



Manual del árbitro de waterpolo



Lectulandia

El objetivo de arbitrar cualquier deporte, y especialmente el waterpolo, debe ser el controlar el partido dentro de los límites del reglamento. La situación óptima sería aquella en la que, una vez finalizado el encuentro, nadie se acordara ya de quiénes fueron los árbitros. Esto significa que mantuvieron el partido dentro de lo previsto en el reglamento sin influir en el resultado. En otras palabras, permitieron un juego en el que ganó «el mejor». El propósito de este manual es ayudar a cada árbitro a comprender mejor el juego, aplicando mejor el reglamento, y sin que sus decisiones tengan influencia en el resultado.

Lectulandia

USA Waterpolo

Manual del árbitro de waterpolo

ePub r1.0

guae70 10.10.14

Título original: *Waterpolo Officiating Manual*
USA Waterpolo, 2008
Traducción: Real Federación Española de Natación RFEN
Diseño cubierta: guau70

Editor digital: guau70
ePub base r1.1

más libros en lectulandia.com

Traducción y adaptación «No oficial» del *Waterpolo Officiating Manual* publicado por *USA Waterpolo* realizada por la *Real Federación Española de Natación, RFEN* en 2008.

Nota del Editor

Prólogo

El objetivo de arbitrar cualquier deporte, y especialmente el waterpolo, debe ser el controlar el partido dentro de los límites del reglamento. La situación óptima sería aquella en la que, una vez finalizado el encuentro, nadie se acordara ya de quiénes fueron los árbitros. Esto significa que mantuvieron el partido dentro de lo previsto en el reglamento sin influir en el resultado. En otras palabras, permitieron un juego en el que ganó «el mejor». El propósito de este manual es ayudar a cada árbitro a comprender mejor el juego, aplicando mejor el reglamento, y sin que sus decisiones tengan influencia en el resultado.

Para conseguirlo, cada árbitro debe esforzarse en ser lo más coherente posible en sus decisiones. Esta coherencia debe abarcar todos los partidos que se arbitran a lo largo de la temporada. Además, es muy importante que todos los árbitros sean igualmente coherentes entre ellos. Lo ideal es que cada árbitro tenga la misma filosofía del juego. Este manual trata de dar las bases para conseguir esta misma filosofía y comprensión del juego. Es importante que los árbitros lean atentamente este manual, tantas veces como sea necesario, para llegar a dirigir los partidos en base a las instrucciones e interpretaciones que aquí se expresan. Si se hace así, sin lugar a dudas, se mejorará la comprensión y coherencia al arbitrar. Y se beneficiará tanto a los participantes como entrenadores, jugadores, directivos, espectadores, etc., y por supuesto, a los propios árbitros.

Por lo tanto, será muy conveniente conseguir que todos los árbitros dirigieran sus partidos basándose en las instrucciones contenidas en este manual.

También sería interesante que los entrenadores y directivos leyeran este manual de forma que todos aquellos que participan en un partido de waterpolo, pudieran conocer los criterios de arbitraje y de aplicación del reglamento. Es obvio que es imposible que todo el mundo esté de acuerdo con todas y cada una de las decisiones que se van tomando a lo largo de un partido. Esto se debe a las propias experiencias individuales que cada uno ha ido teniendo en el waterpolo y que, naturalmente, son distintas para cada persona. Sin embargo, hay que hacer un esfuerzo para ir convergiendo hacia una uniformidad de criterios de forma que, poco a poco, todos vayamos tendiendo hacia una misma filosofía y forma de entender el waterpolo.

Este manual de árbitros de waterpolo, es la suma del esfuerzo de muchas personas, con innumerables contribuciones de muchos expertos en waterpolo de todo el mundo.

Este manual es un documento vivo, sujeto a cambios para mantener su efectividad; va mejorando con las sugerencias de todos y se van incorporando las aportaciones de todo aquel que desee hacerlas.

Ya se sabe que es imposible que todos estemos de acuerdo con todas las instrucciones expresadas en este manual, o en cualquier otro medio. Esto es debido, como se decía antes, a las experiencias que cada uno de nosotros tenemos en nuestro deporte. Aún así, este manual, es un documento consensuado por muchas personas diferentes de distintos colectivos.

Ha sido revisado por muchos árbitros nacionales e internacionales, incluyendo también antiguos y actuales entrenadores de equipos olímpicos. También ha sido repasado por la Asociación Internacional de Árbitros (AIA), por el Comité Técnico de Waterpolo de FINA (TWPC) así como por la Asociación Mundial de Entrenadores, por LEN y por ASUA, etc.

Este manual es un documento «vivo». Será necesario pues adaptarlo en la medida que el waterpolo y su reglamento vaya cambiando. Cada lector puede colaborar en la efectividad y credibilidad del manual haciendo llegar los comentarios o sugerencias que consideren oportunas. Se espera tu lectura y revisión del manual así como tus sugerencias y aportaciones que puedan ayudar a mejorarlo. Estas se podrán incorporar en futuras correcciones.

Esperamos que el trabajo invertido en la elaboración de este manual contribuya a mejorar la comprensión de nuestro deporte y que puedas disfrutar más arbitrando partidos de waterpolo.

A menudo escuchamos comentarios acerca de situaciones agresivas o incluso violentas en el waterpolo. Tratándose de un juego de contacto, cabe esperar muchas situaciones de fricción entre jugadores.

Sin embargo, hay que intentar evitar estas situaciones. No deben permitirse los estilos de juego violentos que desacreditan nuestro deporte. Este manual trata de ser una guía para distinguir el contacto deportivo y permitido del impropio y no permitido. Los árbitros tienen la obligación de aplicar el reglamento en el sentido del juego deportivo. Debe aplicar la ley de la ventaja pero debe también castigar la conducta agresiva o violenta.

La seguridad de los jugadores ha de ser un objetivo principal para el árbitro.

Puntos de énfasis

- Dejar que el atacante y defensor se desenmarañen cuando cambie la posesión; no señalar la falta demasiado rápido.
- Cuando está llegando la ayuda al defensor, el árbitro aún puede señalar falta o expulsión contra el equipo.
- Minimizar la señalización de faltas sin pelota.
- Debe predominar la mentalidad ofensiva.

Interpretaciones al reglamento de waterpolo FINA 2005 - 2009

Argentina, octubre 2005

1. ¿Qué sucede si un jugador defensor intenta bloquear un chut con los dos brazos?

Si un jugador intenta bloquear un chut con dos brazos, dicho jugador debe ser sancionado con un penalti si el defensor se encuentra dentro del área de 5 metros, y con una expulsión si el defensor se encuentra fuera del área de 5 metros.

2. Un jugador que no es el portero pero que reemplaza al portero expulsado, ¿asume los privilegios del portero?

No, para un jugador que no es el portero y que lo reemplaza por estar este expulsado deberá jugar sin los privilegios del portero. Si el jugador intenta jugar con dos brazos se le señalará penalti.

3. ¿Qué señal será la que indicará la reentrada del sustituto de un expulsado por brutalidad?

Cuando un jugador es expulsado por brutalidad el secretario dará la entrada al sustituto mediante dos banderas, una amarilla y la otra correspondiente al color del gorro.

4. ¿Qué sucede si un jugador intercepta un pase y la envía fuera por su línea de gol?

Se reanudará el juego con un corner. Esta acción está considerada como un envío deliberado de la pelota fuera de su línea de gol.

5. ¿Qué sucede si hay brutalidad durante el intervalo entre periodos, tiempo muerto o después de un gol?

Si se señala brutalidad durante el intervalo entre periodos, tiempo muerto o después de un gol el juego se reiniciará con el silbato del árbitro de forma normal y en ese momento se procederá al lanzamiento de un penalti.

6. ¿Qué sucede si hay una doble brutalidad por jugadores de cada equipo durante un intervalo?

Si se señala brutalidad simultánea durante el intervalo entre periodos, el árbitro expulsará ambos jugadores con sustitución después de 4 minutos. El juego se reiniciará de forma normal y cuando uno de los equipos haya obtenido la posesión, los árbitros pararán el juego y señalarán el penalti a favor del equipo que haya obtenido la posesión. El primer penalti se lanzará sin rebote, es decir gol o no gol. A continuación se lanzará el segundo penalti sin rebote, es decir gol o no gol. Después los árbitros concederán un tiro libre desde medio campo a favor del equipo que había obtenido la posesión.

7. **¿Qué sucede si hay una doble brutalidad por jugadores de cada equipo durante un tiempo muerto o después de un gol?**

Si se señala brutalidad simultánea durante un tiempo muerto o después de un gol, el árbitro expulsará ambos jugadores con sustitución después de 4 minutos. El primer penalti lo lanzará el equipo que tenía la posesión sin rebote, es decir con resultado de gol o no gol. A continuación se lanzará el segundo penalti sin rebote, es decir gol o no gol. Después los árbitros concederán un tiro libre desde medio campo a favor del equipo que tenía la posesión.

8. **¿Qué sucede si un jugador defensor entra incorrectamente?**

Si un jugador defensor entra incorrectamente en el campo de juego, se expulsará a dicho jugador por 20 segundos y se señalará un penalti a favor del equipo atacante. Sin embargo, sólo se anotará una falta personal al jugador (la expulsión).

9. **¿Qué sucede si un jugador atacante entra incorrectamente?**

Si un jugador atacante entra incorrectamente en el campo de juego, se expulsará a dicho jugador por 20 segundos y se señalará un tiro libre a favor del equipo contrario. En el acta se anotará una falta personal al jugador.

10. **¿Qué sucede cuando a un equipo se le señala penalti en el último minuto del partido?**

Si a un equipo se le señala un penalti en el último minuto del partido (cuarto periodo o segundo periodo de la prórroga), se le pedirá al entrenador si desea mantener la posesión en lugar de lanzar el penalti. El entrenador deberá mostrar inmediatamente al árbitro cruzando los brazos con las manos a los hombros opuestos que desea mantener la posesión, o con la mano y los cinco dedos abiertos, que desea lanzar el penalti. Si se mantiene la posesión el juego se reiniciará desde su medio campo.

11. **¿Qué sucede si la pelota sale fuera de la línea lateral del campo de juego después de que un defensor rechace un chut?**

Se señalará un tiro libre a favor del equipo defensor. A esta situación se le debe aplicar la misma regla que la del chut rechazado por un defensor y que sale fuera del campo de juego por su propia línea de gol.

12. **¿Qué sucede si un jugador de un equipo comete falta de respeto o cualquier otra ofensa durante el intervalo entre periodos, durante un tiempo muerto o antes de reiniciar el juego después de un gol? (Atención: la respuesta corrige la nota del artículo WP 21.10 del reglamento).**

El jugador deberá ser expulsado por todo el partido con sustitución y el sustituto podrá entrar inmediatamente antes de reiniciarse el juego ya que las tres situaciones se deben considerar como intervalo entre periodos.

Nota: Si la expulsión se produce durante el intervalo entre periodos se reiniciará normalmente como inicio de periodo; después de un tiempo muerto se reiniciará como tiempo muerto; después de un gol se reiniciará como un gol.

Aclaraciones al reglamento de waterpolo comunicadas durante la «Escuela de Árbitros de Waterpolo de FINA». (Septiembre de 2006 Dubrovnik).

- En la presentación todos los jugadores deben ir correctamente uniformados y con la cabeza descubierta. En caso contrario, no podrá participar en la misma, aunque podrá jugar el partido. Se deberá anotar esta incidencia en el anexo.
- Se usará la tarjeta roja para expulsar oficiales o jugadores del banquillo.
- Si se pide un tiempo muerto después de un gol, se reiniciará el juego después del gol y se concederá inmediatamente el tiempo muerto.
- Si se pide tiempo muerto sin que ningún equipo tenga la posesión de la pelota, se señalará el correspondiente penalti contra el equipo que lo ha pedido.
- El tiempo muerto ilegal queda consumido pero en todos los casos el equipo seguirá teniendo derecho a uno adicional en la prórroga.
- Cuando se comete falta fuera del área de 5 metros el jugador puede lanzar directamente a portería o jugar la pelota. Si la pone en juego, ya no podrá lanzar. Si lanzara a portería, cualquier intento de un jugador defensor de bloquear intencionadamente el lanzamiento no tendrá efecto alguno aunque tocara la pelota y se marcara un gol. Dicho gol debe ser anulado.
- Una expulsión por todo el partido con sustitución durante un tiempo muerto no hace cambiar los 30 segundos de posesión.
- Usar dos manos para defender un pase o un lanzamiento, será expulsión o penalti, no siendo necesario que el defensor esté justo enfrente del contrario.
- Tocar la pelota después de cometer una falta provocando un cierto retraso, será expulsión.
- En una expulsión por 20 segundos o 4 minutos no se puede cambiar el portero por un jugador de campo o viceversa. Tanto si está expulsado el portero, como si el expulsado es un jugador de campo.
- Si hay doble expulsión, se debe pedir la pelota para que quede clara la señalización. Si hay situación de ventaja, se debe esperar a finalizar la jugada y después se señalará la doble expulsión con cambio y empezarán con 7 jugadores si se hubiera anotado un gol.

- Corrección a la traducción del reglamento de waterpolo: WP 21.3 En el primer párrafo de las Notas, donde dice «... **En el caso de que el jugador expulsado no se dirija correctamente a su zona de reentrada,**...» debe decir «... **En el caso de que el jugador expulsado no llegue a su zona de reentrada,**...»; en consecuencia, este artículo se debe aplicar de la siguiente forma: un jugador expulsado que sale del agua y va a su zona de reentrada aunque de forma incorrecta, su sustituto entrará a los 20 segundos, cambio de posesión o gol. Si no hubiera ido a la zona de reentrada pero lo hiciera más tarde, el sustituto ya podrá entrar en el mismo momento que llegue, si es apropiado.

En cualquier caso, será de aplicación el artículo WP 21.2, y ese jugador expulsado que ha salido del agua, deberá ser expulsado por todo el partido con sustitución.

- El jugador expulsado por 3 faltas personales debe de quedarse en el banquillo con el gorro puesto.
- Se debe aplicar la regla WP 21.10 (mala conducta) de forma más estricta. No se debe tolerar el juego sucio y persistir en faltas.
- En caso de doble brutalidad en el último minuto, sólo el entrenador que estaba en posesión de la pelota decidirá si se lanzan los penaltis o se mantiene la posesión.
- En la tanda de lanzamientos de penaltis, ambos árbitros controlarán los lanzamientos sin los jueces de gol. El jugador que se adelante desde la posición de los 5 metros en el momento del lanzamiento de un penalti, ya sea durante el partido o en la tanda de lanzamientos, debe ser sancionado con la invalidación del penalti no pudiendo repetirlo, y tiro libre a favor del equipo contrario si era durante el partido.
- El portero no puede lanzar penaltis, ni durante el partido, ni en la tanda de penaltis.
- Si se expulsa un jugador durante la tanda de lanzamiento de penaltis, otro jugador ocupará su sitio en la relación presentada, lanzando en el último lugar.
- Los errores técnicos o graves, son errores de los dos árbitros

Temporada 2007 - 2008

Resumen de protocolo y licencias

LICENCIAS: Los equipos deberán presentar la ficha acreditativa de estar en posesión de la licencia, con foto actual de todos los participantes inscritos en el acta. Se devolverán al finalizar el partido. Quien no la presente, se deberá acreditar su identidad y firmar en el anexo del acta.

ACTAS INFORMÁTICAS: en los partidos de Liga Nacional División de Honor masculina y femenina, se designarán cuatro miembros de mesa y los equipos deberán disponer de ordenador portátil. El acta oficial será la informática que la realizará el primer secretario. El segundo secretario realizará el acta en papel oficial. El árbitro deberá asegurarse de cerrar correctamente el acta y recordará la obligación del club organizador de enviar el fichero por Internet a la RFEN.

MARCADORES DE 30 SEGUNDOS: Deberán disponer necesariamente de los marcadores de 30 segundos en la División de Honor y de forma preferente en el resto de competiciones.

PELOTAS: 7 en División de Honor, 5 en el resto de competiciones.

EN TODAS LAS COMPETICIONES NACIONALES SE APLICARÁN LAS SIGUIENTES REGLAS:

1. Efectuar presentación
2. Uniformidad de los oficiales del banquillo
3. Uniformidad de bañadores

MESAS: Se anotará una aspa a la izquierda del nombre de los jugadores que jueguen. Con tal fin, dicha aspa se anotará a los siete jugadores que empiecen jugando y durante el partido se irá anotando a cada jugador que entre por primera vez en el agua.

1. Introducción

El manual es un complemento del reglamento de waterpolo. Este manual va dirigido a los árbitros de waterpolo, y pretende ser una guía sobre los principios generales del arbitraje; estos principios, que se desarrollarán a continuación, se pueden aplicar en cualquier nivel o categoría de partidos. Este manual no sustituye al reglamento sino que es un complemento del mismo.

Consideraciones para llegar a ser un buen árbitro. Se pueden considerar cuatro premisas básicas para ser un buen árbitro:

1. Conocimiento del deporte
2. Experiencia y práctica
3. Comprender la aplicación de la ley de la ventaja
4. Comentar el reglamento y la aplicación de la ley de la ventaja con otros árbitros, entrenadores u otras personas conocedoras del waterpolo.

Es fundamental también asistir a las reuniones técnicas, como ayuda esencial para adquirir una mejor comprensión del reglamento y de la aplicación de la ley de la ventaja; la reunión técnica de un torneo o fase, es un buen momento para adquirir más conocimientos; sin embargo, la mejor forma de aprender, es arbitrando partidos. Los árbitros también pueden incrementar sus conocimientos de waterpolo, asistiendo a partidos, viendo videos, observando otros árbitros, leyendo libros de waterpolo y discutiendo distintas jugadas o situaciones con otros árbitros, entrenadores y jugadores.

1.1 Principios Generales

Este manual es una guía de los principios a seguir por los árbitros. Todos los árbitros deben seguir las mismas bases filosóficas y utilizar el mismo criterio. Los árbitros sólo pueden diferir ligeramente en las interpretaciones del juego. Este manual contiene las guías principales que debe usar el árbitro cuando dirige un partido.

Autoridad y respeto. El reglamento confiere la autoridad necesaria al árbitro para poder dirigir un encuentro. No obstante, el árbitro no debe basar su actuación en la autoridad sino en el respeto. Cuando un árbitro debe ejercer la autoridad en un partido, posiblemente será debido a que los participantes le han perdido el respeto. El buen árbitro, además de saber arbitrar, debe ser respetado por los participantes.

El árbitro debe conocer el reglamento y saberlo aplicar. Sin embargo, esta es una condición necesaria pero no suficiente. Un buen árbitro, además de estas dos premisas, debe ser una persona responsable, justa y coherente. Con estas características, el árbitro se podrá ganar el respeto de los jugadores.

La clave de un buen arbitraje es la coherencia. La clave de un buen arbitraje es la coherencia. Los árbitros siempre deben aspirar a mejorarla. De poco sirve tener una filosofía sofisticada y elegante del waterpolo si el árbitro no es coherente, ya que difícilmente los jugadores y entrenadores le van a respetar y no querrán que les arbitre en los partidos más importantes. El árbitro debe ser coherente dentro de los límites que marca el Reglamento.

Desarrollar la mejor interpretación del juego. Los árbitros siempre deben escuchar a los evaluadores, árbitros de categorías superiores, compañeros de su nivel, entrenadores y jugadores, para poder mejorar y desarrollar una mejor interpretación del juego. Los evaluadores son la guía sobre el arbitraje en waterpolo. Los árbitros de categorías superiores lo son por su experiencia y habilidad contrastadas. Estos colegiados de alto nivel pueden darte mucha información acerca de cómo debe desenvolverse un árbitro y su actuación en el partido.

Un árbitro puede aprender nuevas ideas escuchando a los compañeros, independientemente de su nivel. Un árbitro con poca experiencia puede efectuar preguntas a otro más experimentado que le fuerce a explicar porqué puede ser correcta o no algún tipo de señalización de falta. Un árbitro debe ser capaz de revisar cada señalización (o la no señalización) y explicarlo de acuerdo con el reglamento y su propia interpretación del juego. Un árbitro del mismo nivel, o uno con más experiencia, puede influir en otro inculcándole un estilo distinto de arbitrar, o hacerle reflexionar sobre cómo se deben aplicar ciertas reglas.

Es importante escuchar a los jugadores y entrenadores. Escuchándoles, el árbitro puede asociar determinadas decisiones arbitrales con las acciones del jugador o del equipo, incluyendo, incluso, hasta la forma de señalar las faltas, para que se puedan entender mejor. Algunos entrenadores tienen filosofías o interpretaciones del juego muy personales. Es posible ampliar el propio repertorio de faltas y mejorar como árbitro a través del diálogo con ellos. Esto no significa que el árbitro debe dirigir un encuentro según le gusta a un entrenador u otro. Este es una de los peores errores que puede cometer un árbitro. Pero, sin lugar a dudas, los árbitros pueden mejorar su nivel de arbitraje incorporando aspectos positivos de sus comentarios.

1.2 ¿Cuál es la función del árbitro?

Los árbitros son observadores imparciales y mediadores entre los dos equipos. Los árbitros no son las estrellas del espectáculo, y no deben llamar la atención; más bien deben ser discretos, intentando pasar desapercibidos. En esencia, los árbitros son observadores imparciales y, cuando es necesario, mediadores entre los dos equipos. No deben ser exagerados al pitar ni deben interferir demasiado en el juego.

Coherencia. Los árbitros no deben llamar la atención, aunque deben prestar mucha atención al control del partido cuidando de que no se sobrepasen los límites del reglamento. Tampoco son entrenadores. El árbitro debe ser imparcial y coherente, desde el principio hasta el final, en uno y en el otro lado del campo de juego. Lo que es falta en un lado, también lo ha de ser en el otro y lo que no es falta en un lado, tampoco lo ha de ser en el otro.

El árbitro debe dejar jugar a los jugadores. El árbitro debe permitir jugar el partido a los jugadores. La función del árbitro es señalar las faltas sólo cuando sea necesario. Es responsabilidad de los jugadores el desarrollo del juego en el agua. Su responsabilidad consiste en jugar el encuentro, para los entrenadores dirigir sus equipos y para el árbitro controlar el partido.

Cuando un árbitro arbitra, debe garantizar el resultado justo del partido. En una El árbitro asegura el resultado final situación determinada, el árbitro puede dar las respuestas más extremas: la mejor y la peor. El trabajo de los árbitros radica en dar la respuesta que esté lo más cerca posible de la mejor.

El árbitro asegura el resultado final. Un ejemplo puede ilustrar mejor esta situación: El boyo tiene la pelota (aunque no en su mano) y recibe una falta en el momento que está viniendo un segundo defensor en labor de «ayuda». El árbitro señala la correspondiente falta ordinaria pero, el momento de señalarla puede ser determinante para dar la mejor respuesta a la situación. El árbitro, al señalar esta falta la puede hacer en tres momentos distintos:

Tres señalizaciones aparentemente iguales pero sólo una es la óptima.

1. Puede darla demasiado rápido de forma que el boyo no podrá efectuar un buen pase en el correspondiente tiro libre, hacia el compañero atacante, que podría haberse quedado desmarcado como consecuencia que su defensor acude en ayuda del defensor del boyo.
2. Puede darla demasiado tarde, cuando ya ha llegado la «ayuda» y el boyo ya no estará en condiciones de lanzar el tiro libre rápido para aprovechar que su

compañero atacante se ha quedado desmarcado

3. Puede darla en el momento justo en que aún no ha llegado la «ayuda» pero el compañero atacante ya se ha quedado desmarcado y preparado para recibir el pase

En estas tres situaciones vemos que las tres señalizaciones son reglamentarias. Sin embargo, sólo en la última situación se ha dado la respuesta óptima.

Conocer todas las reglas del campeonato. El Reglamento de waterpolo y sus interpretaciones, cambian. Además, las reglas pueden ser distintas según se esté dirigiendo encuentros internacionales, nacionales, de edades, másters, etc. También puede haber competiciones regionales, provinciales o torneos amistosos. Es imposible tener y enviar al día todos los documentos impresos (reglamentos, etc.) de cualquier cambio, revisión, o nueva interpretación, justo en el momento que se produzca. Es responsabilidad del árbitro conocer las reglas bajo las que se disputa una determinada competición. Los árbitros pueden estar permanentemente al día asistiendo a las reuniones técnicas de las federaciones territoriales o nacionales, leyendo informes, obteniendo información a través de internet o informándose por los propios compañeros.

1.3 Viendo el nivel de la competición

Nivel del juego y su afectación al partido. Es importante para el árbitro ver el nivel de la competición y de los equipos que va a dirigir. Una competición absoluta se juega de forma distinta que una de edades, la cual a su vez se juega distinta que una femenina. El nivel de juego va a determinar el grado de ventaja asociada a cada situación; en consecuencia, el nivel de juego también determinará la forma en que el árbitro aplicará la ley de la ventaja.

Un contacto físico similar de un defensa, tendrá un efecto mayor en un jugador atacante pequeño, más débil y poco experto, que en un jugador atacante grande, fuerte y experimentado. Es decir, los jugadores con un nivel de juego inferior, tienen muchas menos posibilidades de obtener ventaja frente a un defensa, debido a que tienen menos habilidades que los jugadores con un nivel de juego superior. Igualmente, los jugadores más hábiles tienen más capacidad de tener un buen control de su cuerpo; en consecuencia, en este caso, los «contactos incidentales» pueden ser realmente «contactos incidentales» y no faltas.

Además, los criterios que el árbitro establece para el «buen» y «mal» juego han de ser distintos en las distintas competiciones. En una competición juvenil, un pase al boya que llega cerca de la mano del jugador podría considerarse como un «buen pase», mientras que este mismo pase se podría considerar como «malo» en una competición absoluta. Por otra parte, si un equipo participa en una categoría de competición distinta, (por ejemplo, un equipo júnior que se enfrenta a un equipo absoluto), el árbitro no debe ser más riguroso con los jugadores absolutos por ser más hábiles y saber aprovecharse de su ventaja respecto del equipo júnior, posiblemente menos habilidoso. Para señalar las faltas, el árbitro se basará en el reglamento y la ley de la ventaja y no en la distinta categoría de los equipos que estén jugando.

1.4 ¿Cuál es la perspectiva de los árbitros?

Los árbitros deben saber que su visión del waterpolo difiere de la de los jugadores y la de los entrenadores. Esta diferencia permite que los árbitros puedan ser observadores imparciales y mediadores entre los equipos.

Perspectiva de los jugadores y los entrenadores. Los jugadores están más preocupados acerca de lo que les está sucediendo a ellos. Incluso los jugadores más experimentados, están más pendientes de lo que les está pasando y, en estos casos, sus protestas se suelen referir, sobre todo, a las faltas que reciben. Por otra parte, los entrenadores están más pendientes de su equipo y de la ventaja del equipo; en consecuencia, los entrenadores son más sensibles a las circunstancias que puedan provocar cambios en la capacidad de jugar del equipo. Estas son formas importantes y legítimas de las distintas visiones de un partido de waterpolo.

Perspectiva de los árbitros. Por el contrario, los árbitros, han de tener una visión distinta del juego respecto de los jugadores entrenadores y espectadores. Los árbitros no se deben preocupar únicamente de la acción individual de un jugador o de un equipo. Los árbitros deben preocuparse de toda la piscina, de lo que está sucediendo con ambos equipos en todo el campo de juego, y de cómo se va desarrollando el juego de un equipo mientras va descendiendo el tiempo de posesión. Deben conocer todo lo que sucede en el agua y las conductas en el juego. ¿Cómo se consigue esto? Cuando se puede «sentir» el juego, el árbitro principiante empieza a ser más experimentado y empieza a convertirse en un participante «inadvertido» del partido.

1.5 La coherencia

Importancia de la coherencia. Los árbitros siempre deben esforzarse por tener la máxima coherencia y deben arbitrar de la misma forma en cada periodo del encuentro. En este manual se encontrará la filosofía básica que debe haber detrás de un buen arbitraje. El árbitro es responsable de dirigir los encuentros según esta filosofía. Los arbitrajes serán muchos más similares si todos los árbitros arbitran según los mismos criterios y el resultado final será un waterpolo mucho más comprensible para los espectadores.

1.6 Uniformidad de los árbitros

Los árbitros deben vestir los uniformes reglamentarios y de la forma correcta.

Si en una determinada competición se suministra otra uniformidad, obviamente se vestirá este nuevo uniforme. En cualquier caso, ambos árbitros deben vestir el mismo uniforme.

1.7 La visión de los entrenadores en defensa y en ataque

Se debe hacer el juego lo más entendible y coherente posible, especialmente para que el jugador lo comprenda. En consecuencia, se deben señalar las mínimas situaciones «raras» del reglamento, y hacer el juego lo más fácil posible.

Se deben permitir las máximas opciones de ataque de una forma «natural» sin poner excesivas restricciones a las defensas (por ejemplo, pocas expulsiones). La estrategia del equipo que ataca consiste en obtener el máximo número de oportunidades de gol buscando buenas posiciones desde las que efectuar un pase que permita buenos lanzamientos. El conseguirlo dependería de distintas tácticas que a continuación se enumeran, aunque no necesariamente por ese orden: contraataques, entradas en el ataque, bloqueos y «pantallas» en ataque, pases atrás y a los lados durante el ataque, y lanzamientos de jugadores en buena posición. Se deben señalar expulsiones cuando las haya, pero no ha de ser la forma «natural» de atacar.

Se deben recompensar las «buenas jugadas» con las señalizaciones oportunas o sin ellas; no se debe recompensar el «mal juego» o el juego carente de habilidades. De esta forma, los jugadores comprenderán rápidamente que deben jugar la pelota y mejorarán inmediatamente su juego. En el desarrollo de una buena defensa, se podrían incluir las siguientes tácticas, aunque no necesariamente en el orden que se indican: posiciones frontales, tapar las líneas de pases, ayudas o marcajes doblados, basculación entre dos atacantes, marcajes con la cadera en la superficie del agua, levantar brazos, levantar la cabeza para posicionarse (para ambos, en defensa y ataque), etc.

Se debe promover el buen juego: se debe mantener un ritmo de juego que premie la circulación de la pelota antes que el nado sin sentido de los jugadores.

En un partido concreto, los jugadores deben saber cuál es el espíritu del juego con el que se está arbitrando. En consecuencia, los árbitros transmitirán ese estilo de arbitrar aunque aplicarán el reglamento sólo cuando sea necesario.

El éxito o fracaso de una jugada de ataque ha de ser de los jugadores, individual o colectivamente. La función del árbitro es la de facilitar el juego que los jugadores desarrollen en el agua según la táctica que hayan elegido.

El árbitro debe contribuir a una forma de juego atractiva y segura.

2. Definiciones

En este capítulo se explican las definiciones más comunes en waterpolo.

2.1 Definiciones y procedimientos referidos al campo de juego

2.1.1 Posición del entrenador durante el partido

Posición de los entrenadores durante el partido. Todos los entrenadores y oficiales del equipo deben estar sentados en su banquillo a lo largo de todo el encuentro, excepto durante los intervalos y los tiempos muertos. El primer entrenador es el único que se puede levantar y, cuando su equipo ataca, dirigirse hasta su línea de cinco metros.

Se puede expulsar al entrenador si interfiere en el desarrollo del juego. El primer entrenador también puede moverse por las inmediaciones del banquillo cuando su equipo está en defensa pero sin que en ningún caso interfiera la labor arbitral. Cuando se tenga de advertir a algún jugador u oficial del banquillo, se considerará también advertido al primer entrenador. El entrenador es el responsable de la conducta de todas las personas del banquillo (ver también el apartado 2.4.14 respecto de las tarjetas amarillas y rojas).

2.1.2 Campo de juego

Definición de campo de juego. El campo de juego es el área donde se va a desarrollar el partido. Está delimitado por las líneas de final de campo (30 cm por detrás de la línea de gol) y las líneas laterales.

2.1.3 Primer y segundo poste

El primer poste es el palo de la portería más cercano al árbitro en ataque y el segundo poste es el más lejano. En este manual se usará la «piscina perfecta»; en consecuencia, el primer poste está a la izquierda del portero y el segundo poste, a la derecha.

2.1.4 Fuera del campo

Límites del campo de juego. Siempre que la pelota sobrepase totalmente la línea de gol (por fuera de la portería) o pase por encima de la línea lateral, se considerará que la pelota ha salido fuera del campo de juego. Esta condición se debe cumplir incluso, si existe una línea que evite salir completamente la pelota. Por el contrario, no se considerará fuera de banda si la pelota alcanza la línea lateral empujada al nivel de la superficie del agua (una pelota que toca la pared flotando por la superficie del agua no se considerará fuera). Si la pelota llega a tocar flotando la línea de banda y rebota quedándose en el campo de juego, tampoco se considerará fuera. Sí que se considerará fuera cuando la pelota, sin llegar flotando, toque la línea lateral por encima del nivel del agua.

2.1.5 La zona de reentrada

Definición de zona de reentrada. La zona de reentrada (expulsiones) es el lugar por donde los jugadores pueden entrar al campo de juego. En la piscina perfecta, esta zona es el área que está detrás de la línea de gol, hasta dos metros desde la esquina del banquillo de su equipo, en el lado opuesto a la mesa. En piscinas pequeñas, especialmente en aquellas que tienen porterías fijas, la zona de reentrada puede ser una zona más pequeña, por ejemplo, un pequeño espacio en las esquinas del lado opuesto a la mesa.

La zona de reentrada debe estar al pie del banquillo. Si los banquillos están en el lado opuesto a la mesa, la zona de reentrada estará a sus respectivos pies; sin embargo, si en determinadas piscinas los banquillos han de estar al mismo lado de la mesa, la zona de reentrada también lo estará. El árbitro, antes de iniciarse el partido se asegurará de dónde está la zona de reentrada.

2.1.6 Banquillos

Localización de los banquillos. —WP 5.2—. Los jugadores que no estén en el agua se deberán quedar sentados en el banquillo. No se podrán quedar en el agua, a menos que el reglamento de ese campeonato lo permita o que lo concedan los árbitros por razones meteorológicas u otras. Los banquillos estarán situados detrás de la línea de gol y fuera de la línea lateral, en el lado opuesto a la mesa.

Los jugadores deben tener el gorro puesto. Todos los jugadores deberán llevar correctamente puesto su gorro en todo momento, incluso aquellos que ya no están autorizados a jugar (por ejemplo, por tres faltas personales, que se deben quedar en el banquillo). Los jugadores expulsados por todo el partido (por brutalidad o sanción disciplinaria), no podrán permanecer en el banquillo.

2.2 La Ley de la Ventaja

La ley de la ventaja es el concepto más importante en el waterpolo. Es importante leer cuidadosamente la regla **WP 7.3**:

Definición de ventaja. **El árbitro no señalará una falta si, en su opinión, el hacerlo favorece al equipo infractor. Los árbitros no señalarán una falta ordinaria cuando todavía hay posibilidad de jugar la pelota.**

Nota: Los árbitros deben aplicar este principio en toda su extensión; por ejemplo, no pueden señalar una falta ordinaria a favor de un jugador del equipo atacante que está en posesión de la pelota y continúa avanzando con ventaja hacia la portería contraria, porque esto se considera dar ventaja al equipo infractor.

Señalización de faltas basándose en la ventaja. El objetivo de la ley de la ventaja es claro. Si un jugador atacante o el equipo atacante tiene ventaja, y dicha ventaja es eliminada por el equipo defensor mediante una infracción, se debe señalar la falta apropiada. Pero si no le quita la ventaja, no es necesario señalar la falta. Las reglas están escritas a favor del defensor. Esto es, al señalar una falta se interrumpe el ataque y es el defensor quien elige la falta y el momento y lugar de hacerla. Por esta razón, sólo se deben señalar aquellas faltas que afecten directamente al juego.

Se debe señalar la sanción apropiada al jugador que comete una falta basándose en la ventaja. En el *FINA Instructions for referees* se deja extremadamente claro que no deben haber demasiadas señalizaciones durante un partido. Los árbitros deben aplicar en todo su contenido la **Regla 7.3**: «el árbitro no señalará una falta cuando todavía hay posibilidad de jugar la pelota». Por otra parte, **cuando se comete falta a un jugador, se debe señalar la sanción apropiada**, a menos que el no hacerlo, incremente su nivel de ventaja o el de su equipo.

Aún así, la primera misión del árbitro es controlar el partido y garantizar la seguridad de los jugadores. Puede suceder que se deje jugar demasiado a los jugadores y el juego puede empezar a endurecerse, pudiendo llegar, incluso, a ser violento. Cuando el árbitro «sienta» que se le está escapando el control del partido, deberá señalar más infracciones aún a costa de contravenir en algunos casos, la ley de la ventaja. Es mejor controlar el partido aunque se estén cortando demasiadas situaciones de ataque, que no que se escape el control del partido al árbitro y pueda llegar la lesión de algún jugador. Aún así, no se podrá considerar un arbitraje excelente pues se ha tenido de sacrificar la aplicación de la ventaja en aras de conseguir el control del partido. El árbitro excelente es aquel que sabe controlar un partido permitiendo las máximas situaciones de ventaja.

Los árbitros controlarán la situación del juego para dejar jugar y no señalar faltas innecesarias. Antes de señalar una falta innecesaria, los árbitros deben estar atentos a la situación del juego, la situación de los jugadores y de la pelota. Después de cada partido, los árbitros deben hacer un repaso respecto de cuántas veces han pitado de forma innecesaria y cuántas veces dejaron de señalar alguna expulsión o algún penalti.

2.2.1 Ventaja relativa

No señalar faltas que disminuyan el nivel de ventaja. Para que el árbitro dirija correctamente el partido, es importante que distinga los distintos tipos de ventaja y el nivel de cada una de ellas. El árbitro no señalará una falta si, con ello, disminuye el nivel de ventaja de los atacantes o defensores, en su caso.

Una estrategia muy común es la comisión de faltas. Los árbitros las señalarán o no, en función de la ventaja. Por ejemplo, en una situación de superioridad numérica de 6 contra 5, el nivel de ventaja no es tan bueno como en una situación de 2 contra 1. Otro ejemplo, sería la situación en la que dos jugadores atacantes nadan hacia la portería contraria, uno de ellos con la pelota. Los respectivos defensores están detrás de cada atacante. El árbitro podría expulsar a uno o los dos defensores. Si se expulsa al defensor del atacante que tiene la pelota, este se convierte en pasador. Podría suceder que, al querer hacer el pase, su compañero ya no esté en buenas condiciones de recibirlo ya que su defensor se está interponiendo en la línea de pase. En estas circunstancias, el haber señalado la expulsión del defensor ha beneficiado al equipo infractor. Por otra parte, si se expulsa al defensor del atacante que no tiene la pelota, el compañero con la pelota solo tiene que efectuar un pase al otro atacante que se ha quedado sin marcador. En este caso sí se ha señalado correctamente la falta, de acuerdo con la ley de la ventaja. Sin embargo, si se señala la falta de forma que se tiene de parar el contraataque porque se ha de volver la pelota hacia atrás para sacar el tiro libre, ya se vuelve a estar en una situación en que se ha aplicado mal la ley de la ventaja y el equipo infractor puede salir beneficiado.

En un contraataque con dos jugadores, uno de ellos con la pelota, el árbitro usará el criterio de la ventaja para decidir si señala una expulsión. Debido al concepto de «faltas ilimitadas» (no hay sanción por reiteración de faltas), las faltas defensivas pueden ser una estrategia. Si se señalan todas las faltas, el juego se puede convertir en aburrido y posiblemente se perjudicará el progreso de un buen ataque. Pero no señalar demasiadas faltas puede convertir el juego en agresivo y degenerar en una batalla campal. En consecuencia, el árbitro debe distinguir qué faltas señalará como ordinarias, cuáles como expulsión, cuáles serán penaltis y cuáles ignorará. Todas estas decisiones se deben basar en el criterio de la ventaja.

La clave de la ventaja es la ventaja relativa. La clave de la ventaja y de la ventaja relativa está en distinguir cuándo se incrementa o disminuye la ventaja y se debe arbitrar según el nivel de ventaja de un jugador o del equipo. Un jugador puede no tener ventaja (no tiene la pelota o no está contribuyendo al equipo en ese momento, sea en ataque o en defensa), o puede tener ventaja para efectuar un lanzamiento a portería (está listo y en buena posición para lanzar). Igualmente, un jugador atacante

puede no tener ventaja (puede no ser capaz de mover la pelota hacia mejor posición) o no tener ventaja de lanzamiento (no tiene buena posición o no está en condiciones de recibir adecuadamente).

La perspectiva del árbitro debe ser la ventaja entre ambos equipos. Los árbitros tienen una perspectiva del juego distinta de los jugadores y entrenadores. El árbitro debe tener una visión global de la ventaja entre los dos equipos y no sólo limitarse a la de un jugador individualmente o, incluso, la de uno sólo de los equipos. El árbitro debe observar cuál es el nivel de ventaja relativa del equipo atacante y cuál la del equipo defensor. El árbitro señalará lo adecuado para devolver el nivel de ventaja perdido por el equipo atacante o defensor, y no lo hará, si no ha variado el nivel de ventaja.

Ventaja defensiva. Merece la pena hacer un apunte acerca de qué es ventaja defensiva. Esta viene determinada por la interacción entre los jugadores atacantes y defensores de forma que se aumenta la capacidad del equipo defensor de evitar un gol o una buena situación de gol.

Los árbitros no nivelan las situaciones. Finalmente, también habrá situaciones en la que son los jugadores o los equipos quienes pierden su nivel de ventaja. No es responsabilidad de los árbitros nivelar las capacidades de los equipos. Si el atacante no es capaz de ganar la posición a su defensor y se hunde por un ligero contacto incidental de su marcador, no se deberá expulsar a este debido a la falta de habilidad o fuerza de su adversario. Sin embargo, si el defensor gana ventaja por coger repetidamente a su contrario o porque está efectuando alguna otra falta, entonces esta sí que se deberá señalar. Son los jugadores quienes, gracias a sus habilidades, deben controlar sus cuerpos y sus acciones. Puede suceder que el atacante sea más hábil que el defensor y le gane la posición. En este caso, el árbitro no debe salir en ayuda del defensor. El atacante ha sido capaz de incrementar su ventaja gracias a su mejor habilidad y no se le quitará mediante la señalización de una falta que no ha cometido.

2.2.2 Ventaja de posesión

Definición de ventaja de posesión. Un jugador tiene ventaja de posesión **cuando tiene la pelota y puede hacer algo con ella.** *Ejemplo de jugadores que no tienen ventaja de posesión.* Por ejemplo, los jugadores que voluntariamente se hunden bajo el agua, pierden la ventaja de posesión. Un jugador no tiene ventaja de posesión en las siguientes situaciones: Recibir un mal pase, no tener un buen control de la pelota, jugador que queda inmovilizado en el lateral de la piscina, en el medio campo o cerca de dos metros gracias a una buena defensa.

Se devolverá la ventaja de posesión sólo si la perdió como consecuencia de una falta. Si el defensor le quita la ventaja de posesión (le roba la pelota) mediante una infracción, el árbitro puede devolver la ventaja que tenía mediante la señalización de un tiro libre. La función del árbitro es distinguir si tiene ventaja de posesión y cuándo la pierde. Si el jugador pierde la ventaja de posesión debido a un error o mal juego, no se le señalará ninguna falta; por el contrario, si el defensor le quita la ventaja de posesión mediante una infracción, el árbitro devolverá la ventaja mediante la correspondiente señalización.

Ventaja de posesión del equipo. Además de la ventaja de posesión individual, existe la ventaja de posesión del equipo. El árbitro no señalará una falta si el jugador tiene la posibilidad de efectuar un buen pase, aunque se la estén cometiendo; pero sí señalará la falta ordinaria si pierde la posibilidad de efectuarlo. Por ejemplo, un jugador que está bien marcado en mitad del campo, normalmente no tendrá ventaja de posesión. En cambio, si un compañero se desmarca hacia una buena posición para recibir un pase, se incrementa la ventaja de posesión del equipo debido a que ahora, el jugador ya tiene un compañero hacia el que puede pasar en una buena situación. En consecuencia, si se comete falta a este jugador mientras su compañero sigue desmarcado, se deberá señalar la falta a favor de su equipo.

2.2.3 Ventaja de posición

Definición de ventaja de posición. El siguiente nivel de ventaja es la ventaja de posición. Cuando un defensor comete una infracción que elimina la ventaja de posición de un atacante, normalmente se señalarían faltas de expulsión. Esencialmente, habrá ventaja de posición cuando:

La ventaja de posición es relativa entre el atacante y el defensor.

1. El jugador atacante tiene la posición ganada a su defensor y está en condiciones de avanzar hacia la portería contraria con la pelota.
2. El defensor no está en situación de defender adecuadamente su portería.

Estar atentos a la ventaja global atacante. No señalar las faltas automáticamente. El ejemplo más evidente, se da cuando el jugador atacante tiene la pelota y se escapa de su defensor acercándose a la línea de 5 metros. Sin embargo, es importante distinguir que, no porque un atacante haya perdido la posición respecto de su defensor mediante una infracción, se deberá señalar la falta automáticamente. El árbitro debe ver la ventaja global del equipo atacante. No se señalará la falta si se mantiene la ventaja de dicho equipo o se puede disminuir la misma (por ejemplo hay otro jugador atacante en buenas condiciones para lanzar a portería).

Se van a ver unos ejemplos acerca de cuándo se debe y cuándo no se debe aplicar la ventaja de posición:

- *Tirar de un jugador escapado antes de los 5 metros. Si el atacante pierde la posición se debe señalar la expulsión.* El atacante tiene medio cuerpo de ventaja sobre su defensor. El defensor coge al atacante cuando se acerca a la línea de 5 metros. Si el atacante, como consecuencia de la falta, pierde la posición relativa respecto a su defensor significa que este le ha hecho perder la ventaja de posición mediante coger o tirar hacia sí al adversario que no tiene la pelota y se deberá expulsar al jugador defensor.

En la misma situación, si el atacante puede seguir progresando, no señalar precipitadamente. Si el atacante mantiene el control de la pelota y sigue siendo capaz de progresar hacia la portería contraria, el coger o tirar hacia sí del defensor no habrá alterado la ventaja de posición del atacante. En este caso, el árbitro no señalará la falta ya que le podría quitar ventaja. Debido a la ventaja que tiene el jugador atacante al poder nadar hacia la portería contraria con la pelota (si no hay defensor entre él y la

portería contraria), señalar la falta podría significar ventaja para el equipo infractor y, por lo tanto, dejará seguir el juego.

Si el árbitro no señala la expulsión, el juego puede evolucionar de distintas formas:

1. El defensor puede volver a coger o tirar hacia sí al atacante (más fuerte que antes) y le hace perder su posición, con lo que se deberá señalar la consiguiente expulsión;
2. El atacante consigue llegar hasta los 5 metros, de manera que si el defensor comete alguna falta, ya será penalti y se deberá señalar;
3. El atacante podría coger la pelota, lanzar a portería y conseguir un gol; el no señalar la falta ha beneficiado claramente a su equipo; o
4. El atacante coge la pelota, lanza a portería y falla. En este caso, se ha permitido conservar la ventaja de posición al atacante, incrementando la posibilidad de gol, pero no ha sido capaz de realizarlo.

En todas y cada una de estas situaciones, se maximiza la ventaja del atacante.

- *Si un jugador del perímetro tiene la pelota y gana la posición a su defensor, se señalará expulsión si el defensor tira del contrario afectando a su juego.* Un jugador tiene la pelota y gana la posición a su defensor, de forma que el atacante se queda frente a portería. Como el atacante empieza a nadar hacia la portería contraria, el defensor tira de él cerca de los seis metros. Si con esta acción consigue que el atacante pierda la ventaja de posición, se expulsará inmediatamente al defensor. *Una vez le ha ganado la posición, el defensor debe dejarle progresar y mostrar que no está cometiendo falta.* Cuando el atacante gana la posición al defensor, este tiene la obligación de soltarlo y mostrar que no le está cometiendo falta. Si el atacante no puede progresar debido a una posible falta del defensor, este será expulsado.

Si no pierde la posición, normalmente no se señalará expulsión. Un jugador gana la posición a su defensor por el exterior del lateral del campo de juego. Si un defensor le coge, no parece evidente que haya perdido la ventaja de posición respecto a la que tenía antes de la falta, debido a su situación en el campo. Como mucho, el atacante puede haber perdido la ventaja de posesión (le roban la pelota). Esto es, el defensor no le ha quitado ninguna ventaja de posición porque no la tenía, ya que, por su situación en el campo, no podía ir libremente hacia la portería contraria. En este caso, el árbitro podrá señalar una falta ordinaria

debido a la pérdida de posesión de la pelota. (Ventaja de posesión). Se hubiera podido señalar la expulsión si el jugador hubiera estado en situación de progresar libremente hacia la portería contraria sin que hubiera otro defensor interponiéndose en su camino.

- *No será falta si el defensor nada alrededor del atacante. Sin embargo, se señalará expulsión si el defensor lo desplaza.* El atacante está en posición de recibir un buen pase y este se efectúa. Normalmente, el atacante intentará mantener la posición y reaccionará para recibir la pelota. Si el defensor ve llegar la pelota y gira alrededor del atacante (incluso con contacto incidental), no será falta; sin embargo, si el defensor coge, hunde o tira hacia sí al atacante mientras se mueve alrededor de él, se le deberá expulsar. Igualmente, si el defensor tira o desplaza con un empujón al atacante hacia fuera de su posición de forma que no pueda recibir la pelota, quitándole la ventaja de posición y deberá ser expulsado.
- *Un atacante en condiciones de recibir un buen pase, es cogido, hundido o estirado por el defensor. Se señalará la expulsión.* Un jugador en el perímetro está en condiciones de recibir un buen pase y este se efectúa. Si el defensor ve llegar la pelota y coge, hunde o tira hacia sí del atacante mientras se mueve para evitar que reciba el pase, se le expulsará. Igualmente, si el defensor tira o desplaza con un empujón al atacante fuera de su posición de forma que no pueda recibir la pelota, se señalará expulsión.

En estos ejemplos se han descrito situaciones en las que el equipo atacante tiene ventaja de posición. El equipo defensor también puede tener ventaja de posición. Si el equipo atacante quita la ventaja de posición al equipo defensor y obtiene ventaja gracias a sus infracciones, se señalará falta ordinaria contra el equipo atacante (contrafalta). Se van a citar dos ejemplos en los que se puede dar esta situación.

- *Ventaja de posición defensiva.* El defensor está en el lado de la pelota, tiene sus caderas hacia arriba y está en mejor posición que el atacante. Este nada por encima del defensor quitándole su ventaja de posición. Lo mismo ocurriría si el atacante coge al defensor y tira de él, lo empuja o lo desplaza. Se señalará la contrafalta.
- *Atacante que nada por encima del defensor.* El defensor está en la línea de pase, por el lado de la pelota. El atacante coge el brazo del defensor y tira de él para ganarle la posición. Otra vez es el jugador atacante quien hace perder la ventaja de posición del defensor y se señalará la correspondiente contrafalta.

2.2.4 Ventaja de gol probable

Definición de ventaja de gol probable. Un jugador está en situación de ventaja de gol probable cuando tiene posibilidades de marcar un gol. *Perder la ventaja fuera del área de 5 metros, no es perder la ventaja de gol probable.* Cuando un defensor elimina dicha ventaja dentro del área de 5 metros mediante una falta, se señalará penalti. La probabilidad de marcar un gol debe ser clara y dentro del área de 5 metros. Fuera del área de 5 metros no significaría perder la ventaja de gol probable y, en consecuencia, no se podrá señalar penalti. Si el defensa evita una buena oportunidad de marcar gol a un jugador atacante con vía libre hacia la portería (el atacante está más cerca de la portería que el defensor más cercano, excluyendo el portero), sí que se considerará una pérdida de la ventaja de gol probable y, en consecuencia, sí que se señalará el oportuno penalti.

Consideraciones de ventaja de gol probable. Típicamente, la ventaja de gol probable, siempre dentro del área de 5 metros, se compone de los siguientes factores:

1. El jugador atacante se dirige a portería para marcar un gol.
2. Tiene el control de la pelota.
3. No hay defensor entre él y la portería contraria.
4. Está dentro del área de 5 metros.

Puede ser que el atacante no tenga la pelota pero avanza libremente hacia la portería contraria. Si el jugador va a recibir la pelota, ya vuelve a estar en una situación de ventaja de gol probable.

Si un jugador pierde la posesión de la pelota debido a error suyo, no se pierde ninguna ventaja de gol probable. No se señalará penalti. Si un jugador gana la posición a su defensor y, al hacerlo, pierde el control de la pelota, pierde también la ventaja de gol probable; en consecuencia, no se podrá señalar penalti. Si el jugador atacante intenta recuperar la posesión de la pelota y recibe una falta, el árbitro deberá distinguir si le han hecho falta ordinaria (impedir) o expulsión (coger, hundir o tirar hacia sí) o penalti si vuelve a tener ventaja de gol probable, o incluso, no señalará nada según sea la situación.

La situación del defensor determina si hay ventaja de gol probable. Hay que tener en cuenta la posición de los otros defensores para determinar si el atacante tiene ventaja para marcar un gol. Un defensor que se dé cuenta que el atacante está ganando la posición a otro defensor y puede marcar un gol, puede interponerse rápidamente en

su camino hacia la portería. Al interponerse, el atacante pierde el camino libre hacia la portería, y en consecuencia, pierde la ventaja que tenía para marcar el gol.

Se puede perder la ventaja de gol probable incluso aunque el jugador no fuera a lanzar. No es necesario que el jugador atacante esté listo para lanzar a portería para que se pueda considerar que puede marcar un gol. *Si el jugador tiene la pelota para lanzar y se le coge el brazo, no se señalará falta.* Es más, si en el momento que el atacante está realizando el lanzamiento recibe la falta, difícilmente se le señalará penalti, excepto en algunas circunstancias en las que el defensor salpique a este atacante si está dentro del área de 5 metros, etc. Si el jugador tiene la pelota en su mano, las acciones de impedir, coger, hundir o tirar hacia sí ya no serán faltas. Sin embargo, el árbitro debe estar atento a que no se produzcan otras acciones más agresivas, como golpear o dar patadas.

Como filosofía general, si un jugador está en buena situación de lanzar a portería, el árbitro apurará al máximo la ley de la ventaja para que pueda lanzar. Sólo si la acción del defensor le hace perder ventaja para lanzar (dentro del área de 5 metros), entonces se le señalará penalti.

A continuación se van a exponer unos ejemplos para ilustrar la ventaja de gol probable:

- *Coger, hundir o tirar hacia sí a un jugador escapado será expulsión si no puede alcanzar el área de 5 metros.* El jugador atacante se escapa hacia la portería contraria y no tiene ningún defensor (a excepción del portero) entre él y la portería. Su defensor está nadando detrás, cometiendo faltas de coger y hundir, pero fuera del área de 5 metros. El árbitro no señalará ninguna expulsión mientras el atacante conserve su ventaja permitiéndole llegar al área de 5 metros; si se le sigue cometiendo falta cuando ya ha entrado en el área, se señalará penalti. Sin embargo, puede suceder que, como consecuencia de la falta que recibe, el atacante no sea capaz de llegar al área de 5 metros; en este caso, se deberá expulsar al jugador defensor.

Coger, hundir o tirar hacia sí a un jugador escapado dentro del área de 5 metros será penalti. Si el atacante pierde la posesión de la pelota como resultado de una falta, después de haber llegado al área de 5 metros, el defensor que está detrás suyo habrá evitado una ocasión de gol probable mediante coger, hundir o tirar hacia sí a un jugador atacante que no tiene la pelota. En consecuencia se señalará penalti. De la misma forma, si la acción de impedir no ocasiona la pérdida del control de la pelota del atacante o, si el atacante pierde el control de la pelota debido a una deficiente acción por su parte, no se señalará ningún

penalti. Cuando el árbitro no señala nada y el jugador sigue progresando hacia el portero y este le quita la pelota, tampoco se deberá señalar penalti.

No se señalará penalti si el jugador mantiene intactas las posibilidades de marcar gol. Cuando el árbitro no señala nada, debe estar convencido que el jugador atacante tiene intactas las posibilidades de marcar gol. Cuando eso sucede, no se debe señalar un penalti demasiado rápido; no obstante, si el jugador pierde la posibilidad de marcar, se señalará penalti.

- *Evitar que el equipo atacante recupera la posesión de la pelota después de un lanzamiento.* El portero detiene el lanzamiento del jugador escapado, pero el rechace cae más cerca de un jugador atacante, él mismo u otro, sin que haya otro defensor delante. El atacante más cercano a la pelota intenta nadar hacia ella pero un defensor le coge para evitar que la recupere. El atacante, que está dentro del área de 5 metros, aún tenía posibilidades de marcar un gol si hubiera recuperado la pelota pero el defensor se lo ha impedido mediante la comisión de una falta. Como el defensor le ha quitado la ventaja de gol probable, se deberá señalar el penalti.
- *Tirando del brazo del jugador desde atrás sin la pelota.* Un jugador atacante entra por el lado del campo de juego hasta casi la línea de gol. El jugador del poste más cercano se ha echado hacia atrás hasta la línea de 5 metros mientras que otro jugador atacante se encuentra en el poste más lejano en la línea de 2 metros. El jugador más avanzado efectúa un pase hacia el jugador del segundo poste, el cual, se levanta para efectuar el remate a portería. El defensor coge el brazo del atacante evitando el remate y la posibilidad del gol. Se deberá señalar penalti. Sin embargo, si el defensor está en el lado del pase, o si el pase es demasiado alto, no está impidiendo ninguna posibilidad de gol y, en consecuencia, no se señalará nada.
- *El boya gana la posición y suelta la pelota.* El boya se encuentra en la zona de 3-4 metros. Gana la posición a su defensor y este coge al atacante mientras tiene la pelota; no será falta. El boya suelta la pelota: no se señalará falta inmediatamente. Se debe dar una oportunidad al defensor a darse cuenta que el atacante ha dejado la pelota y que pueda soltarlo. En este momento, el boya tiene una posición mejor y más posibilidad de marcar. Si el defensor comete otra falta y evita la posibilidades de marcar el gol, ahora sí que se señalará el penalti.

Porqué un defensor puede cometer penalti incluso después de levantar los brazos. Muchos defensores levantan sus brazos para mostrar que no están cometiendo ninguna falta cuando el atacante le ha ganado la posición; sin

embargo, es posible que aún estén hundiendo al jugador con la ayuda de los codos o el propio cuerpo. En estos casos, el árbitro debe decidir si está cometiendo falta. Si se comete la falta, se debe señalar el penalti. La posición de las manos o los brazos del defensor es un factor a tener en cuenta pero no será decisivo.

- *Ganar la posición con el portero demasiado cerca, no es penalti.* El boya está en la línea de 2 metros, gana la posición a su defensor, y suelta la pelota en la línea de 1 metro. El portero está demasiado cerca y tiene posibilidades de quitarle la pelota. Esta no es una situación de gol probable y en la mayoría de estos casos, no se señalará nada. Si el portero y el atacante están muy cerca y la pelota queda en medio, quizás incluso algo más cerca del atacante, y el defensor le coge reduciéndole la posibilidad de jugarla, se señalará falta ordinaria. La razón es que el defensor comete la falta para conseguir que el portero tome la posesión de la pelota. Debido a la proximidad del portero, el atacante no tenía posibilidad de marcar un gol y no se deberá señalar el penalti.

2.3 Categorías de faltas

Una forma práctica de clasificar las faltas sería dividir las faltas en tres categorías. Dentro de cada categoría, se pueden ordenar de las más leves hasta las más severas.

- Faltas de juego
- Faltas agresivas
- Faltas de conducta

En general, las faltas de juego son las faltas normales en el waterpolo. Son faltas que a menudo forman parte de una estrategia defensiva.

Las faltas agresivas son las faltas que se relacionan con la intensidad del juego. Se puede aceptar un juego intenso o presionante en cierta medida, pero se debe evitar el juego demasiado agresivo.

Faltas de conducta son las faltas que no tienen nada que ver con el juego del waterpolo y que obedecen simplemente a una cuestión disciplinaria. Estas faltas se deben señalar de una forma estricta y enérgica.

Generalmente, la primera expulsión es la más difícil de señalar y es la que, a la vez, está marcando los límites que va establecer el árbitro entre el juego que se va a permitir y el que no. Por esta razón, no es nada recomendable retardar la señalización de la primera expulsión. Si el árbitro empieza a «perdonar» infracciones por estar aún empezando el partido, se está creando él mismo un problema de control que difícilmente va a poder recuperar.

2.3.1 Faltas de juego

Definición de faltas de juego; acciones y sus consecuencias. Son las faltas que están relacionadas con el propio juego, es decir, las que comete un jugador que está pendiente de jugar la pelota. Se pueden clasificar de la siguiente forma:

<u>Acción:</u>	<u>Sanción:</u>
Marcaje	Permitido, no sancionar
Impedir	No sancionar o falta ordinaria
Empujar o apartar	No sancionar o falta ordinaria
Parar con las manos	Expulsión
Coger	Expulsión
Hundir	Expulsión
Tirar hacia sí	Expulsión

Marcar. Marcaje es la acción en la que los jugadores usan sus manos para mantener el contacto con su oponente de forma que controlan donde se encuentra. El marcaje simplemente detecta la posición del adversario y no lo desplaza ni le impide ningún movimiento. Este tipo de contacto está permitido y no debe señalarse.

Impedir, empujar o desplazar. Impedir es la acción de prevenir el movimiento del contrario cuando no tiene la pelota, mediante el contacto con él. Empujar o apartar lo puede cometer tanto el defensor como el atacante. El contacto se inicia mediante la mano o el pie del jugador, el cual, gana espacio entre ambos debido al empuje.

Parar con las manos, coger, hundir o tirar hacia sí. Parar con las manos es la acción en la que un defensor usa una o las dos manos para bloquear el movimiento de avance o fuerza al oponente a cambiar su desplazamiento hacia otra dirección. Como se describe más adelante (Apartado 3.4.5.), parar con las manos, coger, hundir o tirar hacia sí a un adversario que no tiene la pelota, será sancionado con expulsión.

Estas faltas se cometen sobre jugadores sin la pelota y se pueden hacer usando una o dos manos. Estas faltas se deben señalar sólo cuando el jugador que la recibe no tiene la pelota. Su señalización deberá permitir una adecuada ventaja para el equipo atacante teniendo en cuenta si la pelota está o no en el lugar de la falta. Estas faltas se pueden cometer con una mano o con las dos. El criterio de señalar estas faltas debe incluir el nivel de ventaja relativa de ambos equipos. Además, si la falta se comete dentro del área de 5 metros con el objeto de evitar un gol probable, se señalará penalti.

2.3.2 Faltas agresivas

Al igual que sucede en otros deportes donde los jugadores se enfrentan directamente, muchas veces se suelen emplear con intensidad y de forma agresiva en sus acciones para ganar el partido. En un deporte donde el defensor comete faltas como parte de su estrategia defensiva, los árbitros deberán mantener la ventaja atacante mediante un ritmo correcto de señalizaciones; es decir, sancionando sólo aquellas que impliquen una clara pérdida de la ventaja.

Desgraciadamente, cuando el criterio de señalización de faltas no es adecuado con respecto a la ventaja, o cuando los jugadores no son capaces de discernir el criterio del árbitro acerca de las faltas y la ventaja, aquellos empiezan a sentir frustración y empiezan a dirigir esta frustración hacia sus oponentes. Es decir, que empiezan a estar más pendientes del adversario que de la pelota. Además, a algunos jugadores les resulta difícil controlar los límites de su agresividad y pueden no ser capaces de mantenerlo dentro de unos niveles apropiados cuando el partido se vuelve tenso.

Los árbitros deben señalar las faltas agresivas y establecer límites claros entre lo permitido y lo que no. **Es responsabilidad de los árbitros señalar las faltas agresivas y establecer un límite claro entre lo que está permitido y lo que no lo está.** Si las faltas agresivas se empiezan a señalar en el segundo periodo, sin duda alguna ya será demasiado tarde. Los árbitros deben señalar las faltas agresivas de forma clara desde la primera posesión del partido.

Las faltas agresivas se pueden clasificar de la siguiente forma:

<u>Acción</u>	<u>Sanción</u>
Presionante	Ver Faltas de Juego
Demasiado agresivo	Falta ordinaria o expulsión
Golpear o dar patadas	Expulsión (o penalti)
Cabezazos	Expulsión o más
Violencia	Expulsión con sustitución (20 seg)
Brutalidad	Expulsión con sustitución (4 minutos) y penalti

Se permite un juego presionante. En el waterpolo se permite el juego presionante. Esto se refiere no sólo a que el equipo esté jugando en pressing, sino también a acciones individuales de marcaje presionante mientras intenta quitar la pelota. En este caso, normalmente serán faltas de juego y se debe señalar la sanción apropiada, o incluso no señalar nada.

Hay que tener en cuenta que, cuando un equipo pasa de jugar en zona a jugar en pressing, el juego sube bruscamente de intensidad. El árbitro deberá estar atento a este cambio y reaccionar muy rápidamente. Si sigue arbitrando con un ritmo de faltas como el que había antes del pressing, sin lugar a dudas estará dejando de sancionar faltas y le resultará bastante difícil recuperar el control del partido.

Establecer los límites del juego demasiado agresivo. Cuando los jugadores juegan demasiado agresivos, generalmente se incrementa la intensidad del partido desde un nivel permitido a otro más allá de lo aceptable. Los árbitros deben establecer un límite claro en el juego presionante. Por ejemplo, si un árbitro observa que un jugador empieza a incrementar la intensidad de su juego, se le podría señalar una falta ordinaria de una forma rápida que haga entender al jugador que el árbitro no le va a permitir jugar así, y tal vez vuelva a jugar dentro de los límites del reglamento. Algunas veces, un aviso puede ayudar a los jugadores a comprender la situación. Si el partido ya empieza fuerte desde la primera falta (y quizás no se señaló o se señaló una falta ordinaria), se podrá sancionar con expulsión a la segunda vez que se repita una acción similar. Arbitrar un partido con un nivel por debajo del juego, puede complicarlo y hacer muy difícil la labor del árbitro. Siempre será más fácil empezar sancionando pronto las faltas.

Golpear o dar patadas es expulsión. Golpear o dar patadas o intentarlo, es expulsión. Golpear o dar patadas se señalará cuando haya un claro intento de hacerlo. Hay muy pocas razones por las que no se señale esta falta. La única razón podría ser que el equipo atacante está en una clarísima situación de conseguir un gol. Estas faltas suelen suceder fuera de la zona de juego y, en consecuencia, se señalarán al margen del mismo.

Dar cabezazos es una forma de golpear. Los cabezazos se definen como una manera de golpear (ver apartado 3.4.6.). Estas faltas son peligrosas y, cuando ocurran, se deben sancionar de una forma enérgica. Dependiendo de la severidad de la falta, el árbitro puede incluso sancionarla como violencia o, aunque raramente, brutalidad. Sin embargo, los árbitros deben distinguir entre los cabezazos intencionados (intentar golpear con la cabeza) y el contacto entre la cabeza del atacante y la cara del defensor debido a un movimiento natural del atacante y a la inapropiada posición de la cara del defensor en el hombro del contrario.

Violencia es mala conducta. —WP 21.9—. La violencia es debida a acciones en las que se pone en riesgo la integridad física del jugador. Debe ser una acción no intencionada. Se supone que los jugadores deben mantener un buen control sobre su cuerpo. Si hay alguno que no se controla y efectúa acciones exageradas y agresivas sobre sus oponentes, se deberá sancionar de acuerdo con esta regla.

Definición de brutalidad y sanción. Se debe señalar siempre. —WP 21.10—.

Brutalidad es golpear o dar patadas a un contrario con intención de hacer daño. Esto es, intentar lesionar al adversario. El jugador será expulsado por todo el partido con sustitución a los cuatro minutos y se lanzará un penalti contra su equipo. Además, este jugador no podrá jugar el siguiente partido, como mínimo. No hay ninguna razón por la que el árbitro deje de sancionar una brutalidad. Si sucede, siempre se debe sancionar.

Si se señala brutalidad durante el intervalo entre periodos, tiempo muerto o después de un gol el juego se reiniciará con el silbato del árbitro de forma normal y en ese momento se procederá al lanzamiento de un penalti.

Si se señala brutalidad simultánea durante el intervalo entre periodos, el árbitro expulsará ambos jugadores con sustitución después de 4 minutos. El juego se reiniciará de forma normal y cuando uno de los equipos haya obtenido la posesión, los árbitros pararán el juego y señalarán el penalti a favor del equipo que haya obtenido la posesión. El primer penalti se lanzará sin rebote, es decir gol o no gol. A continuación se lanzará el segundo penalti sin rebote, es decir gol o no gol. Después los árbitros concederán un tiro libre desde medio campo a favor del equipo que había obtenido la posesión.

Si se señala brutalidad simultánea durante un tiempo muerto o después de un gol, el árbitro expulsará ambos jugadores con sustitución después de 4 minutos. El primer penalti lo lanzará el equipo que tenía la posesión sin rebote, es decir con resultado de gol o no gol. A continuación se lanzará el segundo penalti sin rebote, es decir gol o no gol. Después los árbitros concederán un tiro libre desde medio campo a favor del equipo que tenía la posesión.

2.3.2.1 Lo primero, la seguridad de los jugadores

Violar la ventaja para proteger al jugador. Es responsabilidad de los árbitros garantizar la seguridad de los jugadores durante el partido. En consecuencia, algunas veces, los árbitros deberán señalar ciertas faltas «violando» la ley de la ventaja. El objetivo de estas señalizaciones es parar inmediatamente ciertas acciones inapropiadas según el reglamento y el espíritu del juego, especialmente cuando estas acciones pueden degenerar en una escalada de violencia o incluso de brutalidad.

Se van a ver a continuación algunos ejemplos en los que es necesario sancionar:

- *Golpear o dar patadas detrás del ataque.* El boya ha perdido la pelota mediante una fuerte presión en defensa. Se inicia un contraataque. Dicho boya golpea o da una patada (no brutalidad) al adversario cuando regresa nadando. Este tipo de acción puede iniciar una escalada de acciones violentas entre ambos jugadores. Es el momento adecuado para que el árbitro en defensa, atento a ambos, puede decidir señalar la expulsión, incluso aunque esta no tenga relación con el juego. Por supuesto, esta señalización se realizará siempre y cuando no haya una situación clara de gol. Si ambos jugadores se intercambian golpes y/o patadas, se deberá sancionar con una doble expulsión de ambos.
- *Abordar a un atacante hacia la cara o el cuello, se considera como golpear.* Si un defensor muestra poca técnica y hace faltas exageradas al atacante, especialmente si realiza algún contacto con la cara o cuello del contrario, deberá ser expulsado, incluso aunque el jugador atacante tenga la pelota o aún pudiera seguir jugándola. También se le expulsará si tapa la visión del contrario con su mano peligrosamente cerca de los ojos del otro jugador.
- *Cualquier contacto con la cabeza, cara o cuello del adversario se considera como golpear.* Si la mano de un jugador se dirige hacia la cabeza, cara o cuello del contrario y hace contacto, se deberá expulsar a este jugador. Da igual que sea defensor o atacante. La única excepción podría consistir en que se trate de un contacto breve, no violento e incidental. En cualquier otro caso, no se tendrá en cuenta el que se tratara de una acción intencional o no; la simple presencia de las manos del jugador en la cabeza, o rostro del adversario ya es causa suficiente para señalar la expulsión.
- *Coger al contrario por el gorro.* Cuando dos jugadores de distintos equipo se están marcando de manera que empiezan a jugar mutuamente de forma agresiva y olvidándose de donde está la pelota, se les expulsará a ambos. *Expulsión doble.* Hay que recordar el concepto de «jugar la pelota y no el jugador» y

cuando es una pareja de jugadores quienes están elevando el listón de las acciones físicas, se debe cortar de inmediato.

- *Niveles de faltas que se pueden señalar por juego atacante agresivo.* Un jugador atacante golpea o da patadas al defensor. Esta acción se puede señalar simplemente con una falta ordinaria (y el consecuente cambio de posesión), una expulsión en ataque (por golpear o dar patadas) con la consecuente pérdida de posesión, o incluso una brutalidad en ataque con expulsión por el resto del partido con sustitución a los cuatro minutos y penalti adicional. Los árbitros deberán decidir la sanción en función de la gravedad de la acción.

En resumen, siempre se deben señalar las faltas que ponen en riesgo la integridad de los jugadores. Estos comportamientos no son aceptables según el espíritu deportivo ni tampoco en waterpolo.

Hay que tener en cuenta que cuando se han de aplicar este tipo de sanciones, normalmente, el árbitro ha podido tener alguna responsabilidad en esa jugada o en anteriores.

2.3.3 Faltas de conducta

¿Qué son las faltas de conducta? Las faltas de conducta son las que se derivan de un comportamiento inadecuado. Las pueden cometer los entrenadores, delegados, o jugadores que están en el banquillo (fuera del agua), o los jugadores que están en el agua durante el partido. Si el entrenador, delegado o jugadores del banquillo, tienen un comportamiento inadecuado, el árbitro les podrá mostrar la tarjeta amarilla o roja, según sea el caso. La falta de disciplina en los banquillos no se debe tolerar.

Las faltas de conducta en el agua, se pueden clasificar de la siguiente forma:

<u>Acción:</u>	<u>Sanción:</u>
Desobediencia	Expulsión por todo el partido con sustitución
Falta de respeto	Expulsión por todo el partido con sustitución
Mala conducta	Expulsión por todo el partido con sustitución
Conducta antideportiva	Expulsión por todo el partido con sustitución

Desobediencia. —**WP 22.11**—. Desobediencia es no hacer caso de las instrucciones de los árbitros. Se incluye el no prestar atención a los avisos de los árbitros. La sanción por la desobediencia es la expulsión por todo el partido con sustitución a los 20 segundos. La única excepción que prevé el reglamento a esta situación es la del portero que no obedece correctamente la instrucción de quedarse bajo los palos de la portería en el lanzamiento de un penalti. En este caso la sanción es la expulsión por 20 segundos.

Falta de respeto. —**WP 22.11**—. Falta de respeto es una mala conducta hacia los árbitros o resto de miembros del jurado. Incluye dejar el agua por un jugador expulsado durante el juego, uso de lenguaje inapropiado, gesticular o salpicar a los árbitros. La sanción es la expulsión por todo el partido con sustitución a los 20 segundos. Cuando esta falta de respeto tiene lugar en los intervalos entre periodos, tiempo muerto o después de un gol, sin haberse reiniciado el juego, el jugador será expulsado pero su equipo empezará con siete jugadores.

Mala conducta. —**WP 22.9**—. Mala conducta es un comportamiento inadecuado realizado por el entrenador, jugadores o espectadores. Incluye el uso de reiterado de faltas exageradas, lenguaje o gestos obscenos o conductas antideportivas que no se deben tolerar en el deporte. La sanción es la expulsión de todo el partido con sustitución a los 20 segundos. También se considera como mala conducta la acción en la que un jugador, defensor o atacante, coge del gorro o de sus cordones al contrario.

Se deben señalar las faltas de mala conducta. Estas faltas se deben señalar de forma coherente y su señalización se debe reforzar de una forma enérgica (aunque sin exagerar). Se deben señalar cuando suceden aunque en algunas ocasiones, el árbitro se abstendrá de señalarlas inmediatamente, debido a que haya una situación de clara oportunidad de gol; en este caso, el árbitro no parará el juego y esperará a que finalice la jugada. Aún así, deberá señalar la falta lo antes posible.

En ocasiones, cuando se genera un barullo de palabras y gestos en el agua y se corre el riesgo de que se forme una «tangana», o cuando un jugador aparece nervioso dispuesto a encararse con otro jugador o incluso con el árbitro, puede ser una buena solución ordenar el inmediato reinicio del juego. Al reiniciarse el juego, los jugadores están obligados a jugar si no quieren encajar un gol rápido y, posiblemente, desaparecerá la amenaza sin que haya ido a más y sin necesidad de sanciones más graves.

2.4 Procedimientos y situaciones relativas al juego

2.4.1 Suspensión de un partido

Condiciones para suspender un partido. Un árbitro puede suspender un partido si no es posible su continuación dentro del espíritu del reglamento (por ejemplo, insuficiente número de jugadores al inicio, o comportamiento de jugadores, entrenadores o espectadores que impiden un desarrollo normal del partido). Cuando el árbitro suspende el partido, el marcador se queda como está en ese momento. El árbitro no puede decidir el resultado final ya que esta decisión corresponde al Comité de Competición.

También suspenderá el partido cuando un equipo no está completo (al menos siete jugadores), y ya han pasado 15 minutos respecto de la hora programada de inicio. En ese momento, el árbitro podrá consultar al otro equipo para suspenderlo o alargar la espera. Si el equipo no está de acuerdo en seguir esperando, el partido se suspenderá. En cualquier caso, el árbitro también puede decidir la suspensión del partido sin consultar a los equipos cuando se ha superado el límite de los 15 minutos de espera.

El árbitro también suspenderá el partido si un equipo queda con 4 jugadores o menos.

2.4.2 Pedir la pelota

Puede ser necesario pedir la pelota durante el partido (por ejemplo, por un error en la señalización de los árbitros, un saque neutral, etc.). El árbitro silbará en repetidas y cortas ocasiones su silbato para reclamar la atención de los jugadores, efectuando una señal con ambas manos dibujando la pelota (movimiento circular con ambas manos), e indicará el árbitro al cual se le debe dar. Si aún hay confusión entre los jugadores, el árbitro se dirigirá verbalmente a los mismos para dar las oportunas instrucciones.

Se puede pedir la pelota por las siguientes razones:

1. El árbitro quiere dirigirse al entrenador o un jugador para amonestarle, dar instrucciones, etc.
2. Para reemplazar o atar el gorro de un jugador
3. Cuando los dos árbitros señalan faltas ordinarias en distintas direcciones de forma simultánea
4. Cuando un árbitro por error, señala la dirección errónea
5. Cuando hay un jugador lesionado y se debe parar el juego
6. Cuando hay problemas con el marcador, tiempo de posesión u otras aclaraciones de la mesa

Después de pedir la pelota, se demorará su entrega si hay situación de ventaja. - Apéndice A I-13. En determinadas ocasiones, como por ejemplo, el partido excede en intensidad y se está escapando al control del árbitro, puede ser recomendable parar el partido y pedir la pelota para «consultas a la mesa». Esta breve pausa puede tener efectos balsámicos en la agresividad del juego.

Después de pedir la pelota, se reiniciará el juego con la concesión de un tiro libre (u otro lanzamiento, según las reglas) para el equipo que la tenía. En el caso del tiro libre, el árbitro se asegurará que ningún equipo tiene ventaja, antes de dar la pelota. El tiro libre se lanzará desde el sitio donde estaba la pelota (o falta, según sea el caso) antes de pedirla. En el lanzamiento del tiro libre no se podrá lanzar directamente a portería, en ningún caso.

2.4.3 Contraataque (cambio rápido)

El contraataque tiene lugar en la transición de defensa a ataque. En el contraataque tienen lugar avances y pases rápidos. El contraataque se acaba cuando el jugador más avanzado llega a los dos metros contrarios.

2.4.4 Juego parado

¿Qué es juego parado? Es el lapsus de tiempo que transcurre desde que se señala una falta hasta que se vuelve a poner otra vez en juego la pelota, ya que se para el cronómetro general. El waterpolo es el único deporte en el que realmente el juego se acelera después de una señalización, ya que en los otros deportes la señal del silbato para el juego.

Faltas con el juego parado. —WP 21.12, 21.13—. Durante esos momentos, se deberá expulsar a los jugadores del equipo defensor que cometan alguna falta de impedir, empujar o desplazar a un contrario.

Dado que se señala una expulsión y esto es una clara ventaja adicional, los árbitros deben asegurarse de que se ha producido realmente la falta. Será expulsión del defensor, la acción de impedir o empujar a un adversario con el juego parado, ya que esta acción puede producir una pérdida de la ventaja de posición. Si de la acción del defensor no se deriva ninguna pérdida de posición ni cambio de la ventaja ofensiva, el árbitro puede abstenerse de señalarla, si, no haciéndolo, puede haber mayor ventaja para el equipo atacante.

Por ejemplo, si un jugador recibe una falta fuera del área de 5 metros, el jugador podrá lanzar directamente a portería. Sin embargo, el árbitro podría señalar una expulsión al defensor del boya si, al hacerlo, da una nueva ventaja al equipo atacante; de entrada, el tiempo de posesión volvería a empezar. Pero podría suceder que esta señalización quitara ventaja al equipo atacante ya que podría impedir el lanzamiento directo del primer jugador, quitando, pues, ventaja ofensiva al equipo.

Evitar el nado con el juego parado será expulsión (coger). Con el juego parado, los árbitros deben prestar mucha atención a un posible incremento de la ventaja ofensiva. Por ejemplo, después de señalar falta al boya, se expulsará al defensor que impida o coja a un atacante que está entrando hacia portería, especialmente si el boya estaba preparado para realizar el pase a dicho jugador. Los árbitros deben señalar expulsiones con el juego parado para conseguir un juego activo y con movimiento, a menos que, por ejemplo, el boya esté en condiciones de sacar la falta y dar un buen pase a otro jugador que viene desmarcado desde fuera.

Pueden haber faltas más intensas con el juego parado. Se deberán señalar incluso aunque el juego no esté parado. Debido a la importancia del juego del boya, muchos defensores incrementan la intensidad de su marcaje hacia él después de la señalización de una falta en el perímetro. En ese marcaje se pueden producir faltas de coger, hundir o tirar hacia sí al boya que no tiene la pelota. En estos casos se debe expulsar al jugador defensor del boya (aunque se deberá prestar atención a que otro

jugador no esté a punto de realizar un lanzamiento directo). Estas expulsiones no son específicas del juego parado (impedir, coger, hundir o tirar hacia sí); el árbitro las deberá señalar de la misma forma que con el juego en marcha.

Faltas en ataque. No se señalarán si no afectan al juego, a menos que sean particularmente duras o flagrantes. Con el juego parado, también puede ser el atacante quien cometa falta de impedir, empujar o desplazar al contrario. Con esta acción aumenta el nivel de ventaja del atacante bajando, en consecuencia, el del defensor y se deberá señalar una contrafalta. Sin embargo, estas faltas no se señalarán si no afectan directamente al juego. Por el contrario, las faltas atacantes resultantes de coger, hundir o tirar hacia sí se deben señalar prácticamente siempre. Estas faltas se señalarán normalmente como faltas ordinarias, y se concederá el lanzamiento de un tiro libre a favor del equipo defensor. Sin embargo, si la falta es particularmente dura o flagrante, se deberá señalar la correspondiente expulsión en ataque.

Los árbitros deberán tener cuidado en mantener el partido dentro de los límites del reglamento. La ley de la ventaja es clara, pero no debe ser ninguna excusa para no señalar una falta cuando esta suceda (ver discusiones de faltas en el capítulo 3).

2.4.5 La «ayuda»

En una defensa en zona se usa la «ayuda», que consiste en el segundo defensor que acude a colaborar en la defensa del boya. En este sistema, uno o más jugadores se acercan al boya para reducir su espacio de juego y evitar que se le pueda pasar la pelota ayudando al defensor del boya (doble marcaje), y/o quitarle la pelota si esta llega.

2.4.6 El ritmo del partido

Muchas personas dan una gran importancia al árbitro para marcar un adecuado «ritmo de partido». Casi cada árbitro siente un ritmo de partido distinto. Básicamente, cada partido tiene un ritmo distinto para ellos. El ritmo está en el agua, pero resulta afectado por lo que sucede en el agua y fuera de ella. El ritmo sube y baja y cambia de «tempo». Generalmente, algunas de las cosas que pasan, se sienten como buenas y otras como malas; en consecuencia, marcar el «ritmo del partido» es la habilidad de arbitrar permitiendo las cosas buenas y eliminando las malas. Dicho de otra forma, arbitrar el ritmo del partido es asegurar la progresión natural del juego hacia un final adecuado.

El ritmo del partido no es un concepto fácil, y la percepción del ritmo cambia según como lo desarrolle el árbitro. Normalmente, el ritmo idóneo se suele encontrar en mayor medida en los partidos en los que tanto los jugadores como los árbitros tienen mejor nivel. Tenderá a haber menos ritmo, en la medida en que los árbitros son menos experimentados y los jugadores menos habilidosos.

2.4.7 Defensa levantando los brazos

Aún se pueden señalar faltas cuando el jugador ha levantado los brazos. Aunque levante los brazos no significa que no cometa falta. Un error muy común en los jugadores consiste en que al levantar los brazos, el árbitro ya no les podrá señalar ninguna falta. Muchos jugadores y entrenadores piensan que si se muestran los brazos fuera del agua, no se puede señalar falta. Igualmente, muchos creen que si se tienen los brazos dentro del agua, se está cometiendo falta. Ninguna de estas situaciones es completamente correcta.

Aunque levante los brazos, el jugador aún puede cometer falta de impedir, coger, hundir o tirar hacia sí. Algunas veces los jugadores levantan los brazos fuera del agua aunque en realidad siguen restringiendo la capacidad del atacante de moverse, incluso aunque el atacante no tenga la pelota; esto es, al menos, impedir. A menudo, los jugadores levantan sus brazos pero siguen aprisionando el cuello o los hombros del contrario con sus antebrazos y hundiéndoles con sus codos; las manos están arriba, pero siguen cometiendo una falta de coger o hundir un jugador, lo cual es expulsión. Sencillamente el hecho de tener las manos fuera del agua no elimina completamente la posibilidad de coger, hundir o tirar hacia sí un contrario con el uso de los brazos, antebrazos, codos, pecho o barbilla. Igualmente, no porque el jugador haya sacado sus brazos fuera del agua ya no se podrá señalar ninguna falta, ya que el jugador la puede haber cometido con el movimiento de levantar los brazos. Se comete falta cuando el defensor hace una acción de impedir, coger, hundir o tirar hacia sí a un contrario; sin embargo, el árbitro debe determinar hasta qué punto la acción del defensor reduce el nivel de ventaja del jugador atacante y no únicamente la localización física de las manos.

Las faltas se pueden cometer con una o dos manos. Otra idea muy común es que si la falta se comete con sólo una mano, no se puede expulsar, mientras que siempre que se cometa con las dos, será expulsión. Indistintamente de que se use una mano o dos, es posible en ambos casos para un jugador cometer la falta de impedir, coger, hundir o tirar hacia sí a un contrario que no tiene la pelota. Estas faltas se deben señalar a menos que no exista una clara situación de ventaja para el equipo atacante.

2.4.8 Si un equipo marca un gol en su propia portería, ¿a quién se le asignará el gol?

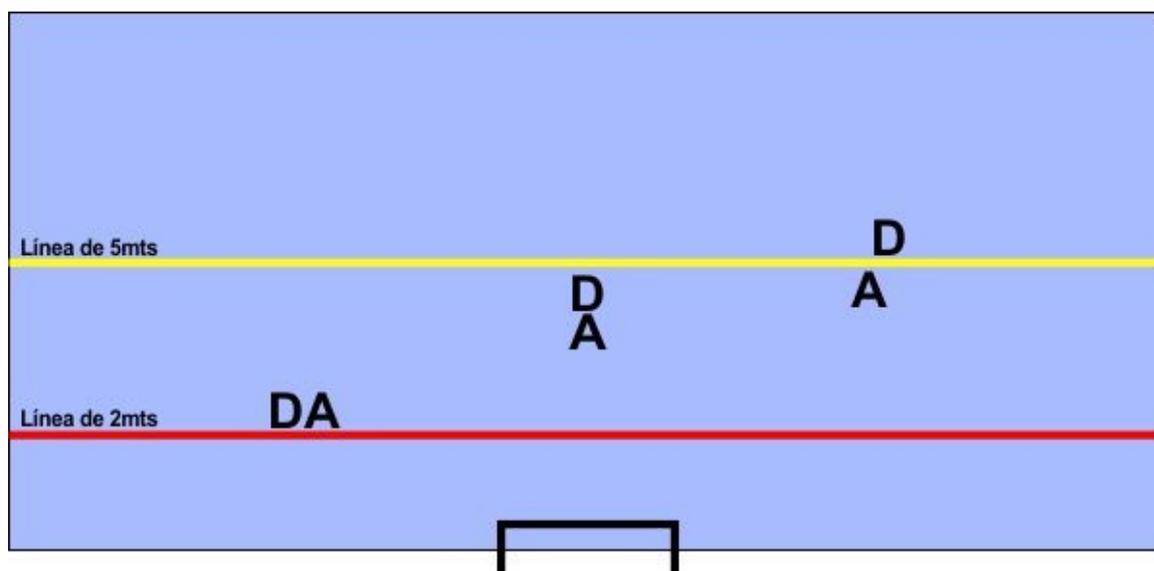
Autogol - I 14.1.1. En el caso improbable de que un jugador defensor marque un gol en su propia portería, se le asignará al jugador contrario que esté más cerca de la misma.

Autogol del portero en un tiro libre - I 16.2.1. Si en un saque de portería o lanzamiento de un tiro libre, el portero pone en juego la pelota y se marca él mismo un gol, ese gol será válido.

Lanzamiento ilegal. No se concederá el gol - I 16.1.1. Si hay un lanzamiento ilegal (por ejemplo, lanzar directamente a portería un tiro libre cuando la falta se ha cometido dentro del área de 5 metros, lanzar directamente a portería un tiro libre después de un tiempo muerto, o lanzar directamente en el reinicio después de un gol, etc.), no se podrá conceder gol. La única excepción consiste en que un defensor o el portero, rematen intencionadamente la pelota hacia su portería. En estas circunstancias, sólo se podrá marcar gol, si la pelota es jugada (controlada) por otro jugador de cualquier equipo después del lanzamiento del tiro libre y a continuación entra a portería.

2.4.9 Espacio de juego

Espacio de juego, se define como el espacio que dispone el boya u otro jugador que se dirija a portería, respecto de los jugadores contrarios. Además, no debe haber ningún otro contrario entre él y la portería, a excepción del portero defensor. El siguiente diagrama ilustra tres situaciones con espacio de juego del atacante (A) sobre su defensor (D).



2.4.10 Líneas de pases

La línea de pase es la línea recta y directa que hay entre la pelota y el posible jugador receptor del pase.

2.4.11 «Jugar la pelota y no el jugador»

«Jugar la pelota y no el jugador» ha sido una expresión guía durante muchos años. Sin embargo, no está en el Reglamento. Esta frase demasiadas veces es mal interpretada y usada exageradamente.

El objetivo del juego del equipo atacante es ganar. En consecuencia, el equipo defensor tiene la obligación de evitar que la pelota entre en su portería. En el proceso de intentar ganar e intentar evitar el gol, los jugadores atacantes se esforzarán en mejorar su ventaja ofensiva, y los jugadores defensores se esforzarán en mejorar su ventaja defensiva o, lo que es lo mismo, disminuir la ventaja del atacante; esto último, no se puede realizar con el uso de acciones de impedir, coger, hundir o tirar hacia sí al contrario cuando este no tiene la pelota. Los jugadores están obligados a dirigir sus esfuerzos hacia la pelota y no hacia el adversario. En consecuencia, lo normal es que los entrenadores y jugadores piensen en «jugar la pelota y no el jugador».

Es importante que los árbitros recuerden que el waterpolo es un deporte de contacto, lo cual significa que habrá contacto entre los jugadores a partir del momento que un atacante mueve la pelota hacia la portería contraria. Los jugadores atacantes, sin embargo, pueden hacer sus movimientos desplazando al jugador defensor o nadando sobre él en lugar de jugar la pelota. Igualmente, el jugador defensor puede evitar el avance del contrario desplazándole fuera de su camino o evitando que el atacante le gane la posición. Cuando los jugadores de algún equipo cometen acciones de impedir, coger, hundir o tirar hacia sí a un contrario, están violando el espíritu de esta regla. Las reglas están pensadas para permitir al árbitro retornar la ventaja que ha perdido un equipo con la señalización de una falta.

2.4.12 Lado fuerte y lado débil

El lado fuerte es aquel donde se encuentra la pelota, y el débil es aquel donde no está.

2.4.13 Señalizaciones y uso del silbato

No hay pitidos estándar en el deporte del waterpolo; sin embargo, los árbitros más experimentados usan algunas técnicas comunes. Si todos los árbitros siguen las mismas pautas de pitidos, la comprensión de las señalizaciones de los árbitros serán más fáciles. Se podría decir que el objetivo es que una persona entendida en waterpolo y que esté de espaldas al campo de juego, pueda saber qué está señalando el árbitro con sólo escuchar su silbato.

Se recomienda que todos los árbitros usen el siguiente tipo de pitidos:

1. Un solo toque de silbato para señalar una falta ordinaria. Ambos árbitros señalarán en la dirección del ataque. El árbitro apuntará en la dirección desde donde se debe lanzar el tiro libre y extenderá horizontalmente el brazo más cercano a la portería defensora dejándolo paralelo al lado de la piscina. El árbitro que ha señalado la falta, extenderá su brazo señalando con el dedo el lugar desde donde se debe poner la pelota en juego, sólo si la pelota no se encuentra en ese lugar.
2. Dos toques de silbato cortos para señalar una falta que significa un cambio de posesión. En consecuencia, estos pitidos se usarán en el caso de contrafaltas. Si el atacante lanza la pelota fuera de banda, o a la expiración de los 30 segundos de posesión ambos árbitros apuntarán en la nueva dirección del ataque.
3. Dos (o más) toques de silbato cortos seguidos de un pitido más largo, para señalar una expulsión. El primer movimiento del árbitro que sanciona la falta, será indicar la dirección del ataque. Con el otro brazo, el árbitro señalará al jugador que ha cometido la expulsión y con el mismo brazo efectuará un movimiento indicándole la zona de reentrada. Se recomienda realizar los toques de silbato y gestos con cierta rapidez para permitir un pase rápido si hubiera oportunidad de hacerlo.
4. Un toque de silbato corto seguido de uno largo para señalar un penalti. Durante el pitido largo, levantará la mano más cercana a la portería con los cinco dedos extendidos.
5. Un toque de silbato para señalar un fuera de banda a favor del equipo que tiene la pelota. Por ejemplo, si la pelota sale fuera de los límites laterales y debe ser a favor del equipo atacante, este mantendrá la posesión y, por lo tanto, sólo se usará un pitido.
6. Dos toques de silbato cortos cuando se deba señalar un saque de esquina. El

primer toque de silbato será un poco más largo para indicar que se va a señalar algo fuera de lo normal (diferenciarlo así de una contrafalta), y el segundo pitido será más corto. Durante el primer toque de silbato el árbitro indicará la dirección de la pelota y con el segundo toque de silbato indicará la esquina (cercana o lejana) desde donde se pondrá en juego la pelota. Si se debe poner en juego desde la esquina más lejana (el lado de la piscina donde se encuentra el árbitro en defensa), el árbitro de aquel lado se adelantará hasta la línea de dos metros para indicar el lugar exacto desde donde se ha de poner en juego la pelota aunque no usará el silbato para indicarlo.

7. El gol se señalará con un toque de silbato largo. El reglamento de waterpolo indica que el árbitro apuntará hacia el centro del campo de juego cuando se marque un gol. Esta señal se puede confundir con una contrafalta; en consecuencia, muchos árbitros apuntan primero hacia la portería para, a continuación, apuntar hacia el centro del campo. Después de cada gol, el árbitro en defensa se asegurará que se ha anotado correctamente el gol en el marcador. Se señalarán los números a la mesa con la ayuda de ambas manos empezando con la mano derecha. A veces, los jugadores no saben qué número está señalando el árbitro; el árbitro les ayudará mostrándoles a ellos también el número que señala. El número «10» se representa mediante el puño cerrado, así que no se usarán ambas manos para señalarlo. Todos los otros números por encima del «5» se señalarán con ambas manos. Cuando se señalen los números a la mesa, se hará sin dejar de mirar el campo de juego en ningún momento. Algunos jugadores pueden esperar a este momento a efectuar algún «ajuste de cuentas» pues saben que pueden quedar desatendidos por el árbitro. Que el árbitro no pierda la atención y mantenga su mirada puede ser disuasorio para cometer la acción.

Cuando la señalización del árbitro ha sido confusa o incluso errónea, pedirá inmediatamente la pelota y repetirá la señalización para que todos los presentes sepan qué ha señalado. A continuación esperará a que se haya neutralizado la situación de ventaja creada por la confusión antes de devolver la pelota al jugador que la tenía para que la ponga en juego mediante un tiro libre. En este caso, el tiro libre no se podrá lanzar directamente a portería.

2.4.14 Tarjetas amarillas y rojas

Si el entrenador muestra un comportamiento inadecuado, se le deberá advertir de que no puede continuar así. Si persiste en su mal comportamiento, se le deberá mostrar la tarjeta amarilla. Una tarjeta amarilla es una amonestación pública y que sólo tiene validez para ese partido. Después de mostrar la tarjeta amarilla, al entrenador aún se le permitirá avanzar hasta la línea de 5 metros cuando su equipo tiene la pelota, dar instrucciones, y permanecer de pie. De persistir en su mal comportamiento, se le deberá mostrar la tarjeta roja. Si a criterio del árbitro, el mal comportamiento inicial es exagerado, se le podrá mostrar la tarjeta roja directamente sin necesidad de mostrarle previamente la amarilla. Si un jugador del banquillo o cualquier otro oficial, muestra un mal comportamiento, se le mostrará la tarjeta roja directamente. No hay avisos para los oficiales o jugadores del banquillo.

El entrenador, oficial, o jugador que recibe la tarjeta roja, deberá dejar el recinto del campo de juego por el resto del partido. Sin embargo, puede permanecer en la grada destinada al público. Si sigue persistiendo en el mal comportamiento, se le expulsará de la grada.

Hay que tener en cuenta que cuando se han de aplicar este tipo de sanciones, normalmente, el árbitro ha podido tener alguna responsabilidad en esa jugada o anteriores.

3. Durante una competición

En este capítulo se van a exponer las actuaciones de los árbitros a lo largo de todo el partido o competición fuera del propio ámbito del juego. Cabe añadir que es responsabilidad de los árbitros conocer y aplicar las reglas específicas de cada competición.

3.1 Actuaciones antes del partido

3.1.1 Llegada y control de la instalación

El árbitro debe llegar a la instalación 45 minutos antes y debe estar preparado junto a la mesa de secretaría, no más tarde de 30 minutos antes de iniciarse el encuentro. A su llegada, lo primero será identificar al Delegado de Campo y darse a conocer. De esta, forma todos los participantes ya sabrán que han llegado los árbitros.

El organizador es el responsable de las marcas del campo de juego, pero el árbitro debe asegurarse que está todo correcto - WP 1.1. A pesar de que el organizador es el responsable de tener la instalación y todos los elementos necesarios preparados, el árbitro debe asegurarse que el campo de juego está correctamente marcado, que hay al menos 5 pelotas correctamente hinchadas; el buen funcionamiento del marcador, situación de los banquillos, etc. Esto no significa que el árbitro deba medir las porterías, ni la línea de 2 metros al centímetro, etc. pero si asegurarse de que las señalizaciones son correctas, prestar atención a las líneas del campo, etc. El árbitro debe asegurarse de los siguientes aspectos:

- ¿Por dónde se va a realizar el sprint de inicio de periodos?
- ¿Dónde están las zonas de reentrada?
- ¿Dónde están los límites del campo de juego? (Por ejemplo, en la pared, en la línea de gol, etc.)
- ¿Se debe arbitrar en una zona no habitual por configuración de la piscina u obstrucciones? (Por ejemplo, ambos en el mismo lado, etc.)
- ¿Hay mesa y silla para el evaluador y silla para el Delegado de Campo?

Si se usan conos para marcar las líneas de 2 y 5 metros, la punta del cono indicará dicha línea; Si se usan marcas, la señalización de la línea corresponderá al lado más cercano a la portería.

Situación de las señales y marcas - I 1.6.2. Durante el control preliminar, el árbitro deberá conocer qué señal se usará para indicar la finalización de los 30 segundos de posesión, y la de final de periodo. Lo mejor es pedir a los oficiales de la mesa que hagan sonar ambas señales acústicas. También verificará que hay el juego de gorros de reserva en la mesa, cronómetros manuales, banderas, campana para el último minuto, etc.

Número y situación de los cronómetros - I 1.2.3. Se recomienda el uso de cuatro cronómetros que muestren el tiempo de posesión, uno en cada esquina del campo de juego. Si solo hay dos relojes disponibles, se situarán en los lados opuestos al árbitro

en ataque. Si no fuera posible esta localización, se situarán en el mismo lado de la mesa. El marcador general se situará de forma que ambos equipos tengan fácil visibilidad del mismo.

3.1.2 Gorros

Los equipos deben lucir gorros de colores claramente diferenciados. Dicha distinción debe ser visible tanto con el gorro mojado como seco. Si, en opinión del árbitro, no hay suficiente diferencia entre los gorros de cada equipo, el equipo citado en primer lugar elegirá el color mientras que el segundo equipo deberá elegir otro suficientemente distinto del anterior. Se puede jugar con gorros propios aunque los números deberán ser claramente legibles tanto en seco como en mojado. Si se usa un gorro de plástico por debajo, este deberá ser del mismo color que el gorro oficial. Cuando los gorros estén personalizados, los equipos llevarán otro conjunto de gorros de reserva. Se recomienda a los equipos llevar dos conjuntos de gorros de distinto color.

Si un equipo dispone de dos porteros, deberá tener dos gorros de portero, uno con el número 1 y el otro con el número 13. De esta forma se facilitan y agilizan las sustituciones del mismo.

3.1.3 Comprobaciones de los jugadores. Elementos que pueden causar lesiones

Se recomienda que los árbitros comprueben los jugadores antes del partido. La sanción si el partido ha empezado es la expulsión por todo el partido con sustitución inmediata a menos que no se haya realizado la comprobación previa - WP 5.4, 5.5, I 5.4.1, I 5.4.2. Los árbitros deben comprobar los jugadores antes de iniciarse la presentación —si la hubiera— o, en cualquier caso, antes de iniciarse el partido. Si durante el partido un jugador está usando algún elemento que pueda causar daño o cualquier otro elemento ilegal (como grasa en sus cuerpos), se le expulsará por todo el partido con sustitución inmediata. Si la infracción fuera dudosa y claramente sin intencionalidad, será responsabilidad de los árbitros decidir su expulsión.

Elementos que pueden causar daño - I 5.4.3. Entre los elementos a comprobar, se incluyen las uñas largas, brazaletes (cuello, muñeca, pie), piercings, anillos, etc. Si hay algún elemento que no se pudiera sacar, se le tapaná adecuadamente con cinta adhesiva resistente al agua. No se permite ninguna clase de elemento rígido. Si algún jugador tiene una lesión antes de iniciarse el partido, se deberá contrastar con el entrenador si ese jugador será capaz de jugar. Es responsabilidad de este último asegurarse que los jugadores están en buenas condiciones para jugar.

Si un equipo pide a los árbitros comprobar a un jugador durante el partido, la realizará el árbitro que controló ese equipo antes del inicio. Si no se efectuó ninguna comprobación, esta la podrá hacer cualquiera de los dos.

Los miembros del equipo deberán tener la misma uniformidad, tanto jugadores como oficiales. Los bañadores deberán ser iguales. Los oficiales del equipo deberán vestir pantalón largo y zapato deportivo. No está permitido el tipo de pantalones de chándal o tejanos ni zapatillas de piscina.

3.1.4 Comprobaciones del acta durante y al finalizar el partido

El acta la rellena el secretario y es el documento oficial del partido, lo cual significa que siempre debe estar correcta. Los árbitros se asegurarán que se rellena correctamente. Un acta errónea puede producir una reclamación posterior. En el «Manual de los Auxiliares de mesa» se puede encontrar un modelo de acta y las instrucciones a dar a los secretarios.

Antes del partido deberán comprobar las licencias e identificar los diferentes oficiales del banquillo.

Durante el partido, ambos árbitros irán indicando el número de los jugadores expulsados o el de los que han marcado un gol (como ya se ha dicho, el árbitro no dejará de mirar el campo de juego cuando señale los números a la mesa). Esto se puede realizar mediante señales, hablando o de las dos formas. Si se están indicando con señales, el árbitro debe asegurarse que la mesa ha entendido cada señal. Si el secretario parece tener poca experiencia, será conveniente ir comprobando frecuentemente, especialmente durante el primer periodo, que se están escribiendo las anotaciones en el acta de forma correcta. Estas comprobaciones sólo se efectuarán cuando el juego esté parado (por ejemplo, después de un gol). Si apareciera un error, será mejor corregirlo lo antes posible sin esperar a la finalización del periodo. Una manera de realizar la comprobación, es comprobar que se ha anotado correctamente un gol en el acta antes de reiniciarse el juego.

Si ambos entrenadores advierten al árbitro que el marcador está erróneo, el jurado no conoce cuál debe ser el correcto, y si los entrenadores están de acuerdo en el resultado, se podrá corregir el mismo en el acta. En este caso, se anotará en el anexo esta corrección con indicación expresa del acuerdo de ambos entrenadores.

Al final del partido, ambos árbitros deberán comprobar y firmar el acta. Antes de hacerlo es conveniente comprobar, entre otros, los siguientes aspectos, entre otros:

- Los goles del partido deben coincidir en los tres sitios distintos en que se realizan las anotaciones. El marcador parcial del desarrollo del juego, debe ser el mismo que el reflejado en los parciales por periodos. El número de goles del primer equipo (que es la suma de los conseguidos individualmente por cada jugador del primer equipo) y el número de goles del segundo equipo (que es la suma de los conseguidos individualmente por cada jugador del segundo equipo) debe coincidir con el desarrollo del partido y el marcador parcial y final.

- El número total de expulsiones y penaltis anotados individualmente a cada jugador, debe coincidir con la suma de los mismos en el desarrollo del partido.
- Igualmente, se deben comprobar las tarjetas amarillas y rojas y los tiempos muertos solicitados, de la misma forma que en los casos anteriores.

Normalmente, los árbitros no están obligados a efectuar dichas comprobaciones, aunque son muy recomendables efectuarlas, especialmente, cuando se esté en partidos importantes y/o en momentos trascendentes del mismo.

Si debido a las incidencias habidas durante el partido, es necesario rellenar el anexo del acta, todos los miembros de la mesa se dirigirán junto con los árbitros a una estancia o despacho adecuado de la instalación para su cumplimiento. En ningún caso se hará en la misma mesa, en presencia de los equipos y público.

Si por muy especiales circunstancias fuera desaconsejable rellenar el anexo a la finalización del partido (por situación general demasiado nerviosa o incluso hostil), los árbitros escribirán las palabras «Sigue informe» en el anexo y lo firmarán entregando copia a cada equipo. Sin embargo, deberán remitir dicho informe antes de las siguientes 24 horas posteriores a la finalización del partido.

3.1.5 Reunión con los capitanes y entrenadores

Los árbitros no tienen la obligación de reunirse con los capitanes y los entrenadores; a pesar de ello, suele ser recomendable hacerlo, al menos con los capitanes. Y esto será más conveniente, cuando se vaya a disputar un partido con normas especiales, distintas de lo habitual. Es responsabilidad de los árbitros asegurarse que ambos equipos conocen las normas bajo las cuales se va a disputar el partido. En estas reuniones estarán presentes ambos árbitros aunque se recomienda que sólo uno de ellos sea el que se dirija a los representantes de los equipos.

Los aspectos que se pueden tratar con los capitanes (y entrenadores si es el caso), son los siguientes:

- Elección de campo, si es necesario. Se determinará por el lanzamiento de una moneda. Los equipos cambiarán al final del segundo periodo, y al final del 1^{er} periodo de la prórroga, si la hubiera, mientras que los árbitros cambiarán cuando no cambien los equipos.
- En piscinas en las que se hace pie en un lado, un entrenador puede solicitar cambiar de lado en cada periodo. En este caso, los árbitros no cambiarán de lado.
- Repaso de algunas reglas básicas, como dónde se tirará la pelota al inicio de cada periodo, línea de gol si es confusa, zona de reentrada si no está señalizada, colocación de los banquillos, cronómetros, presentación, etc.
- Cualquier aclaración o duda antes del inicio del partido
- *Nadie se puede dirigir a los árbitros durante el partido - I 21.11.1.* En general, nadie se puede dirigir a los árbitros durante el partido. Por lo tanto, se deben aclarar las cuestiones en estas reuniones previas al inicio.
- *Los árbitros no se dirigirán a los jugadores y/o entrenadores a menos que se requiera alguna aclaración - I 21.11.1.* Recordar a los capitanes que en los banquillos sólo pueden haber hasta seis jugadores siempre con el gorro puesto y tres oficiales acreditados (por ejemplo, entrenador, segundo entrenador y delegado de equipo) y que todos ellos se deben comportar adecuadamente.

3.1.6 Presentación

Antes del inicio del partido se procederá a la presentación de los equipos. Este cometido será responsabilidad de la organización del encuentro o competición.

Diez minutos antes del inicio del encuentro, los árbitros llamarán a los equipos para proceder a la presentación.

Los jugadores de ambos equipos se pondrán a disposición de los árbitros para que estos comprueben que se disponen a jugar de acuerdo con lo establecido en el reglamento (bañadores, uñas y otros objetos susceptibles de ocasionar heridas).

Los jugadores acudirán con la misma uniformidad, con el gorro en la mano a su árbitro respectivo para proceder al control de bañadores, grasa, uñas, gorros de plástico y elementos susceptibles de hacer daño.

Después acudirán a una esquina (zona de llamadas) par iniciar la presentación de forma que cada equipo saldrá para estar situado en el lado contrario de su banquillo.

Al iniciarse la música oficial de la RFEN, o de la entidad organizadora del encuentro, en su caso, se iniciará el desfile, con los árbitros en medio de los equipos y los jugadores con los gorros de números, y los de plástico si los usaran, en la mano.

Al finalizar la presentación, los equipos se cruzarán dándose las manos de forma deportiva.

3.1.7 Cambio de gorros y bañadores

Los árbitros no deben tolerar que haya algún jugador que de forma repetida tenga de ponerse el gorro o de atárselo. Si se pierde un gorro durante el partido, el árbitro parará el juego a la primera ocasión apropiada, cuando ningún equipo tiene ventaja, y dará instrucciones al jugador para que se lo ponga. Esta parada de juego sólo se puede hacer cuando el equipo del jugador que ha perdido el gorro está en posesión de la pelota. Se deberá pedir la pelota y el árbitro no la devolverá hasta que haya acabado de ponerse el gorro. Igualmente, se darán instrucciones de atarse el gorro al jugador que no lo lleve atado, a la primera parada apropiada del juego. Un jugador que pierde repetidamente el gorro durante el partido, podrá ser expulsado del mismo por falta de respeto.

Si fuera necesario cambiar el bañador de un jugador, el árbitro parará el juego de la misma forma que se ha descrito con los gorros. Se hará cambiar el bañador al jugador. El árbitro retendrá la pelota mientras el jugador se lo esté cambiando.

La pelota volverá a ponerse en juego mediante el lanzamiento de un tiro libre desde el lugar donde estaba cuando el árbitro la pidió. En este caso, el tiro libre no se podrá lanzar directamente a portería. El árbitro indicará que va a señalar el reinicio del juego mediante un corto pitido, cuando esté seguro que no hay ventaja para ninguno de los dos equipos, antes de dar la pelota.

3.1.8 Colaboración con la mesa

Cuando el árbitro llega a la instalación, deberá comprobar el marcador (cronómetro general, cronómetro de 30 segundos, tiempo muerto), sea la primera o la vigésima vez que acude a dicha piscina. El árbitro lo comprobará en presencia de los oficiales de la mesa. Dependiendo del grado de conocimientos y experiencia de dichos oficiales, el árbitro podrá hacer un repaso con ellos.

Los árbitros podrán comprobar que los secretarios conocen y están preparados para dar las entradas correctas a los jugadores expulsados. A la expiración de los 20 segundos, el secretario levantará la bandera blanca o azul, según sea el jugador expulsado. La bandera se dejará levantada sin bajarla y moviéndola ligeramente, y se mantendrá unos segundos después de que el jugador ya haya entrado para dar la posibilidad a los árbitros de comprobar que el jugador ha entrado legalmente. No se podrá levantar la bandera hasta que el jugador no haya alcanzado la zona de reentrada. Tampoco se podrá levantar la bandera si el jugador que está preparado para entrar, no está autorizado a participar en el juego (por ejemplo, si el jugador tiene tres faltas personales). *Descripción general de los deberes y responsabilidades del secretario en las expulsiones. Ver capítulo 6 para más detalles.*

En este caso, también se levantará la bandera roja para indicar que dicho jugador tiene tres faltas personales. En el caso que un jugador cometa su tercera falta personal en la señalización de una expulsión doble, el secretario levantará con una mano las dos banderas, la que corresponde al equipo y la roja, señalando el color del jugador que ha hecho la tercera falta personal. No se deberá levantar la bandera para indicar la reentrada del jugador expulsado cuando esta se produzca por un cambio de posesión. Para dar la entrada del sustituto de un jugador expulsado por brutalidad, se levantarán simultáneamente dos banderas, la correspondiente al equipo del jugador y la amarilla que indica que se autoriza a dicho jugador (sustituto de brutalidad). *No se dará la entrada a un jugador que ya no puede jugar - I 23.3.1.*

Cuando el árbitro esté hablando con la mesa acerca de las reentradas de los jugadores expulsados, se aprovechará también para hablar de la tercera falta personal.

El secretario deberá hacer sonar su silbato u otro elemento (por ejemplo, una bocina) y levantar la bandera roja, cuando reentre un jugador con tres faltas personales o para indicar que el jugador al cual se le acaba de señalar un penalti, es su tercera falta personal. Se debe informar al secretario que su silbato para automáticamente el juego. Esta señal se deberá efectuar lo antes posible, especialmente antes del lanzamiento del penalti si el jugador ha cometido su tercera falta personal. Cuando la mesa tenga de tocar el silbato, se recomienda que alargue su pitido unos 3 o 4 segundos.

Si las personas de la mesa no dominan demasiado bien sus funciones, es responsabilidad de los árbitros efectuar un repaso de lo más importante antes de iniciarse el partido. Aunque normalmente no es necesario recordar a la mesa cuáles son sus responsabilidades, algunas veces puede ser conveniente recordarles que presten atención al partido. No se pueden consumir bebidas en la mesa a excepción de las paradas del juego por tiempo muerto o descanso entre periodos donde sólo se permitirá beber. Las conversaciones se deben reducir al mínimo y sólo para aclarar aspectos del partido. Los secretarios y cronometradores deben ser imparciales, lo cual significa que no pueden animar, gesticular ni dar instrucciones desde la mesa.

Si en el partido hubiera megafonía, asegurarse que tiene un tratamiento «oficial», esto es, información de goles y faltas graves, así como situación del marcador. No se podrá dar un tratamiento distinto a cada equipo.

3.1.9 Colaboración con el compañero

Conversación antes del partido. Los árbitros no dirigen solos un partido, sino que, habitualmente son dos los designados. Por esta razón, deberían tener una reunión antes de cada partido. Entre otros muchos aspectos, se debería hablar de los siguientes:

- Alguna interpretación nueva
- Algún aspecto concreto de la instalación
- Área de responsabilidad de cada árbitro; asegurarse que cada uno va a cubrir adecuadamente una zona y que no quedará ninguna sin cubrir. Quien cubre cada zona en las transiciones. Recordar los tipos de señales que se usarán para ayudar al compañero.

Conversación en los descansos. Durante el partido, puede ser apropiado hablar durante los descansos. Pueden ser charlas con los siguientes contenidos:

- Algunos aspectos que se hayan notado de los equipos y/o jugadores. Los árbitros no deben permitir que haya jugadores o equipos que empiecen a jugar de una forma no aceptable.
- Hablar de alguna jugada en concreto en la que un jugador haya cometido algún tipo de infracción. Los árbitros deben arbitrar con el mismo criterio.
- Hablar de alguna jugada en concreto en la que un jugador haya cometido algún tipo de infracción. Los árbitros deben arbitrar con el mismo criterio.
- Si cambia el tono del partido o si sucede alguna cosa imprevista será conveniente comentarlo.
- Los dos árbitros dirigen juntos el partido. No son francotiradores donde cada uno va por su cuenta. Ambos árbitros son un equipo, e igualmente responsables del desarrollo del partido. Un error técnico de un árbitro se considerará como un error de ambos.

Generalmente, si ambos árbitros señalan faltas ordinarias en dirección distinta (el árbitro en ataque señala en una dirección mientras que el árbitro en defensa señala en la otra), se dará prioridad al árbitro en ataque. Sin embargo, y según las reglas, si ambos árbitros señalan ambas faltas de forma claramente simultánea, se deberá lanzar el saque neutral.

El saque neutral se señalará cuando ambos árbitros señalen simultáneamente y los dos se mantengan en sus decisiones; la excepción será cuando uno señale una falta ordinaria y el otro una falta grave; en este caso prevalecerá la falta grave.

Es muy habitual entre los árbitros que exista una comunicación entre ambos para asegurar las acciones del juego. Por ejemplo, si un árbitro señala una falta ordinaria contra el defensor sin advertir que el juego estaba parado y el otro árbitro sí se ha dado cuenta, este se asegurará que era en juego parado antes de decidir la expulsión del jugador defensor.

Salir juntos de la piscina. Al finalizar el partido, ambos árbitros deberían verificar y firmar el acta y salir juntos. Los árbitros se deberán cambiar en su vestuario y no podrán vestir el uniforme de arbitrar cuando no actúen como árbitros. Incluso aunque un árbitro tenga sólo un partido de descanso antes de repetir otro, también se deberá vestir de «calle».

3.1.10 Fases

Los árbitros que estén convocados para una fase tendrán la lógica conducta deportiva a lo largo de toda ella, incluso aunque tuvieran alguna sesión de descanso.

La discreción del árbitro. Procurarán pasar desapercibidos en todo momento, tanto en el recinto donde se desarrolla la competición como fuera de ella, sin caer en excesos de ninguna clase. El árbitro es un participante más de la competición y la debe respetar, igual que él debe ser respetado por todos los competidores. Únicamente vestirán el uniforme arbitral durante el partido. Al finalizar este se vestirá de «calle» aunque hubiera de volver a arbitrar otra vez después del siguiente partido.

Reunión técnica. Los árbitros convocados para actuar en una fase, deberán acudir a la reunión técnica, que tienen lugar antes del inicio de la competición, y a otras que pudieran convocarse.

3.2 Áreas de responsabilidad durante el partido

3.2.1 Alineando a los jugadores al inicio del partido

Inicio del juego con los árbitros en los lados opuestos de la piscina.. Al inicio del partido y al inicio de cada periodo, los dos árbitros se situarán cada uno en el lado opuesto de la línea de medio campo. El árbitro que va a lanzar la pelota levantará su brazo hasta la posición vertical indicando al otro árbitro y a la mesa que está listo para empezar y los equipos están completos. El otro árbitro levantará un brazo cuando ambos equipos estén listos. El árbitro del lado de la mesa ayudará al compañero a asegurar que los equipos están correctamente situados. En el momento en que el segundo árbitro levante su brazo, el compañero pitará inmediatamente el inicio del juego y bajará simultáneamente su brazo. Este procedimiento es el mismo independientemente que hayan o no hayan jueces de gol.

No es necesario asegurarse totalmente que los jugadores están perfectamente alineados en su línea de gol, pared de la piscina o, incluso, línea de 2 metros según las piscinas. Lo importante es que los jugadores que van a disputar la salida (normalmente más de uno por cada equipo), tengan las mismas oportunidades de hacerse con la pelota desde sus puntos de salida. Por esa razón, el árbitro debe permanecer en la línea de medio campo y no acudir a la línea de gol para alinear perfectamente los jugadores y, a continuación, volver corriendo hasta la línea de medio campo para dar el inicio. Durante la salida, ambos árbitros estarán pendientes de cualquier intento de alcanzar la pelota de forma ilegal (ayudado por un compañero, o ayudándose con las líneas laterales, etc.). En el caso de que el árbitro que lanza la pelota lo haga cerca de su posición (a sus pies), el árbitro del otro lado estará especialmente atento al inicio de la salida, especialmente para controlar que ambos jugadores han salido simultáneamente, ya que tiene mejor visión desde su lugar. Cuando ambos jugadores se estén acercando hacia la mitad del campo de juego, será el árbitro del lado de la mesa que podrá controlar mejor a ambos, especialmente si hay alguna ayuda de un compañero o si el jugador se está ayudando con la corchera.

En el caso de que la salida se dé con la pelota en la posición central del campo de juego y una vez esta se haya dado, cada árbitro controlará el equipo de su derecha.

Para iniciar un partido deben haber 7 jugadores en el agua por equipo - I 5.1.1.. Para iniciarse un partido es necesario que cada equipo disponga de siete jugadores en el agua, un portero y seis jugadores de campo. Se deben alinear, al menos con 1 metro de separación entre ellos y entre y el poste de la portería. No puede haber más de dos jugadores dentro de la portería.

«No presentado» si un equipo no está completo después de 15 minutos de la hora

programada de inicio - I 11.1.1. Los equipos deben estar completos al inicio del partido. Si no fuera así, se esperarán 15 minutos antes de levantar acta de suspensión del encuentro. Esta demora se podrá alargar si, a criterio del árbitro y con el consentimiento del otro equipo, existen causas suficientes para poderlo hacer. Los árbitros deberán conocer si existen normas específicas al respecto en algunos torneos determinados. Cuando se decreta la suspensión del partido, no es necesario alinear los jugadores del equipo que está presente dentro del agua; si bien, deben estar cambiados y listos para jugar, todos en la zona de su banquillo.

Si el árbitro que lanza la pelota da ventaja a un equipo (no la ha lanzado en el medio campo), volverá a pitar de forma repetida para parar el juego. Un jugador dará la pelota al árbitro el cual mostrará que el lanzamiento no ha sido correcto y decretará el correspondiente saque neutral.

Si se comete falta en el inicio del partido, se concederá un tiro libre al equipo contrario desde el medio campo - WP 20.2, 20.3, I 20.2.1. Si el jugador se avanza de la línea de inicio de juego al iniciarse el periodo, sale antes de que el árbitro de la señal, o si un compañero ayuda al jugador que disputa la salida, el árbitro concederá la pelota al equipo contrario en la línea de medio campo. El equipo efectuará el lanzamiento del tiro libre tan pronto el primer jugador alcance la pelota.

3.2.2 Área de responsabilidad del árbitro en ataque

El árbitro en ataque es responsable del ataque y tiene básicamente el control del mismo. El árbitro es responsable de un área contenida en un arco que empieza unos tres metros más lejos del segundo poste hasta la línea de 8 metros del lado más cercano.

Adicionalmente, el árbitro en ataque es responsable de controlar la línea de 2 metros.

Además de la posición de los jugadores, el árbitro en ataque es responsable de la línea de gol. Cuando la pelota alcanza la línea de gol o de final de campo, será el árbitro en ataque quien deberá señalar lo apropiado. Es muy recomendable que los árbitros señalen este tipo de situaciones lo más cerca posible de la línea de gol. Después de un lanzamiento en que se sobrepasa la línea de gol, y a menos que se tenga de verificar si es gol o no, el árbitro mirará inmediatamente a los jugadores. Es habitual que, en estas circunstancias, los jugadores piensen que el árbitro ha dejado de estar pendiente de ellos y lo aprovechen para cometer faltas de agresión o conducta. Estas faltas se deben señalar.

El árbitro en ataque y el de defensa tienen que estar acuerdo acerca de quién es el responsable de controlar y, en consecuencia, de sancionar, a los jugadores que entran nadando hacia la zona de ataque (normalmente en la zona entre 4 y 6 metros). Si algún jugador sale de la zona normal de ataque, será el árbitro en ataque quien aún lo controlará mientras esté saliendo. Cuando hay un juego intenso en la zona del boya o hay doble boya, el árbitro en ataque podrá hacer una indicación a su compañero para pedir su ayuda mientras no pierde de vista el juego de los jugadores más cercanos. Estas señales se deben consensuar en la reunión previa del partido.

Posición del árbitro en ataque. La posición normal del árbitro en ataque es la que está entre los 2 y 5 metros. En primer lugar, el árbitro debe estar muy pendiente de la acción del boya, su defensor y el portero. Pero además, secundariamente y a menos que la pelota se encuentre en esa situación, el árbitro en ataque también estará pendiente de los otros jugadores que se encuentren en su principal zona de responsabilidad. Esto es particularmente importante cuando un atacante que se encuentra en el lateral empieza a nadar hacia el interior y, probablemente, entra en contacto con su defensor (o un defensor que nada para ayudar al defensor del boya). En ese momento, el árbitro debe saber dónde se encuentra la pelota y qué está haciendo el jugador en posesión de la misma. Por ejemplo, el árbitro en ataque no deberá anular un correcto robo de pelota en el perímetro por señalar alguna falta al boya. Igualmente, no se deberá señalar una falta en la zona de ataque cuando haya un jugador preparado para lanzar a portería. Se pueden encontrar explicaciones más

detalladas de estas situaciones en el apartado 4.3.

Es importante que el árbitro en ataque controle la situación de la línea de 2 y la de 5 metros. Lo primero que debe hacer el árbitro en ataque cuando llega a su zona atacante, es controlar la línea de 5 metros. El árbitro se podrá parar en esa línea antes de moverse a otras posiciones. Esto es especialmente importante en piscinas donde las líneas están marcadas con conos del mismo color.

La posición del árbitro en ataque irá variando en función, sobre todo, de lo que está sucediendo al boya y su alrededor (y puede ir cambiando durante el partido, en función de lo que esté haciendo el boya). Normalmente, los árbitros prefieren mirar atentamente al boya; por esta razón, se posicionan normalmente, más lejos de la portería de lo que está el boya. La ventaja es que el árbitro puede ver mejor lo que está haciendo el boya y su defensor. La desventaja es que perderán visión de lo que está sucediendo en el perímetro. Además, puede resultar difícil ver lo que hace el boya cuando este se gira hacia el lado contrario del árbitro. Finalmente, además, se puede hacer difícil determinar si algún jugador está dentro o fuera de los 2 metros.

Algunos árbitros prefieren estar más atentos a lo que sucede fuera de la posición del boya. Normalmente, estos árbitros permanecerán detrás de la posición del boya y mirarán hacia fuera. La ventaja de esta posición es que el árbitro apenas tiene que girarse para poder controlar todo el campo de juego. Además, un árbitro en esta posición, está listo para ver correctamente si la pelota sale fuera o no por la línea de gol y al boya cuando este se gira hacia él. La principal desventaja es que se hará más difícil el ver correctamente las acciones del boya y su defensor.

La posición del árbitro irá cambiando en función del juego.. No hay una única solución ni una posición ideal para el árbitro en ataque. Lo que sí se puede indicar, es que el árbitro en ataque debe ir moviéndose para obtener cada vez la mejor posición para controlar el partido. El árbitro en ataque debe estar atento a ver lo que va a hacer un jugador atacante y lo que va a intentar el defensor. Además, ¿qué es lo que el jugador defensor permite hacer al atacante desde su posición? Para controlar adecuadamente el juego, el árbitro en ataque debe mirar alternativamente las posiciones interiores y las exteriores. En cualquier caso, el árbitro evitará moverse demasiado o exageradamente, para no transmitir una sensación de nerviosismo o inseguridad.

piscina, especialmente si sucede en el poste contrario. En cualquier caso, el árbitro en defensa señalará este hecho con la mano pero no pitará, si la pelota fue tocada por el portero o si entró o rebotó por fuera de la portería. En estas circunstancias, el árbitro en ataque, consultará visualmente al árbitro en defensa; si el árbitro en ataque no ha podido observar la señal del compañero en defensa, este pitará para señalar lo adecuado.

En ocasiones, puede haber más de una pareja de jugadores en la otra mitad del campo de juego. En estos casos, el árbitro en defensa se quedará a la altura de ellos. Si la pelota se encuentra en la parte de atrás, el árbitro en defensa mantendrá una posición paralela o ligeramente más retrasada que la pelota. Cuando el árbitro en defensa está más lejos de la línea de 6 o 7 metros, el árbitro en ataque viendo la situación de su compañero, tendrá que estar preparado para dirigirse a la línea de 5 metros, si es necesario. Como en estas circunstancias puede resultar difícil para el árbitro en defensa dirigirse rápidamente hacia la línea de 5 metros, esta responsabilidad pasará al árbitro en ataque.

Atención a las faltas defensivas más comunes (y atacantes). Cuando la pelota la tiene el boya, o está a punto de recibirla, el árbitro en defensa prestará atención a los jugadores que pueden efectuar el pase o iniciar el nado interior, particularmente los del lado opuesto al compañero. Las faltas más comunes en estas situaciones suelen ser las de tirar por parte del defensor o las faltas en ataque. La falta más corriente del defensor es la de impedir o coger al atacante que inicia el nado (que no está en posesión de la pelota) y evitar que siga nadando para obtener una mejor ventaja atacante. Esta falta se señalará prácticamente siempre como expulsión (en el apartado 4.2 se pueden encontrar explicaciones más detalladas acerca del arbitraje en el perímetro).

Las faltas en ataque son mucho menos comunes. La típica falta en ataque es la que el atacante tira del defensor para obtener un camino expedito hacia una posición mejor cara a portería. Otra falta en ataque muy típica es la del atacante que empieza a nadar hacia o por encima del defensor y recibe la pelota. Estas faltas ofensivas implicarán la pérdida de la posesión de la pelota. Sin embargo, los árbitros no señalarán faltas en ataque fuera del juego (sin pelota) a menos que este resulte claramente afectado o que se traten de faltas demasiado agresivas o el juego se esté endureciendo.

Por lo general, el árbitro en defensa señalará faltas ordinarias, expulsiones y, en menor medida, faltas en ataque. De todas formas, al señalar dichas faltas, el árbitro en defensa debe ser muy cuidadoso en verificar que tengan relevancia en el juego. Por ejemplo, tirar hacia sí a un adversario que está nadando por el lado del árbitro en defensa mientras que el boya se está girando hacia portería; en este caso, el árbitro en defensa no señalará nada si, a su juicio, el boya está adquiriendo buenas

oportunidades de marcar un gol. Igualmente, en las mismas circunstancias, tampoco se señalará una falta en ataque si esta se produce.

El árbitro en defensa señala en el ataque. El árbitro en defensa casi nunca señalará nada en la zona del árbitro en ataque. Las únicas excepciones podrían ser las siguientes:

- Evidente contrafalta que el árbitro en ataque no puede ver debido a su posición relativa respecto de los jugadores.
- Faltas cometidas en el lado opuesto (el del árbitro en defensa) cuando hay jugadores que le impiden una correcta visión.
- Faltas defensivas evidentes y demasiado agresivas o faltas que ponen en riesgo a un jugador y que el árbitro en ataque no puede ver debido a su posición.
- Cuando se lo pida el árbitro en ataque o, en menor medida, cuando el árbitro en defensa «sienta» necesaria su colaboración.

En estos casos, el árbitro en defensa, indicará claramente las razones de su señalización.

3.2.4 Área de responsabilidad del árbitro en ataque en situación de superioridad numérica

Responsabilidad en situaciones de superioridad numérica. En situación de superioridad numérica debida a la expulsión de un jugador, se genera una situación de ventaja para el equipo atacante (6 contra 5, «hombre de más»). Los jugadores se situarán en posiciones distintas de lo habitual. Sin embargo, el área de responsabilidad del árbitro en ataque seguirá la misma. En lugar de concentrarse en lo que estén haciendo un determinado grupo de jugadores, se concentrará, en primer lugar, en cómo están interactuando los jugadores atacantes y defensores y su relación con la línea de 2 metros. Además, los árbitros deberán prestar una atención especial a los jugadores de los postes.

Área de responsabilidad y posición en situaciones de superioridad numérica. El árbitro en ataque se centrará principalmente, en el jugador del poste más cercano y el portero. También será su responsabilidad sancionar lo adecuado cuando el jugador del poste más lejano esté jugando dentro del área de 2 metros. Filosóficamente, se puede considerar que la línea de 2 metros es otro jugador defensor que no puede ser rebasado por el atacante, a menos, que la pelota esté dentro de esa área.

Importancia de la línea de 2 metros. Cuando hay un jugador dentro o cerca de esa línea y recibe un pase, será el árbitro en ataque quien deberá considerar muy cuidadosamente si se viola o no la regla de la zona de los 2 metros.

Expulsiones más frecuentes en superioridad numérica. Las expulsiones más comunes se producen en los laterales, cuando un jugador atacante recibe una falta y a continuación es hundido por el defensor para ganar tiempo y regresar a defender otro atacante en el poste y así evitar que reciba un pase rápido. Los árbitros también deberán estar atentos a los jugadores defensores que, tal vez puedan estar hundiendo a los atacantes en los postes o empujándoles por los hombros. Una falta menos frecuente consiste en tirar desde el lado de la portería a un atacante situado en el poste cuando este va a recibir un pase. Normalmente, se tratará de un pase hacia dentro mientras que el defensor lo tira desde detrás. Si se diera esta situación, se deberá señalar penalti.

Faltas en ataque por coger (impedir). Algunas veces, el atacante del poste, puede coger al defensor y evitar que pueda dirigirse a marcar a otro jugador fuera, especialmente, si este jugador tiene la pelota. Si el equipo atacante obtiene ventaja con esta acción (es decir, que el atacante de fuera puede estar en condiciones de efectuar un lanzamiento a portería), se deberá señalar la correspondiente contrafalta.

Cuando se efectúa un lanzamiento a portería, el árbitro en ataque determinará si el lanzamiento fue bueno, si la tocó el portero o si salió fuera del campo de juego. Si el lanzamiento ha sido bloqueado por un jugador defensor que no sea el portero, el árbitro en ataque será el primer responsable de determinar si lo hizo con las dos manos o con el puño. Además, ambos árbitros deberán estar atentos a determinar si el portero se empuja de la portería o de la pared para detener el lanzamiento. En todos estos casos se señalará penalti.

3.2.5 Área de responsabilidad del árbitro en defensa en superioridad numérica

Área de responsabilidad y posición del árbitro en defensa en superioridad numérica.

El árbitro en defensa también tiene unas responsabilidades específicas cuando hay una situación de superioridad numérica. La posición normal del árbitro en defensa será en los alrededores de la línea de 5 metros. Por las mismas razones que ya se ha indicado, controlará los lanzamientos efectuados cerca de esta línea. El árbitro en defensa tendrá la responsabilidad, en primer lugar, de los jugadores del perímetro.

Las faltas más comunes que el árbitro en defensa debe controlar son las faltas demasiado agresivas en el perímetro. En la mayoría de ellas se señalará falta ordinaria; sin embargo, si la falta es demasiado agresiva o si el jugador es hundido para que el defensa tenga tiempo de regresar a la defensa, se deberá señalar la expulsión. El árbitro en defensa también estará atento a salpicar. Salpicar deliberadamente a la cara de un contrario es expulsión. Si el jugador atacante tiene la pelota y está dentro del área de 5 metros dispuesto a lanzar a portería, se señalará penalti.

El árbitro en defensa tiene mejor ángulo para determinar si el portero ha tocado la pelota en un lanzamiento a portería. También deberá observar que no haya ningún jugador con las dos manos levantadas para proteger un lanzamiento o un pase. En el caso que un jugador defensor levante las dos manos dentro del área de 5 metros para defender un lanzamiento a portería o un pase, se señalará penalti no siendo necesario que se produzca el pase o lanzamiento.

3.2.6 Transiciones en la salida o reentrada del jugador expulsado

3.2.6.1 Jugador con ventaja en la transición de la salida o reentrada del jugador expulsado

Atención al juego en la salida o reentrada del expulsado. En las transiciones durante la salida o reentrada de un jugador expulsado se consiguen muchos goles. En el momento de esta transición, muchas veces el árbitro está pendiente de la salida del jugador expulsado (o de su reentrada) del campo de juego e intenta mirar al resto de jugadores que cambian su posición; en consecuencia, es fácil perderse algunas faltas durante este tiempo.

Cuando un jugador es expulsado, se dirigirá hacia su zona de reentrada sin demoras y sin interferir el juego. Si no sale enseguida, el árbitro podrá pensar que está interfiriendo expresamente el juego y se le señalará un penalti adicional a la anterior expulsión. Si el jugador se dirige hacia su zona de reentrada a través de jugadores atacantes, el árbitro podrá señalar penalti si considera que está interfiriendo el juego.

3.2.6.2 Transición de árbitro en ataque a árbitro en defensa

Permanecer y mirar; no moverse demasiado rápido. El árbitro que estaba en ataque pasa a ser el árbitro en defensa. Lo primero que debe hacer el árbitro en este caso, es permanecer quieto y observar el boya, su defensor y el portero, si se «desenmarañan» e inician la transición hacia el otro lado. Si el árbitro se gira levemente hacia el otro lado, también podrá ver como los jugadores desarrollan el contraataque. El árbitro no se moverá hacia el otro lado hasta que el boya y su defensor hayan iniciado el nado.

Estar atentos al inicio del contraataque. Faltas defensivas y ofensivas. El inicio del contraataque es un momento crítico. En general, cuando el boya y su defensor quedan «enmarañados», el árbitro esperará y permitirá que ambos se separen antes de señalar nada. Igualmente, el árbitro estará atento a que, si el boya ha perdido la pelota, especialmente si ha sido debido a una defensa fuerte, que ese boya pudiera decidir desquitarse del defensor. *Las faltas contra la cabeza y cuello serán expulsión.* También puede suceder que el anterior defensor del boya coja a su adversario y se vaya de él. Dependiendo del nivel de agresividad o dureza que se emplee en esta acción, se señalará una falta ordinaria en ataque o, incluso, una expulsión en ataque. Algunas veces, el defensor coge al atacante por la cabeza o el cuello; en estos casos se deberá señalar la expulsión. En muchos casos, la simple presencia del árbitro controlando la situación resulta disuasoria para que se cometan estos tipos de faltas.

Si el boya atacante coge a su anterior defensor produciendo una pérdida de ventaja, será expulsión. Una estrategia común consiste en forzar a nadar rápido al boya hacia el otro lado mediante el nado rápido de su defensor. Esto se debe a que el boya atacante puede estar cansado. Es más, si el defensor es capaz de regresar rápido hacia su zona de ataque, puede obtener una ventaja de superioridad numérica mientras su marcador aún no ha llegado. Si en esta situación, el anterior boya atacante coge al anterior defensor para evitar que pueda obtener ventaja en el contraataque, el anterior atacante está disminuyendo la ventaja ofensiva y violando la ventaja de posición del anterior defensor. Coger, hundir o tirar hacia sí son faltas de expulsión. En consecuencia, se deberá señalar la correspondiente expulsión, siempre dependiendo del nivel que ventaja que pudiera haber frente a portería y de dónde esté la pelota.

Posición del árbitro respecto del contraataque. En general, la posición del árbitro en defensa será la de seguir el contraataque, controlando el primer pase largo y observando el resto de parejas de jugadores excepto la última. Prestará especial atención a las parejas de mitad del campo. Detectará cualquier repentino cambio de posición de algún jugador en relación a otro. Normalmente, estos cambios repentinos se deben a una falta en ataque (y se señalará la correspondiente contrafalta), o a alguna falta del defensor (que normalmente se penalizará con expulsión). El árbitro

raramente se quedará a la altura de la última pareja, especialmente si la pelota está en posesión del portero.

Se señalarán pocas faltas detrás de la línea del ataque. Sólo se señalarán si quitan ventaja. Como regla general, se deben señalar pocas faltas detrás de la línea del ataque. Las excepciones podrían ser las faltas en ataque exageradas, las expulsiones en defensa también exageradas (golpear o dar patadas), las faltas de expulsión por todo el partido y las que se señalen por razones de seguridad. Sin embargo, si no hay ventaja en el frente del ataque, se podrá señalar una expulsión en el punto donde se haya cometido. La razón es que en un buen contraataque con unos buenos equipos, a menudo con seis jugadores detrás, suele suceder que el que era el último jugador, pase a tener una buena oportunidad de ser el jugador escapado. Tirar de este jugador hacia atrás de la línea de ataque, puede desbaratar todo el contraataque. Obviamente, se deberá expulsar al jugador que ha cometido la falta.

Un jugador que está en contraataque, en cabeza, o cerca de la portería tiene ventaja de posición. Un defensa que nade por encima de los hombros del atacante, puede considerarse como coger o hundir al atacante. Si el árbitro considera que el defensor está cogiendo o hundiendo al oponente decretará la expulsión del defensor. El árbitro sólo dejará de señalar la sanción si el atacante puede tener mejor ventaja con la no señalización. Regla general: se concederá una falta para devolver una ventaja tan buena, al menos, como la que tenían antes de la misma. Por ejemplo, si el equipo atacante tiene ventaja con un solo jugador, o con 2 contra 1, o con 3 contra 2, la señalización de la expulsión que puede representar una situación de superioridad numérica en ataque de 6 contra 5, disminuirá el nivel de ventaja ofensiva y, por tanto, no se debería señalar la expulsión. Si la ventaja atacante es de 4 contra 3, o 5 contra 4 o 6 contra 5, el árbitro puede elegir señalar la expulsión. Por lo general, el premio que recibe el equipo receptor de la falta debe ser tan bueno, sino mejor, que la ventaja que tenía antes de haberse cometido la falta de expulsión (es mejor una situación de 2 contra 1 en contraataque, que la superioridad numérica de 6 contra 5).

Estar atentos al contacto entre el defensor y el atacante en un contraataque. ¿Quién inicia el contacto? Si el jugador atacante se encuentra frente al defensor y empieza a nadar hacia él, normalmente este simple hecho no será falta. Además, si el atacante obtiene ventaja atacante y se para delante del defensor, acaba de ganarle la posición. A menos que se vea que el jugador atacante actúe como si el jugador defensor le estuviera evitando moverse, el árbitro permitirá al defensor unos breves instantes para que pueda pararse y levantar sus brazos fuera del agua y mostrar que no está cometiendo ninguna falta. En estas circunstancias no se debe señalar la penalización de forma automática.

Los árbitros también estarán atentos a las faltas en ataque durante un contraataque.

Como ya se ha descrito, coger e irse es un ejemplo de lo que puede hacer un atacante. Pero también puede impedir los movimientos del defensor. El árbitro podrá señalar la contrafalta en ciertas ocasiones en las que un jugador atacante que esté nadando junto o detrás de un jugador defensor, si considera que con esta acción está impidiendo sus movimientos.

Al inicio del contraataque, cuando se ha concedido la pelota al portero, hay muchos árbitros que se quedan sólo pendientes de lo que hacen el resto de jugadores. El portero debe poner en juego la pelota adecuadamente y tiene derecho a lanzar el tiro libre sin impedimentos. Pueden haber jugadores que acosen al portero nadando desde debajo del agua o simplemente nadando hacia su posición. Los árbitros deben estar atentos a esta situación y garantizar que el tiro libre se desarrolla normalmente.

3.2.6.3 Transición de defensa a ataque

Anticiparse al contraataque. Empezar a moverse cuando empieza. El árbitro que estaba en defensa pasa a ser el árbitro en ataque. Esto significa que pasa a tener el control del ataque. Normalmente, este árbitro debe elegir entre empezar a moverse anticipándose al contraataque, o esperar a iniciar el movimiento cuando se inicie el mismo (esto requiere mucha práctica y muchos partidos).

Situarse en el frente del contraataque y andar de espaldas. Es muy recomendable que el árbitro se mantenga a la altura del último jugador atacante y vaya andando de espaldas para poder observar correctamente el resto del juego. La ventaja es que el árbitro será capaz de observar todo el contraataque yendo hacia el otro lado y está en la mejor posición para valorar toda la ventaja relativa del equipo atacante.

Cuando el árbitro se dirige hacia la posición de ataque, normalmente lo mejor será pararse en la línea de 5 metros hasta que la pelota haya rebasado esta línea o hasta que se inicie el ataque estático. Este árbitro, sin embargo, deberá prestar atención a la situación de la pelota y a la del compañero. Es responsabilidad de este árbitro cubrir la línea de 5 metros hasta que haya llegado el árbitro en defensa. Si el árbitro en defensa se encuentra lejos, será el árbitro en ataque quien asuma toda la responsabilidad de controlar la línea de 5 m hasta que el árbitro en defensa haya llegado. Una buena técnica para cumplir esos dos objetivos es ir andando de espaldas hasta los 3 o 4 metros para después regresar a los 5 metros para controlar esta línea.

Situarse con el primer jugador. Estar atentos a las faltas de coger hechas por el equipo que acaba de perder la pelota. Al inicio del ataque, el árbitro que debe controlarlo debe estar particularmente atento a los jugadores más avanzados y a los del lado débil. Estará especialmente atento al jugador que está en cabeza, el cual está defendiendo y se mueve (o intenta moverse) hacia adelante del campo de juego. Si lo cogen, será falta grave y se expulsará al jugador infractor. Los árbitros también estarán atentos a las faltas en la mitad del campo de juego hasta que finalice la transición. Tirar o impedir al jugador escapado, puede significar un importante cambio en la ventaja del equipo, así que los árbitros controlarán cualquier cambio repentino en las posiciones relativas de los jugadores entre ellos. Por ejemplo, un 2 contra nadie con un cambio repentino hacia un 2 contra uno puede ser debido a una estirada.

Evidentemente, el 2 contra 1 es claramente menos ventajoso para el equipo atacante.

El árbitro en ataque tiene la obligación de controlar el desarrollo del ataque y el nivel de ventaja, si lo hay. Dirigir correctamente un contraataque es asegurar que el nivel de ventaja ganado o perdido por el equipo atacante es debido a las habilidades de los

jugadores en el agua y no debido a las faltas.

3.2.7 Cerca del final de los periodos

Cuando ya queda poco tiempo para finalizar un periodo (normalmente menos de 5 segundos), el árbitro en ataque se acercará hacia la línea de gol para poder juzgar el resultado de un posible lanzamiento. Si se acaba de marcar un gol y los equipos ya están preparados y alineados en la línea de medio campo (a menos de 10 segundos del final del periodo), el árbitro en defensa comprobará que los jugadores están detrás de la línea de medio campo mientras que el árbitro en ataque se dirige hasta la línea de gol. El árbitro en defensa, comprobará el tiempo de posesión antes de reiniciarse el juego, de forma que pueda avisar al árbitro en ataque si quedara poco tiempo. Ambos árbitros se asegurarán que el cronómetro de 30 segundos se ha quedado en blanco, si el cronómetro tiene esta capacidad.

Cuando se está cerca del final del periodo, muchos equipos intensifican su juego (o al reinicio después de un gol o de un tiempo muerto), lo cual forma parte de la estrategia en la que se quiere evitar que el equipo defensor tenga oportunidad de acosar al jugador que tenga la pelota. Muchos jugadores llevan a término esta estrategia mediante coger al contrario. Los árbitros estarán atentos a esta situación y señalarán la falta adecuada según lo que haya afectado al juego.

Algunos equipos llevan a término una defensa cerca de los 5 metros. Si un jugador fuera de los 5 metros bloquea un lanzamiento saltando desde el fondo de la piscina o con el puño cerrado en el último segundo del partido, se señalará falta. Es falta ordinaria bloquear un lanzamiento con el puño cerrado o saltando desde el fondo de la piscina; por eso, aunque sea en el último segundo, se deberá señalar.

3.2.8 En relación a los goles, toques y fueras del campo

Si un árbitro entiende que se tocó la pelota, prevalecerá su decisión. Ambos árbitros controlarán si el portero toca la pelota cuando hay un lanzamiento a portería o si sale fuera del campo de juego. El árbitro en defensa siempre señalará, sin usar el silbato, que la pelota ha sido gol, fuera del campo o la ha tocado el portero. El árbitro en ataque confirmará la acción con el árbitro en defensa antes de señalar nada. En ocasiones, es más fácil escuchar el toque de la pelota que verlo. Los árbitros prestarán atención ambos, la visual y la audible, para señalar correctamente. Si alguno de los dos árbitros considera que el portero ha tocado la pelota, será saque de esquina.

El saque de esquina se sacará desde el lado por el que ha salido la pelota. En un pase, será lanzamiento de esquina si la toca en última instancia un jugador defensor. También será lanzamiento de esquina si el defensor la lanza fuera, voluntaria o involuntariamente. El lanzamiento del saque de esquina se efectuará desde alguno de los extremos de la línea de 2 metros atacante, según indique el árbitro y corresponderá al lado más cercano por donde ha salido la pelota. Esta decisión la tomará el árbitro en ataque. Cuando la pelota se deba poner en juego desde el lado del árbitro en defensa, este se adelantará hasta la línea de 2 metros para indicar el punto exacto desde donde se debe poner en juego la pelota.

El árbitro en ataque determinará por qué lado se pondrá en juego la pelota.. Por el contrario, cuando hay un lanzamiento a portería y la pelota sale por fuera de la línea de gol sin entrar a portería y sin que la toque el portero en último lugar, se concederá saque de portería. Así pues, aunque la toque en último lugar un defensor, a excepción del portero, se señalará saque de portería.

3.2.9 Cuando cuatro ojos es mejor que nada

Durante el ataque hay una tendencia a no señalar faltas en el poste más lejano (o cerca de los laterales). También se suelen perder faltas en la zona de solapamiento de responsabilidad porque ambos árbitros asumen que las va a señalar su compañero. Ambos árbitros deben controlar esas áreas y deben señalar las faltas que se produzcan. Igualmente, ambos árbitros deben controlar los jugadores que entran por la línea de 5 metros. Sin embargo, el árbitro en defensa prestará atención a no señalar estas faltas si hay una ventaja atacante en otra zona del campo de juego.

3.2.10 Trabajando en equipo

Los dos árbitros y los miembros del jurado son las únicas personas en la piscina a los que no les importa quien gane o quien pierda; por eso, se deben dar soporte mutuamente. Esto no significa que deban señalar faltas en el área del otro. El árbitro en defensa, en particular, estará atento a si hay demasiada actividad en la zona atacante. Si así fuera, puede tratar de ver si el árbitro en ataque pudiera necesitar ayuda. Si fuera necesaria alguna aclaración entre los árbitros, pedirán la pelota y se juntarán para solucionarlo de la forma más rápida posible. Esta acción se debe evitar y efectuarla sólo en casos excepcionales. Además, durante la consulta, no dejarán de estar atentos al campo de juego. Después, será el árbitro en ataque quien se encargará de explicar a los jugadores la situación y las reglas aplicadas.

Si se ha de amonestar al entrenador, el árbitro pedirá la pelota y le mostrará claramente la tarjeta amarilla. Mientras un árbitro se dirige al entrenador, el otro está atento a la piscina. Al final del partido, los árbitros repasarán rápidamente el acta, la firmarán si no hay errores y abandonarán juntos la piscina.

3.3 Durante el partido

3.3.1 Jugadores expulsados antes del descanso

Cuando hay un expulsado sin entrar en el descanso, podrá entrar si su equipo recupera la pelota al inicio del periodo. Durante el descanso, el tiempo de expulsión se queda parado. Si un jugador ha sido expulsado poco tiempo antes de llegarse al descanso, y aún no ha expirado su tiempo de expulsión, el jugador se quedará en su zona de reentrada al iniciarse el siguiente periodo. Si el equipo del jugador expulsado obtiene la pelota, el árbitro en defensa dará entrada al jugador. Si no la cogiera, el jugador deberá permanecer en la zona de expulsión hasta la finalización de los 20 segundos de expulsión, siguiente cambio de posesión o hasta que se marque un gol. *Si se efectúa un lanzamiento a portería al final del periodo, el equipo empezará con siete jugadores si la pelota sale fuera del campo de juego sin que la toque el portero en último lugar o si el portero detiene y se queda la pelota. I 21.3.2.* Si en el momento de finalizar el periodo se ha producido un lanzamiento a portería que sale fuera del campo de juego sin que la haya tocado en último lugar el portero defensor, el equipo empezará el siguiente periodo con siete jugadores en el agua.

En principio, si se concediera la pelota al equipo defensor y quedara aún tiempo de expulsión, el equipo empezará con siete jugadores. Si no se concediera la pelota al equipo defensor, el equipo deberá empezar el siguiente periodo con el jugador expulsado en su zona de reentrada. Por ejemplo, si la pelota sale fuera de banda y ha sido tocada por última vez por el portero defensor, su equipo empezará el siguiente periodo con el jugador en su zona de reentrada. Si el portero detiene la pelota en un lanzamiento después de la señal de finalización del periodo, entonces el equipo empezará con siete jugadores.

3.3.2 Cambio de posesión de la pelota

Un cambio de posesión tiene lugar cuando un jugador del equipo contrario es capaz de coger la pelota, controlarla, o nadar con ella. No será cambio de posesión si el jugador la toca o la disputa sin que llegue a obtener su control.

3.3.3 Lanzamiento directo en un tiro libre o saque de portería

Criterios para determinar si un lanzamiento directo de un tiro libre fue inmediato.

Cuando se concede un tiro libre por una falta fuera del área de 5 metros, el jugador beneficiario del tiro libre o de un saque de portería podrá lanzar a la portería contraria directa e inmediatamente. En general, el criterio para determinar si el lanzamiento ha sido inmediato, es el mismo que el usado en el lanzamiento de un penalti. Un jugador que suelta la pelota y mira a su alrededor, no podrá lanzar directamente a portería. Un jugador que mira alrededor suyo con la intención de efectuar un pase, tampoco podrá lanzar a portería. Un jugador que amenaza o mueve la pelota en su mano, tampoco podrá lanzar. Un jugador que coge la pelota, se prepara para lanzar y lanza a portería, se le concederá el gol si lo consiguiera, a menos que tomase demasiado tiempo en la preparación del lanzamiento.

Situaciones en las que no se puede lanzar directamente WP 14.3. No se puede lanzar directamente a portería cuando:

- Se reinicie el juego después de un tiempo muerto.
- Se reinicie el juego después de un gol
- Se reinicie el juego después de una lesión
- Se reinicie el juego después de un cambio de gorro o de atárselo
- Si se ha cometido la falta dentro del área de 5 metros aunque se lance desde fuera de ella
- Cualquier reinicio después de que el árbitro haya pedido la pelota
- *En todos los saques de portería se puede lanzar directamente excepto cuando la pelota viene de fuera del campo de juego. I 14.3.2.* Reinicio del juego después de que la pelota haya salido fuera del campo de juego (excepción: en los saques de portería se puede lanzar directamente a portería, a menos que, la pelota se hubiera quedado en el campo de juego y después hubiera salido de él)
- Cualquier otro retraso antes de efectuar el lanzamiento

Si hay un lanzamiento a portería ilegal, se concederá saque de esquina incluso aunque la toque un defensor o el portero antes de entrar a portería I 16.1.1. Si un jugador lanza directamente un tiro libre que no le está permitido hacerlo (por ejemplo, lanza después de poner la pelota en juego desde fuera del área de 5 metros

sin que la haya tocado intencionadamente un segundo jugador; o un lanzamiento de tiro libre directo desde dentro del área de 5 metros), no se concederá el gol y se sancionará la correspondiente falta ordinaria. Se lanzará un saque de portería siempre que la pelota hubiera entrado a portería, saliera fuera del campo de juego o hubiera sido desviada por un jugador defensor.

Cuando hay un lanzamiento ilegal, se concederá saque de portería WP 16.1. No se considerará «tocar intencionadamente la pelota» cuando un defensor la toca en un lanzamiento ilegal intentando bloquearla. Si el jugador atacante desde fuera del área de 5 metros, pone la pelota en juego y a continuación procede al lanzamiento ilegal, aunque la toque el defensor en el intento de bloqueo, no se concederá gol, si lo hubiera. Es el mismo caso del lanzamiento de un tiro libre directo desde dentro del área de 5 metros. Siempre que haya un lanzamiento ilegal, se concederá saque de portería y el gol no será válido.

En lanzamiento directo la cabeza del jugador debe estar fuera del área de 5 metros I 14.3.3. Cuando se efectúa un lanzamiento directo en un tiro libre, el jugador debe tener su cabeza fuera del área de 5 metros para que se pueda considerar un lanzamiento legal.

3.3.4 Obtener faltas

Está bastante extendido el error de creer que uno de los objetivos de un equipo atacante es obtener faltas. Esta idea es contraria a una correcta aplicación de la ley de la ventaja.

La ley de la ventaja dice que los árbitros se abstendrán de señalar las faltas que, con su señalización, puedan beneficiar al equipo infractor. Implícitamente, esta regla contiene el concepto que los árbitros señalarán las faltas sólo si, al cometerlas, el equipo infractor obtiene ventaja. Un defensor que está impidiendo a un atacante que no hace ningún intento de efectuar un pase, ni avanzar con la pelota, o lanzar a portería, no está quitando ninguna ventaja con su acción. Este tipo de faltas no es necesario señalarlas. Sin embargo, si el atacante no es capaz de desarrollar su jugada debido a que está recibiendo faltas del defensor, entonces sí que se deben señalar.

En el perímetro el árbitro prestará especial atención a las posibles faltas que se pudieran cometer. Cuando lo sean, el árbitro las señalará inmediatamente aunque el atacante aún conserve la posesión de la pelota. Retrasarla es quitar tiempo de posesión al equipo atacante y, en consecuencia, no le significa ninguna ventaja. Por el contrario, si no era falta, el árbitro no la señalará y permitirá que el defensor tenga opciones a obtener la pelota e iniciar un contraataque. Esto será así incluso aunque el atacante perdiera la opción a la pelota por su propia pasividad o simulación.

Un criterio orientativo para la señalización de estas faltas es observar quien la está buscando. Si es el atacante, esta falta no se «regalará» mientras que si es el defensor, el hecho de señalarla puede dar ventaja al equipo infractor.

3.3.5 Hundiéndose debajo del agua

Un jugador no hace intención de jugar cuando hunde su cabeza bajo el agua. Se puede decir que, esencialmente, hay tres situaciones en las que el jugador puede hundir su cabeza: cuando está entre contrarios durante un contraataque o nadando, en el boya y en el perímetro.

Un jugador que se hunde debajo del adversario puede ser impedir, coger, hundir o tirar hacia sí. Durante un contraataque o nadando, el atacante que se va escapado, puede nadar hacia su defensor o pararse a esperarlo. Normalmente esto no es falta. Por el contrario, el jugador que está junto o al lado de un adversario puede cometer falta por impedir (o incluso de coger, hundir o tirar hacia sí) cuando se hunde debajo del jugador que nada junto a él. Si la falta afecta a la ventaja del equipo atacante, se deberá señalar.

En muchas ocasiones, mientras el boya está compitiendo por la posición, se hunde (el atacante o el defensor), para obtener mejor posición. Un jugador que tiene la posición en la superficie del agua, no puede ser desplazado de esta por otro jugador que viene desde debajo del agua. Desplazar a un defensor para obtener la posición es falta en ataque, a menos que pudiera hacer esta maniobra desde la superficie del agua o fuera el defensor el que se hunde debajo de ella. Igualmente, desplazar al atacante fuera de la posición viniendo el defensor desde debajo del agua, es, al menos, impedir aunque también podría ser coger, hundir o tirar hacia sí. En cada caso se señalará lo apropiado.

Hundir la cabeza debajo del agua empujando al defensor no es automáticamente falta; de hecho, puede ser contrafalta.

Un atacante que se hunde voluntariamente debajo del agua, puede perder la ventaja de posesión.

El defensor cometerá falta si golpea, patea o evita que el atacante vuelva a la superficie. I 11.3.1.

Antes, cuando el jugador atacante controlaba la pelota aunque sin tenerla, y se hundía debajo del agua, se le concedía falta ordinaria. En muchos casos, la falta no se cometía; era el propio jugador que la simulaba. Si el jugador atacante se hunde debajo del agua empujando con la cabeza al jugador defensor, está cometiendo una falta de impedir; se debe señalar esta falta cuando el atacante coge ventaja con su acción.

Si el jugador atacante se hunde voluntariamente debajo del agua, puede no saber dónde está la pelota; en consecuencia, si el defensor nada hacia la pelota por encima del atacante, aún no se señalará falta. Se señalará la falta si el defensor golpea o patea

al atacante o evita que pueda volver a salir a la superficie. En estos casos, se expulsará al defensor.

3.3.6 Prórrogas

Sólo se jugarán las prórrogas si se requiere un resultado definitivo. Si se han de jugar las prórrogas, se permitirán 5 minutos de descanso antes de su inicio y consistirán en dos periodos de 3 minutos cada una. Los árbitros cambiarán de lados antes del inicio del primer periodo. Después del primer periodo habrá un descanso de 2 minutos en la que los equipos cambiarán de lado. Si al final del segundo periodo persiste el empate, se procederá al lanzamiento de la tanda de penaltis (ver apartado 3.3.19).

3.3.7 Jugador no autorizado

Un jugador no autorizado a jugar, es aquel que ha recibido tres faltas personales o que ha sido expulsado por todo el partido.

Jugador no autorizado al reinicio I 15.1.1 Si se inicia el partido en el principio de un periodo, después de un gol o de un tiempo muerto, y hay un jugador no autorizado a jugar en el agua, el árbitro parará inmediatamente el juego, volverá el tiempo hacia atrás, y procederá a la sustitución inmediata del jugador, si es apropiado. Si ocurre al inicio de un periodo, se volverá a comenzar normalmente. No se señalará ningún penalti.

Jugador no autorizado que entra al campo de juego I 22.8.1 Si el jugador no autorizado entra al campo de juego durante el partido, se le expulsará por todo el partido con sustitución. Se reiniciará el juego con el lanzamiento de un penalti para el equipo contrario.

Jugador no autorizado que está jugando I 22.8.2 Si se dan cuenta que hay un jugador no autorizado durante el juego, los árbitros determinarán si se le señaló la bandera roja adecuadamente. Si así fuera, efectuarán la sustitución inmediata, si es apropiado y se reiniciará el juego con el lanzamiento de un penalti a favor del equipo contrario. Si no se le hubiera enseñado la bandera roja, se volverá el tiempo atrás hasta el momento en que debía entrar sus sustituto. No se volverá hasta el momento de la expulsión pues esto sería dar otra oportunidad de superioridad numérica a uno de los equipos. En este caso se cancelará todo lo que hubiera sucedido durante el tiempo anulado excepto las expulsiones disciplinarias y por brutalidad (por todo el partido) y las tarjetas amarillas y rojas. Es decir, las expulsiones por 20 segundos, penaltis y goles quedarán anulados.

Este mismo criterio se deberá aplicar en el caso de que la mesa haya olvidado de dar la entrada a un jugador expulsado y este olvido tenga trascendencia en el juego.

3.3.8 Entrada ilegal de un jugador defensor

Entrada incorrecta de un jugador expulsado cuando su equipo tiene la posesión de la pelota WP 21.15 Si un jugador del equipo que tiene la posesión de la pelota (equipo atacante), reentra incorrectamente al campo de juego aunque sin interferir en el mismo, deberá ser expulsado. Esto es válido tanto para el jugador expulsado como para su sustituto, cuando reentran incorrectamente al campo de juego (por ejemplo, empujándose de la pared o del suelo de la piscina, etc.) después de que finalicen los 20 segundos de tiempo de expulsión.

Entrada incorrecta de un jugador expulsado cuando su equipo no tiene la posesión de la pelota WP 21.15 Si un jugador del equipo que no tiene la posesión de la pelota (equipo defensor), reentra incorrectamente al campo de juego aunque sin interferir en el mismo, deberá ser expulsado y se lanzará un penalti adicional. Esto es válido para el jugador expulsado como su sustituto, cuando reentran incorrectamente al campo de juego (por ejemplo, empujándose de la pared o del suelo de la piscina, etc.) después de que finalicen los 20 segundos de tiempo de expulsión. Sin embargo, solo se anotará una falta personal al jugador, la expulsión.

3.3.9 Retirada del partido por causas médicas

Cuando un jugador sangra, se debe parar el partido lo antes posible. WP 5.7, 25.2 Si hay un jugador sangrando, se parará el partido inmediatamente y se sustituirá el jugador. Su sustituto podrá entrar al campo de juego por cualquier punto y de cualquier manera; el partido se reiniciará inmediatamente. El jugador que estaba sangrando podrá volver a jugar cuando haya recibido atención médica y su herida haya dejado de sangrar.

Un jugador que sangra puede salir de la piscina sin esperar al permiso del árbitro y ser sustituido por otro jugador que entre por la zona de reentrada I 25.2.1 Un jugador que está sangrando puede dejar la piscina inmediatamente sin esperar al permiso del árbitro. Si esto ocurre sin que se haya parado el partido, el sustituto podrá entrar inmediatamente por su zona de reentrada. Si el jugador se ha lesionado y no está sangrando, será el árbitro quien determinará si se trata de una lesión importante y necesita asistencia inmediata o si el jugador es capaz de dirigirse a su zona de reentrada para ser sustituido sin demoras.

Parada por lesión. WP 25.3 Si el jugador necesita asistencia, el árbitro parará el partido e indicará a la mesa que empiecen a contar los 3 minutos de tiempo para que se recupere. Si el jugador se recupera antes o al final de los 3 minutos, se reiniciará el partido inmediatamente no sin antes asegurarse que están todos los jugadores y que no hay ninguna ventaja para ningún equipo. La pelota se pondrá en juego desde el punto donde estaba cuando se detuvo. Durante los 3 minutos se puede cambiar cualquier jugador excepto el lesionado.

Sustituciones durante una parada por lesión I 25.5.1 Cuando un jugador sufre una lesión y se piden los tres minutos para su recuperación pueden suceder cuatro casos:

1. Se recupera antes de la finalización de los tres minutos: sigue jugando normalmente.
2. No se recupera y no es necesario agotar los tres minutos solicitados. Si el jugador sale correctamente por su zona de reentrada y el sustituto entra correctamente por la misma, podrá volver a jugar. Si saliera por un lugar distinto de la zona de reentrada, no podrá volver a jugar ya que no se ha efectuado correctamente la sustitución.
3. Se recupera a la finalización de los tres minutos: sigue jugando normalmente.
4. No se recupera a la finalización de los tres minutos. Si el jugador sale correctamente por su zona de reentrada y el sustituto entra correctamente por la

misma, podrá volver a jugar. Si saliera por un lugar distinto de la zona de reentrada, no podrá volver a jugar ya que no se ha efectuado correctamente la sustitución.

Se recomienda a los árbitros dar a conocer estas situaciones a los entrenadores por si pudieran prever la recuperación posterior del jugador y desearan que este volviera a jugar más adelante.

3.3.10 Bloqueos

Durante los bloqueos, se debe estar atento a faltas de impedir, desplazar, coger, hundir o tirar hacia sí. Señalar las faltas cuando afecten al juego. Los bloqueos forman parte del juego y tienen lugar normalmente después de una falta y que los atacantes pueden haber quedado libres o, al menos, pueden estar en el lado de la pelota para recibir un pase. Un error muy común es que solo son legales los bloqueos de nado mientras que un bloqueo estático (un jugador atacante que está vertical en el agua) es ilegal; el reglamento no ampara esta interpretación. *Un jugador que llega a una zona determinada, «toma posesión» de esa zona.* Un jugador que llega a una zona determinada de la piscina, toma «posesión» de esa zona. Si un jugador defensor trata de nadar por encima de ese atacante que está como bloqueo estático, comete falta. En muchas ocasiones el jugador puede adquirir ventaja de su situación de bloqueo al mantener a su adversario en una posición y evitar que pueda recibir un pase (acción defensiva) o evitar que su defensor le intercepte un pase (acción atacante). Esto es ilegal y se debe penalizar de la forma apropiada. *Se pueden producir faltas en ataque y en defensa. Señalar sólo las relevantes.* **En los bloqueos es posible cometer tanto faltas en defensa como en ataque; el árbitro estará atento y determinará si se están produciendo situaciones de coger o desplazar.** Si la falta incrementa el nivel de ventaja de ese equipo se señalará la falta apropiada (expulsión del defensor o falta en ataque, según sea el caso). En estas situaciones, los jugadores, atacantes o defensores, deben mostrar que no están cometiendo falta.

3.3.11 Jugadores que abandonan el campo de juego durante el partido

Jugador que abandona el campo de juego erróneamente I 21.4.1. En alguna ocasión, bien sea por error o confusión, puede suceder que un jugador abandone el campo de juego sin haber sido expulsado. Si el jugador abandona erróneamente el campo de juego, deberá dirigirse a su zona de reentrada para volver a entrar. El árbitro no tiene que hacerle ninguna señal. *Jugador que abandona el campo de juego y reentra incorrectamente I 21.4.2.* Si el jugador sale del campo de juego, aunque no de la piscina, y vuelve a reentrar por cualquier parte que no sea su zona de reentrada, deberá ser expulsado.

El jugador que sale del agua durante el partido comete falta de respeto WP 21.2. Si ese jugador o cualquier otro que haya sido expulsado, realmente salen de la piscina, es decir, del agua, antes de ir hacia su zona de reentrada, se le expulsará por todo el partido con sustitución, por falta de respeto. Las únicas excepciones de esta situación es después de un gol, tiempo muerto o al final de un periodo.

No habrá sanción adicional para el jugador que tiene tres personales o está expulsado por todo el partido y sale del agua para ir a su zona de reentrada I 21.2.1. Si un jugador que tiene tres faltas personales o que ha sido expulsado por el resto del partido, sale del agua y se dirige hacia su zona de reentrada, no se señalará ningún penalti adicional, y se permitirá entrar al sustituto cuando sea apropiado. Si el jugador no se dirige a su zona de reentrada, su sustituto no podrá reentrar hasta después de un gol o final de periodo o hasta que el jugador expulsado ingrese en la zona de reentrada.

3.3.12 El tiempo de posesión

El tiempo de posesión volverá a empezar en las siguientes situaciones:

- *Cuando vuelve a empezar el tiempo de posesión.* Cuando un equipo consume los 30 segundos de posesión sin haber lanzado a la portería contraria. Se producirá un cambio de posesión y el tiempo volverá a empezar.
- Cuando se efectúa un lanzamiento a portería contraria. Si no se consigue el gol o si la pelota no sale fuera del campo de juego, se volverá a reiniciar el tiempo de posesión cuando la vuelva a coger algún jugador.
- Cuando el equipo contrario recupera la posesión de la pelota.
- A la señalización de:
 1. Expulsión
 2. Penalti
 3. Gol
 4. Saque de esquina
 5. Saque neutral
 6. Saque de portería

Cuando no vuelve a empezar el tiempo de posesión. Cuando se hunde la pelota en el agua entre dos jugadores, el tiempo de posesión no volverá a empezar a menos que previamente hubiera habido un claro cambio de posesión. Tampoco volverá a empezar el tiempo de posesión si la pelota sale por los laterales del campo de juego, a menos que hubiera habido un cambio de posesión.

3.3.13 Reinicio después de un gol

Después de un gol, los jugadores deberán dirigirse hacia sus respectivas mitades del campo de juego. El árbitro en ataque (que era el que estaba en defensa), levantará su brazo cuando esté todo listo y empezará a andar hacia su zona de ataque. El árbitro en defensa pitará para reiniciar el partido acompañando con un gesto de su brazo. *Reinicio con un número de jugadores incorrecto. Ver también 3.3.5.* Antes de reiniciar el partido, ambos árbitros se asegurarán que se hubieran completado todos los cambios de jugadores. Si se reiniciara el juego con un número de jugadores incorrecto, se volverá a repetir el reinicio volviendo todos los cronómetros a la posición anterior.

Para poder marcar un gol, la pelota ha de haber sido jugada intencionalmente por, al menos, dos jugadores. Si un jugador defensor rechaza con su brazo un lanzamiento ilegal, no se considerará que la ha tocado intencionadamente.

Al reinicio del partido, el jugador puede dejar caer la pelota y después nadar con ella, pasarla adelante o hacia cualquier otra dirección. *Reinicio después de un gol I 15.1.2.* No es necesario que la pelota esté en la línea de medio campo. Si un jugador pasa hacia atrás, a su portero, y la pelota entra a portería, se concederá el gol.

Los entrenadores pueden salir del banco y hablar con los jugadores después de un gol. Después de un gol, los equipos pueden efectuar todas las sustituciones que consideren oportunas. El entrenador puede dejar la zona del banquillo y dirigirse a sus jugadores para efectuar los cambios. Cuando se reinicie el juego, el entrenador volverá a la zona del banquillo.

3.3.14 Reinicio después de que la pelota haya salido del campo de juego

Cuando la pelota sale fuera del campo de juego por los laterales de la piscina, el juez de gol (o quien corresponda) lanzará la pelota al jugador más cercano del lugar por donde ha salido la pelota. Normalmente, se lanza directamente al portero. Si la pelota sale fuera del campo de juego, el jugador la recuperará sólo si la pelota ha quedado junto a la línea y el jugador no debe salir del campo para cogerla. Los jugadores no deben salir del campo de juego para recuperar una pelota. En este caso, el juez de gol le lanzará otra pelota lo más rápidamente posible.

WP 14.3 y 14.3.2. Si la pelota ha salido fuera del campo de juego por el lateral, ya no se podrá lanzar directamente a portería en el tiro libre. Sin embargo, si se entrega la pelota al portero para un saque de portería, este sí podrá lanzar directamente a la portería contraria.

3.3.15 Sustituciones

Después de un gol, tiempo muerto o descanso entre periodos, se pueden realizar todos los cambios de jugadores que se quiera y de la forma que se desee. *WP 5.7*. La única excepción se refiere a los jugadores con tres faltas personales o expulsados por el resto del partido que, evidentemente, no pueden volver a jugar.

Se pueden sustituir a jugadores en cualquier momento durante el partido, a excepción de antes del lanzamiento de un penalti, siempre por la zona de reentrada. *WP 5.6, 21.3, 21.15*. Para realizar estas sustituciones, la cabeza del jugador que va a ser sustituido debe aparecer por encima de la superficie del agua dentro de la zona de reentrada antes de que su sustituto pueda entrar. Este jugador no se podrá empujar de la pared ni del fondo de la piscina. Antes del lanzamiento de un penalti, sólo se podrá efectuar la sustitución del jugador que lo ha cometido si fuera su tercera falta personal y también se podrán efectuar todas las que se quiera si se pide un tiempo muerto.

Un jugador puede ser sustituido por otro cualquiera. Cualquier jugador puede ser sustituido por otro jugador excepto cuando se ha expulsado al portero. *Si se expulsa al portero, no podrá entrar ningún otro portero hasta finalizar el periodo de expulsión.* Cuando hay una expulsión del portero, bien sea por 20 segundos, bien sea por 4 minutos (brutalidad), su equipo deberá jugar todo el periodo de expulsión sin portero, ya que no se le podrá sustituir.

No es necesario que el jugador expulsado se quede en su zona de reentrada, cuando hay un cambio. Si el jugador llega a la zona de reentrada antes de que haya llegado su sustituto, puede abandonar dicha zona y dirigirse hacia el banquillo. Si se trata de un jugador expulsado, tampoco hace falta que se quede en la zona de reentrada para esperar a su sustituto y podrá abandonar dicha zona.

Si se pide un tiempo muerto, el expulsado puede salir del agua para dirigirse a la zona del equipo. Cuando finalice el tiempo muerto, el jugador puede ir directamente a su banquillo y no será necesario que vuelva a la zona de reentrada incluso aunque no hubiera ido antes del tiempo muerto. En estas circunstancias, no es necesario que el expulsado se dirija a la zona de reentrada si es sustituido.

Un sustituto será un jugador ilegal (octavo jugador) si entra al campo de juego antes que la cabeza del jugador que sale aparezca visiblemente en la zona de reentrada. En este caso, el sustituto será expulsado por todo el partido con sustitución. El partido se reiniciará con el lanzamiento de un penalti.

3.3.16 Lanzamiento de un tiro libre

Quien efectuará el lanzamiento de un tiro libre. El jugador que esté en mejores condiciones de efectuar el lanzamiento de un tiro libre, será quien lo efectúe. No es necesario que sea el jugador más cercano, aunque no debe haber demoras innecesarias.

Tiro libre sin demoras WP 19.2, 20.14, I 19.2.2. Un tiro libre se debe poner en juego en un tiempo razonable y sin demoras innecesarias. Como regla general, unos 3 segundos podrían ser un tiempo razonable en situación normal.

Los jugadores deben poner la pelota en juego de forma que los demás jugadores, árbitros y oficiales lo puedan ver, por ejemplo, lanzando la pelota al aire o dejarla caer de forma muy visible o pasándola. *El árbitro debe asegurarse que la pelota se pone en juego correctamente WP Nota 19.4, 16.2.* Un jugador debe poner la pelota en juego antes de nadar con ella. Si no se pone en juego correctamente se señalará la oportuna falta ordinaria con el consiguiente cambio de posesión. **Los árbitros deben aplicar esta regla sin excepciones.**

Después de una falta, las reglas establecen que la pelota se pondrá en juego desde el punto en que se cometió la falta. *Desde dónde se pone la pelota en juego WP 19.1, 17.2 y 16.2.* Cuando la pelota está más atrás, se pondrá en juego desde la situación de la pelota. Si está más adelantada respecto del lugar de la falta, se devolverá a este punto para ponerse en juego. Los árbitros saben que en ocasiones, no es muy importante que se ponga la pelota en juego desde el punto exacto donde se cometió la falta, siempre y cuando, esa pequeña diferencia no afecte el juego en ningún sentido. Sin embargo, cuanto más cerca de la portería se comete la falta, más importante será que se saque desde el punto desde donde se cometió. Si el hecho de que no se ponga en juego desde el punto exacto, pueda crear confusión o generar ventaja, se deberá repetir el lanzamiento desde el punto correcto.

Los saques de esquina se lanzarán desde el extremo más cercano de la línea de dos metros. Los saques de portería se lanzarán desde cualquier punto de la zona de dos metros.

WP 17.2, I 17.2.1, WP 16.2. Si la pelota sale fuera del campo de juego, el juez de gol lanzará la pelota al jugador más cercano que esté detrás de por donde salió la pelota. Este jugador la pondrá en juego desde ese mismo lugar.

I 19.1.1. Es conocido que después de una expulsión puede haber jugadas muy rápidas para marcar un gol. Los árbitros deben apreciar esta situación potencial y deberán señalar la expulsión y el número del jugador expulsado de forma rápida para permitir

una inmediata puesta en juego de la pelota.

3.3.17 Saque neutral

Lanzamiento de un saque neutral I 18.2.1. En el lanzamiento de un saque neutral, dos jugadores, uno de cada equipo se alinean en sus lados defensivos; esto es, el jugador blanco en el lado más cercano a la portería de su equipo y lo mismo para el azul. *La pelota se lanza al aire I 18.2.2.* El árbitro lanzará la pelota al aire (no directamente al agua), y ambos jugadores la disputarán. Al menos uno de estos dos jugadores debe haber tocado la pelota para que la puedan jugar otros. *Uno de los jugadores la debe tocar antes que llegue al agua I 18.2.3.* La pelota debe ser tocada antes de llegar al agua. Al menos dos jugadores excepto el portero del equipo defensor, deben tocar la pelota intencionadamente para poder conseguir un gol. El tiempo de posesión volverá a empezar cuando la toque el primer jugador.

Dos jugadores deben tocar la pelota intencionadamente para poder marcar un gol I 18.2.4. En general, se escogerán los dos jugadores involucrados en la doble falta. Si los árbitros han señalado faltas ordinarias en distintas partes del campo de juego contra distintos equipos, o si se señala expulsión doble, los árbitros designarán a los jugadores más cerca de la pelota como los que participarán en el saque neutral. El portero nunca se seleccionará. Si el árbitro no puede efectuar el lanzamiento del saque neutral debido a que ambos jugadores no se sitúan adecuadamente en sus posiciones, seleccionará a otros dos para efectuar el saque.

3.3.18 Lanzamiento de tandas de penaltis

Organización de la tanda de penaltis. Si al final de las prórrogas persiste el empate, se procederá al lanzamiento de la tanda de penaltis. Los árbitros, en presencia de los capitanes, lanzarán una moneda para determinar que equipo lanzará en primer lugar. Sin cambiar de lado, cada equipo lanzará contra la portería contraria y será controlado por el árbitro en ataque de ese lado.

Se listarán cinco jugadores por el número y orden de lanzamiento WP 11.3. Cada entrenador designará los cinco jugadores lanzadores y dará la lista en el orden de lanzamiento, que ya no se podrá cambiar. Podrá elegir entre todos los jugadores de su equipo que estaban autorizados a participar en el juego al finalizar la prórroga. Es decir, los jugadores expulsados por el resto del partido y los que tengan tres faltas personales, no podrán participar en la tanda de penaltis. En un lanzamiento, un equipo puede usar uno de estos jugadores elegibles como portero. No es necesario usar el mismo jugador en cada lanzamiento.

Cada equipo irá lanzando alternativamente sus penaltis hasta completar los cinco lanzamientos. Si al finalizar la primera tanda persiste el empate, se procederá al lanzamiento de penaltis con los mismos cinco lanzadores y manteniendo el mismo orden. Estos lanzamientos se efectuarán por parejas de lanzamientos de manera que si después de lanzar la primera pareja persiste el empate, lanzará la segunda pareja, hasta que en una de ellas se deshaga la igualdad.

3.3.19 Lanzamientos de penaltis

Si el penalti significa la tercera falta personal, se sustituirá al jugador antes de su lanzamiento WP 24.2. Después de la señalización de un penalti, no se pueden efectuar sustituciones de jugadores hasta después de su lanzamiento, a menos que se solicite un tiempo muerto. Si la señalización del penalti significa la tercera falta personal del jugador, este deberá salir del agua y ser sustituido inmediatamente antes del lanzamiento.

El equipo defensor no podrá poner un jugador de campo como portero a menos que este esté expulsado o que el equipo esté jugando con sólo jugadores de campo. En este caso, el jugador no tendrá los privilegios del portero.

Situación del portero WP 23.2, 21.17. Con porterías flotantes, ninguna parte del cuerpo del portero por encima del nivel del agua puede estar más allá de la línea de gol. Con porterías fijas a la pared, el portero deberá tener, al menos, sus caderas detrás de la línea de gol. El portero deberá ponerse en su posición antes del lanzamiento. Si no sigue las instrucciones del árbitro, se le advertirá formalmente, de forma que si persiste en su desobediencia, se le expulsará por 20 segundos. En este caso, otro jugador ocupará su posición pero sin los privilegios del portero. Si el portero se mueve justo antes del silbato del árbitro y detiene el lanzamiento, este se repetirá, aunque no se apuntará ninguna falta personal adicional al portero. En ninguna regla se dice que el árbitro tenga que esperar a que el portero esté listo para proceder al lanzamiento; es responsabilidad del portero estar preparado.

El penalti se podrá lanzar desde cualquier punto de la línea de cinco metros. No se permitirá a ningún jugador excepto el portero defensor estar dentro del área de cinco metros, ni a menos de dos metros de distancia del lanzador. El defensa tiene derecho a estar más cerca del lanzador que el atacante pero siempre a más de dos metros de distancia. Dado que la portería mide tres metros de anchura, si los jugadores defensores se han colocado a la altura de los postes, estarán necesariamente a menos de dos metros del lanzador. El árbitro los situará a la distancia reglamentaria; si el jugador no obedece después de haber sido avisado, corre el riesgo de ser expulsado por todo el partido con sustitución por desobediencia. *Lanzamientos de penaltis WP 23.3, Apéndice A-7.* En consecuencia: 1. Se debe mover a los jugadores a la distancia correcta y 2. Se debe advertir de forma clara a aquellos que no obedezcan para que todos sepan que se acaba de advertir formalmente y la siguiente podrá ser la expulsión. Se recomienda no demorar excesivamente el lanzamiento ya que esto, normalmente perjudica al lanzador.

WP 23.6. El árbitro en ataque señalará el lanzamiento del penalti bajando su brazo

derecho. A petición de un jugador zurdo, será el árbitro en defensa quien podrá efectuar el lanzamiento. En ambos casos, el otro árbitro estará atento al resto de jugadores, especialmente a las interferencias en el lanzamiento. Normalmente el árbitro que señalará el lanzamiento del penalti se situará en la línea de cinco metros, aunque hay árbitros que prefieren situarse en los dos metros o en la línea de gol.

WP 15.1, 25.4, 19.2, 14.3. Si la señal del final del periodo coincide con la del penalti, los árbitros indicarán a todos los jugadores que salgan del agua a excepción del portero y del jugador lanzador. En ese momento ya se podrá lanzar el penalti que no tendrá remate.

3.3.20 Reinicio del juego

Un reinicio del juego es un tiro libre sacado según las indicaciones de los árbitros. Por ejemplo, después de un gol o cuando el árbitro devuelve la pelota después de alguna interrupción. El jugador pondrá la pelota en juego después de que el árbitro le dé la pelota y en ningún caso podrá lanzar directamente a portería.

3.3.21 Tiempos muertos

Pidiendo tiempos muertos WP 12.1, 12.2, I 12.2.1. Cada equipo tiene derecho a tres tiempos muertos, de los cuales dos pueden ser usados en cualquier momento durante el partido, mientras que el tercero sólo se podrá solicitar en el caso de jugarse la prórroga. El equipo debe estar en posesión de la pelota para poder solicitar un tiempo muerto.

Uso de bocinas para los tiempos muertos. Un tiempo muerto se puede solicitar en cualquier momento cuando el entrenador del equipo en posesión de la pelota grita tiempo muerto a la vez que muestra la letra «T» con las dos manos. Si el entrenador ha sido expulsado, el tiempo muerto lo podrá solicitar cualquier otra persona del banquillo.

Reinicio del juego después de un tiempo muerto. I 12.2.2. Los jugadores deberán ir hacia sus respectivas mitades del campo de juego y no podrán volver a entrar a la otra mitad hasta que la mesa no señale que se han sobrepasado los 45 segundos del tiempo muerto. Durante un tiempo muerto se pueden realizar todos los cambios de jugadores que se quiera. Después de los 45 segundos, todos los jugadores se podrán situar libremente en cualquier zona del campo de juego, excepto el portero que no puede sobrepasar la línea de medio campo. Cuando se cumpla el minuto, el árbitro entregará la pelota y pitará para indicar la reanudación del partido (por el equipo que lo solicitó). El árbitro no esperará a que se sitúen los jugadores una vez se ha sobrepasado el minuto. Si el equipo defensor ya está listo mientras que el atacante aún no está preparado, el árbitro puede dar la pelota al equipo defensor por el retraso indebido en la reanudación del tiempo muerto.

Después del tiempo muerto, la pelota se pondrá en juego desde la línea de medio campo o desde más atrás, a menos que el tiempo muerto se hubiera solicitado antes del lanzamiento de un saque de esquina o penalti, en que se mantendrá el lanzamiento original.

Sanción por pedir un tiempo muerto ilegal WP 12.3, 12.4, I 12.4.1. Es responsabilidad de los equipos solicitar los tiempos muertos sólo cuando están en posesión de la pelota. Si el equipo que está en posesión de la pelota solicita un tiempo muerto para el que no está autorizado, se concederá la pelota al equipo contrario en la línea de medio campo. Si el equipo que no está en posesión de la pelota solicita un tiempo muerto, se señalará un penalti a favor del contrario y se le anotará el tiempo muerto. Si ninguno de los dos equipos tiene posesión y se solicita un tiempo muerto, se señalará penalti contra el equipo que lo ha solicitado.

Los árbitros deben estar atentos en aquellas situaciones en la que los entrenadores

suelen pedir tiempos muertos. Por ejemplo, cuando se señala una expulsión en la zona de defensa, se suelen pedir tiempos muertos para que el equipo empiece a jugar con todos los jugadores ya colocados en ataque. Igualmente, si hay un cambio de posesión en defensa o cerca del final del periodo, también son momentos más generalizados para solicitar tiempos muertos. Además, cuando se solicita el tiempo muerto, el árbitro permitirá al entrenador superar la línea de cinco metros para solicitarlo, especialmente en momentos de mucho ruido.

Durante el minuto del tiempo muerto no se permitirá la práctica o calentamiento con la pelota. Durante todo el minuto no podrá haber ninguna pelota en el agua.

3.3.22 Dos manos

Definición de dos manos I 20.8.1. No se puede defender o intentar defender, un pase o un lanzamiento con los brazos levantados fuera del agua. Cuando esta falta se comete estando el defensor fuera del área de cinco metros se señalará la correspondiente expulsión. Cuando el defensor se encuentre dentro del área de cinco metros para evitar un gol probable, se deberá señalar penalti.

El sólo intento de defender el pase o lanzamiento ya será infracción sin que sea necesario que el defensor haya tocado la pelota ni que siquiera el atacante realice el pase o lanzamiento.

Si el portero está expulsado, un jugador se podrá poner debajo la portería pero sin los privilegios del portero. En consecuencia, si trata de detener un lanzamiento levantando los dos brazos en cruz, se deberá señalar el correspondiente penalti.

Si un defensor está marcando al atacante, puede levantar los dos brazos para mostrar que no está cometiendo la falta. Sin embargo, si en ese momento el atacante se gira hacia la portería con la pelota en su mano y se prepara para realizar un lanzamiento, el defensor deberá bajar, al menos un brazo para que no se le señale la infracción (expulsión o penalti).

3.3.23 Dando entrada a los jugadores

Responsabilidad en la entrada del jugador expulsado. WP 21.3 Nota. Cuando hay un jugador expulsado y tiene lugar un cambio de posesión, el árbitro en defensa dará la señal de entrada a dicho jugador. Aunque la responsabilidad inicial es del árbitro en defensa, el árbitro en ataque también ayudará, si fuera necesario.

Señal de reentrada para un jugador expulsado durante el juego I 21.3.3. Cuando con el juego en movimiento, el árbitro determina que se ha producido un cambio de posesión, dará la entrada al jugador expulsado con un movimiento de su brazo. Si el cambio de posesión se produjera como consecuencia de una parada del juego, el árbitro indicará la nueva dirección del ataque con su brazo, y esta señal será suficiente para servir de indicación de entrada al jugador expulsado. Aún así, se recomienda a los árbitros reforzar esta señal de nueva dirección de ataque con la correspondiente señal de entrada al jugador expulsado. El jugador no tendrá de esperar a la señal de entrada si previamente ha podido ver la señal de ataque del árbitro.

Señal de reentrada para un jugador expulsado en cualquier momento I 21.3.4. Si el jugador aún no hubiera alcanzado la zona de reentrada cuando el árbitro señala la nueva dirección del ataque, este jugador aún tendrá de dirigirse hasta su zona de reentrada y salir a ella, antes de poder regresar y reincorporarse al juego. Una vez que el árbitro ha indicado el cambio de posesión por alguna parada de juego, el jugador expulsado o su sustituto, podrá entrar al campo de juego, siempre y cuando el jugador expulsado ya hubiera alcanzado la zona de reentrada. El jugador que entra no tendrá que esperar la nueva señal del árbitro dándole la entrada, ya que la indicación del árbitro señalando el nuevo ataque ya es suficiente. Esto significa que el jugador podrá entrar antes incluso de que se ponga la pelota nuevamente en juego.

A la finalización del tiempo de expulsión de 20 segundos, el secretario dará la entrada al jugador expulsado. El secretario levantará la bandera correspondiente al color del equipo en el mismo momento que finalice el periodo de expulsión y la mantendrá unos segundos levantada después de que ya haya entrado el jugador. Esto permitirá al árbitro asegurarse de que el jugador ha entrado legalmente. No se levantará la bandera únicamente porque haya expirado el periodo de expulsión. La bandera se levantará sólo si el jugador o su sustituto ya se encuentra en su zona de reentrada y dicho jugador está autorizado a participar en el juego.

Si al finalizar el periodo de expulsión, la mesa no diera la entrada al jugador expulsado, el árbitro se la dará. En el caso de una expulsión doble, se dará la entrada a la vez a ambos jugadores cuando finalicen los 20 segundos de expulsión, cambio de

posesión o se haya marcado un gol. Después de un gol, los árbitros no darán la entrada al jugador expulsado.

3.4 Consideraciones generales de determinadas faltas

En los siguientes apartados se expondrán criterios para distintos grupos de faltas. Nota: todas las faltas que se pueden señalar se van a considerar dentro del contexto de la ventaja salvo ciertas excepciones, como se indicará.

3.4.1 Juego agresivo y demasiado agresivo

Sancionar el jugador con un comportamiento inaceptable según el espíritu de las reglas. El waterpolo es un deporte de contacto. Sin embargo, no se debe aceptar el juego demasiado agresivo tal como golpear, dar patadas, juego violento, conductas antideportivas, persistencia en faltas y brutalidad. Los árbitros deben sancionar el juego o el comportamiento inaceptable dentro del espíritu del reglamento y evitar que el juego degenera en una batalla campal. Aunque normalmente las faltas se deben señalar dentro del contexto de la ventaja, en algunas ocasiones será necesario señalarlas inmediatamente sin tenerla en cuenta.

Usar el principio de «jugar la pelota y no el jugador». Es necesario aplicar el concepto de «jugar la pelota y no el jugador» cuando se trate de faltas agresivas. Cuando un jugador está jugando pendiente de la pelota, se puede producir contacto incidental con su adversario pero suele ser insignificante y muchas veces tolerado. Cuando el jugador empieza a estar más pendiente del adversario para evitar que obtenga la pelota, o la mueva o la controle, posiblemente cometerá alguna falta. El tipo de falta (ordinaria, expulsión o expulsión por todo el partido) dependerá de la fuerza del contacto y no de si hubo contacto.

Faltas de juego. Faltas ordinarias y expulsiones. Ver apartado 2.4.1. Cuando un jugador impide, empuja, o desplaza a un adversario para obtener la pelota, normalmente el árbitro señalará una falta ordinaria. Cuando un defensor coge, hunde o tira hacia sí a un atacante, el árbitro señalará una expulsión. Posiblemente las faltas más comunes en el perímetro son unas faltas fuertes y duras seguidas de un desplazamiento hecho por el jugador defensor. Cuando el defensor desplaza al atacante, éste se queda hundido o, al menos, se le retrasa la posibilidad de efectuar el tiro libre. Tal como se describe esta acción, se puede considerar como hundir a un jugador que no tiene la pelota, golpear al jugador o interferir el lanzamiento de un tiro libre, y todas ellas son faltas de expulsión del jugador defensor y se deben señalar.

Faltas agresivas. Ver apartado 2.4.2. Algunos defensores abordan a los atacantes de una forma agresiva tal que se puede considerar como golpear o dar patadas al contrario. Cuando un jugador, bien sea defensor o atacante, golpea o da patadas a un contrario, se le deberá expulsar por cometer faltas demasiado agresivas o incluso se le podrá expulsar por el resto del partido con sustitución por mala conducta (violencia o persistencia en cometer faltas). El juego demasiado agresivo en cualquier parte de la piscina se deberá sancionar con expulsión.

Finalmente, algunos jugadores marcan a sus contrarios con acciones propias de una película de karatekas. Evidentemente, este tipo de defensas no se deben permitir. A

estos jugadores se les expulsará por 20 segundos por golpear o dar patadas o por todo el partido con sustitución por su mala conducta, violencia o persistencia en el juego sucio. Será decisión de los árbitros aplicar la sanción adecuada según sea el caso.

Cuando se produzca algún tipo de melé entre dos o más jugadores en las que se suceden acciones que empiezan a ser demasiado agresivas pero imposibles de ver debido al lío y la espuma, el árbitro no esperará a ver alguna acción clara y pitará deteniendo inmediatamente el juego y señalando una sanción que, aún sin estar seguro, crea tener más posibilidades de haber sucedido o incluso podrá señalar un saque neutral, aunque en este caso deberá estar precedido de una expulsión doble. Esperar a estar seguro a sancionar en situaciones confusas tiene el riesgo que las acciones se vuelvan violentas y se lleguen a producir lesiones.

Cuando haya una disputa entre dos jugadores sin que el árbitro pueda apreciar exactamente lo que está sucediendo, pero uno de los jugadores sale del agua con una señal inequívoca de haber recibido un mordisco en una zona del cuerpo imposible de autolesionarse, se deberá expulsar al contrario por brutalidad.

3.4.2 Pelota hundida

Pelota hundida I 20.6.1. La pelota hundida se produce cuando un jugador hunde la pelota teniéndola cogida. Como norma general, cogida significa que la tiene en contacto con su hombro, brazo, antebrazo, codo o mano. En consecuencia, se señalará pelota hundida cuando el jugador la hunda completamente en las circunstancias descritas. Sin embargo, sólo se señalará pelota hundida si esta está disputada por dos jugadores. Si no fuera así, no se deberá señalar. Igualmente, si la pelota se hunde durante una ligera fracción de segundo, tampoco se deberá señalar la falta. En cualquier caso, los árbitros deberán señalar este tipo de faltas de forma coherente durante todo el partido.

El tiempo de posesión únicamente volverá a empezar en este tipo de faltas si, como consecuencia de la misma, se produce un cambio de posesión. Un cambio de posesión requiere que el jugador tenga el control de la pelota. Por ejemplo, si el jugador defensor rodea al atacante y alcanza la pelota hundiéndola bajo el agua, el cronómetro de 30 segundos no volverá a empezar ya que, en realidad el defensor no llegó a obtener el control de la pelota.

Si se hunde la pelota entre dos o más jugadores de forma que al árbitro le resulte imposible saber qué jugador la tiene, puede ser aconsejable pitar y esperar a indicar el sentido del ataque unos breves instantes hasta que uno de esos jugadores la saque fuera del agua.

3.4.3 Desobediencia

Definición de desobediencia y falta de respeto. I 21.11.3. Si un jugador se niega a obedecer a los árbitros o si muestra una falta de respeto hacia los mismos o hacia los oficiales de la mesa, deberá ser expulsado por todo el partido con sustitución. Falta de respeto hacia los árbitros o la mesa incluye hacer gestos inapropiados, usar lenguaje inadecuado, salpicar, etc.

Definición de mala conducta I 21.9.1. Mala conducta incluye el uso de gestos obscenos o exagerados, lenguaje inapropiado, juego agresivo, persistencia en el juego sucio, etc. dirigido contra cualquier participante o público. Un jugador que use un lenguaje inapropiado u obsceno, juegue agresivo, etc. será expulsado según esta regla. Provocar a un contrario es mala conducta.

Desobediencia y falta de respeto WP 21.11, 21.11 Nota. La sanción por un acto de desobediencia, falta de respeto o mala conducta es la expulsión por todo el partido con sustitución. Cuando esta falta se comete después de un gol y antes de que se haya reiniciado el juego, el jugador sustituto podrá entrar inmediatamente y su equipo reiniciará el juego con siete jugadores.

Se aplicará de la misma forma si esta falta se comete durante un intervalo de descanso entre dos periodos o durante un tiempo muerto. Es decir, el sustituto entrará inmediatamente antes de que se reinicie el partido, o lo que es lo mismo, el equipo siempre reiniciará el juego con siete jugadores. En estas situaciones, se asimila el jugador expulsado como si fuera del banquillo y por lo tanto, no afectará al número de jugadores en el agua. En consecuencia, el tiempo de posesión no volverá a empezar.

Sin embargo, si esta falta se comete durante el partido o en el momento en que se señale una falta y antes de que se haya lanzado el tiro libre, el jugador será expulsado por el resto del partido, se le dará la pelota al equipo contrario y se reiniciará el partido con el sustituto en la zona de reentrada.

3.4.4 Faltas a portería vacía

Cuando la portería queda sin defensor, es una clara situación de penalti. Por definición, si la portería está vacía, esto es, no hay ningún defensor en ella, la probabilidad de marcar un gol es muy alta. Cuando el portero sale de la portería y comete cualquier falta a un jugador atacante que tenga la posesión de la pelota, aunque no la tiene cogida, o que la esté recibiendo dentro del área de 5 metros, se sancionará con penalti. El penalti se señalará para una falta cometida dentro del área de 5 metros. *Pero no se señalará penalti en una falta fuera de 5 metros.* Sin embargo, si el portero comete la falta fuera del área de 5 metros contra un atacante escapado, no se señalará el penalti, como es obvio, pero se le expulsará.

Los criterios para decidir la señalización de una determinada falta deben ser los mismos para el portero que para cualquier otro jugador. Los árbitros deben juzgar si había probabilidad de marcar gol o no, cuando se cometió la falta. *Criterios para determinar si había situación de gol probable. El penalti no se señalará automáticamente.* Por ejemplo, si el portero sale de la portería para intentar robar la pelota del boya atacante mientras este está siendo marcado por su defensor, dependiendo de las acciones de ambos jugadores, se podrá señalar falta ordinaria, expulsión o penalti. No porque el portero salga de la portería se señalará automáticamente penalti.

El árbitro debe recordar que, a menudo, hay otro jugador defensor (portero) entre el jugador que comete la falta y la portería. En consecuencia, si el portero sale de la portería y comete una falta y, al mismo tiempo, otro jugador defensor está situado de forma que puede defender su propia portería, entonces el portero no ha cometido la falta a portería vacía. Se señalará la sanción apropiada dependiendo de la falta que cometiera el portero.

Si el portero u otro jugador defensor hunde la pelota bajo el agua en un ataque muy cerca de la portería, se señalará el penalti. Nota: para señalar la pelota hundida bajo el agua, debe poder ser disputada por dos jugadores de equipos contrarios. El simple hecho de hundir la pelota no será razón suficiente. *Ver el apartado 3.4.12 de penaltis para los principios de aplicación de estas reglas.*

3.4.5 Parar con las manos, coger, hundir o tirar hacia sí

Parar con las manos es expulsión. Parar con las manos es el contacto que realiza el defensor para bloquear el avance del contrario y/o forzarle a cambiar de dirección. Normalmente, el parar con las manos lo efectúa un defensor en posición vertical para detener a un atacante que va nadando en posición horizontal. Parar con las manos es expulsión. Estas faltas suceden a menudo después de señalarse una falta ordinaria. *Otra forma de coger es cuando el defensor levanta el brazo cogiendo al contrario por el hombro. Podría parecer falta en ataque si el árbitro no ha podido ver toda la acción.* Otra forma de esta falta sucede cuando el defensor levanta un brazo bloqueando el hombro del contrario, cogiéndole y hundiéndose debajo de él. Si el árbitro no es capaz de observar toda la secuencia, podrá parecerle que es el atacante quien está nadando por encima del defensor y le señalará una falta en ataque. En realidad tenía de ser expulsión del defensor por coger el contrario con su brazo.

El defensor es el «dueño» de la zona del agua que ocupa. Viene determinada por sus hombros. El defensor es «dueño» de la zona que ocupa y tiene el derecho de evitar que el atacante nade por ella. El espacio que «ocupa» el defensor viene determinado por sus hombros. Si el defensor tiene levantadas sus caderas hacia la superficie del agua para evitar el avance del contrario si se produce, con un rápido movimiento de su cuerpo puede interceptar la trayectoria del atacante, se puede considerar como una buena defensa. Pero si el defensor evita el avance del contrario mediante coger, empujar (juego en marcha o parado) o impedir (juego parado), entonces deberá ser expulsado.

Coger, hundir o tirar hacia sí a un atacante o defensor. Es expulsión coger, hundir o tirar hacia sí a un contrario que no tiene la pelota.

WP 21.6. Tener la pelota no incluye driblarla. Esta regla se aplicará tanto al defensor como al atacante, en cualquier parte del campo de juego. Normalmente, sólo si el cometer estas faltas afectan al juego y alteran el nivel de ventaja de los equipos se señalará la correspondiente expulsión. Por ejemplo, un defensor que tira de un atacante en el momento en que el boya está progresando claramente a portería ganando la posición a su defensor, normalmente se aplicará la ley de la ventaja y no se señalará la falta de expulsión. Coger, hundir o tirar hacia sí son faltas que generalmente no se ignorarán y que se deben señalar de forma coherente y consistente en todo el campo de juego. Sin embargo, el árbitro podrá dejar de señalarlas en casos muy concretos donde pueda haber una clara situación de gol.

En el waterpolo femenino, muchas jugadoras, especialmente en la posición del boya, defienden cogiendo sistemáticamente el bañador del atacante. Aquí no se debe

señalar una falta ordinaria. Si, debido a que la cogen, la jugadora atacante no es capaz de ganar la posición, o es desplazada de la misma al recibir la pelota, se deberá señalar la correspondiente expulsión.

Cuando el atacante suelta la pelota, el árbitro permitirá un tiempo razonable al defensor de que se haya dado cuenta de esta acción. No será expulsión de un defensor que coge, hunde o tira hacia sí a un contrario que tiene la pelota. Si el jugador que tiene la pelota, la deja, el defensor debe dejar de cogerle, hundirle o tirar de él. El árbitro debe permitir un mínimo espacio de tiempo al defensor para que este se dé cuenta que su atacante ha dejado la pelota, antes de que deje de seguir cometiendo la acción.

3.4.6 Cabezazos

Definición de cabezazo. Un cabezazo tiene lugar cuando un jugador lanza su cabeza hacia atrás hacia su contrario con un movimiento rápido y fuerte. Esta acción puede provocar daño o incluso lesión al jugador. Es una acción similar al golpear o dar patadas a otra parte del cuerpo. Esta acción se puede considerar como una infracción de (en orden creciente), impedir, golpear o dar patadas, violencia o mala conducta, o incluso brutalidad. O sea que un cabezazo puede ser falta en ataque, expulsión, expulsión por todo el partido con sustitución y expulsión por todo el partido con sustitución a los cuatro minutos y penalti, dependiendo de la gravedad y la intencionalidad del jugador atacante.

A veces puede ser difícil discernir entre el «cabezazo» y el movimiento propio de la cabeza entre dos jugadores que están disputando por la posición o la posesión de la pelota. La clave para determinar si hay un cabezazo está en el movimiento de la cabeza. En general, se puede decir que si el mentón se separa del pecho de forma considerable y rápida se tratará de un cabezazo. Por el contrario, un jugador que trata de disputar la posición al defensor tendrá la barbilla baja.

Algunas veces, el defensor sitúa su cabeza apoyada en el hombro del atacante. Además, hay atacantes que mueven mucho su cabeza cuando están disputando la pelota. En esta situación en que el defensor apoya su cabeza en el hombro del atacante mientras este se desplaza moviendo su cabeza al disputar la pelota, es evidente que la cabeza del atacante puede contactar con el rostro del defensor, pero esto será debido a una mala defensa del jugador defensor que no a unos cabezazos del atacante. Aunque los árbitros deben proteger al jugador que está jugando una buena defensa, no deben, sin embargo, penalizar al atacante porque el defensor esté jugando una mala defensa.

3.4.7 Dentro del área de dos metros

No se señalarán dos metros a un atacante que ha entrado inadvertidamente en los dos metros y se esfuerza por salir enseguida. I 20.12.1. La regla dice que un jugador atacante no puede estar dentro del área de dos metros a menos que tenga la pelota o que esté detrás de la línea de la misma. La falta de los dos metros se debe señalar de forma estricta. Un jugador atacante que esté dentro del área de dos metros y más adelantado que la pelota y que interviene en el juego, es una violación de la regla. Sin embargo, si entra momentáneamente dentro del área de dos metros, no se le señalará la falta a menos que en ese momento reciba la pelota o gane una ventaja clara por el hecho de estar dentro de los dos metros. Momentáneamente, significa, a criterio del árbitro, que el jugador ha entrado inadvertidamente en dos metros y sale enseguida en cuanto se da cuenta de ello. A veces, el jugador defensor trata de enviar al atacante dentro del área de dos metros mediante empujarle o desplazarle y esperan que el árbitro sancione la falta de los dos metros. En este caso, el árbitro no señalará la falta de dos metros; es más, incluso podría sancionar con expulsión al defensor por coger a un contrario que no tiene la pelota.

3.4.8 Interfiriendo un tiro libre

WP 21.5. Cuando el árbitro señala una falta se concederá un tiro libre al equipo contrario, el cual podrá ser un pase o un lanzamiento directo a portería. Si el defensor desplaza la pelota después de haberse señalado la falta se considerará como interferencia en el lanzamiento de un tiro libre y se expulsará a dicho jugador. Por ejemplo, si un jugador comete falta con una mano y con la otra desplaza posteriormente la pelota, se podrá considerar como interferencia y se le expulsará.

No se debe estorbar el lanzamiento del tiro libre. Pero el defensor tampoco tiene de hacer movimientos extraordinarios y alejarse rápidamente del jugador atacante. Si es evidente que el defensor no está obstaculizando el tiro libre, no se le tendrá que sancionar porque simplemente no se haya alejado rápidamente; pero aún así, es responsabilidad del jugador defensor demostrar que no está interfiriendo el lanzamiento del tiro libre.

Guía para los tiros libres en el perímetro. Como guía general, en el perímetro, el defensor se debe separar hasta una distancia de aproximadamente un brazo (la longitud del brazo del atacante). El reglamento precisa que el defensor no puede levantar el brazo y dirigirlo hacia el contrario. Si que puede levantar el brazo y mantenerlo en una posición vertical para defender su portería de un posible lanzamiento. De esta forma, el jugador que lanzará el tiro libre dispondrá de un espacio suficiente para lanzar a portería o efectuar un pase. Un defensor que interfiera este proceso será expulsado.

En la posición del boya, el defensor no tendrá necesariamente de alejarse del atacante después que este haya recibido una falta. Sin embargo, el defensor tendrá que demostrar que no está interfiriendo el lanzamiento del tiro libre.

El jugador que va a poner en juego la pelota en un tiro libre, dispondrá de un tiempo suficiente para hacerlo. Si el defensor no le da un tiempo o una distancia suficiente para hacerlo, tendrá de ser expulsado por interferir. Otras formas de interferir un tiro libre por parte el defensor, será desplazar la pelota o el brazo del jugador antes de la puesta en juego. Muchos árbitros olvidan que esto constituye una interferencia en un tiro libre. Finalmente, se debe permitir al jugador atacante ir a por la pelota para ponerla en juego. Si el defensor impide la libertad de movimientos del atacante en este sentido, se considerará también interferir en el tiro libre.

Después de que se ha señalado un tiro libre, el jugador defensor no puede tocar al atacante durante la puesta en juego o en un lanzamiento directo a portería. Es obligación del defensor demostrar que no está tocando al atacante. El jugador defensor no puede avanzar su brazo hacia el contrario para estorbar al lanzador ni

bloquear su visión. Por el contrario, si el jugador atacante trata de obtener espacio mediante empujar con la pelota al defensor (el cual obviamente no está evitando ni estorbando el lanzamiento del tiro libre), estará cometiendo una contrafalta.

Muchos árbitros consideran como interferencia, cuando el defensor toca la pelota después de la señalización de la falta. Muchas veces será una correcta señalización. Sin embargo, puede ser que, en estas circunstancias el jugador defensor esté devolviendo la pelota al atacante y no se deberá señalar una expulsión. Cuando el árbitro permite que el defensor ayude en la devolución de la pelota, será su criterio quien determine cuando ya se puede poner la pelota en juego. Por ejemplo, si la pelota se encuentra en la zona del portero y este la devuelve, obviamente no se le expulsará. Sin embargo, si los otros jugadores aún están nadando hacia la portería, el árbitro permitirá un tiempo razonable para poner la pelota en juego. Al fin y al cabo, si el jugador atacante debe ir hasta la portería para coger la pelota y volver al lugar de la falta, en ese tiempo los otros jugadores atacantes ya podrán haber llegado a sus posiciones.

3.4.9 Interferencia del jugador expulsado

Ejemplo: el defensor del boya se queda cerca del atacante hasta que llegue un compañero. Cuando un jugador es expulsado, deberá ir hacia su zona de reentrada inmediatamente. Si el jugador permanece en el agua en la zona donde se le señaló la falta, se podrá considerar como interferencia en el juego. Por ejemplo, si se expulsa al defensor del boya mientras la pelota está en el perímetro, este defensor se puede quedar unos instantes junto a su atacante a la espera de que llegue otro defensor contribuyendo de esta forma a la defensa de su portería. Si no hubiera habido ningún defensor marcándole, el boya podría haber recibido la pelota fácilmente y lanzar a portería totalmente solo. En este caso, el defensor expulsado ha retrasado su salida simulando un marcaje al boya y afectando, en consecuencia, al juego de los equipos. Se debe señalar inmediatamente el correspondiente penalti.

Se expulsa a un jugador y antes de que haya alcanzado su zona de reentrada se produce un cambio de posesión. Ese jugador al ver que su equipo ha recuperado la pelota, se reincorpora al juego sin llegar a su zona de reentrada. Esto debe interpretarse como una forma incorrecta de reincorporarse al juego y se deberá señalar como una entrada incorrecta, es decir, expulsando por 20 segundos a dicho jugador.

Ejemplo de jugador expulsado que nada por en medio de atacantes. Si el jugador expulsado elige ir a su zona de reentrada nadando por en medio del juego de ataque, el árbitro también podrá interpretar que está interfiriendo en el juego. Es importante recordar que en el reglamento se dice «interferir intencionadamente». Un jugador expulsado que intencionadamente nada por en medio de otro jugador atacante que tiene ventaja significa que este expulsado está **interfiriendo intencionadamente** en el juego al simular una defensa que nunca hubiera existido si se hubiera ido nadando alrededor de dicho jugador sin interferir su trayectoria. Si el jugador expulsado está justo en la zona de un atacante con ventaja, este jugador deberá salir inmediatamente de esta zona sin interferir ni obstruir el juego.

Ejemplo de expulsado que afecta la alineación de la portería. Si un jugador deja el campo de juego por encima de la línea de gol afectando la alineación de la portería cuando hay posibilidades de efectuarse un lanzamiento o cuando la pelota toca los postes, también se deberá señalar el penalti. En definitiva, siempre que un expulsado interfiera en el juego, se le sancionará con penalti.

Expulsado que golpea o da patadas al salir. Si un jugador golpea o da patadas a un contrario después de que se le haya señalado una expulsión, se le sancionará, al menos, con un penalti adicional. Además, el árbitro lo podrá expulsar por el resto del

partido por mala conducta, o por brutalidad según sea el caso. Si en estas circunstancias se señala la brutalidad, sólo se lanzará un penalti.

Expulsado que le rebota la pelota mientras va nadando. Si un jugador expulsado va nadando hacia su zona de reentrada y le golpea una pelota que viene rebotada de la portería o que le viene dirigida por un mal pase de un contrario, no se podrá considerar como interferencia y no se deberá señalar un penalti. En estas circunstancias, el jugador expulsado debe abandonar rápidamente el campo de juego sin afectar a las posibilidades de otros jugadores de alcanzar la pelota. Sin embargo, si nada por delante de la portería e intercepta un lanzamiento aunque sea de forma involuntaria, se deberá señalar penalti.

3.4.10 Golpear, dar patadas, juego violento o brutalidad

La violencia o brutalidad no pertenece al waterpolo. Desde el principio del partido el árbitro debe dejar bien claros los límites entre el juego permitido y el no permitido. Señalar estas faltas en el segundo tiempo ya será demasiado tarde. Los límites del juego permitido deben quedar muy claros para los jugadores desde el principio. La violencia o la brutalidad no deben pertenecer al waterpolo.

Tres niveles de sanciones por faltas agresivas. Hay tres niveles de sanciones por juego inapropiado: 1. Expulsión por juego demasiado agresivo, incluyendo golpear o dar patadas; 2. Expulsión por todo el partido con sustitución por desobediencia, falta de respeto o mala conducta; y 3. Expulsión por todo el partido con sustitución a los cuatro minutos y penalti por brutalidad. Estas sanciones se aplicarán tanto al equipo defensor como al atacante. Además, no tendrá ninguna importancia si el jugador que recibe la falta tenía o no la pelota. Si se comete esa falta, se debe señalar inmediatamente la sanción apropiada.

Cuando se trate de juego demasiado agresivo, el jugador que hubiera cometido la falta será expulsado inmediatamente. Se deberá prestar especial atención a las situaciones en que las manos o brazos del jugador defensor están rodeando la cara, cabeza o cuello del atacante. Esto también se considera faltas de golpear. En la mayoría de estos casos, debido al riesgo de poder causar lesiones, se deberá expulsar al infractor. Si un jugador golpea o da patadas a un contrario, incluso en el caso de que no lo haya alcanzado, este jugador deberá ser expulsado.

Juego violento o persistir en el juego sucio es mala conducta. Se le expulsará por todo el partido con sustitución. Si un jugador participa en el partido de forma que se está empleando con violencia o persistiendo en el juego sucio, deberá ser expulsado con sustitución. Los jugadores deben controlar sus acciones y sus cuerpos. Si un jugador comete un acto de violencia o mala conducta, a menos que no fuera intencional, el jugador deberá ser expulsado del partido con sustitución.

La brutalidad requiere intención de hacer daño. Brutalidad es golpear o dar patadas o intentar hacerlo con intención maliciosa, esto es, para hacer daño; en consecuencia, para que se considere brutalidad ha de haber intención de hacer daño. *La sanción es la expulsión por todo el partido con sustitución a los 4 minutos y penalti.* Además, los jugadores son responsables de controlar sus acciones y reacciones frente a otros jugadores. Siempre que se golpee a un contrario con el puño cerrado o con el pie, se considerará como brutalidad.

Si un jugador comete un acto de brutalidad, se le expulsará por todo el partido con sustitución a los cuatro minutos y se lanzará un penalti adicional.

En resumen, hay tres niveles de sanciones, expulsión por 20 segundos por golpear o dar patadas, expulsión por todo el partido con sustitución por juego violento, y expulsión por todo el partido con sustitución a los 4 minutos y lanzamiento de penalti adicional, por brutalidad. No importa quien cometa la falta; estas faltas, especialmente violencia y brutalidad, se deben sancionar siempre. En el caso de brutalidad, el árbitro no debe pensar en las consecuencias de la sanción (cuatro minutos con un jugador menos, o la sanción posterior al jugador); si se ha cometido brutalidad, se debe sancionar como tal.

3.4.11 Marcaje e impedir

Definición de marcaje. Marcaje es cuando el defensor toca ligeramente al contrario con su mano de forma que el defensor pueda mantener el control sobre el atacante. Normalmente esto no es impedir y es legal. Esta acción es distinta del «parar con las manos» o impedir.

Definición de impedir. Impedir es obstruir u otra forma de evitar el libre movimiento del contrario cuando este no tiene la pelota. La acción de impedir por parte de un defensa puede incluir el nadar por encima de las piernas o espalda de un atacante. El árbitro deberá distinguir si esta falta fue realmente de impedir (falta ordinaria) o de coger, hundir o tirar hacia sí (expulsión).

Una forma muy común de impedir y que la puede cometer tanto el equipo atacante como el defensor, consiste en poner un brazo en el camino de un jugador que nada de lado a lado de la piscina bloqueando su movimiento. Esto permite que el jugador que comete la falta adquiera ventaja al frenar al contrario. Si la ventaja que gana dicho jugador afecta sensiblemente al juego, se deberá señalar una falta en ataque (si la comete el atacante), o una expulsión (si la comete el defensor).

3.4.12 Penaltis

Los penaltis se cometen dentro del área de 5 metros para evitar un gol probable. Se señalará penalti cuando se cometa una falta dentro del área de 5 metros para evitar un gol probable. En *FINA Instructions for Referees* se explica muy claramente la descripción de penalti. El penalti se señalará cuando el jugador tenga la posesión de la pelota o cuando la vaya a recibir en un buen pase. En estos casos está asumido que sólo se encuentra el portero entre el jugador atacante y la portería contraria.

Un penalti se señalará prácticamente siempre. Cuando un jugador recibe un penalti, el árbitro podrá señalarlo inmediatamente. Pero si el jugador mantiene una buena posición y aún está en condiciones de marcar el gol, el árbitro podrá dejarle acabar la jugada. Pero si hay la mínima duda de que el jugador atacante aún pueda mantener sus posibilidades de marcar el gol, el árbitro señalará el penalti.

El clásico penalti por tirar del contrario. El típico penalti tiene lugar cuando el atacante con la pelota gana la posición al defensor y es cogido, hundido o tirado por este para evitar su progresión a portería. Evidentemente, esta falta se debe cometer dentro del área de cinco metros. El criterio acerca de cuándo el árbitro deberá señalar un penalti, incluye:

- Estar situación de marcar un gol
- Estar dentro del área de cinco metros
- Tener el control de la pelota
- Recibir una falta

Criterio para determinar la ventaja de gol probable y, en consecuencia, señalar un penalti. Un criterio para determinar si el jugador está en situación de gol probable, es si este está dentro del área de cinco metros entre los postes de la portería. Otro criterio es si el jugador tiene espacio libre hacia portería. Por ejemplo, si el boyo tiene la pelota, se gira pero sin llegar a superar al defensor, y en ese momento suelta la pelota y es cogido por el defensor, se deberá señalar expulsión. *Cuando el atacante está más cerca de portería que el defensor.* Por el contrario, si el boyo se gira de forma que su cabeza ya está más adelantada que la del defensor, ya tiene espacio libre hacia la portería contraria y ya se deberá señalar penalti.

¿Tiene el jugador atacante el control de la pelota? También es importante determinar si el jugador atacante tiene el control de la pelota en el momento de recibir la falta. Si, por ejemplo, la pelota estaba demasiado lejos en el momento de la falta, se podrá

señalar, como mucho, una expulsión. Igualmente, si el atacante fue nadando hacia el portero de forma que este finalmente le arrebatara la pelota, tampoco se podrá señalar penalti.

Permitir al boya disputar la posición. Cuando el boya gana la posición y suelta la pelota, no será inmediatamente penalti. ¿Lo suelta el defensor? Cuando un jugador tiene la posesión de la pelota pero está de espaldas a portería, difícilmente se podrá señalar un penalti, a menos que la portería esté completamente vacía y con la falta se eliminaba la posibilidad de marcar un gol. Cuando el boya está trabajando con la pelota intentando ganar la posición a su defensor, el árbitro podrá esperar a señalar una falta para dar la posibilidad a que el boya pueda culminar su acción y marcar un gol. *Cuando el boya se gira hacia el portero.* Si el boya gana la posición a su defensor, normalmente no se señalará falta (ni de ataque ni de defensa). Si el boya en ese momento deja la pelota, el árbitro no señalará inmediatamente falta. Esperará un breve momento a que el defensor se dé cuenta que el boya ha soltado la pelota y, inmediatamente, suelte al atacante. Si el defensor no lo soltara, el árbitro sí que señalará el correspondiente penalti; sin embargo, si al soltar la pelota esta queda frente al portero y este es capaz de arrebatársela, tampoco se podrá señalar el penalti.

Penalti a un jugador sin posesión de la pelota. Si el jugador no tiene la posesión de la pelota no se señalará penalti a menos que con la falta se evitara un gol probable. Por ejemplo, si un atacante llega hasta la línea de dos metros y está a punto de recibir un buen pase, el defensor que le pudiera coger en ese momento estará cometiendo un penalti. El árbitro se debe asegurar si realmente el atacante tenía posibilidad de marcar. Si hay un jugador atacante preparado para recibir un pase pero está fuera de los postes de la portería, ya no será tan evidente que esté en buena situación de marcar un gol. Si se le comete una falta, se deberá señalar una expulsión, como mucho.

En general, el penalti tiene preferencia a la falta ordinaria o la expulsión. Si la falta que comete el jugador para evitar un gol probable es demasiado violenta, puede ser razonable expulsar al jugador por todo el partido además de lanzarse el correspondiente penalti. El árbitro debe estar seguro de que ha sido una acción violenta antes de señalar la doble sanción (expulsión por todo el partido por violencia y penalti por evitar un gol probable dentro de cinco metros).

Penaltis que se pueden señalar aunque el atacante tenga cogida la pelota. Un penalti también se puede señalar mientras el jugador tiene la pelota cogida dentro del área de 5 metros. Las situaciones en las que se puede dar esta situación son:

- Cuando el portero u otro defensor cambia la alineación de la portería en un lanzamiento.

- Cuando se salpica a un atacante que va a lanzar a portería.
- Cuando un defensor comete brutalidad.
- Cuando un expulsado del equipo defensor, o el sustituto, entra incorrectamente al campo de juego.
- Cuando un jugador entra ilegalmente al campo de juego (por ejemplo, el octavo jugador).

Si el portero u otro jugador defensor es atacado y hunde completamente la pelota bajo el agua y no hay ningún otro jugador entre él y la portería, se deberá señalar el penalti. Si el portero u otro defensor se encuentra lejos de la portería y de los postes de la misma y hunde la pelota al ser atacado, se señalará falta ordinaria y se lanzará un tiro libre.

Si se señala penalti por la falta de salpicar, coger, hundir o tirar hacia sí, o golpear o dar patadas, se lanzará el penalti y se anotará la correspondiente falta personal. Este jugador (o el sustituto si fuera la tercera), se quedará en el agua durante el lanzamiento del penalti.

3.4.13 Salpicar

Salpicar agua a la cara del contrario será castigado con expulsión. Esto se señalará tanto en defensa como en ataque. No se tendrá en cuenta si el contrario tiene la pelota en la mano o no. Tampoco es necesario advertir previamente. Por ejemplo, si un jugador atacante salpica al portero de forma que este no puede ver bien el lanzamiento a portería, se deberá expulsar a dicho atacante.

Si un jugador dentro del área de cinco metros es salpicado cuando está a punto de lanzar a portería (incluso aunque el jugador esté driblando y tenga espacio hacia portería), se deberá señalar el penalti. No se tendrá en cuenta si el atacante tenía la pelota en la mano; salpicar está totalmente prohibido. El único factor que determina el penalti es la situación del jugador atacante dentro del área de 5 metros. Aunque el defensor estuviera dentro o fuera del área de cinco metros, es la posición del atacante la que determina el penalti. En este caso, se apuntará la falta personal al jugador infractor aunque se quedará en el agua durante el lanzamiento del penalti.

3.4.14 Falta con dos manos

En muchos casos, los defensores, cometen las faltas de coger, hundir o tirar hacia sí del atacante usando las dos manos. Eso es una evidente expulsión y se señalará de forma inmediata. Sin embargo, alguna acción de impedir, aunque se usen las dos manos, se señalará como falta ordinaria.

3.4.15 Pérdida de tiempo

Dos definiciones de pérdida de tiempo: 1. Pasar la pelota atrás, al portero cuando este es el único jugador en su mitad de campo. 2. Lanzar la pelota a un sitio donde no hay ningún jugador. La pérdida de tiempo la comete el equipo atacante cuando mantiene la posesión de la pelota a la expiración del tiempo de posesión. El reglamento también especifica como pérdida de tiempo, cuando se pasa la pelota al portero que está totalmente solo en su propia mitad de campo de juego. También es pérdida de tiempo cuando el equipo atacante renuncia a su ataque lanzando la pelota a una zona donde no haya ningún jugador.

No señalar pérdida de tiempo salvo que haya una clara intención. Las instrucciones para los árbitros respecto de la pérdida de tiempo es que no se debe señalar a menos que haya una clara intencionalidad, especialmente en el último minuto del partido.

No penalizar al equipo que gana simplemente por esta razón. No se debe penalizar al equipo que está ganando simplemente por eso. Se recomienda a los árbitros seguir las siguientes normas antes de señalar una pérdida de tiempo:

- Se deben señalar las situaciones técnicas (lanzar la pelota al portero cuando este es el único jugador en su mitad de campo o lanzar la pelota a una esquina donde no haya nadie).
- Si el defensor no está intentando obtener la pelota, no se señalará pérdida de tiempo.
- Si un equipo está ganando no debe ser penalizado por esta razón

Si un árbitro no señala pérdida de tiempo en el primer periodo porque el portero retiene la pelota durante, por ejemplo, 10 segundos antes de pasarla al ataque hacia la otra mitad del campo de juego, tampoco lo deberá señalar cuando en el último minuto del partido, el portero retiene durante 10 segundos la pelota. No es una «falta» del árbitro que un equipo esté ganando. Se debe permitir ganar al equipo que está en ventaja en el marcador, sin interferencia del árbitro.

No es obligatorio avanzar con la pelota. El reglamento no obliga a un equipo a «avanzar» la pelota. En consecuencia, no se puede señalar pérdida de tiempo porque un equipo no esté avanzando con la pelota.

4. Principios generales del arbitraje

4.1 Reconociendo el buen juego

Premiar el buen juego y penalizar el mal juego. El árbitro es un mediador entre los dos equipos permitiéndoles jugar dentro del espíritu y la letra del reglamento de waterpolo. En los apartados anteriores se habló de la ley de la ventaja. Para aplicar adecuadamente la ley de la ventaja, el árbitro debe distinguir entre lo que es un buen juego y un mal juego. Se debe premiar el buen juego de un equipo mientras que se debe penalizar el malo.

El objetivo de un equipo atacante es marcar goles a través del incremento del nivel de ventaja ofensiva. Unos ejemplos de un buen equipo atacante incluirían buenos pases al boya, buenos bloqueos y entradas, obtener posiciones de ventaja o incluso de gol probable, obtener expulsiones y penaltis, y demostrar un buen manejo de la pelota y un buen conjunto de equipo.

El objetivo del equipo defensor es evitar los goles. Ejemplos de un buen juego defensivo incluye minimizar las líneas de pases, mantener la pelota fuera de la zona de peligro sin cometer faltas, ganar y mantener una posición defensiva superior y mostrar que el defensa no está cometiendo faltas. *Es obligación del defensor mostrar que no comete falta.* **Es importante recordar que es obligación del defensor mostrar que no está cometiendo falta.**

El buen juego es fácil de reconocer porque el árbitro no encuentra necesario señalar demasiadas faltas. En los siguientes apartados se expondrán unos principios para reconocer el buen y el mal juego, y cómo los árbitros deben aplicar el reglamento y la ventaja, en cada caso.

4.1.1 El atacante hace un buen juego de ataque

En años anteriores, una parte de la filosofía del arbitraje en waterpolo consistía en ayudar al atacante a mover rápido la pelota hacia el ataque y proteger la posesión en el perímetro. La exigencia para señalar faltas en el perímetro era baja. Esta aproximación ya no se recomienda. Los árbitros deben permitir al equipo atacante jugar al ataque y al equipo defensor jugar a la defensa. Si el atacante se encuentra en problemas, no es responsabilidad de los árbitros resolvérselos.

- *Buen pase al boya: Coger, hundir o tirar hacia sí al boya= Expulsión. Impedir cuando llega la ayuda= Falta ordinaria.* El equipo atacante efectúa un buen pase al boya. No hay defensor (excepto el defensor del boya) a menos de tres brazadas. Se debe permitir al boya lanzar y marcar. Si el defensor coge, hunde o tira hacia sí al boya de forma que el atacante ya no puede ser capaz de jugar la pelota, se deberá expulsar al defensor. Si el boya no es capaz de controlar la pelota debido a que su marcador se lo está impidiendo y ya está llegando la ayuda, se señalará una falta ordinaria.
- *Llega el pase cuando llega la ayuda; a menos que se trate de un pase perfecto, difícilmente se va a señalar una falta.* El boya recibe la pelota mientras hay dos o más defensas en la zona cubriendo al jugador. A menos que el pase sea perfecto y que el boya tenga igual o mejores oportunidades que los defensores de jugar la pelota, no habrá falta. Normalmente, no se deberá pasar la pelota al boya cuando está bien marcado. ¿Por qué el equipo atacante no pasa la pelota a otro jugador desmarcado debido a que su marcador se ha ido a ayudar en el marcaje del boya? Además, el equipo defensor está obligado a demostrar que no está cometiendo falta. El árbitro señalará la falta sólo si, el jugador atacante tiene tantas o más oportunidades de jugar la pelota que los defensores y estos se lo evitan mediante faltas.
- *Cuando la pelota cae en igualdad de oportunidades para el atacante y el defensor, no se señalará falta por el contacto incidental.* Se pasa la pelota al boya de forma que él y su defensor tienen las mismas posibilidades de jugarla. No se señalará falta aunque haya contacto incidental entre ambos jugadores cuando los dos disputan la pelota. Este pase no ha dado ventaja de posesión al equipo atacante. En consecuencia, el árbitro esperará a que los jugadores disputen la pelota y que haya contacto incidental entre ambos. En este tipo de contacto no se señalará falta. Sin embargo, si el defensor impide al atacante el acceso a la pelota, entonces sí se deberá señalar. Normalmente, una falta en situación de «pelota dividida» será a favor del atacante.

- *Mal pase: difícilmente se señalará falta.* El equipo atacante efectúa un pase deficiente. Por ejemplo, el defensor del boya está en la línea del pase. Se efectúa el pase y el defensor se apoya con una mano en el boya mientras que con la otra intercepta la pelota: no se señalará falta. Si el defensor está en la línea del pase, no se tendría de haber efectuado.
- *Pelota equidistante entre el boya y su defensa. Si se coge al boya se señalará expulsión o falta ordinaria dependiendo de la severidad de la falta.* Se pasa la pelota al boya de forma que queda equidistante entre el atacante y el defensor. En estas circunstancias, cuando ambos jugadores tienen las mismas posibilidades de jugar la pelota, no se señalará falta. Pero si se coge al atacante, aunque sea momentáneamente, cuando la pelota está equidistante o incluso más cerca del mismo, entonces sí se deberá señalar la falta que podrá ser de expulsión según la severidad de la misma. Si la pelota está más cerca del defensor, tampoco se señalará ninguna falta incluso aunque el atacante sea cogido momentáneamente por el defensor. En principio, cuando hay igualdad de oportunidades para el atacante y para el defensor, el equipo atacante podrá salir beneficiado, pero si el atacante ha perdido las posibilidades, el árbitro no se las devolverá.
- *Atacante que nada hacia los defensores: No falta.* Un jugador atacante nada hacia una zona donde se encuentran varios defensores. Es un pobre ataque. El atacante no elige pasar la pelota hacia algún compañero desmarcado y nada con ella hacia los defensas. No existe ninguna ventaja de posesión y, posiblemente, los defensas le quitarán la pelota.
- *Atacante que nada hacia el extremo de la línea de dos metros. Difícilmente se podrá señalar falta.* Un jugador atacante con la pelota nada hacia el extremo de la línea de dos metros. El defensor le está presionando y, posiblemente, impidiendo jugar ligeramente al jugador atacante. Normalmente no se señalará nada. El árbitro debe ver todo el campo de juego y entender lo que están haciendo los atacantes. Si todos los atacantes están bien marcados y no se incrementa la ventaja del equipo, no se deberá señalar nada. Sin embargo, si hay un atacante nadando desmarcado hacia la portería contraria y tiene posibilidades de recibir un pase de su compañero, entonces sí se señalará la falta.
- *Atacante presionado fuera de los 5 metros. No se señalarán demasiadas faltas a menos que haya un compañero en buenas condiciones de recibir un pase.* Un jugador atacante está siendo presionado más allá de la línea de 5 metros. A menos que hayan faltas muy fuertes, el jugador defensor tiene derecho a tratar de quitar la pelota al atacante; sin embargo, si el equipo atacante ha conseguido rotar las posiciones de forma que ya hay un compañero en buenas condiciones

de recibir un pase, se deberá señalar la falta ordinaria. El principio que se debe aplicar es que el árbitro no debe señalar faltas ordinarias de forma innecesaria solo para favorecer el atacante.

- *Cuando el atacante renuncia a jugar, no puede haber falta.* Un atacante gana la posición y hunde la cabeza bajo el agua. El defensor consigue obtener el control de la pelota. Incluso aunque hubiera habido un contacto incidental cuando el defensa va a por la pelota, no se señalará falta. Un jugador que voluntariamente hunde la cabeza bajo el agua, renuncia a las posibilidades de defender la pelota o, lo que es lo mismo, a su ventaja ofensiva; el árbitro no le podrá devolver aquello a lo que el jugador ha renunciado.
- *Quitar la pelota de la mano del atacante no es falta.* Cuando se quita la pelota de forma no violenta al atacante cuando este la tiene en la mano, en ningún caso podrá haber falta.

4.1.2 Permitir una buena defensa

El corolario de permitir al atacante efectuar un buen juego de ataque, es permitir al defensor efectuar una buena defensa. Una buena defensa se puede definir como jugar hacia la pelota sin pasar por los hombros del contrario, sin impedir la libertad de movimientos del atacante, y sin coger, hundir o tirar hacia sí del jugador atacante cuando este no tiene la pelota. Por ejemplo, si el boya no se ha percatado que está llegando la ayuda, cuando pierda la pelota, no se le devolverá al atacante a menos que este haya recibido falta de su defensor para evitar que pudiera controlar la pelota.

Definición general de buena defensa. No se habla demasiadas veces, pero también existe la «ventaja defensiva» la cual se puede referir a un solo jugador o a todo el equipo defensor. Podría ser que fueran los propios jugadores atacantes quienes obtuvieran malas posiciones en el campo de juego; pero también podrían ser forzados a ello por la acción de una buena defensa. El árbitro debe apreciar esta ventaja defensiva. Se puede señalar una falta para devolver la ventaja atacante (cuando el defensa ha cometido falta), pero también para dar la pelota al defensa (cuando el atacante comete la infracción —contra-falta—).

Ventaja defensiva. Es obligación del defensa mostrar que no está cometiendo falta. Por ejemplo, si un defensor tiene un brazo levantado y el otro está abajo, esto no significa necesariamente que está cometiendo una falta. El árbitro deberá «aproximarse» a la situación de los jugadores para «entender» si se está cometiendo la falta. Si los jugadores, por ejemplo, están en la posición de «4» (en el perímetro, cerca del árbitro en defensa), este árbitro podrá estar en mejores condiciones para determinar si realmente le están cometiendo falta. No será automáticamente falta del defensor, aunque el hecho de que no tenga las dos manos levantadas en ese momento no ayudará al árbitro a no señalar la falta.

4.1.3 Permite el juego ofensivo

Hay contacto físico entre los jugadores cuando están disputando la posición. Cuando los jugadores están disputando por la posición, la pelota o por la ventaja, hay contacto físico entre ellos. Los jugadores deben intentar obtener buenas posiciones y recibir la pelota (en ataque), quitar la pelota (en defensa), o evitar un pase en ataque (mediante la posición de un defensor). En todas estas acciones puede haber contacto entre los jugadores.

Quién comete la primera falta. En el proceso de disputar la posición, alguno de esos contactos puede ser considerado como falta. Es obligación de los árbitros apreciar quien ha cometido la primera falta, que, normalmente, suele cometerla el defensor. Si esto fuera así, se debe permitir al jugador atacante la oportunidad de moverse desde la posición de desventaja en la que había quedado como consecuencia de haber recibido la falta. Cuando el jugador atacante trata de recuperar la posición perdida como consecuencia de la falta, no se le señalará falta en ataque, a menos que no esté tratando de recuperar mucha más ventaja que la perdida en esa acción.

Cuando el atacante hace un movimiento de reacción debido a haber recibido una falta, no se le deberá sancionar, a menos, que obtenga mucha ventaja adicional. Debido al interés de permitir que el jugador atacante pueda obtener y mantener una posición de ventaja, a menudo se deja jugar demasiado al defensor y este emplea una excesiva agresividad física hacia el atacante. En consecuencia, no será apropiado sancionar al jugador atacante que trate de hacer algo para poder seguir con su juego cuando está sometido a una dura presión de defensa. Esto suele suceder en la posición del boya.

Si el defensor se emplea con una defensa físicamente dura contra el boya, no sancionar a este cuando intenta reaccionar de la falta recibida. Si los árbitros permiten que el defensor se pueda emplear con unas buenas dosis de contacto físico fuerte en su defensa, deberán también permitir esas mismas dosis de contacto físico con el atacante, especialmente si el atacante hace la acción después de recibir una falta. En este caso, no sería correcto señalar una falta en ataque. Pero esta situación, por supuesto, puede generar en una escalada de contacto físico duro. Por lo tanto, desde buen inicio del partido, los árbitros deben establecer de forma muy clara los límites del juego permitido y del que no.

El reglamento no establece diferencias entre la posición del boya respecto de otras posiciones. Se aplican las mismas reglas e interpretaciones. Sin embargo, debido a que el nivel de ventaja atacante es mucho más elevado en la posición del boya que en cualquier otra, se dará también más posibilidades de dejar jugar en esa posición.

El reglamento es el mismo para el boya que para el resto. Sin embargo, se dejará jugar más en la posición del boya.

No señalar sistemáticamente falta en el perímetro a favor del atacante. Señalar las faltas cuando interfieran en el juego. En ocasiones la pelota sale alejada hacia posiciones más exteriores que las de los jugadores del perímetro. En ese momento puede haber una disputa entre un atacante y un defensor para tratar de obtener la pelota. No porque hubiera sido un mal pase, se señalará automáticamente una falta a favor del atacante para devolverle la pelota. Ambos, el atacante y el defensor tienen derecho a disputarla. Si ambos jugadores están luchando por la pelota, no se señalará ninguna falta a menos que uno esté impidiendo al otro. Si ambos jugadores están más pendientes de impedirse mutuamente, tampoco se señalará nada hasta que uno de ellos decida ir a por la pelota y sea impedido por el otro. En esta última situación, no se deberá tener en cuenta si se trataba de un mal pase; un jugador que impide al contrario ir a por la pelota está cometiendo falta. No se trata de tener en cuenta el mal pase, sino de tener en cuenta la ventaja de posesión. Además, si el defensor evita moverse al atacante mediante pararlo con las manos, sujetarle o cogerle, en este caso se señalará expulsión.

4.1.4 ¿Qué es una falta en ataque?

Las faltas en ataque tienen lugar cuando la infracción del jugador atacante incrementa la capacidad de su equipo a recibir la pelota o a obtener mejor posición para lanzar a portería. Prácticamente nunca se señalarán si la pelota está lejos. Al señalar una falta en ataque se concederá un tiro libre al equipo contrario. Si la acción del atacante no incrementa su ventaja personal o la de su equipo, normalmente no se señalará la falta. Los árbitros no deben señalar sistemáticamente todas las faltas en ataque. Sólo se señalarán las faltas que realmente afecten al juego. Si la falta no tiene nada que ver con el juego, no se señalará. Sin embargo, las faltas de agresión sí que se deben señalar (ver apartado 3.4.10).

Faltas en ataque.

Las únicas faltas en ataque que se deben señalar son las que afecten al juego. Se van a ver unos ejemplos de situaciones potenciales de faltas en ataque:

- *Defensor que evita que el atacante pueda nadar.* El jugador atacante empieza a nadar hacia una zona libre. El defensor se mueve rápidamente y se sitúa frente al atacante antes de que este empiece a nadar; de momento no se señalará ninguna falta. Sin embargo, si el defensor coge el brazo del atacante o se desliza hacia la trayectoria del mismo de forma que le bloquea su libertad de movimientos, entonces se expulsará al jugador defensor.
- *Empujando al defensor.* El jugador atacante nada hacia el defensor y se empuja de su espalda alejándose de él. Aunque con esta acción se incrementa la distancia entre ambos jugadores, no se señalará falta a menos que el atacante después de empujar al defensor, reciba la pelota inmediatamente. Por el simple hecho de que se empuje de su espalda no significa que haya que señalarse rápidamente la falta. Sólo se señalará si el empujón afecta al juego.
- Si un jugador atacante nada hacia el contrario, lo hunde y después nada por encima del defensor, se señalará una falta en ataque.
- *Empujar o desplazar al defensor.* Si un atacante desplaza o empuja a un defensor de forma que le gane la posición mientras van nadando, se señalará la correspondiente falta en ataque sólo si el atacante está a punto de recibir la pelota después de cometer la falta. Los defensores tienen la obligación de marcar a los atacantes y defender. Si el defensor no hace un esfuerzo por jugar en defensa, no se les puede recompensar por su inactividad. Por el contrario, si el atacante recibe la pelota inmediatamente después de cometer una falta, se deberá señalar la misma y se entregará la pelota al equipo defensor, ya que el equipo

atacante había obtenido ventaja gracias a la infracción.

- Una falta en ataque por empujar o desplazar sólo se señalará si se puede ver claramente la mano o el codo empujando al defensor por encima del agua o porque la posición del jugador defensor se ve claramente desplazada. Igualmente, en waterpolo femenino, si una atacante coge claramente del bañador de la defensora impidiéndola moverse hacia una mejor posición defensiva, también se señalará la falta en ataque.
- El boya y su defensor están uno frente a otro. El atacante hace un movimiento de separación del defensor arqueando la espalda hacia atrás. El árbitro deberá estar atento al movimiento y sólo señalará falta en ataque si observa que este movimiento ha venido precedido de un empujón.

Las faltas en ataque sólo se señalarán cuando el jugador atacante o su equipo obtienen una ventaja indebida gracias a su acción. No se señalará falta en ataque únicamente por un contacto incidental entre dos jugadores. Si realmente no se obtiene ventaja, no se debe señalar.

Faltas en ataque que son faltas agresivas.. El segundo tipo de faltas en ataque suceden cuando el jugador atacante hace algo contra el defensor que no es deportivo (golpear, dar patadas, violencia, brutalidad, mala conducta, etc.). No se deben tolerar estos tipos de faltas y se debe señalar la sanción adecuada en cada caso. Una expulsión en ataque es una clara señal al equipo atacante de que no se piensan tolerar este tipo de acciones en el partido.

4.2 Arbitrando en el perímetro

En general, sólo señalar las faltas que afecten al juego. Muchas de las estrategias en waterpolo giran en torno a poder dar la pelota a un jugador escapado o al boya. Una vez que se ha podido dar la pelota a esos jugadores, se genera una buena expectativa de poder marcar un gol, pasar la pelota a otro jugador que pueda lanzar o pasar la pelota hacia atrás en el perímetro. En *FINA Instructions for Referees*, se deja bien claro que el árbitro no debe señalar una falta si aún hay posibilidades de jugar la pelota con ventaja. Si el defensor coge, hunde o tira hacia sí a un jugador atacante que no tiene la pelota, o si un jugador golpea o da patadas a un contrario se deberá señalar la adecuada sanción. Y esto es así en cualquier lugar del campo de juego. Sin embargo, los árbitros deben estar atentos a no señalar faltas que no afecten al juego (con la excepción de esas destinadas a proteger a los jugadores). El árbitro sólo señalará cuando así sea, y el beneficio de la duda será para el atacante.

Si un jugador tiene la pelota y se le comete una falta para evitar que pueda hacer un pase, se señalará la falta ordinaria. Si un jugador quiere hacer una jugada (un pase o alguna acción razonable con la pelota) y no se le deja hacerlo gracias a una buena defensa, no se señalará falta. Si el equipo defensor no juega una buena defensa, el beneficio de señalar la falta será para el equipo atacante. En la práctica, el árbitro determina muy rápidamente si el atacante pierde la capacidad de jugar la pelota debido a recibir alguna falta. En ese caso, la falta se ha de señalar rápidamente y sin retrasos. El no hacerlo así, significa que el equipo atacante perderá tiempo de posesión. Sin embargo, se los árbitros consideran que un atacante o su equipo están pasivos al jugar o no están jugando al ataque, entonces no se les señalará a su favor.

Si el jugador atacante está haciendo un esfuerzo por avanzar con la pelota, en un pase largo o en una escapada, pierde la pelota debido a la presión defensiva, el defensor está obligado a mostrar que no le ha cometido falta. No se señalará automáticamente falta sino que se dará una oportunidad al defensor a demostrar que no la cometía. Sin embargo, si el defensor persiste en impedir la acción del atacante, se señalará la falta ordinaria. Si el defensor coge, hunde o tira hacia sí al jugador atacante para evitar que progrese con la pelota, entonces se señalará la expulsión. Además, el atacante está obligado a jugar un buen juego de ataque y tener un buen control de la pelota. El árbitro procurará mantener la ventaja ofensiva señalando o no haciéndolo, según sea el caso. En estas circunstancias, los árbitros deben tener presente que los jugadores están actuando según el contexto del juego; en consecuencia, los árbitros estarán atentos al conjunto de ventaja ofensiva y para las posiciones defensivas.

En anteriores apartados se discutió acerca de la ventaja relativa, de posición y de posesión. Estos conceptos son muy importantes para arbitrar en el perímetro. Todas

las señalizaciones en el perímetro se deben efectuar bajo estos conceptos. Se van a ver unos ejemplos de expulsiones que se deben señalar en el perímetro de una forma coherente y consistente:

- Coger, hundir o tirar hacia sí de un jugador que está en posesión de la pelota pero que no la tiene.
- Coger, hundir o tirar hacia sí de un jugador con ventaja de posición y que no tiene la pelota.
- Coger, hundir o tirar hacia sí de un atacante para evitar que reciba un buen pase.
- Coger, hundir o tirar hacia sí con las dos manos a un jugador que no tiene la pelota.
- Cualquier acción contra la cara, cabeza o cuello del contrario.
- Faltas que pueda cometer en cualquier momento un defensor contra el atacante y lo desplace o hunda.
- Interferencia en el tiro libre.
- Despejar la pelota del jugador al que se le acaba de señalar falta. Si comete la falta con una mano y después con la otra aleja la pelota, se le deberá expulsar. Si la pelota es despejada con la misma mano y en la misma acción con la que cometió la falta, no se le expulsará

Atacante que gana la posición al defensor. Si un atacante con la pelota, en el perímetro, gana la posición al defensor y se dirige libremente a portería, el árbitro deberá estar muy atento a la acción del defensor. Si el defensor coge, hunde o tira del atacante que no tiene la pelota, se le expulsará. Si al ganar la posición el atacante tiene realmente un buen espacio para nadar hacia portería, el árbitro retendrá el silbato unos instantes para comprobar si el atacante puede seguir progresando, o no. Sin embargo, si al ganar la posición el atacante dispone de un espacio más reducido y, además, al recibir la falta se da la oportunidad a otros defensores de quitarle la pelota, se deberá expulsar al defensor inmediatamente.

Señalar las faltas que evitan nadar (parar con las manos, coger, hundir y tirar hacia sí). En los párrafos anteriores se ha estado exponiendo situaciones de jugador atacante en el perímetro con la pelota. Sin embargo, los árbitros también pueden señalar faltas aunque la pelota esté lejos. Muchas veces, esos jugadores están nadando, especialmente después de señalarse una falta al boya. Si los árbitros permiten que los defensas puedan coger o parar con las manos a los atacantes, se anulará una buena parte de la estrategia atacante. Por lo tanto, los árbitros deben

señalar las expulsiones debidas a parar con las manos, coger, hundir o tirar hacia sí de un atacante que no tiene la pelota si en ese momento, el equipo atacante, no tiene una clara situación de ventaja (por ejemplo, que el boya en ese momento esté ganando la posición a su defensor frente a portería).

Señalar las faltas cuando ocurran, incluso aunque se esté acabando el tiempo de posesión. A menudo, los árbitros se darán cuenta que el tiempo de posesión de 30 segundos ya ha prácticamente expirado y, sin embargo, no han señalado apenas alguna falta. Hay que destacar que el equipo atacante dispone de todos los 30 segundos de posesión. Si se comete alguna falta cuando está a punto de expirar el periodo de posesión, se debe señalar como tal. El equipo atacante puede efectuar un lanzamiento directo a portería en una falta cometida fuera de 5 metros; por lo tanto, cuando queda poco tiempo de posesión, muchos equipos buscan estas faltas para poder lanzar a portería. Si se producen estas faltas pero el árbitro no las señala, estará anulando parte de la estrategia atacante del equipo.

4.3 Arbitrando al boya

La posición del boya es la más difícil de arbitrar. Hay muchos componentes en el juego del boya. El árbitro debe ser capaz de reconocer los distintos aspectos del juego del boya y arbitrarlo en consecuencia. En los siguientes apartados se expondrán unos criterios generales para arbitrar esa posición.

4.3.1 Principios filosóficos básicos

Permitir que los jugadores disputen la pelota. Se debe permitir el contacto entre jugadores.

- Los árbitros deben permitir que los jugadores contrarios luchen por la posición. Sólo intervendrán para penalizar una falta cometida por un jugador del equipo en posesión de la pelota, para señalar una falta ordinaria, expulsión o penalti.
- Si el jugador atacante obtiene ventaja mediante la comisión de una falta, se le señalará la falta en ataque.
- Se debe permitir al defensa hacer las acciones correctas para evitar que el boya pueda marcar un gol; sin embargo, si le quita la ventaja de posición mediante una falta, deberá ser expulsado.
- Si el defensor del boya está defendiendo correctamente, está forzando a su atacante a, como mucho, poder hacer un pase mediante la concesión de un tiro libre. En este caso se podrá señalar la falta ordinaria.

Prestar atención a cómo el defensa trata de evitar la acción del boya. La premisa básica es que el boya intentará obtener una posición desde la que tratará de pasar la pelota a un lanzador (normalmente en una entrada) o él mismo tratará de lanzar a portería. Otra opción del boya es pasar la pelota fuera para reiniciar el ataque. Si el defensa consigue que pase la pelota al perímetro, ha conseguido defender bien la acción en este lance. La clave para el árbitro es determinar si el defensor ha forzado al boya a no poder jugar al ataque adecuadamente mediante la comisión de alguna falta. Si el defensor evita o impide que el atacante pueda trabajar desde su posición, se le podrá señalar una falta ordinaria o incluso una expulsión. El árbitro deberá observar cuáles eran las posiciones del boya y su defensor y cómo han cambiado en relación a la del otro, la de otros jugadores y la situación de la pelota. Si sus posiciones no han cambiado, se deberá aplicar la correspondiente sanción.

Lo que los árbitros deben saber (descubrir) del boya. Desde los primeros ataques, el árbitro ya debe saber quien es el boya principal y si juega con la derecha o con la izquierda y si tiene preferencia a girarse por la derecha o por la izquierda o a lanzar de espaldas a portería. Después de unos pocos ataques, el árbitro ya podrá saber porque lado le gusta más recibir la pelota, o porque lado prefiere darla después de un tiro libre o si hay un jugador preferido al que el boya prefiere pasarle la pelota, etc.

Aprender el juego del jugador y sus tendencias. Pero no se debe presuponer lo que va

a hacer. El árbitro debe tratar de ganar información sobre el jugador y sus tendencias. Esto permitirá al árbitro «sintonizar» y entender lo que está tratando de hacer. Pero es importante destacar que el conocimiento del jugador no debe significar que el árbitro presuponga en cada jugada lo que el jugador va a hacer, en el momento que lo va a hacer y de la forma que lo va a hacer. En lugar de presuponer la jugada, el árbitro permitirá hacer al jugador lo que él desee y sólo intervendrá si se comete una falta.

El árbitro debe apreciar si no se deja jugar al jugador por faltas de coger, hundir o tirar hacia sí. Cuando esto suceda, se deberá sancionar. Este es el elemento más importante al arbitrar al boya.

Elementos usados para arbitrar al boya. Normalmente se deberá observar a ambos jugadores, el defensor y el atacante. Si el jugador atacante no es capaz de desarrollar su juego debido a la falta del defensor, se debe señalar. Igualmente, si el jugador atacante toma una ventaja mediante una infracción, también se debe señalar la falta en contra. Pero el defensor deberá mostrar que no está cometiendo ninguna falta.

Elementos usados para establecer el límite de juego. El criterio que se suele usar para determinar hasta qué límite se puede dejar jugar, podría ser el siguiente:

- ¿Está el boya en buena posición o moviéndose hacia una buena posición?
- ¿El defensor del boya está en una buena posición o moviéndose hacia una buena posición, respecto de la pelota, el boya y del resto de atacantes?
- ¿Son jugadores similares? ¿El boya es más fuerte o hábil o viceversa?

Si el juego físico excede los límites apropiados, se debe sancionar independientemente de que haya la pelota. Los árbitros deben plantear las cuestiones según los siguientes aspectos: 1. Cuál es la ventaja relativa de un jugador respecto al otro y 2. Cuál es la relación entre el boya, la pelota y los otros jugadores. Si hay una pequeña diferencia en la ventaja respecto de lo que están haciendo (asumiendo que están jugando según el reglamento), tampoco habrá muchas razones para señalar una falta. Sin embargo, si el nivel físico de juego excede el límite apropiado, se deberá señalar la sanción, independientemente de que la pelota esté ahí o no esté. Los árbitros deben establecer claramente el nivel de juego físico permitido lo antes posible para evitar escaladas en el juego duro.

Finalmente, los árbitros deben observar el atacante y el defensor dentro del contexto del juego entero; esto es, ¿cuál es la situación de los jugadores atacantes (y no sólo la del boya)?, ¿cuál es la situación de los defensores?, ¿dónde se encuentra la pelota y qué está sucediendo ahí? *Conocer el contexto de lo que está pasando.* Los árbitros pueden usar, entre otros, los siguientes criterios:

- ¿Los otros atacantes están haciendo espacio al boyo cuando este recibe la pelota?
- ¿Hay defensores cerca o está llegando la ayuda?
- ¿Hay atacantes entrando a la zona permitiendo que sus defensas ayuden al defensor del boyo?
- ¿Hay defensores bien situados que bloquean las posibilidades de pases (líneas de pases)?
- ¿Hay posibilidades de robar la pelota en el perímetro?

Además de conocer cuál es el tiempo del cronómetro general del partido, también se recomienda conocer cuál es el tiempo de posesión. ¿Cuánto tiempo de posesión queda? ¿Y del general? ¿En qué periodo se está jugando? ¿Cuál es el resultado del marcador? Los jugadores, tanto atacantes como defensores, actuarán de forma distinta dependiendo de distintos factores. Por ejemplo, un equipo que está perdiendo por un gol de diferencia hacia el final del partido, puede jugar una defensa muy presionante para tratar de recuperar la pelota. El equipo que va ganando tratará de proteger su ventaja. En consecuencia, este equipo estará más pendiente de proteger la pelota que no de ir a marcar más goles. Incluso dentro del contexto de una sola jugada, ¿dónde se encuentra la pelota cuando quedan pocos segundos de posesión? *Entender lo que trata de hacer un equipo dentro del contexto de todo el partido.* Los árbitros tratarán de intuir las siguientes acciones de los jugadores dentro del contexto de todo el partido y no se restringirán a una sola pareja de jugadores en una fracción de posesión.

4.3.2 Luchando por la posición

Tal como se indica en *FINA Instructions for Referees*, se debe permitir luchar por la posición. En este manual también se usa el término «luchar por la posición» aunque siempre se debe entender en el sentido de «disputa» dentro del marco del reglamento y no de pelea donde se pueden entender connotaciones de violencia.

Se permite el contacto incidental, pero desplazar a un contrario es una infracción. Cuando el boyo y su defensor están luchando por la posición, existen contactos incidentales de forma continuada y que se deben ignorar. Sin embargo, si el atacante o defensor cogen al contrario y lo desplazan de su posición, esto ya es falta. Si el nivel de ventaja que tenían ha quedado claramente alterado como consecuencia de esta acción, se deberá señalar la oportuna sanción. Los defensores y los atacantes tienen los mismos derechos a disputar la pelota. *Una posición mejor determina un mayor nivel de ventaja.* Si un jugador tiene mejor posición respecto de la pelota que su contrario, tiene más ventaja.

Se deben señalar pocas, casi ninguna, faltas ordinarias sin pelota. En *FINA Instructions for Referees*, se establece claramente que raramente, sino nunca, se deben señalar faltas ordinarias sin la pelota. En algunas ocasiones, los árbitros señalan alguna de estas faltas sin pelota. Estas faltas se pueden y se deben pitar de forma coherente durante todo el partido; su señalización vendrá regida por la ventaja global de los dos equipos. Las faltas no se señalarán simplemente porque los árbitros desean comprobar que sus silbatos funcionan.

Guía de principios para señalar las faltas. Los siguientes puntos pueden servir de guía para señalar las faltas ordinarias al boyo y, por supuesto, en cualquier parte del campo de juego:

- La presunción de la falta es para el defensa. El defensor debe mostrar que no está cometiendo falta.
- La ventaja es siempre para el atacante. Si la situación es dudosa, se señalará a favor del atacante. Se determinará por las posiciones de los jugadores, tanto atacantes como defensores y no por si los jugadores están o no, en sus posiciones.
- El jugador que inicia el contacto debe ser el sancionado. Si el árbitro permite un contacto duro del defensor, no deberá señalar contrafalta cuando el atacante repela y trate de liberarse de esa acción.
- Los árbitros no se deben ceñir sólo a una situación o a una pareja de jugadores.

Los árbitros deben estar atentos a todas las parejas de jugadores, centrándose en su zona principal de responsabilidad y sabiendo en todo momento lo que está sucediendo con la pelota.

Cuando se pasa la pelota al boyo, este está obligado a mantener la posición para recibir el pase. Si su defensor le comete falta antes de que llegue la pelota, el defensor no está jugando la pelota y deberá ser expulsado. Cometer faltas repetidamente incluso tal vez demasiado agresivas, se considerará como golpear; es decir, expulsión. Igualmente, si la primera falta ya estaba en el límite de lo permitido, la segunda falta similar ya será expulsión.

Las faltas antes de que llegue la pelota son, usualmente, de coger, hundir o tirar hacia sí. Si el defensa pasa por encima del atacante para recuperar la pelota, está cometiendo una infracción. Sin embargo, si el defensor va alrededor del atacante o incluso por debajo, normalmente no se señalará falta. En general, si el defensor se mueve primero y alcanza la pelota, del contacto resultante se señalará, a lo sumo, una falta ordinaria. Si el defensor comete una falta «controlada» con las dos manos (sin coger, hundir o tirar hacia sí), también será falta ordinaria. Por el contrario, ya se señalará expulsión cuando el defensor se dirija al contrario con las dos manos pero cogiendo, hundiendo o tirando hacia sí. Los árbitros deben notar que muchas faltas cometidas con una mano son expulsión. Por el contrario, no porque la falta se cometa con las dos manos, será necesariamente expulsión. *La forma en que el defensor va hacia la pelota, a menudo determina si es falta y el tipo de falta.* El árbitro debe determinar el impacto de la falta y el cambio en el nivel de ventaja que ha habido como consecuencia de la misma. Esto guiará al árbitro a señalar el nivel adecuado de sanción.

Si un defensor nada rodeando al atacante sin cogerle, hundirle ni tirar hacia sí, y le roba la pelota, esto está permitido. Si la pelota llega de forma que, ambos, atacante y defensor, tienen las mismas posibilidades de disputarla, tampoco se señalará falta. Si se pasa la pelota de forma que queda a la misma distancia del atacante y del defensor que, además, le está llegando la ayuda, el árbitro esperará a ver qué jugador es el que obtiene el control de la pelota para determinar qué equipo tienen la posesión.

Consideraciones de marcaje al boyo. Normalmente no se señalarán faltas ordinarias cuando el boyo recibe un buen pase. Si cuando el boyo recibe un buen pase, el defensor le quita la posición, se deberá señalar una expulsión o incluso un penalti. Si no hay cambio en la ventaja de posición, el árbitro permitirá trabajar al boyo para que pueda tratar de marcar un gol. Sin embargo, si el defensor fuerza al boyo a perder el control de la pelota por impedir o empujarle, o si el defensor recorta la capacidad del boyo de controlar la pelota cuando está llegando la ayuda, entonces se señalará falta ordinaria.

4.3.3 Dejar jugar o señalar la falta

Cuando la pelota llega al boya, se debe dejar si este puede progresar en su acción antes de señalar cualquier falta. Cuando se pasa la pelota al boya, se espera que haga alguna cosa con ella. El árbitro deberá considerar si el boya tiene la pelota cogida o si la ha soltado. Si el boya gana la posición al defensor, el árbitro no señalará falta a menos que vea claramente que el boya ha usado su cuerpo para ganar la posición. Si el boya coge el brazo del defensor y tira de él hacia abajo para ayudarse a dar el giro, se señalará la correspondiente falta en ataque.

En ocasiones, el defensor golpea bastante fuerte el brazo del boya para forzarle a perder el control de la pelota. *No señalar rápido las faltas al boya. A veces, es mejor no señalar nada.* El árbitro decidirá si señala una falta o si permite continuar la acción al boya para que pueda recuperar la pelota y trate de marcar un gol. Si el defensor está presionando al boya y está llegando la ayuda pero el atacante tiene una buena oportunidad de dar un buen pase a otro compañero que se ha quedado solo, aunque le estén cometiendo una falta, el árbitro no la señalará y permitirá acabar la acción. Sin embargo, si al cometer la falta, el boya pierde el control de la pelota que pasa a la ayuda, se deberá señalar la falta ordinaria. Por el contrario, si el boya no está atento cuando llega la ayuda, o si tiene la pelota en su mano, no se señalará nada.

Antes de intervenir en el juego, el árbitro debe comprobar si el boya es capaz de progresar en su acción, completar el movimiento y lanzar o efectuar un buen pase. Si hay dudas, retrasar la señalización; es mejor pitar un poco tarde que antes de tiempo.

«Dejar jugar». «Dejar jugar» es una de las decisiones más difíciles para los árbitros menos experimentados ya que a menudo parece que se están perdiendo algo. Los árbitros menos experimentados han de señalar más faltas ordinarias al principio de su carrera que los que tienen más experiencia, en las mismas situaciones. Esto será aceptable siempre que se haga de forma coherente. En la medida que los árbitros van cogiendo más experiencia y más conocimientos, irán señalando cada vez menos y menos faltas ordinarias ya que irán aprendiendo a distinguir entre las acciones que realmente requieren su intervención y las que no.

4.3.4 Faltas ordinarias, expulsiones o penaltis al boya

Hay situaciones en las que el árbitro debe afinar mucho su juicio para decidir qué tipo de falta y en qué momento la deberá señalar. El boya tiene la pelota y la suelta mientras está siendo cogido por su defensor. No se señala nada. Si el boya hace un segundo intento de ir a por la pelota pero el defensor se lo impide porque no lo suelta, se señalará la expulsión del defensor. Sin embargo, si está llegando la ayuda y el boya suelta la pelota como resultado de la acción de tirar hacia sí del defensor, se podrá señalar en algunos casos una falta ordinaria, pero en otros se señalará la expulsión. También se podría «dejar jugar». No se tiene de señalar alguna sanción de forma automática en estos casos. La correcta señalización dependerá de todo el contexto de ataque y defensa en el momento de la falta.

Consideraciones cuando el boya gana la posición al defensor. El boya gana la posición al defensor mientras tiene la pelota en su mano. El defensor puede coger o hundir al boya mientras va a por la pelota. Cuando el boya suelta la pelota, no se señalará falta inmediatamente. El árbitro permitirá un corto tiempo a que el defensor se de cuenta de que el boya suelte la pelota y él mismo suelte al boya; sin embargo, si el defensor no lo hace, se podrá señalar el penalti. Si el defensor inicialmente suelta al atacante pero a continuación le impide que recupere la pelota (por ejemplo, por impedir o hundir), se señalará también penalti. Esto será así si el boya se encuentra entre los 3 y 5 metros. Si se encuentra más cerca de la portería, es probable que el portero defensor llegue a quitarle la pelota. En este caso no se señalará ninguna falta ya que el atacante ha perdido la posibilidad de marcar gol.

Cuando el boya recibe la pelota, señalar falta con el criterio de maximizar las oportunidades de marcar gol. El boya ha ganado la posición y la mantiene. Recibe la pelota. Su defensor le está impidiendo de forma que el boya no es capaz de coger la pelota. Si no hay otros defensores cerca, el árbitro podrá dejar jugar si considera que el boya aún tiene buenas oportunidades de hacerlo. Si en ese momento, el defensor coge al boya, se le expulsará. Por el contrario, si está llegando la ayuda y el boya dispone de un muy corto espacio de tiempo para jugar, se podrá señalar una falta ordinaria para dar oportunidad a restablecer el ataque. Pero si fuera cogido, hundido o tirado hacia sí, se deberá señalar expulsión. Si la ayuda llega en el mismo momento en que el boya puede llegar a la pelota, entonces no se señalará nada.

Se debe considerar la técnica y la posición para ambos, atacante y defensor. Si el defensor realiza la acción de robar o recuperar la pelota rodeando al boya sin cometer falta, se puede considerar como buen juego de defensa. Si hubiera falta, el árbitro deberá determinar si era falta ordinaria o expulsión. El principio guía es regirse por la posición y la técnica. Una técnica deficiente de la que resulta un contacto con la

cabeza, cuello o cara del boya, o por coger, hundir o tirar hacia sí, será señalado como expulsión.

Señalar las faltas oportunas independientemente del tiempo de posesión.

Anteriormente, se indicaba a los árbitros que no fueran tan exigentes en las faltas que se producían en los últimos segundos de posesión; la filosofía ha cambiado. El equipo atacante tiene todos los 30 segundos de posesión para efectuar su ataque. No se tiene de dejar de señalar una falta por el simple hecho de que se está acabando el tiempo de posesión. Si el defensor comete una falta, se aplicará la sanción apropiada (falta ordinaria, expulsión o penalti) incluso si la falta se cometiera en el último segundo de posesión.

Guía para señalar faltas al boya cuando suelta la pelota con otros contrarios cerca de él.

Como guía general, después de que un atacante suelta la pelota, se debe mantener dentro de la zona que estaba controlando. El espacio que controla, es la porción de la piscina que se encuentra a su alcance (por la longitud de sus brazos) pero que no está al alcance de un defensor (por ejemplo, su defensor, el portero o la ayuda). Si el boya suelta la pelota cerca del portero, el árbitro podrá señalar una falta ordinaria si el defensor impide la capacidad del boya de volver a coger la pelota; también se podría señalar un penalti. De la misma manera, si el boya suelta la pelota cerca de la ayuda, el árbitro podrá señalar falta ordinaria si el jugador no puede llegar. Normalmente, en estos casos no se señalará una expulsión. Además, antes de señalar la falta, si la hubiera habido, los árbitros tendrán de determinar si el boya aún tenía la pelota controlada o si ya había perdido el control de la misma.

5. «Los diez mandamientos de los árbitros de waterpolo»

Por: Bill Frady
Miembro del Comité Técnico de FINA
Árbitro Olímpico y Campeonatos Mundiales

Arbitrar en waterpolo es realmente complejo y difícil. Prácticamente todo este manual está dedicado a la base filosófica y aspectos técnicos acerca de cómo un árbitro debe dirigir un partido. Sin embargo, esta competencia técnica por sí sola, no hace al árbitro.

El waterpolo es el único deporte de equipo en el que necesariamente debe haber un árbitro. ¿Habéis visto una vez algún partido, incluso de entrenamiento, donde no hubiera un árbitro? Simplemente no es posible jugar al waterpolo con los jugadores señalándose ellos mismos las faltas. La razón es que las faltas forman parte integrada del juego. Es el único deporte que yo conozca en que una defensa basa su táctica en cometer faltas. En consecuencia, es absolutamente esencial que haya un árbitro decidiendo respecto lo que hace esa defensa.

Los mejores árbitros alrededor del mundo, tienen un cierto «don» que les completa una imagen de árbitros. Y esta imagen hace que estos árbitros tengan éxito. Si se elige el arbitraje como vocación, independientemente de si se cobra por los servicios, de si uno obtiene beneficios por ello, de si se dirigen 10 o 200 partidos al año, de si se dirige en la territorial o nacional o internacional, se van a exponer un conjunto de principios para ayudar a tener éxito en el arbitraje.

Independientemente de si eres el mejor árbitro del mundo o de si eres un árbitro nuevo en la territorial, podrás tener éxito o no dependiendo del nivel de seguimiento que realices en el futuro respecto de estas orientaciones. Estas son, los 10 mandamientos del árbitro de waterpolo. Seguir estos mandamientos no te hará necesariamente el mejor árbitro del mundo. Pero no seguir estas sencillas reglas significará, sin lugar a dudas, que tendrás menos éxitos de los que hubieras podido obtener.

Primer mandamiento: Ser profesional

El profesionalismo no es un aspecto interno. Es algo que perciben los jugadores, entrenadores, compañeros árbitros, evaluadores y designadores. Esta percepción no se basa en tus habilidades técnicas y experiencia, sino en tu actitud e interacción con estas personas. En resumen, el profesionalismo es la percepción de las otras personas de lo que constituyen tus rasgos internos.

Sé profesional en la piscina

Serás considerado como árbitro ya desde el mismo momento que llegues a la piscina hasta el momento en que te vayas. Tanto da que se trate de un solo encuentro de waterpolo como que hayan varios seguidos, el hecho que seas un árbitro ya es suficiente para que los demás te estén viendo como tal.

- Sé puntual
- Ten un aspecto limpio y aseado
- Ten una buena actitud
- No congenies demasiado con los jugadores, entrenadores y espectadores
- Mantente centrado
- Comunícate con la mesa tanto antes como durante el partido
- Trata de no ser noticia
- Sé firme en tus decisiones
- Mantén a los entrenadores y jugadores tranquilos con tus decisiones
- Vete de la piscina cuando el partido se haya acabado

Sé profesional fuera de la piscina

El éxito final de un árbitro depende, en buena medida, de la calidad de las designaciones que se le asignan. Las designaciones se efectúan basándose en las habilidades, capacidades y un conjunto de elementos intangibles. Estos elementos intangibles tienen que ver con las percepciones de los entrenadores y designadores acerca de la capacidad y profesionalismo del árbitro. No hay árbitro que no sea tan bueno que no necesite ser profesional cuando interactúa con los entrenadores y los designadores.

- No hablar con el público acerca de partidos
- No apostar en partidos de waterpolo

- Aceptar sólo una designación para una sesión o un día
- No cambies las designaciones con los compañeros
- No renuncies a una designación a menos de que se trate de una emergencia

Segundo mandamiento: Conoce el reglamento

En muchos aspectos, el reglamento de waterpolo genera una actitud «caballera» durante un partido. La causa es que, independientemente de lo que haga el árbitro, todo se puede explicar en nombre de la «ventaja» o «dejar jugar». Los árbitros también pueden tomar sus decisiones en base a que estaba jugando «bien» o «mal». Aunque estos son elementos acerca de cómo dirige el árbitro el partido, estas decisiones se deben basar en el conocimiento del reglamento. Un árbitro que no conozca bien el reglamento, no puede estar seguro de que toma las decisiones correctas. Además, las decisiones están sometidas a un «segundo filtraje» cuales son los espectadores, jugadores, entrenadores, otros árbitros e, incluso, uno mismo.

En España, igual que otros países, hay, además del propio reglamento de waterpolo, los reglamentos relativos a las competiciones, esto es, el «Reglamento de las Competiciones Nacionales», la «Normativa General de waterpolo», la «Normativa General del Waterpolo Masculino (o Femenino)» y la específica de cada campeonato, además de las propias de cada federación territorial. Actualmente, todas ellas se pueden obtener con gran facilidad por Internet. Los árbitros deben conocer, no sólo el reglamento de waterpolo, sino también las concernientes a cada competición en las que vaya a dirigir un partido. No será necesario ni siquiera prudente que las estudie todas sin excepción a principio de temporada, pero si será muy recomendable que realice los repasos necesarios con cierta periodicidad y que, cuando sea designado a una competición específica, estudie la relativa a esa competición.

- Estudiar el reglamento y el manual
- Leer el reglamento al menos, una vez al mes
- Mantente al día con las últimas interpretaciones
- Conoce las diferencias entre la FINA, LEN, RFEN y territoriales
- Acude a todas las reuniones técnicas de árbitros

Tercer mandamiento: Conoce el juego

El objetivo del juego de waterpolo es bastante simple. Los jugadores atacantes tratan de lanzar la pelota a portería para obtener un gol, mientras que los defensores tratan de evitarlo. Pero mientras que el objetivo del juego es muy simple, las formas mediante las cuales los equipos y jugadores tratan de conseguirlo ya es mucho más complicado. Hay muchas formas de conseguir un gol. Los equipos van descubriendo y redescubriendo distintas formas para superar al contrario y tener oportunidades de conseguir un gol, mientras que el contrario encuentra nuevas vías para contrarrestar esas tácticas. Para facilitar lo que sucede en el agua, es esencial que el árbitro tenga una buena apreciación de las tácticas que se están usando y de cómo se están usando.

Aunque es evidente, es necesario recordar que el waterpolo se juega dentro del agua. Hay un número limitado de formas en que uno se puede mover en el agua. Las leyes de la física, particularmente la de acción y reacción, son más evidentes en este entorno. En consecuencia, los árbitros deberán ser capaces de indicar lo que se permite y lo que no se permite hacer en el agua. Con una cuidadosa observación de las interacciones entre dos jugadores, un árbitro podrá ser capaz de saber lo que ha pasado entre ambos, incluso aunque el agua dificulte la observación.

- Lee libros de waterpolo
- Mira videos
- Asiste a reuniones de entrenadores
- Asiste a partidos de máximo nivel
- Habla con entrenadores acerca de tácticas fuera de las competiciones
- Aprende de los movimientos de los jugadores de alto nivel.

Cuarto mandamiento: Desarrolla una buena filosofía del juego

Los árbitros están obligados a expresar su comprensión del juego a través de su aproximación filosófica cuando está arbitrando. Es importante que los árbitros reconozcan su particular estilo y como lo asimilan al juego. Ciertos estilos de juego estarán más cerca de tu filosofía de juego que otros. Esto no significa que tú te tengas de adaptar a cada estilo de juego. Sin embargo, conocer tu filosofía de juego te ayudará a valorar lo que está pasando en un partido y en la propia evaluación posterior.

- ¿Eres un árbitro de mentalidad defensiva u ofensiva?
- ¿Dejas jugar al boya?
- ¿Cómo señalas los contraataques?
- Piensa en la Ley de la Ventaja y en cómo la vas a aplicar
- Determina lo que los entrenadores y jugadores pueden llegar a hacer y lo que no

Quinto mandamiento: Arbitra el juego, no las faltas

El reglamento del waterpolo está escrito para los defensores. Un equipo puede interrumpir el ritmo del juego cometiendo una falta. En consecuencia, la comisión de faltas es una parte importante de la estrategia del defensor. Si el árbitro se concentra sólo en las faltas, el juego no progresará y el ataque quedará muerto en cada interrupción. Por eso, es importante que los árbitros sepan esto y aprendan a dirigir el juego. Esto es, el árbitro debe ser capaz de hacer un buen balance entre señalar las faltas y permitir progresar al equipo atacante.

- Premia el buen juego y sanciona el mal juego
- No seas un «tiquis miquis», ves a lo importante
- No sanciones las faltas que no afecten al juego; observa todo el campo de juego
- Mira todo el campo de juego, pero concéntrate en tu área.

Sexto mandamiento:

Aplica la ley de la ventaja

El principio más importante para arbitrar un partido es la ley de la ventaja. Esta es la razón por la que un árbitro decide señalar una falta o no lo hace. Al principio de este manual, hay una discusión acerca de las bases teóricas de la aplicación de la ley de la ventaja. La línea final de la ley de la ventaja dice que si la señalización de una falta interfiere la progresión natural del juego, no se debe señalar. Después de señalarse una falta, el nivel de ventaja del equipo atacante debe ser, al menos, tan bueno como el que tenía antes de esa señalización. Además, si un jugador juega demasiado agresivo o comete faltas de conducta, estas siempre se deben señalar. La seguridad de los jugadores es un objetivo primordial.

En contraataques

- Deja progresar al jugador que tiene la pelota hasta que le quiten la ventaja mediante alguna falta; entonces señala la expulsión o el penalti.
- No señales faltas detrás de la línea de la pelota si el atacante tiene ventaja

En el perímetro

- No señalar falta ordinaria si el defensor comete la falta y hunde al contrario para retrasar el pase al boya
- No dejes cometer faltas demasiado exageradas y después hundir para ir a cubrir a otro atacante. Si se señala alguna falta, será la de expulsión.

Al boya

- No quites la oportunidad al boya de lanzar o girarse mediante la señalización de una falta ordinaria si no está llegando ninguna ayuda.
- Si el boya recibe un buen pase el árbitro le deja jugar, incluso aunque reciba una falta, asegúrate que empieza a llegar la ayuda para señalar la falta (si el boya no obtiene ventaja y está recibiendo una falta, señala una falta ordinaria o una expulsión)

Séptimo mandamiento:

Arbitra el ritmo del partido

El ritmo del partido («dejar jugar») es uno de los conceptos más etéreos en el waterpolo. Un partido se ha de sentir. Este «sentir» está condicionado por la intensidad del juego, lo que están haciendo los jugadores en el agua, y el entorno en el cual se está desarrollando el partido. El ritmo va cambiando de momento a momento y de partido a partido. Los árbitros arbitrarán el ritmo del partido. En muchos momentos, es tan importante señalar una falta como permitir seguir el juego. En consecuencia, arbitrar el ritmo del partido es permitir progresar el juego de una forma natural, y no imponiendo un ritmo forzado por los árbitros o los jugadores.

- El trabajo del árbitro es controlar el partido dejando que los jugadores determinen el resultado final
- Trata de hacerlo, de forma que lo que se supone que tenga de suceder, suceda.
- No señales faltas que no afecten al juego. Señala expulsiones por las acciones que hayan quitado la ventaja al equipo atacante
- No señales faltas ordinarias a menos que lo tengas de hacer para mantener el adecuado ritmo de partido
- Marca el «tempo» y la intensidad del partido con tus señalizaciones.

Octavo mandamiento: Esfuézate por ser coherente

Este sería el «Santo Grial» del arbitraje de waterpolo. Si un árbitro es coherente, independientemente de que los jugadores, entrenadores o equipos estén o no de acuerdo con su arbitraje, siempre sabrán lo que está arbitrando. Alternativamente, si un árbitro tiene una aproximación elegante al juego pero tiene importantes variaciones en su criterio de señalizaciones, tendrá pocas probabilidades que la gente lo quiera como árbitro para dirigir los partidos. Después de todo, un entrenador o un jugador, prefieren un árbitro «medio» pero muy coherente, a otro más brillante pero con importantes cambios en su criterio durante un partido.

Hay cuatro niveles de coherencia:

1. De mes en mes, semana en semana, partido a partido. Los jugadores y entrenadores sabrán que tipo de arbitraje van a tener cuando estés como árbitro.
2. De periodo a periodo. Lo que señalas en el primer periodo, lo señalas en el último
3. Entre blanco y negro. Si no eres coherente en esto, los entrenadores y jugadores te verán como que les estás «robando» el partido.
4. Entre tú y el otro árbitro. Sería perfecto que ambos árbitros señalaran exactamente lo mismo, pero esto es imposible. Las reuniones técnicas ayudan a eliminar las diferencias más importantes. No trates de cambiar completamente tu estilo de juego para parecerle a tu compañero o perderás la coherencia.

Noveno mandamiento: Colabora con el compañero

Prácticamente la única persona además de ti y de los miembros del jurado, a la que no le importa quien gana o quien pierde es tu compañero. Tu compañero es la persona con la que tienes la principal relación tanto dentro de la instalación como fuera de ella. Además, como la familia del waterpolo es muy pequeña, cualquier otro árbitro es siempre un futuro compañero potencial. Por eso, si colaboras con tus compañeros durante el partido o fuera de él, saldrás indiscutiblemente beneficiado. Debes dar soporte él y a su arbitraje. Él puede señalar alguna cosa con la que no estés de acuerdo, pero tu ángulo de visión y perspectiva es distinto. Además, tú no necesitabas tomar esa decisión y tu compañero sí.

- Háblale antes del partido y durante los descansos
- Asegúrate de que estáis cubriendo todo el campo de juego
- No arbitres en su «zona» a menos que lo hayáis hablado antes del partido
- No critiques públicamente al árbitro o hagas movimientos exagerados si no estás de acuerdo con una decisión

Décimo mandamiento:

Esfuérate en mejorar continuamente

Siempre hay algo que aprender en un partido. El árbitro que haya alcanzado la perfección deberá abandonar (porque ya no tiene ningún objetivo más que alcanzar) o hacer frente a la realidad (lo cual posiblemente es más razonable). El corolario de tratar de mejorar sistemáticamente, es admitir errores. Si reconoces tus errores, o incluso los que te digan otros, entonces tendrás posibilidades de seguir mejorando en los próximos partidos.

- Prepárate mentalmente antes del inicio del partido
- Practica pitidos y señalizaciones con las manos
- Asiste todas las reuniones técnicas
- Habla con otros árbitros
- Asiste a campeonatos importantes y aprende de esos árbitros
- Escucha a los evaluadores y a otros árbitros
- Mira videos de tus partidos
- Aprende de tus errores

FINA WATERPOLO GUIDE

INSTRUCCIONES PARA LOS ÁRBITROS

WP 1 CAMPO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO

Antes de empezar el partido, los árbitros deben asegurarse de que el campo de juego y todas las señales acústicas se ajustan al reglamento. También comprobarán por sí mismos, las señales que se efectúen desde los equipos electrónicos.

WP 4 GORROS

Los árbitros deben asegurarse de que los gorros de cada equipo cumplen con lo establecido en el reglamento y que cada equipo tiene un juego de gorros de reserva. No deben permitir la pérdida reiterada del gorro de los jugadores de un equipo o que tengan los gorros desatados. Cuando se pierda un gorro o se desate, el árbitro pedirá la pelota en la primera parada apropiada de juego.

WP 5 EQUIPOS Y SUSTITUTOS

1. Al primer entrenador se le permitirá levantarse y moverse alrededor del banquillo y cuando su equipo esté atacando, avanzar hasta su línea de 5 metros. Cuando su equipo esté defendiendo, deberá volver al banquillo.
2. Si el primer entrenador hace cualquier observación al árbitro, debe ser advertido. Cualquier posterior mal comportamiento del primer entrenador deberá ser castigado de la forma apropiada por los árbitros. Se adopta el sistema de control de los banquillos mediante el uso de las tarjetas amarilla y roja en todas las competiciones FINA y seguirá el siguiente criterio:
 - El mostrar una tarjeta amarilla por parte del árbitro, tendrá la consideración de amonestación oficial al primer entrenador.
 - El siguiente aviso se efectuará mostrando la tarjeta roja lo cual significará que el primer entrenador o cualquier otro oficial del banquillo lo deberá abandonar y dirigirse a la tribuna de espectadores u otra ubicación designada por el TWPC. (Se debe indicar que, debido a las acciones del primer entrenador u otros oficiales del banquillo, el árbitro puede mostrar directamente la tarjeta roja sin haber mostrado previamente la amarilla, que

normalmente sería el primer aviso oficial).

3. El entrenador puede avanzar libremente a lo largo del lateral de la piscina para efectuar los cambios después de marcarse un gol.
4. Los jugadores expulsados por el resto del partido por WP 21.10 (Mal comportamiento o falta de respeto) o WP 21.11 (Brutalidad) o que se les haya mostrado la tarjeta roja, deberán irse de la piscina.
5. Además de las responsabilidades de los capitanes, el primer entrenador es responsable de la buena conducta y disciplina de su equipo y de todas las personas del banquillo. No se permite fumar.

WP 5.6

Un jugador puede ser sustituido en cualquier momento durante el partido dejando el campo de juego por la zona de reentrada más cercana en su propia línea de gol. El sustituto podrá entrar al campo de juego por su zona de reentrada tan pronto como el jugador sustituido haya aparecido por encima de la superficie del agua dentro de su zona de reentrada.

No se puede efectuar ninguna sustitución después de señalarse un penalti excepto en lo previsto en WP 24.2 o si se ha pedido un tiempo muerto.

Si se sustituye al portero, el sustituto debe entrar al campo de juego llevando el gorro rojo (es decisión del equipo disponer de otro gorro rojo o si el jugador cambia el gorro antes de entrar al campo de juego, pero el juego no se detendrá). El entrenador indicará a la Mesa el número del jugador que va a entrar.

Es obligatorio que el sustituto del portero lleve el número 13. Esto ayuda a la comprensión de los espectadores y periodistas.

Después de un gol, los árbitros no reiniciarán el partido hasta que se hayan completado las sustituciones.

Cuando hayan sustituciones durante el partido, los árbitros deberán tener cuidado de no perderse faltas u otros incidentes mientras observan que las sustituciones se efectúan del modo correcto. El secretario también es responsable de asegurarse que las sustituciones durante el partido se efectúan correctamente.

WP 6 OFICIALES

Si se produce algún error técnico por parte de la Mesa, este no debe tener consecuencias en el partido. Por ejemplo, si no se dio la señal de reentrada de un expulsado y se marca un gol, se parará el juego y se volverá el tiempo al momento de la reentrada. Igualmente, un retraso en parar el juego por la concesión de un tiempo

muerto, no debe suponer una desventaja para el equipo que lo solicitaba, Los árbitros deberán decidir si efectivamente se ha producido algún error técnico.

WP 7 ÁRBITROS

1. Los árbitros deben emplear las señales indicadas en el Reglamento, Apéndice B.
2. No es necesario conceder un tiro libre a favor de un atacante que no tenga la pelota, mientras su equipo sigue con la posesión de la misma. Sin embargo, se señalará el tiro libre si el jugador con la pelota pierde la posesión debido a haber recibido la falta o si la misma representa una ventaja real para su equipo.
3. El árbitro dirigirá el partido de forma que ayude a los equipos a desarrollar el juego de acuerdo con el espíritu de las reglas.

WP 8 JUECES DE GOL

Los árbitros son los responsables de la concesión de los goles, saques de puerta, y saques de esquina, independientemente de lo que hayan señalado los jueces de gol.

WP 8.3. Siempre que la pelota salga del campo de juego directamente o rechazada, el juez de gol la lanzará inmediatamente, a la señal del árbitro, una pelota al jugador más cercano del equipo que va a tener posesión.

WP 12 TIEMPOS MUERTOS

WP 12.1. Cada equipo tiene derecho a solicitar tres tiempos muertos en un partido. El tercer tiempo muerto solo se podrá pedir en las prórrogas. La duración del tiempo muerto será de un minuto. El tiempo muerto se puede solicitar en cualquier momento, incluso después de un gol, por el entrenador del equipo que está en posesión de la pelota, diciendo «tiempo muerto» y señalando una «T» con las dos manos. Cuando se pida el tiempo muerto, el secretario o los árbitros detendrán inmediatamente el juego con el silbato y los jugadores se dirigirán hacia su propia mitad de campo de juego.

N. B. En muchas ocasiones en que se pide el tiempo muerto, el juego se está desarrollando en la otra mitad del campo. Los árbitros, delegado y oficiales de la Mesa están mirando hacia esa mitad y no hacia el banquillo del entrenador que solicita el tiempo muerto. Se recomienda que una persona de la Mesa quede a cargo de los tiempos muertos y esté pendiente ÚNICAMENTE del banquillo del equipo atacante y pueda ver de forma inmediata cuando el entrenador solicita el tiempo muerto.

Cuando se pida el tiempo muerto, el árbitro en defensa se quedará la pelota. No se pueden usar otras pelotas durante el tiempo muerto.

REINICIO DESPUÉS DE UN TIEMPO MUERTO

El árbitro en defensa con la pelota tomará posición en el medio del campo. El cronometrador deberá efectuar una señal de aviso con el silbato, 15 segundos antes de la finalización del tiempo muerto. Ambos equipos deben permanecer en su propia mitad de campo de juego; los equipos sólo podrán avanzar hacia la otra mitad para ocupar sus posiciones para el reinicio del juego, a partir de la señal de aviso del cronometrador (a la expiración de los 45 segundos). El tiempo muerto debe completarse en los 60 segundos. Inmediatamente cuando finalice el tiempo muerto, el árbitro en defensa lanzará la pelota al centro o más atrás de la línea de medio campo y silbará para reiniciar el juego. El equipo en posesión de la pelota, la pondrá en juego desde la línea de medio campo o más atrás (todos los jugadores podrán situarse en cualquier posición en el campo de juego, la que ellos consideren como más ventajosa).

WP 12.2. El juego se reiniciará con el silbato del árbitro por el equipo en posesión de la pelota, poniendo la misma en juego desde la línea de medio campo o más atrás, excepto en el caso que el tiempo muerto se haya pedido antes del lanzamiento de un penalti o saque de esquina en que se mantendrán dichos lanzamientos.

No se puede marcar gol lanzando directamente el tiro libre mediante el cual se reinicia el juego después del tiempo muerto.

SOLICITUD DE UN TIEMPO MUERTO ILEGAL

WP 12.3. Si por parte del entrenador del equipo que está en posesión de la pelota, se pide un tercer o adicional tiempo muerto para el que el equipo no está autorizado, el juego se reiniciará con el silbato del árbitro. El equipo que no estaba en posesión de la pelota la pondrá en juego desde la línea de medio campo o más atrás (los jugadores podrán estar situados en cualquier lugar del campo de juego, el que consideren más ventajoso).

WP 12.4. Si se pide un tiempo muerto por el entrenador del equipo que no está en posesión de la pelota, se concederá un penalti a favor del equipo contrario.

WP 13 INICIO DEL PARTIDO

Al inicio del partido o al reinicio de cualquier periodo los árbitros se situarán en los lados opuestos de la línea de medio campo, uno frente al otro. El árbitro que señalará el reinicio esperará con el brazo levantado en vertical a la señal del otro árbitro de que ambos equipos están correctamente situados en su línea de gol. Esta señal se efectuará levantando una mano (por encima de la cabeza) cuando ambos equipos estén correctamente situados. El árbitro que señala el inicio lo efectuará entonces inmediatamente usando el silbato y bajando el brazo hacia la posición horizontal.

Este sistema reduce la posibilidad de salidas falsas.

Los árbitros se asegurarán de que la cantidad de jugadores que hay en el agua antes de empezar el juego es la correcta. Si se empezara con más jugadores de lo debido, se volverá a repetir el reinicio del juego volviendo el tiempo atrás.

SALIDA FALSA

Aunque ello no debería ocurrir si la señalización por parte de ambos árbitros hubiera sido correcta, si hubiera una salida falsa, deberá volver a repetirse.

WP 14 GOLES

WP 14.3. Se puede marcar un gol con cualquier parte del cuerpo excepto con el puño cerrado. Al inicio o reinicio del juego, al menos dos jugadores (de cualquier equipo excepto el portero defensor) deben jugar o tocar intencionadamente la pelota excepto en el lanzamiento de:

1. Un penalti;
2. Un tiro libre lanzado por un jugador hacia su propia portería;
3. Un lanzamiento inmediato en un saque de portería;
4. Un lanzamiento inmediato en un tiro libre concedido fuera del área de 5 metros.

LANZAMIENTO A PORTERÍA DESDE FUERA DE LOS 5 METROS

MARCAR UN GOL

Se puede marcar un gol por un jugador lanzando directamente desde fuera de la zona de 5 metros después de que se haya concedido un tiro libre por una falta cometida fuera del área de 5 metros. Esto también es aplicable en el caso de que la pelota haya quedado más cerca de la portería del equipo defensor. En este caso, la pelota debe ser devuelta, sin demoras, a la línea de la falta (o más atrás), con lo cual un jugador puede lanzar inmediatamente.

El árbitro en defensa podrá ayudar situándose en una posición cercana a la línea de 5 metros a fin de confirmar si el lanzamiento se ha efectuado desde dentro o desde fuera del área de 5 metros. El lanzamiento debe ser inmediato. Los árbitros deberán aplicar el mismo criterio que en el lanzamiento de un penalti.

NO SERÁ GOL

Un jugador no puede marcar gol en las siguientes circunstancias:

1. Reinicio después de un tiempo muerto

2. Reinicio después de un gol
3. Reinicio después de una lesión incluyendo sangre
4. Reinicio después de ponerse un gorro
5. Reinicio después de que el árbitro haya pedido la pelota
6. Reinicio después de que la pelota haya salido por el lateral del campo de juego
7. Reinicio después de cualquier otra demora

Un lanzamiento directo a portería después de señalarse un tiro libre dentro del área de 5 metros se considera como falta ordinaria y el árbitro concederá un tiro libre al equipo contrario, tanto si el lanzamiento ha entrado en la portería como si el balón ha sido rechazado fuera del campo por un defensor.

Sin embargo, si el jugador que lanza el tiro libre dentro del área de 5 metros, pasa la pelota a un jugador de su equipo y la pelota, desviada por un defensor, va dentro de su portería o fuera del campo de juego, se concederá el gol, saque de esquina o tiro libre resultante.

WP 15 REINICIO DESPUÉS DE UN GOL

Después de marcarse un gol, ambos árbitros se situarán en la línea de medio campo. Cuando ambos árbitros se hayan asegurado de que se han completado las sustituciones, el árbitro que está en control del ataque levantará su mano y avanzará hacia el lado del campo situado a su derecha, y el otro árbitro reiniciará el juego.

Los árbitros se deben asegurar del correcto número de jugadores en el agua antes de reiniciar el juego. Si inician el juego con más jugadores en el agua de lo debido, el reinicio del juego se volverá a repetir y se volverá el tiempo atrás.

WP 16 SAQUE DE PORTERÍA

Si un árbitro señala saque de esquina y el otro saque de portería, se concederá el saque de esquina.

WP 17 SAQUE DE ESQUINA

Cuando se efectúe el lanzamiento de un saque de esquina en el lado opuesto al del árbitro en ataque, el árbitro en defensa se asegurará que dicho lanzamiento se efectúa desde el lugar correcto yendo hacia la línea de 2 metros, y señalando con el brazo derecho el lugar desde dónde debe efectuarse y con su brazo izquierdo indicará la dirección del ataque. Si un árbitro señala saque de esquina y el otro árbitro señala saque de portería, prevalecerá el saque de esquina.

WP 18 SAQUE NEUTRAL

Si los árbitros señalan simultáneamente tiros libre por faltas ordinarias cometidas por equipos contrarios, se concederá un saque neutral. (El árbitro sólo cambiará su decisión en estas circunstancias, si se diera cuenta de que ha cometido un error).

En el saque neutral, el árbitro lanzará la pelota al aire en la misma posición lateral donde haya sucedido el caso (WP 18.2). Los árbitros deben recordar que si los jugadores tocan la pelota antes de que esta haya llegado al agua no será falta y el juego continuará.

WP 19 TIROS LIBRES

Un tiro libre se deberá lanzar sin retrasos innecesarios.

Los árbitros deben recordar que es una infracción si un jugador que está claramente en situación de poner la pelota en juego en un tiro libre, no lo hace. Aunque el lanzamiento debe efectuarse sin retrasos innecesarios, no es necesario que lo efectúe el jugador más cercano.

WP 19.1 LANZAMIENTO DE UN TIRO LIBRE. El lanzamiento de un tiro libre se efectuará desde el lugar en que se ha cometido la falta excepto:

1. Si la pelota ha quedado más lejos de la portería del equipo defensor, el tiro libre se efectuará desde donde está la pelota;
2. Si se comete una falta por el equipo defensor dentro del área de 2 metros, se lanzará el tiro libre desde fuera del área de 2 metros, a la misma altura de la falta o, si la pelota ha quedado fuera del área de 2 metros, desde donde está la pelota.
3. En cualquier otro lugar previsto en el Reglamento.

De acuerdo con esta regla, el tiro libre se efectuará desde el lugar donde se ha cometido la falta con tres excepciones: (1), (2) y (3).

Las excepciones indicadas en (2) y (3) son suficientemente claras y se aplican generalmente sin ningún problema. Sin embargo la excepción (1) necesita de alguna interpretación y aclaración acerca de cómo debe ser aplicada.

En muchos casos, cuando se comete la falta, la pelota queda dentro del alcance del jugador que la ha recibido y en estos casos la falta se saca desde el lugar en que se ha cometido.

En otros casos se comete la falta pero la pelota cae en un lugar más lejano de la portería del equipo defensor. El tiro libre se sacará desde el lugar donde ha quedado la pelota.

Sin embargo, hay otras situaciones en que se debe aplicar la excepción (1):

Ejemplo 1:

Si la falta tiene lugar en la línea de 6 metros y la pelota cae en la línea de 3 metros, entre el portero defensor y el lugar donde se ha cometido la falta. Uno de los jugadores pasa la pelota hacia atrás hacia el lugar donde se ha cometido la falta, aunque no se debe interpretar como hacia el lugar exacto donde se ha cometido. Si en este caso, la pelota va a parar a la línea de 7 metros, es decir, más lejos de la portería del equipo defensor, se podrá lanzar el tiro libre desde el lugar a donde ha ido a parar la pelota, de acuerdo con lo escrito y el espíritu de la excepción (1).

Ejemplo 2:

Si la pelota sale fuera del campo de juego por el lateral, normalmente la pelota suele quedar cerca de la línea lateral, en un lugar donde es fácil que el jugador pueda alcanzarla. El jugador puede coger la pelota (sin salir del campo de juego) y lanzar el tiro libre desde ese punto.

WP 20 FALTAS ORDINARIAS

Aplicar la ley de la ventaja (WP 7.3) en toda su extensión. Sólo se debe señalar falta ordinaria a favor del equipo en posesión de la pelota si su señalización da ventaja al equipo atacante, o si ayuda a controlar el juego cuando este es demasiado duro.

Especialmente en un pase al boya, algunos árbitros señalan faltas ordinarias demasiado rápido impidiendo el juego de los jugadores atacantes y evitando posibles situaciones de lanzamientos.

No es seguir el espíritu del reglamento, si un equipo pierde la posesión de la pelota debido a un mal pase, y ese equipo queda beneficiado con la señalización de una falta ordinaria a su favor en otro lugar del campo de juego.

WP 20.12. Los árbitros no penalizarán a un jugador atacante que entra momentáneamente en el área de 2 metros sin interferir en el juego.

WP 20.17. Para un equipo retener la posesión de la pelota más de 30 segundos de juego efectivo sin lanzar a la portería contraria. El tiempo de posesión volverá a empezar:

1. Cuando la pelota haya dejado la mano del jugador que lanza a portería. Si la pelota vuelve rebotada al campo de juego del poste, larguero o portero, el tiempo de posesión no volverá a empezar hasta que uno de los equipos entre en posesión;
2. Cuando el equipo contrario adquiere la posesión de la pelota. «Posesión» no incluye tocarla en vuelo por un jugador del equipo contrario;
3. Cuando la pelota se pone en juego después de la señalización de una expulsión,

penalti, saque de portería, saque de esquina o saque neutral.

Unos relojes visibles mostrarán el tiempo de posesión de forma descendente. (Es decir, mostrarán el tiempo que queda).

[Nota. El cronometrador y los árbitros decidirán si ha habido un lanzamiento o no, pero los árbitros tendrán la decisión final]

WP 21 EXPULSIONES

Muy a menudo, el punto de más quejas y críticas hacia las decisiones de los árbitros por parte de entrenadores, jugadores y seguidores de los equipos, es la falta de coherencia por parte de los árbitros.

El árbitro que tiene la actitud apropiada, en su mente y en su comportamiento, intentará encontrar su nivel y mantenerlo durante todo el partido.

Lo más importante es aplicar el reglamento de forma apropiada y ser consecuente desde el principio hasta el final del partido. Una expulsión se debe señalar, tanto si la comete un defensor como un atacante, en cualquier parte del campo de juego. El árbitro debe aplicar el reglamento y no hacer otras interpretaciones.

COHERENCIA EN EL ÁREA DE PENALTI

Aunque el conocimiento del Reglamento sobre faltas ordinarias, expulsiones o penaltis, parece ser muy bueno por parte de la mayoría de los árbitros, las decisiones dentro del área de penalti originan muchas controversias. Hay distintos criterios de aplicación para llegar a la decisión correcta. No es fácil ser coherente sobre qué tipo de faltas se deben señalar como penaltis, expulsiones o faltas ordinarias.

Si un jugador se encuentra debajo de la superficie del agua cuando el árbitro señala una falta ordinaria y no la ha podido escuchar, el árbitro repetirá nuevamente el pitido cuando este jugador emerja del agua.

En el caso de salpicar, es la posición del jugador atacante la que determina si se debe conceder penalti o expulsión. Si el jugador atacante se encuentra dentro del área de 5 metros y, al salpicar, se está evitando un gol probable, será penalti independientemente de si el jugador defensor está dentro o fuera del área de 5 metros. En todos los otros casos se deberá señalar expulsión.

Cuando la pelota está en vuelo dirigiéndose a un jugador atacante y un defensor comete falta de hundirle, se debe señalar expulsión del mismo. Si el jugador atacante pierde la pelota o pierde la oportunidad de recibirla a causa de una falta ordinaria, el árbitro deberá conceder un tiro libre.

Se permite el contacto entre jugadores contrarios. Los árbitros permitirán que los

jugadores disputen la posición y sólo intervendrán para señalar una falta cometida por un jugador del equipo que está en posesión de la pelota, o para señalar una expulsión o, en ciertos otros casos, una falta ordinaria.

Si un jugador expulsado no empieza a abandonar el campo de juego de forma prácticamente inmediata, el árbitro podrá señalar un penalti por interferencia.

WP 21.3. Se permitirá la reentrada de un jugador expulsado inmediatamente cuando el árbitro señale un cambio de posesión y/o la dirección del ataque. Se debe interpretar la señal del cambio de dirección del ataque como una señal que autoriza la reentrada del jugador expulsado y el árbitro no tendrá de hacer otra señal; evidentemente, es también aplicable que el secretario dé la reentrada al jugador expulsado cuando finaliza su tiempo de expulsión aunque no se haya producido ningún cambio de posesión.

Cualquier forma de falta de respeto hacia el árbitro por parte de un jugador, sea de palabra u obra, se debe sancionar con la expulsión con sustitución. El árbitro debe considerar cuidadosamente el nivel de esta sanción ya que se trata de una expulsión definitiva. El árbitro no debe ser exageradamente estricto al interpretar cualquier mirada crítica, palabra o gesto de un jugador como falta de respeto, pero cualquier insulto personal debe ser sancionado según esta regla.

Un buen árbitro debe ser sensible pero no susceptible.

Un buen árbitro debe ser sensato, pero no sensible.

WP 22 PENALTIS. GOL PROBABLE

WP 22.2. Esta regla dice claramente «CUALQUIER FALTA COMETIDA» y esto incluye también aquellas faltas que en otras circunstancias se señalarían como faltas ordinarias. En consecuencia, la decisión más importante es discernir que es «probable». La aplicación que se ha hecho durante muchos años (con una excepción) es que el jugador atacante debe estar de cara o hacer movimientos hacia la portería contraria, estando en posesión de la pelota (sin cogerla) o esperando el pase para rematar a portería.

En muchos casos es crítico decidir rápidamente, si el jugador atacante suelta la pelota y el defensor suelta al atacante, más o menos al mismo tiempo.

Es el árbitro quién debe decidir si el jugador atacante renuncia a jugar o es un buen actor que quiere la concesión del penalti como un regalo, o si, por el contrario, es un atacante que quiere marcar y no puede hacerlo debido a que se le está cometiendo una falta.

Esta situación puede suceder tanto en una disputa entre el boya y su defensor como por un jugador que está entrando dentro del área de penalti. Pero la aplicación es

clara, en una posición lateral (sin nadar hacia la portería) o de espaldas a portería, el árbitro sólo puede suponer un gol probable y señalar un penalti, cuando la portería se encuentra completamente vacía y el portero está fuera de ella (esta es la excepción citada).

Con la posición ganada o nadando hacia la portería significa que no se puede conceder de ninguna manera una falta ordinaria a favor del equipo atacante. Este principio también se debe aplicar si el jugador está en una posición lateral pero en buena situación de marcar un gol. Dado que se trata de una situación peligrosa para el jugador defensor, el jugador atacante es cogido muy a menudo por el defensor, lo cual es una falta de expulsión, mientras que un defensor trata normalmente de cometer únicamente una falta ordinaria si el atacante se encuentra de espaldas a portería.

Siempre se debe conceder penalti cuando un jugador defensor comete una falta dentro del área de 5 metros para evitar un gol probable, y en las otras situaciones descritas en WP 22.2 a WP 22.8.

WP 22.8. Si se concede un penalti en el último minuto del partido, el entrenador del equipo beneficiado puede elegir entre conservar la posesión de la pelota y reiniciar el juego con un tiro libre. El tiempo de posesión volverá a empezar.

Sin embargo, el árbitro no señalará el penalti si:

1. El jugador atacante se encuentra de espaldas a portería;
2. La pelota ha sido correctamente interceptada por un jugador defensor, o si se trata de un mal pase (incluyendo una pelota que va demasiado alta); o (En estas situaciones, el árbitro no deberá señalar nada a favor del equipo atacante, incluso aunque se esté cometiendo la falta.)
3. El jugador atacante no se encuentra en situación de marcar un gol.

Si el jugador atacante, cogiendo la pelota, da la vuelta al defensor ganado la posición delante de portería, no se ha cometido ninguna falta. Si el jugador atacante suelta la pelota y el defensor, inmediatamente, suelta al atacante, tampoco es falta.

Sin embargo, si el atacante intenta nuevamente coger la pelota y esto se evita por una falta cometida por el defensor, se debe conceder el penalti.

Es importante considerar si el jugador atacante podía haber alcanzado el pase si no se hubiera cometido la falta. No se debe señalar penalti en el caso de un mal pase.

GOLPEAR, DAR PATADAS, BRUTALIDAD

Los árbitros deben tener en cuenta que golpear, dar patadas o cometer cualquier acto

de brutalidad es SIEMPRE penalti, ocurra donde ocurra, siempre que sea dentro del área de 5 m.

BRUTALIDAD

El reglamento prevé tres tipos de expulsiones, similares pero diferentes (WP 21.9, WP 21.10 y WP 21.11) con tres distintas sanciones, por golpear, dar patadas, juego violento y brutalidad.

Dado que en las reglas WP 21.9 y WP 21.11 se menciona el término «intención», la diferencia entre estas faltas debe ser el grado o la gravedad de la misma. Por otra parte, el criterio para distinguir entre violencia y brutalidad debe ser la intención de hacer daño.

El jugador expulsado por brutalidad debe abandonar la piscina (ver WP 5 (d)).

WP 25 ACCIDENTES, LESIONES Y ENFERMEDAD

Los árbitros deben prestar una atención especial al jugador que sangra. El árbitro debe parar inmediatamente el juego y el jugador debe abandonar el agua.

Se permitirá la entrada inmediata de un sustituto. Cuando el jugador se haya recuperado y haya dejado de sangrar, podrá volver al partido de la forma que está prevista en el reglamento para las sustituciones.

APÉNDICE A

INSTRUCCIONES PARA EL DOBLE ARBITRAJE

Un árbitro que considere «Ayuda a tu compañero y te ayudas a ti mismo», está en lo correcto.

Ambos árbitros se deben ayudar en las señalizaciones de saques de esquina y de portería. El árbitro en defensa normalmente no silbará en la señalización de un gol o un saque de esquina, pero puede indicarlo especialmente en el caso de que el otro árbitro pueda tener dudas.

No hay una estricta división del campo de juego. Normalmente se aplicará el principio establecido, pero siempre que el compañero no pueda controlar adecuadamente una situación, debido a que los jugadores le obstruyen la visión, el otro árbitro también debe señalar expulsiones y penaltis. No se tendrá en cuenta que esas faltas se hayan producido en el área del otro árbitro.

Este principio se debe aplicar especialmente en las faltas graves. Sin embargo, el árbitro no señalará ninguna sanción en el área de su compañero si está claro que este está controlando la situación y permite la ventaja del equipo atacante.

La palabra clave en todas estas situaciones es comunicación, y comunicación, en estos casos, no significa únicamente hablar con el compañero.

Ambos árbitros son responsables del comportamiento de los jugadores y oficiales en el banquillo. Ambos se asistirán mutuamente en la observación de los banquillos e intervendrán indistintamente cuando sea necesario.

Los árbitros prestarán especial atención a los equipos cuando estos estén cambiando de banquillos.

Los árbitros tienen de hacer evidente para todo el mundo en la piscina, que están arbitrando como un equipo, lo cual significa haber rellenado los impresos conjuntamente antes del partido, haberse hablado mutuamente acerca de cómo aplicar las normas del doble arbitraje, asumir conjuntamente las responsabilidades de las decisiones y ayudarse mutuamente tanto como sea posible. Los árbitros se deben encontrar, al menos, 30 minutos antes del inicio del encuentro.

Ambos árbitros son responsables de los errores técnicos. No es determinante quién ha sido el árbitro que ha cometido el error ya que el otro árbitro tiene oportunidad de corregirlo si es necesario.

Si un árbitro se equivoca en la señalización, se deberá detener el juego, pedir la pelota, mostrar la señalización correcta y permitir que los jugadores tomen sus

posiciones en el agua antes del reinicio del juego. Si ambos árbitros señalan simultáneamente tiros libres en direcciones opuestas, ninguno de ellos deberá cambiar su opinión o rectificar su decisión, simplemente para evitar mostrar un desacuerdo entre los árbitros.

Los árbitros deberán aplicar las reglas concernientes a la simultaneidad de faltas.

Después del partido, ambos árbitros abandonarán juntos el recinto de la piscina.

APÉNDICE B

SEÑALES A UTILIZAR POR LOS ÁRBITROS

Con el objetivo de comunicarse mejor con los jugadores y la mesa, los árbitros señalarán los números de los gorros empleando ambas manos. En la señalización de un número del 11 al 13, el árbitro usará el puño cerrado con una mano y el resto de dedos con la otra. (Esto también facilita la comprensión de la señalización para el público).

Si debido a un error en la señalización de un árbitro se produce un cambio de posesión, el árbitro debe parar el juego y pedir la pelota. El árbitro debe esperar hasta que los jugadores hayan comprendido la correcta señalización y tomado sus posiciones, de tal manera que no haya desventaja para ningún equipo.

ERRORES DE APRECIACIÓN

Finalmente, cabe señalar que, como es natural en los seres humanos, todos los árbitros cometen errores. Muchos jugadores y entrenadores de nivel internacional llegan a aceptar esta circunstancia aunque en muchas ocasiones critiquen las decisiones arbitrales.

Pero es aún más importante que los árbitros reconozcan y acepten este hecho.

Si un árbitro tiene la impresión o sabe que ha cometido un error, no debe empezar a pensar y dar vueltas sobre el mismo. De lo contrario, cometerá un nuevo error.

La responsabilidad del árbitro consiste en interpretar lo que está viendo de la mejor forma posible de acuerdo con sus capacidades. (WP 7.1).

NOTA ADICIONAL: Cuando el árbitro señale un penalti en el último minuto, pedirá la pelota y se dirigirá al entrenador del equipo beneficiado para pedirle si desea mantener posesión o lanzar el penalti.