



**CMAS**

**Confederation Mondiale  
des Activites Subaquatiques**

**REGLAMENTO CMAS DE RUGBY SUBACUATICO  
VERSION EN ESPAÑOL**

**VERSION SEPTIEMBRE 2017  
EN VIGOR A PARTIR DEL 27 DE ENERO DE 2018**

**TRADUCIDO  
POR:  
FEDERICO LONDOÑO**

**REVISION  
POR:  
LORENA BIANCHI**

# Índice

Índice .....	2
CMAS, NOVIEMBRE 2017 .....	8
REGLAS INTERNACIONALES PARA RUGBY SUBACUATICO .....	8
Descripción del rugby subacuático:.....	8
1. Definiciones, área y equipo de juego .....	9
1. 1 Definiciones .....	9
1.1.1 Campeonato .....	9
1.1.2 Partido .....	9
1.1.3 Juego (Game).....	9
1.1.4 Juego (Play).....	9
1.1.5 Juego normal .....	9
1.1.6 Ronda de penaltis .....	9
1.1.7 Juez de superficie .....	9
1.1.8 Juez de fondo.....	9
1.1.9 Juez árbitro (Chief referee).....	9
1.1.10 Jurado .....	9
1.1.11 Mesa de protocolo de partido.....	9
1.1.12 Delegado de equipo .....	9
1.1.13 Capitán de equipo .....	9
1.1.14 Jugador de relevo .....	9
1.1.15 Jugador suplente .....	10
1.2 Área de juego (ver apéndice 1).....	10
1.2.1 Dimensiones .....	10
1.2.2 Marcación del área de juego .....	10
1.2.3 Carril de entrada.....	10
1.2.4 Área de relevos.....	10
1.2.5 Banca de relevos.....	10
1.2.6 Línea de salida .....	10
1.2.7 Área de banca de penalidad .....	10
1.2.8 Zona de despeje de tiro libre.....	10
1.2.9 Línea de medio .....	10
1.2.10 Línea central .....	10
1.3 Portería (ver apéndice 2).....	11
1.3.1 Posición de las porterías.....	11
1.3.2 Dimensiones de la portería .....	11
1.3.3 Acolchado protector de la portería .....	11

1.4 Balón subacuático (ver apéndice 3).....	11
1.4.1 Tasa de descenso del balón.....	11
1.4.2 Circunferencia del balón.....	11
1.4.3 Apariencia visual del balón.....	11
1.4.4 Selección del balón.....	11
1.5 Equipos de señalización.....	11
1.5.1 Equipos de señalización.....	11
1.5.2 Seguridad del equipo.....	11
1.5.3 Número de equipos de señalización.....	11
2. Deberes del equipo, formación del equipo y equipamiento.....	13
2.1 Deberes de los jugadores y del delegado de equipo.....	13
2.1.1 Es responsabilidad de los jugadores y del delegado de equipo.....	13
2.1.2 Es responsabilidad del delegado de equipo.....	13
2.1.3 Privilegios del capitán de equipo.....	13
2.1.4 Protestas.....	13
2.2 Composición del equipo.....	13
2.2.1 Número de jugadores.....	13
2.2.2 Jugadores de relevo.....	14
2.2.3 Reservas.....	14
2.2.4 Área de relevos.....	14
2.3 Equipamiento personal.....	14
2.3.1 Equipamiento fuera de orden.....	14
2.3.2 Equipamiento personal requerido.....	14
2.3.3 Prevención de lesiones.....	15
2.3.4 Fricción del cuerpo.....	15
2.3.5 Sustancias que potencien el agarre.....	15
2.3.6 Aire con concentraciones altas de oxígeno.....	15
2.3.7 Defecto de equipamiento.....	15
2.4 Identificación del equipo.....	15
2.4.1 Equipamiento fuera de orden.....	15
2.4.2 Colores de equipo.....	16
2.4.3 Colores del traje de baño.....	16
2.4.4 Capitanes de equipo.....	16
2.4.5 Muñequeras.....	16
2.4.6 Protección personal extra.....	16
3. Oficiales y jueces.....	17
3.1 Número, títulos y deberes.....	17
3.1.1 Número de jueces.....	17

3.1.2 Juez de superficie .....	17
3.1.3 Jueces de fondo .....	17
3.1.4 Jugador herido.....	18
3.1.5 Jugador con nivel de conciencia disminuido .....	18
3.1.6 Cambio de balón.....	18
3.1.7 Separación de los equipos .....	18
3.1.8 Extensión del tiempo de juego .....	18
3.1.9 Señales auditivas y visuales ( ver apéndice 4, señales visuales).....	18
3.2 Equipamiento de los oficiales.....	18
3.2.1 Equipo de los jueces .....	18
3.2.2 Juez de superficie .....	19
3.2.3 Jueces de fondo.....	19
3.2.4 Protección personal.....	19
3.2.5 Video.....	19
3.2.6 Jurado .....	19
4. El juego .....	20
4.1 Comienzo del juego .....	20
4.1.1 Comienzo de un período .....	20
4.1.2 Inicio del juego después de anotar un gol.....	20
4.1.3 Inicio del juego luego de un tiro penal .....	20
4.1.4 Balón de equipo (Team ball).....	20
4.1.5 Balón de juez (Referee ball).....	21
4.2 Relevo y sustitución de jugadores .....	21
4.2.1 Relevo de los jugadores durante el juego .....	21
4.2.2 Uso de suplentes .....	21
4.3 Duración del juego.....	21
4.3.1 Partes del partido .....	21
4.3.2 El medio tiempo .....	22
4.3.3 Interrupción del juego .....	22
4.3.4 Interrupción del juego al final de un período.....	22
4.3.5 Partido que necesita decisión.....	22
4.3.6 Tiempo fuera .....	23
4.3.7 Secuencia de señales .....	23
4.4 Procedimiento de anotación .....	23
4.4.1 Anotación .....	23
4.4.2 Resultado del partido .....	23
4.4.3 Resultado de campeonato.....	23
4.4.4 Equipos con el mismo número de puntos .....	24

4.5 Detención del juego.....	24
4.5.1 Detención del Juego .....	24
4.5.2 Cronómetro del partido.....	24
4.5.3 Señales audibles para detener el juego.....	24
5. Foul play .....	25
5.1 Foul play (Juego Sucio) .....	25
5.1.1 Comportamiento antideportivo o provocativo .....	25
5.1.2 Juego innecesariamente fuerte o violento .....	25
5.1.3 Exceso de jugadores en el agua.....	26
5.1.4 Entrada y salida incorrectas del agua .....	26
5.1.5 Uso incorrecto de jugadores .....	26
5.1.6 Sacar a un oponente de la portería .....	26
5.1.7 No volver a la posición de inicio después de marcarse un gol .....	27
5.1.8 Uso ilegal de la portería (y la pared).....	27
5.1.9 Atacar el equipamiento del oponente.....	27
5.1.10 Estrangulación .....	28
5.1.11 Manejo incorrecto del balón .....	28
5.1.12 Comportamiento general incorrecto.....	28
5.1.13 Sujeción .....	28
5.1.14 Interferencia de tiro libre .....	28
5.1.15 Esconder el balón al inicio .....	29
5.1.16 Llevar el balón fuera del área de juego .....	29
5.1.17 Agarrarse de cualquier punto fijo en la piscina durante el juego.....	29
5.1.18 Pérdida deliberada de tiempo .....	29
5.1.19 Infracción de una regla para impedir un gol.....	30
6. Penalidades .....	31
6.1 Advertencias.....	31
6.1.1 Razón por la cual se da una advertencia .....	31
6.1.2 Tiempo para la advertencia .....	31
6.1.3 Notificación de la advertencia .....	31
6.1.4 Un jugador que repite el comportamiento .....	31
6.1.5 El equipo que repite el comportamiento – Advertencia de equipo .....	31
6.2 Tiro libre .....	31
6.2.1 Razones por las que se otorga un tiro libre:.....	31
6.2.2 Notificación del tiro libre.....	31
6.2.3 Manejo del balón por parte del equipo que causó la falta .....	32
6.2.4 Posición para el tiro libre.....	32
6.2.5 Ejecución del tiro libre.....	32

6.2.6 Señal para comenzar el tiro libre.....	32
6.2.7 Tiro libre incorrecto:.....	32
6.3 Penalidad de tiempo .....	32
6.3.1 Penalidad de tiempo.....	32
6.3.2 Razones para otorgar penalidades de tiempo.....	33
6.3.3 La forma de manejar el balón por parte del equipo ofensor .....	33
6.3.4 El jugador que cause la penalidad de tiempo.....	33
6.3.5 Señales al final de la penalidad de tiempo .....	33
6.3.6 Las penalidades de tiempo terminadas antes de que se complete el tiempo .....	33
6.3.7 Penalidades de tiempo durante la definición por ronda de penaltis .....	34
6.4 Tiro Penal.....	34
6.4.1 Razones para otorgar los tiros penal.....	34
6.4.2 La forma como el equipo ofensivo maneja el balón.....	34
6.4.3 Tiempo para los tiros penal.....	34
6.4.4 Ejecución del tiro penalti.....	34
6.4.5 El tiro penal termina.....	34
6.4.6 Comportamiento incorrecto del defensor .....	35
6.4.7 Comportamiento incorrecto del atacante.....	35
6.4.8 Ronda de penaltis .....	35
6.5 Norma de ventaja y señalización tardía .....	35
6.5.1 Norma de ventaja .....	35
6.5.2 Señalización tardía.....	35
6.6 Expulsión de un jugador (ver apéndice 5, Informe del Incidente del Jugador) .....	35
6.6.1 Un juez puede expulsar un jugador en caso de conducta violenta o antideportiva .....	35
6.6.2 Un juez puede expulsar a un jugador en caso de que el jugador infrinja repetidamente las reglas.....	36
6.6.3 Un jugador puede ser expulsado por incidentes ocurridos en cualquier momento durante el campeonato .	36
6.6.4 Jugador expulsado.....	36
7. Organización.....	37
7.1 Responsabilidad del área de juego.....	37
7.2 Responsabilidad por cambios en las reglas en un campeonato dado.....	37
7.3 Responsabilidad por el personal .....	37
7.4 Responsabilidad por los balones .....	37
7.5 Responsabilidad del equipamiento para jueces .....	37
7.6 Los jugadores juegan bajo su propio riesgo .....	37
Apéndice 1: AREA DE JUEGO .....	38
Apéndice 2: PORTERÍA.....	39
Apéndice 3: BALÓN .....	40
Instrucciones de llenado y manejo de balones de rugby subacuático .....	40

1. Equipo necesario para llenar los balones .....	40
2. Procedimiento de llenado .....	40
3. Tratamiento de la superficie - mejorar el agarre.....	40
4. Manejo y cuidado .....	40
Apéndice 5: RUGBY SUBACUÁTICO, INFORME DEL INCIDENTE DEL JUGADOR.....	45
Apéndice 6.1: 3 o más equipos con el mismo número de puntos .....	46
Apéndice 6.2: 3 o más equipos con el mismo número de puntos .....	47

## **REGLAS INTERNACIONALES PARA RUGBY SUBACUATICO**

### **Descripción del rugby subacuático:**

El rugby subacuático es un deporte exigente tridimensional jugado en y debajo de la superficie del agua en una piscina, con una profundidad del área de juego de mínimo 3.5 metros y no más de 5 metros. Es jugado por dos equipos que pueden tener un mínimo de 6 jugadores en el agua en cualquier momento. Cada uno de los jugadores cuenta con un equipamiento básico de buceo, o sea, careta, snorkel y aletas y un vestido de baño y gorros del mismo color; un equipo blanco y el otro, azul oscuro o negro. El objetivo del juego es poner un balón con flotabilidad negativa dentro de la portería del equipo opuesto. El balón es pesado, y se hundirá hasta el fondo de la piscina si es arrojado. Las porterías tienen forma de canasta y están localizadas en cada extremo de la piscina, en el fondo.

El rugby subacuático es un deporte de contacto físico. Las reglas son en mayor parte naturales, o sea que están basadas en el juego limpio y en el sentido práctico común. Se está listo con el conocimiento de que no se permite atacar o mover a un oponente que no tiene el balón – a menos que uno mismo tenga posesión del balón, y con un entendimiento general del juego limpio-

Hay 3 jueces en los partidos, dos en el agua y uno en superficie. La razón más obvia por la que un deporte tiene reglas y jueces es que las reglas describen cómo se juega el deporte y qué puede hacer el jugador, y que los jueces están ahí para asegurar que los jugadores sigan las reglas. Sin embargo, el propósito más importante de los jueces es asegurar la seguridad de todas las personas en y alrededor de la piscina. Esto es especialmente obvio en un deporte como el rugby subacuático. Por lo tanto, es importante que en cualquier situación donde cualquiera pueda resultar herido, cuando haya duda, el juez debe detener el juego y otorgar una penalidad. Al mismo tiempo, para evitar penalidades, los jugadores deben hacer que sus acciones sean claras para que los jueces no malinterpreten la situación.



## **1. Definiciones, área y equipo de juego**

### **1. 1 Definiciones**

#### **1.1.1 Campeonato**

Un campeonato es desde el primer día de los juegos hasta el ultimo día de los juegos.

#### **1.1.2 Partido**

El tiempo transcurrido entre el inicio del primer período hasta el final del último período o tiro penal, incluyendo los intervalos entre los períodos o penaltis e incluyendo los tiempos fuera.

#### **1.1.3 Juego (Game)**

El tiempo transcurrido entre el inicio del primer período hasta el final del último período o tiro penal, excluyendo los intervalos entre los períodos o penaltis y excluyendo los tiempos fuera.

#### **1.1.4 Juego (Play)**

El tiempo cuando el cronómetro del juego está corriendo, incluyendo tiros penales.

#### **1.1.5 Juego normal**

El tiempo cuando el cronómetro del juego está corriendo, excluyendo tiros penales.

#### **1.1.6 Ronda de penaltis**

Una serie de penaltis, al final del juego, que consiste de al menos 3 penaltis para cada equipo.

#### **1.1.7 Juez de superficie**

Es el principal juez del partido. El/ella se posiciona al lado de la piscina, a lo largo del área de juego.

#### **1.1.8 Juez de fondo**

Cada uno de dos jueces de fondo se posiciona en el área de juego de la piscina, uno en cada lado a lo largo del área de juego.

#### **1.1.9 Juez árbitro (Chief referee)**

Es el juez jefe del campeonato. En campeonatos mundiales o zonales, el juez árbitro es nombrado por la CMAS.

#### **1.1.10 Jurado**

Es elegido de acuerdo a las reglas y regulaciones de la CMAS en la reunión de delegados de equipo. Es la mayor autoridad en el campeonato.

#### **1.1.11 Mesa de protocolo de partido**

Una mesa situada al lado de área de juego, detrás del juez de superficie. Aquí se llenan las planillas del partido y se lleva el tiempo del mismo.

#### **1.1.12 Delegado de equipo**

Una persona, generalmente no jugador, que representa al equipo.

#### **1.1.13 Capitán de equipo**

Un representante del equipo de entre los jugadores. El capitán debe ser seleccionado de una jugador activo, no de un suplente, en el protocolo del juego el capitán es marcado con una "C".

#### **1.1.14 Jugador de relevo**

Un jugador del máximo de 12 jugadores activos que no se encuentra ni en el área de juego ni en la banca de penalidad.

#### 1.1.15 Jugador suplente

Un jugador del máximo de 15 jugadores del equipo listados en la planilla de juego que no está jugando ni es jugador de relevo y está listado como suplente.

### 1.2 Área de juego (ver apéndice 1)

#### 1.2.1 Dimensiones

Largo: El área de juego deberá ser de 12 a 22 m de largo.

Ancho: El área de juego deberá ser de 8 a 12 m de ancho.

Profundidad: La profundidad del agua deberá ser de 3.5 a 5 m.

Es preferible que las paredes laterales sean perpendiculares al fondo de la piscina.

Las escaleras, separadores, trampolines, bloques de salida, etc. no son parte del área de juego, aunque estén dentro de ella.

#### 1.2.2 Marcación del área de juego

Una cuerda a lo largo de la superficie del agua debe marcar el extremo abierto del área de juego. Debe haber otra marca visible en el fondo de la piscina.

#### 1.2.3 Carril de entrada

Debe indicarse con una línea paralela a la que marca el área de juego ubicada a tres metros de ésta

#### 1.2.4 Área de relevos

Las áreas de relevos deben estar sobre un lado de la piscina en cada extremo del área de juego y el carril de entrada y debe indicarse con líneas en la superficie de la piscina. Todo el largo del lado corto del área de juego y el carril de entrada es el área de relevos, los relevos deben ser marcados con una línea o valla.

#### 1.2.5 Banca de relevos

La banca/sillas de relevo deben estar a un lado de la piscina a ambos extremos del carril de relevos, dentro del área de relevos.

#### 1.2.6 Línea de salida

Los extremos más cortos del área de juego que separan el área de juego del área de relevos. La línea de salida no continúa más allá del área de juego, o sea que no se extiende para dividir la línea de entrada y el área de relevo.

#### 1.2.7 Área de banca de penalidad

La banca de penalidad debe estar situada cerca al área de relevos pero claramente separada.

#### 1.2.8 Zona de despeje de tiro libre

Es la esfera de que cubre 2 metros desde el sitio donde se cobra en tiro libre.

#### 1.2.9 Línea de medio

Es una línea imaginaria en la piscina ubicada a igual distancia de cada una de las áreas de relevo de cada equipo.

#### 1.2.10 Línea central

Es una línea imaginaria en la piscina que divide el área de juego en dos mitades iguales y que pasa a través de las porterías de ambos equipos.

### **1.3 Portería (ver apéndice 2)**

#### **1.3.1 Posición de las porterías**

Las porterías consisten de dos cestas rígidas ubicadas en la mitad de cada uno de los extremos del área de juego, en el fondo de la piscina y contra la pared. No es posible pasar el balón entre la portería y la pared. Las porterías no deben moverse fácilmente durante el partido.

#### **1.3.2 Dimensiones de la portería**

La portería debe tener 445-455 mm de altura y 390-400 mm de diámetro interno superior.

#### **1.3.3 Acolchado protector de la portería**

El borde de la canasta debe estar cubierto por una envoltura suave, sin alterar lo requerido de 390-400 mm de diámetro interno superior.

### **1.4 Balón subacuático (ver apéndice 3)**

#### **1.4.1 Tasa de descenso del balón**

Para jugar se deberá usar un balón lleno de agua de tal manera que tenga flotabilidad negativa. Debe tener una tasa de descenso de 1000-1250 mm por segundo.

#### **1.4.2 Circunferencia del balón**

Debe tener una circunferencia de 520-540 mm para los partidos masculinos y sub 21 y de 490-510 mm para los femeninos.

#### **1.4.3 Apariencia visual del balón**

El color del balón debe ser claramente visible en el agua por los jugadores/jueces y espectadores (video, transmisión, etc.) el color del balón debe ser diferente al de los equipos.

#### **1.4.4 Selección del balón**

En campeonatos, todos los equipos tienen la posibilidad de presentar un balón para consideración. Los jueces revisarán la circunferencia, flotabilidad negativa, dureza, agarre, color, contraste, estabilidad direccional, etc. Esto se realizará en el momento y lugar nombrado en la reunión de delegados de equipo. Si es necesario, los jueces pueden reducir el número de balones a revisar.

Los representantes de cada equipo pueden dar su voto hacia cuál balón deberá usarse en el campeonato. Se escogen un mínimo de tres balones para masculino/sub 21 y femenino. Los balones se marcan claramente, y mantenidos cerca de la mesa de protocolo. Los balones deben guardarse individualmente en redes o sumergidos totalmente en baldes de agua.

### **1.5 Equipos de señalización**

#### **1.5.1 Equipos de señalización**

Se debe tener equipo de señalización y debe probarse antes del campeonato. Las señales de comienzo/parada deben ser claramente audibles en todos los lugares del área de juego, en el carril de entrada y en superficie.

#### **1.5.2 Seguridad del equipo**

Todo el equipo usado en el área de la piscina debe cumplir con los requerimientos locales y nacionales para el uso en el área designada. Todo el equipo debe ser seguro.

#### **1.5.3 Número de equipos de señalización**

Debe haber pitos de señalización para cada uno de los tres jueces que les permita cubrir libremente el área que necesitan. Los jueces de fondo deben poder llegar hasta las porterías y el de superficie debe poder caminar a lo largo de toda el área de juego.

En los campeonatos debe haber mínimo 2 equipos de pitos completos y un respaldo adicional de pitos mecánicos.

## **2. Deberes del equipo, formación del equipo y equipamiento**

### **2.1 Deberes de los jugadores y del delegado de equipo**

#### **2.1.1 Es responsabilidad de los jugadores y del delegado de equipo**

- 2.1.1.a Comportarse de una manera que promueva el deporte en todo momento durante el torneo.
- 2.1.1.b Conocer y actuar de acuerdo a las reglas.
- 2.1.1.c Asegurarse de que su equipamiento está en acuerdo con las reglas en todo momento durante el partido.
- 2.1.1.d Seguir las instrucciones de los jueces en todo momento durante el partido.

#### **2.1.2 Es responsabilidad del delegado de equipo**

- 2.1.2.a Proveer una lista, en el momento y lugar designado por el organizador, con el nombre del delegado del equipo, el nombre y el número de gorro correspondiente de cada uno de los jugadores que se utilizarán en el partido. El capitán de equipo debe marcarse con “Capitán” o “C”. Las reservas deben marcarse con “Reserva” o “R”. El nombre del delegado debe ser dado, la lista debe ser entregada en la hora y en el lugar establecido por el organizador.
- 2.1.2.b El comportamiento de todos los no-jugadores en el área de relevos.
- 2.1.2.c Indicar cualquier protesta en representación del equipo.
- 2.1.2.d Si no se provee el nombre del delegado del equipo en la planilla, el capitán de equipo se considera delegado. Si no se marca el capitán, el jugador (no reserva) con el menor número de gorro se considerará capitán y delegado.

#### **2.1.3 Privilegios del capitán de equipo**

Cuando se marca el capitán en la planilla y puede identificarse de acuerdo a la regla 2.4.4, (capitán de equipo) el/ella tiene el privilegio de discutir con el juez de superficie cualquier pregunta relacionada con la interpretación de las reglas que pueda surgir en el juego.

Los capitanes de equipo también pueden ser convocados por el juez de superficie para información concerniente a amonestaciones, llamados de atención, etc. La vigilancia es imperativa, de otra manera, la información se perderá. (C.f. regla 6.1.3 notificación de la advertencia).

#### **2.1.4 Protestas**

- 2.1.4.a Normalmente el equipo sólo puede hacer una protesta de un partido si ningún miembro del equipo ha firmado la planilla de juego.
- 2.1.4.b Una protesta debe ser entregada en escrito al organizador dentro de los 30 minutos siguientes al final del partido. Al final del tiempo de juego se escribirá en la planilla de juego. El pago por la protesta designado para el torneo debe entregarse al mismo tiempo. (C.f. regla 3.1.2.m).
- 2.1.4.c La protesta sólo puede estar firmada por el delegado del equipo (C.f. regla 2.1.2.c y 2.1.2.d)
- 2.1.4.d Es deber del delegado asegurarse de que la protesta sea entregada al remitente correcto, y que el remitente marque el tiempo de entrega y firmar la entrega del dinero de la protesta con su nombre completo en la protesta escrita.

## **2.2 Composición del equipo**

#### **2.2.1 Número de jugadores**

Un equipo consiste de un máximo de 15 jugadores, seis en el agua, seis jugadores de relevo y tres reservas.

Un equipo puede consistir de menos de 15 jugadores, pero debe tener un mínimo de seis para comenzar un partido.

En un torneo el número máximo de jugadores por equipo es 15 y validado por todo el torneo.

### 2.2.2 Jugadores de relevo

Todos los jugadores entre los 12 (o mínimo 6) de un equipo que están en el área de relevos se llaman jugadores de relevo. Si un equipo tiene más de seis jugadores, todos los jugadores en exceso deben estar en el área de relevos en todo momento durante el juego.

### 2.2.3 Reservas

No existen requerimientos acerca de la ubicación o quehaceres de los jugadores de la reserva. Sin embargo, si están en el área de relevos, deben cumplir con la regla 2.2.4.

Las reservas pueden calentarse en la piscina por fuera del carril de entrada y del área de juego si la piscina lo permite.

### 2.2.4 Área de relevos

2.2.4.a Los equipos pueden tener personas que no están jugando en el área de relevos durante el juego. El delegado del equipo es responsable de su comportamiento (C.f. regla 2.1.2.b).

2.2.4.b Todos los no jugadores en el área de relevos deben ser fácilmente distinguibles de los jugadores y deben como mínimo tener sus torsos y hombros cubiertos y no tener puesto gorro, careta o aletas. El juez de superficie puede pedir que cualquier número de estas personas abandonen el área si el/ella impiden el juzgamiento o interfieren con el juego.

2.2.4.c Todas las personas en el área de relevos están obligadas a seguir las reglas de este juego, y si un no-jugador infringe alguna regla, el equipo puede ser penalizado. Si se da una penalidad de tiempo, el juez le pide al equipo que escoja un jugador, o el juez puede escoger un jugador al azar si el equipo no lo hace. La persona que causó la penalidad debe dejar el área de relevos y su vecindad inmediata.

## 2.3 Equipamiento personal

### 2.3.1 Equipamiento fuera de orden

Un jugador, que en algún momento del juego no cumple con las reglas del equipamiento personal, puede ser sacado del agua o se le puede negar acceso al agua por parte de los jueces. El jugador puede recibir penalidad de tiempo.

Un jugador que sea sacado por el juez no se le permitirá re-entrar al agua hasta que el juez de superficie esté satisfecho con el orden del equipo.

### 2.3.2 Equipamiento personal requerido

Cada jugador debe estar equipado con un gorro, un vestido de baño, careta, aletas y muñequeras, adicionalmente un snorkel puede ser usado.

2.3.2.a Cualquier borde potencialmente dañino en cualquier pieza del equipamiento debe estar cubierto.

2.3.2.b Las aletas deben estar aseguradas con estribos.

2.3.2.c Las aletas pueden ser tan largas como se desee.

2.3.2.d No se pueden usar monoaletas.

2.3.2.e Las aletas deben ser lo suficientemente tiesas y largas para disminuir la resistencia del agua; esto con el fin de evitar/minimizar daños por golpes.

2.3.2.f Las aletas deben ser diseñadas para que no hieran a nadie.

2.3.2.g Si se utiliza material quebradizo en partes del equipamiento, se deben tomar precauciones para que la implementación no pueda herir a nadie si se rompe.

2.3.2.h Los gorros deben tener protectores para los oídos y éstos no pueden ser removidos o alterados de ninguna manera para prevenir daños en los oídos.

2.3.2.i El gorro de caucho que se usa debajo del gorro enumerado no debe cubrir el canal auditivo externo. Esto para prevenir daños en el oído. El gorro de caucho debe estar de acuerdo con el color del equipo.

2.3.2.j El número de jugador debe ser único para cada jugador, y el número debe estar entre 1 y 99.

El número debe ser claramente visible para los tres jueces. Si el número del gorro está parcial o totalmente cubierto, el jugador debe escribir su número **en la parte superior del brazo usando** un marcador a prueba de agua, El número marcado en la piel debe ser visible durante todo el juego.

- 2.3.2.k El uso de jerseys (camiaguas) no es obligatorio pero es permitido si es del color del equipo. El Jersey (camiagua) debe estar diseñado de una manera que este quede ajustado incluso mojado.

El jersey (camiagua) se considera parte del equipo y será tratado de la misma manera como el traje de baño y el gorro, lo cual significa que esta permitido sostener el jersey (camiagua) pero no agarrar/halar las camisas/jerseys.

- 2.3.2.l Las protecciones adicionales en el codo y la rodilla están permitidas si siguen el color del equipo o el color de piel individual. La protección adicional debe estar diseñada de una manera tal que sea ajustada incluso cuando este húmeda.

La protección adicional es considerada parte del equipo y será tratada de la misma manera como el traje de baño y el gorro, esto significa que es permitido sostenerse de esta pero no agarrarla/jalarla.

- 2.3.2.m El uso de champú, vaselina, etc. Para poder ponerse las aletas si no es soluble en el agua no es permitida, estas engrasan las cosas como los jugadores, el balón, etc.

### 2.3.3 Prevención de lesiones

- 2.3.3.a Los jugadores no pueden usar nada que pueda causar lesiones a cualquier persona de cualquier manera.

- 2.3.3.b Las uñas deben estar cortas y no pueden estar afiladas.

- 2.3.3.c La unión de dedos con cinta suave está permitida, mientras que los dedos permanezcan flexibles.

- 2.3.3.d Todos los bordes protectores de caretas y aletas deben ser suavizados y/o cubiertos; esto puede hacerse con cinta o un material similar.

- 2.3.3.e Un jugador que reconoce, o debería haber reconocido, que su equipamiento puede ser peligroso debe abandonar el agua inmediatamente, e informar al juez de superficie sobre el equipamiento peligroso que se ha dejado en el área.

### 2.3.4 Fricción del cuerpo

Si el cuerpo de un jugador está resbaladizo cuando se moja, se le puede negar la participación en el juego. Ninguna parte del cuerpo debe estar lubricada con alguna crema o equivalente (C.f. regla 3.1.2.c)

### 2.3.5 Sustancias que potencien el agarre

No se permite el uso de ninguna sustancia que mejore el agarre en ninguna parte del cuerpo (C.f. regla 3.1.2.c).

### 2.3.6 Aire con concentraciones altas de oxígeno

Un jugador en la lista de jugadores para el partido no puede respirar aire enriquecido con oxígeno o alguna otra sustancia. Un jugador que respire O<sub>2</sub>/aire enriquecido con O<sub>2</sub> automáticamente es considerado que abandona el partido y no puede retornar al área de juego. Cuando se da oxígeno en primeros auxilios, no es necesario notificar previamente a los jueces, pero debe informársele tan pronto como sea posible.

### 2.3.7 Defecto de equipamiento

Si parte del equipamiento de un jugador se vuelve defectuoso durante el juego, el jugador puede reparar su equipamiento sin dejar el agua si puede hacerlo sin interferir con el juego o con la seguridad de las personas.

Si un jugador sale del agua para reparar su equipamiento, esto debe hacerse por medio de un relevo normal (C.f. regla 4.2.1 y 2.2.2).

## 2.4 Identificación del equipo

### 2.4.1 Equipamiento fuera de orden

Un jugador que en cualquier momento del juego no cumple con las reglas de la identificación de equipo puede ser sacado del agua o denegado el acceso al agua por el juez. El jugador debe recibir una penalidad de tiempo.

Al jugador que es sacado por el juez no se le permitirá entrar de nuevo al agua hasta que el juez de superficie indique que el equipo está en orden.

#### 2.4.2 Colores de equipo

Todos los miembros de un equipo deben usar vestidos de baño y gorros enumerados del mismo color. Los gorros no deben tener un borde de color contrastante.

Si un jugador usa gorro de caucho, o equivalente, todas las partes visibles deben ser **oscuras o de color claro en concordancia con el color del gorro.**

#### 2.4.3 Colores del traje de baño

Cada equipo debe poseer un vestido de **color oscuro y otro claro y gorros** de los correspondientes colores.

Los trajes de baño pueden tener áreas pequeñas con colores de la bandera, equipo/país, nombres, etc., pero el color del vestido debe ser dominante.

El traje de baño debe ser claramente claro/oscuero en el agua. Vestidos transparentes con vestidos oscuros por debajo, o vestidos por debajo de color contrastante que sean visibles a través o por fuera del vestido de encima deben considerarse incongruentes.

#### 2.4.4 Capitanes de equipo

Los nombres de los capitanes de equipo deben **marcarse con una C en** la planilla del partido, y los capitanes deben usar una banda en la parte superior de un brazo. La banda debe ser del color del equipo.

Si el capitán no es un jugador activo el equipo debe tener un tiempo razonable para elegir un nuevo capitán. Si el equipo no puede decidir quien es el capitán, un jugador activo con el menor numero será seleccionado como capitán. Es este el único caso donde el capitán no tiene que usar la banda en el brazo.

#### 2.4.5 Muñequeras

El equipo con gorros y vestidos oscuros debe usar muñequeras oscuras. El equipo con gorros y vestidos blancos deben usar muñequeras blancas. No debe ser posible enganchar los **dedos dentro las** muñequeras.

#### 2.4.6 Protección personal extra

Es permitido jugar con coderas, rodilleras, etc., hechos de materiales suaves, si son del color del equipo o del color de la piel del jugador. No debe causar posibles heridas a ninguna persona, como cortar, enredar dedos, etc. (C.f. regla 2.3.3.a).



### 3. Oficiales y jueces

#### 3.1 Número, títulos y deberes

##### 3.1.1 Número de jueces

Al menos tres jueces deben ser responsables de cada partido y sus decisiones son valederas (C.f. 3.2.5).

##### 3.1.2 Juez de superficie

El juez de superficie observa el juego desde un lado de la piscina y es responsable de:

- 3.1.2.a Todos los aspectos y la conducta general en el juego
- 3.1.2.b El área de juego, áreas de relevo, áreas de banca de penalidad, la portería y el balón. Cualquier discrepancia de las reglas debe marcarse en la planilla del partido.
- 3.1.2.c Revisión del equipamiento, fricción del cuerpo, sustancias de agarre, etc. de los dos equipos antes del partido.
- 3.1.2.d Revisar que los nombres de los jugadores y sus números estén en la planilla antes de comenzar el partido.
- 3.1.2.e El juez de superficie siempre da el inicio del juego después de una interrupción incluyendo:
  - comienzo de cada período
  - comienzo del juego después de cada gol.
  - comienzo de cobros de tiros libres.
  - comienzo de Team balls.
  - comienzo de Referee balls.
  - comienzo tiros penales
- 3.1.2.f El tiempo de juego.
- 3.1.2.g Los jugadores de relevo.
- 3.1.2.h Las penalidades de tiempo.
- 3.1.2.i Cualquier infracción de las reglas.
- 3.1.2.j Revisar continuamente el equipamiento de los jugadores y retirar/negar acceso al agua a cualquier jugador cuyo equipamiento no esta de acuerdo con las reglas.
- 3.1.2.k Las sustituciones.
- 3.1.2.l Llevar la planilla de partido.
- 3.1.2.m Que el tiempo al que se terminó el partido sea anotado en la planilla del partido.
- 3.1.2.n Para cualquier situación no considerada en estas reglas, para tomar una decisión basándose él/ella en su buen juicio.

El juez de superficie puede tener uno o más asistentes para llevar a cabo los siguientes deberes en su él/ella nombre:

  - Llevar el tiempo
  - Llevar la planilla de partido
  - Revisar el equipamiento personal de los jugadores antes de comenzar el partido
  - Revisar los jugadores en el área de banca de penalidad
  - Observar los relevos
  - Observar los jugadores expulsados
  - Observar los cambios de jugadores que salen del agua para reparar sus equipos.

##### 3.1.3 Jueces de fondo

Dos jueces están en el agua, uno a cada lado del área de juego y son llamados jueces de fondo. Estos son responsables de:

- 3.1.3.a Cualquier infracción a las reglas observada.
- 3.1.3.b Señalar cuando un gol ha sido marcado con dos sonidos largos continuos.

- 3.1.3.c Revisar continuamente los equipamientos de los jugadores y retirar del agua a cualquier jugador cuyo equipamiento no esté conforme con las reglas.
- 3.1.3.d Revisar continuamente que las porterías y equipamientos estén conformes a las reglas.  
Revisar refiriéndose a lo siguiente: muñequeras, brazo del capitán, números escritos sobre hombros, marca que indica el límite del área de juego, etc.
- 3.1.3.e Darle el balón al atacante cuando éste va a cobrar un tiro penal.
- 3.1.3.f Poner el balón en la mitad de la piscina luego de un penalti sin gol.
- 3.1.3.g Poner el balón en la mitad de la piscina al inicio de cada período.

#### 3.1.4 Jugador herido

Los jueces deben interrumpir el juego inmediatamente si, en su opinión, un jugador ha sido herido seriamente. Debe dársele asistencia al jugador herido. Un jugador de la banca de relevos puede entrar al agua (C.f. regla 4.2.1). Un jugador al que se le ha dado oxígeno/aire enriquecido con oxígeno, se le considera que ha dejado el partido.

El juego es reiniciado con una “referee ball” o “team ball” (C.f. 4.1.4 y 4.1.5)

#### 3.1.5 Jugador con nivel de conciencia disminuido

Los jueces tienen la autoridad de retirar a un jugador del agua:

- 3.1.5.a Si el/ella se encuentra con fatiga excesiva.

#### 3.1.6 Cambio de balón

Durante el partido, el balón sólo puede cambiarse con la aprobación del juez de superficie.

El juez de superficie debe asegurarse de que ambos capitanes de equipo sean informados acerca del cambio de balón. La razón por la cual se hizo el cambio debe quedar en la planilla del partido.

#### 3.1.7 Separación de los equipos

Los jueces pueden, en cualquier momento durante el partido, pedir que los jugadores vayan a sus lados respectivos. Los jueces deben dar una señal visual (C.f. regla 3.1.9).

Esto es especialmente aplicable, más no limitado, a las siguientes situaciones:

- Cuando los jueces de fondo no pueden ver a los jugadores o el área de juego, por ejemplo, durante una reunión de jueces, si los jueces necesitan revisar algún equipamiento, etc.
- Cuando el juego es interrumpido por un indeterminado o largo tiempo, por ejemplo una falla del equipo de señal, etc.
- Cuando las acciones del juez obstaculizará el desempeño de los jugadores, por ejemplo, dando una advertencia a un jugador que está cubriendo la portería cuando el juego está parado.
- Cuando el juez quiere dar información a los capitanes de equipo acerca de advertencias, etc., y cualquiera de ellos está obstaculizado para realizar su desempeño mientras el juego está parado.

#### 3.1.8 Extensión del tiempo de juego

El juez puede extender el tiempo de juego (C.f. regla 5.1.18)

#### 3.1.9 Señales auditivas y visuales ( ver apéndice 4, señales visuales)

Los jueces deben hacerse distinguibles por medio de señales auditivas y visibles.

Siempre que sea posible, los jueces deben anunciar brevemente la razón por la que se hace la detención del juego.

Se recomienda que los jueces repitan las señales de cada uno de ellos.

## 3.2 Equipamiento de los oficiales

#### 3.2.1 Equipo de los jueces

- 3.2.1.a Equipo de señal auditiva: Los tres jueces deben estar equipados con medios para realizar señales auditivas para el inicio y detención del juego.

3.2.1.b Aire comprimido: Los dos jueces de fondo pueden usar equipamiento de aire comprimido si se considera necesario.

En campeonatos mundiales o zonales, ambos jueces de fondo deben usar equipamiento de aire comprimido.

### 3.2.2 Juez de superficie

El juez de superficie debe usar una camisa/camiseta blanca o roja y pantalones/shorts/falda blancos o rojos.

### 3.2.3 Jueces de fondo

Los jueces de fondo deben usar una **camiseta oscura o roja, o un traje** de buceo. La parte oscura debe cubrir al menos el torso y los hombros, esto para que el juez de superficie pueda ver la dirección del cobro de tiro libre señalado por el juez de fondo. Los jueces de fondo pueden usar un gorro rojo. Los protectores de oído del gorro pueden ser de cualquier color.

### 3.2.4 Protección personal

Los jueces de fondo que usen alguna protección personal (coderas, tobilleras, rodilleras, etc.) deben preferiblemente escoger él/ella el color de su piel, o rojo brillante.

### 3.2.5 Video

Los videos no deben ser usados por los jueces o jurado por ninguna razón diferente a situaciones que puedan resultar en una expulsión.

### 3.2.6 Jurado

Un jurado debe ser elegido de acuerdo a las reglas CMAS en campeonatos CMAS.

## 4. El juego

### 4.1 Comienzo del juego

El equipo mencionado primero en la programación del juego es el que tiene vestidos y gorros oscuros.

#### 4.1.1 Comienzo de un período

Al inicio de cada período, el balón se ubica en el fondo de la piscina en el punto dónde se cruzan la línea central y la del medio.

4.1.1.a Todos los jugadores en el agua deben estar en sus lados respectivos con al menos una mano tocando la pared en la superficie.

4.1.1.b Los jugadores de relevo están sentados en las bancas/sillas de relevos.

4.1.1.c El juez de superficie comienza el juego con un sonido largo continuo.

4.1.1.d En caso de falso inicio al comienzo del período, el juego debe detenerse y reiniciado luego de que el cronómetro se haya reseteado.

Para posicionar el balón en el fondo al inicio del juego, se puede utilizar un anillo, siempre y cuando no peligren los jugadores.

#### 4.1.2 Inicio del juego después de anotar un gol

Después de marcar un gol, los equipos regresan a sus extremos. Luego, siguiendo la señal del juez, el equipo contra el cual se marcó el gol ataca con el balón:

4.1.2.a El balón debe mantenerse en la superficie, parcialmente encima del agua, visible para el juez de superficie. Los equipos deben recibir un tiempo razonable para prepararse para el inicio (C.f. regla 5.1.18 Demora deliberada del juego).

4.1.2.b Cuando el juego se reinicia después de un gol, todos los jugadores que estén en el agua en el momento de la señal de inicio deben tocar la pared de la piscina en la superficie en sus lados respectivos, antes de volver al juego.

4.1.2.c Cuando se ataca inmediatamente después de anotar un gol, el balón debe mantenerse visible hasta una distancia de 2 metros de cualquier jugador del equipo contrario. El balón no se puede mantener detrás de la espalda, entre las piernas, etc. (C.f. regla 5.1.15 escondiendo el balón para comenzar).

#### 4.1.3 Inicio del juego luego de un tiro penal

Después de terminar el tiro penal el juego se reinicia como sigue:

4.1.3.a Si se anotó gol, el equipo que defendió el penalti comienza con el balón y el juego se inicia como indica la regla 4.1.2.

4.1.3.b Si no se anota gol en el tiempo total del tiro penal, o si éste fue interrumpido por una falta cometida por el atacante (C.f. regla 6.4.7 conducta incorrecta por el atacante), el juego se reinicia como un inicio normal de período, c.f. regla 4.1.1.

Un juez de fondo ubica el balón en la mitad del área de juego.

#### 4.1.4 Balón de equipo (Team ball)

El juez puede adjudicar un balón de equipo cuando el juego es detenido y no se ha adjudicado gol, tiro penal o falta, y un balón de juez se considera obviamente injusto.

Ambos equipos deben tener todos los jugadores en sus respectivas mitades del área de juego. El balón es dado al equipo, que tenía la posesión de este antes de que el juego fuese parado. El equipo puede elegir cualquier parte de su respectiva mitad. El balón es mostrado en superficie. El juez de superficie inicia el juego cuando el balón es elevado en superficie, esto marca que el equipo está listo para comenzar.

Esto es especialmente aplicable en, pero no limitado a, las siguientes situaciones:

- El juego fue detenido debido a que un defensor fue herido cuando atacaba al equipo que estaba en clara posesión del balón.

- Falla del equipo de señalización cuando uno de los equipos estaba en clara posesión del balón.
- Señalización errónea por parte de un juez cuando un equipo estaba en clara posesión del balón.

#### 4.1.5 Balón de juez (Referee ball)

Si el juego es detenido y no se ha adjudicado gol, tiro penal, falta, o balón de equipo, el juego se reinicia con un balón de juez.

Un balón de juez debe ser lanzado al agua por el juez de superficie en la línea media de la piscina. Los jugadores no pueden tocar el balón hasta que este se haya sumergido.

## 4.2 Relevo y sustitución de jugadores

### 4.2.1 Relevo de los jugadores durante el juego

Si un equipo tiene mas de 6 jugadores, todos los jugadores adicionales deben estar en el área de relevos durante todo el tiempo que dure el juego.

4.2.1.a Un jugador de relevo puede relevarse con cualquier jugador que esté en el agua.

4.2.1.b Un jugador que va a relevarse debe abandonar el área de juego sólo cruzando la línea de salida de su equipo.

Se considera que el jugador a salido del agua cuando él/ella tiene todo su cuerpo fuera del agua, aunque parte de las aletas por delante de los pies está todavía en el agua.

Si el agua de la piscina está al nivel de la cubierta de la piscina, se considera que el jugador que sale del agua ha dejado el agua él/ella cuando se para en sus rodillas al lado de la piscina aunque parte de los pies frente a los tobillos esté todavía en el agua.

4.2.1.c Un jugador de relevo no puede entrar al agua hasta que el jugador al que va a relevar ha dejado completamente el agua y está en el área de relevos de su equipo acordado en 4.2.1.b

Si el agua de la piscina está al nivel de la cubierta, el jugador que entrará al agua puede ubicar la suela de su aleta en el borde de la piscina, con parte de los pies en el agua, listo para lanzarse, antes de que el jugador que sale del agua esté por fuera de ésta.

4.2.1.d Un jugador de relevo sólo puede entrar al agua por el carril de relevos. El jugador debe entrar al área de juego antes de la línea media del área de juego.

4.2.1.e Un jugador que esta herido, desorientado, lleva equipamiento peligroso, etc., puede abandonar el agua en cualquier sitio, pero luego debe caminar cuidadosamente hasta el área de relevos de su equipo antes de que pueda ser reemplazado por un jugador de relevo, o reingresar al agua.

### 4.2.2 Uso de suplentes

4.2.2.a Cada equipo tiene derecho ha realizar 3 sustituciones durante el partido.

4.2.2.b El juez de superficie debe ser informado de la sustitución y los números de los jugadores deben darse a la mesa de protocolo antes de que se haga la sustitución.

4.2.2.c Un equipo puede realizar la sustitución sólo cuando el juego se haya detenido.

4.2.2.d Una sustitución no debe disminuir la velocidad del juego, por ejemplo durante un tiro libre del equipo contrario. Una sustitución mal preparada con la información de números de gorro, o los jugadores involucrados no están preparados, etc. puede ser negada por el juez. Igualmente, un pedido de sustitución en un momento tardío de la detención del partido puede negarse.

4.2.2.e Un jugador que ha salido del partido puede **volver a éste, pero se cuenta como la segunda o tercera sustitucion.**

## 4.3 Duración del juego

### 4.3.1 Partes del partido

Un partido consiste de tiempo regular de juego, y, si es necesario, tiempo extra y una ronda de penaltis.

La duración del juego debe ser 2 X 15 minutos, tiempo de juego efectivo(C.f. regla 4.3.3).

#### 4.3.2 El medio tiempo

- Debe durar cinco minutos.
- El equipo debe cambiar de lado.
- Los jueces de fondo no deben cambiar de lado.

#### 4.3.3 Interrupción del juego

En todas las interrupciones del juego se detiene el cronómetro.

#### 4.3.4 Interrupción del juego al final de un período

##### 4.3.4.a Un penalti siempre debe cobrarse sin importar que el tiempo de juego se haya acabado.

Si es necesario, el tiempo de juego debe extenderse para cobrar un penalti.

##### 4.3.4.b Si se adjudica un gol, tiro libre, penalidad de tiempo, balón de equipo o balón de juez mientras el tiempo se está acabando, el juez de superficie debe administrar la planilla y/o penalidades. Después el período es detenido con señales audibles y visibles.

#### 4.3.5 Partido que necesita decisión

Cuando un partido en el cual se debe llegar a una decisión termina en empate, debe extenderse después de un intervalo de 5 minutos, sin cambio de lado de los equipos, por medio de:

##### 4.3.5.a Tiempo extra

El tiempo extra es un período de hasta 15 minutos llamado muerte súbita. El equipo que hace el primer gol es el ganador del partido. El juego es detenido inmediatamente después de anotado el gol.

##### 4.3.5.b Ronda de penaltis

Si el juego no puede definirse por muerte súbita, el equipo debe realizar una ronda de penaltis, primero con tres penaltis para cada equipo (tres rondas);

- Habrá un receso de 5 minutos antes de iniciar los tiros penal después del periodo de muerte súbita.
- Si hay jugadores del periodo de muerte súbita cumpliendo penalidades de tiempo, estos no podrán ser usados para la primera ronda como atacantes o defensores.
- Se realiza un sorteo para decidir que equipo debe comenzar cobrando el primer tiro penal. Este equipo puede decidir si comienza atacando o defendiendo primero.
- Tres jugadores diferentes de cada equipo debe realizar los 3 penaltis.
- Los jugadores deben dejar el área de juego antes de comenzar los tiros penal. (6.4.4.c).
- Los jugadores pueden usarse en cualquier orden. El jugador que ingrese al área de juego no puede ser cambiado. No puede haber ningún jugador en el área de juego excepto el cobrador y el atacante.
- El defensor del gol puede cambiarse libremente.
- Los equipos deben cobrar los penaltis por turnos.
- El juez de fondo debe entregar el balón a cada atacante (3.1.3.e)
- Una ronda incluye un tiro penal correctamente cobrado de ambos equipo, si el defensor rompe las reglas. Un nuevo tiro penal es incluido en la ronda. Si el atacante comete falta, se entiende que el tiro penal fue defendido.
- Un jugador al que se le ha dado una penalidad de tiempo durante una ronda de penaltis no puede volver a participar en la misma o en la siguiente ronda de penaltis, ni como atacante ni como defensor (C.f. regla 6.4.6 y 6.4.7)

##### 4.3.5.c (permanencia) Ronda de Penaltis

Si el juego no puede decidirse en la primera ronda de 3 penaltis, la ronda continúa, un penalti a cada equipo hasta que un equipo alcanza la ventaja;

- Cada equipo cobra un penalti con un jugador distinto.
- Ningún jugador, incluyendo los tres jugadores que cobraron los penaltis de 4.3.5.b, puede participar nuevamente, hasta que todos los jugadores de su equipo hayan cobrado.
- Si un equipo tiene menos jugadores que el otro, los cobros de los penaltis comenzaran de nuevo (cualquier jugador puede realizar el siguiente tiro penal) cuando el equipo con menos jugadores haya realizado cada uno su tiro penal.

- El defensor se puede cambiar libremente.

#### 4.3.6 Tiempo fuera

- 4.3.6.a Cada equipo tiene derecho de pedir un tiempo fuera en cada periodo de juego, en muerte súbita este cuenta también como periodo de juego.
- 4.3.6.b Cualquier jugador en el agua o cualquier **persona en el área de relevo perteneciente al equipo puede pedir un tiempo fuera para su equipo.**
- 4.3.6.c Un tiempo fuera solo puede pedirse durante una interrupción. El tiempo fuera no puede ser causa de interrupción.
- 4.3.6.d **La duración del tiempo fuera es 1 minuto.**
- 4.3.6.e La señal visual para un pedido de tiempo fuera es la misma señal que usan los jueces.
- 4.3.6.f El juez de superficie hace una señal audible (interrupción de juego) seguida por la señal de tiempo fuera.
- 4.3.6.g Durante un tiempo fuera, ambos equipos deben moverse a sus extremos respectivos del área de juego.
- 4.3.6.h El minuto del tiempo fuera empieza a correr cuando los equipos se desplazaron a su respectiva área de juego. El juez de superficie puede comenzar el tiempo fuera si los equipos no están nadando activamente de regreso a su zona de relevos. Cuando se acaba el minuto, el juez de superficie da una nueva señal de interrupción y procede él/ella a reiniciar el juego (o sea, en la posición correcta mostrando la señal visual de un tiro libre, penalti, etc.). Los equipos reciben un tiempo razonable para ponerse en posición y el juego reinicia.

#### 4.3.7 Secuencia de señales

Si por alguna razón un juez es impedido para hacer una señal inmediata, sus decisiones/observaciones serán válidas aunque se dé otra señal primero.

Esto es especialmente aplicable pero no limitado a la siguiente situación:

- Si un juez de fondo ha observado un gol/infracción sin poder hacer la señal antes de la señal de fin del período, el/ella simplemente le informará al juez de superficie y se otorga el gol, penalti, etc. Se recomienda que los jueces tengan una corta reunión para asegurarse del orden de los eventos. El juez de superficie separa los equipos antes de la reunión.
- Entre las razones para no dar una señal inmediata podrían estar:
- Un juez ha aplicado la ley de ventaja (C.f. regla 6.5.2)
- Un jugador se ha enredado en la línea del equipo de señalización y el juez tiene que soltar el equipo.
- El juez necesita más información para poder decidir si el balón está dentro o detrás de la portería.
- El juez necesita tiempo para evaluar la situación
- Equipo de señalización dañado.

### 4.4 Procedimiento de anotación

#### 4.4.1 Anotación

- 4.4.1.a Un gol es marcado cuando el balón está completamente debajo del borde de la portería.

Es indicado por el juez con dos sonidos largos continuos.

- 4.4.1.b El jugador que marcó el gol debe hacer una señal visible al juez de superficie levantando un puño cerrado sobre la superficie del agua inmediatamente después de emerger. Si no se da señal, el gol se adjudica, pero es posible que el número del jugador no sea anotado en la planilla del partido.

#### 4.4.2 Resultado del partido

El equipo que alcance más goles en un partido es el ganador.

Si ambos equipos tienen el mismo número de goles, el partido es un empate.

#### 4.4.3 Resultado de campeonato

En un campeonato, el equipo ganador de cada partido recibe 3 puntos, mientras que en un partido empatado, cada equipo recibe un punto. Si el juego es decidido por muerte súbita o ronda de penaltis el equipo ganador recibe 2 puntos y el equipo perdedor recibe 1 punto.

El equipo con el mayor número de puntos es el ganador del campeonato.

#### 4.4.4 Equipos con el mismo número de puntos

Si hay equipo con el mismo numero de puntos la clasificación se hace de la siguiente manera:

##### 4.4.4.a Dos equipos con el mismo numero de puntos

1. Puntos de los juegos en los que estos 2 equipos se enfrentaron uno contra el otro.
2. Gol diferencia entre cada juego que estos equipos se enfrentaron uno contra el otro.
3. Mas goles anotados en los partidos en que estos dos equipos se enfrentaron uno al otro.
4. Gol diferencia de todos los partidos jugados en el grupo.
5. Mas goles anotados en todos lo juegos en el grupo.
6. Si la igualdad persiste un nuevo partido debe ser jugado. (4.3.5)

##### 4.4.4.b Tres o mas equipos con el mismo numero de puntos.

Se elabora una clasificación especial compuesta solo por los resultados de estos equipo de unos contra otros (apéndice 6).

1. Puntos de la clasificación especial.
2. Gol diferencia en la clasificación especial.
3. Mas goles anotados en la clasificación especial.
4. Gol diferencia de todos los partidos jugados en el grupo.
5. Mas goles anotados en todos los partidos jugados en el grupo.
6. Si solo queda dos equipos con igual número de goles anotados en los partidos del grupo, la clasificación de estos dos equipos es conforme a 4.4.4.a
7. Si hay mas de dos equipos con igual numero de goles anotados en los partidos del grupo y la decisión es necesaria: nuevos partidos deberán ser jugados. (4.3.5)

## 4.5 Detención del juego

### 4.5.1 Detención del Juego

El juego es interrumpido por:

- Un gol
  - Un penalti, un tiro libre o una advertencia.
  - Final de un período o de un tiro penal.
  - Cualquier situación en que el juez lo considere necesario
- El juego se considera interrumpido con el primer sonido.

### 4.5.2 Cronómetro del partido

El cronómetro del partido es detenido durante las interrupciones del juego.

### 4.5.3 Señales audibles para detener el juego

Un juego es detenido por medio de:

- 4.5.3.a Dos sonidos continuos largos cuando se marca un gol.
- 4.5.3.b Señales repetidas cortas para las otras razones de detención del juego.



## 5. Foul play

### 5.1 Foul play (Juego Sucio)

Para las reglas 5.1.7-5.1.12 depende del juez decidir la severidad de la infracción y de la penalidad y por lo tanto de otorgar penalidad de tiempo, una advertencia o un tiro libre. El juez debe, entre otras cosas, tomar en cuenta el peligro actual o potencial, qué tan provocativa o intencional fue la infracción, la repetición y qué tanto puede haber ganado el ofensor con la infracción si no se hubiera detectado. Si un jugador puede ganar mucho, por ejemplo, para hacer o prevenir un gol, el/ella también debería arriesgar mucho, por ejemplo con una penalidad de tiempo.

Debido a que los jueces no pueden ver todas las infracciones, las penalidades deberían ser proporcionalmente más severas que el daño potencial/ganancia, con el propósito de fomentar el juego limpio.

La experiencia ha mostrado que las advertencias no necesariamente fomentan el cambio de comportamiento deseado, mientras que las penalidades de tiempo si lo hacen. Los jueces deberían juzgar si el equipo desaprovecha o no la oportunidad que se le da con la advertencia. (C.f. 6.1.1) Si el cambio en el comportamiento se da muy despacio, se deberían dar penalidades directas. Igualmente, si un equipo infringe muchas reglas, las advertencias sólo harán el juego muy lento, y se aconseja el uso de penalidades de tiempo directas, particularmente en juegos que no usan tiempo efectivo.

No es factible describir todas las posibles infracciones en estas reglas. Se dan ejemplos para establecer un estándar y activar la imaginación de los árbitros. Para los ejemplos que se dan, debería entenderse que las reglas son normalmente aplicables en, pero no limitadas a, las situaciones descritas.

Los siguientes se consideran comportamientos ilegales:

#### 5.1.1 Comportamiento antideportivo o provocativo

Comportarse de cualquier manera antideportiva o provocativa.

El juez debe estar al tanto de casos extremos que puedan calificar para una expulsión (C.f. regla 6.6.1).

Esto es especialmente aplicable, pero no limitado a, las siguientes situaciones:

- Actuar de manera que muestra desprecio por las reglas, los oficiales o cualquier otra persona.
- Uso de lenguaje inapropiado.
- Sacar el balón de la portería antes de que se señalice el gol.
- Durante el nado tumbar el balón de la mano de un oponente al que se le ha concedido un tiro libre.
- Llevar equipamiento de los oponentes a su propia área de relevos, o esconderlo. Los equipamientos de los oponentes deben dejarse donde están, o ser llevados al área de relevos del oponente o entregarlos a un juez. Si es considerado peligroso.
- Tirarle agua a un oponente a la cara (durante discusiones, etc.).
- Arrojar el balón sobre la superficie en cualquier momento del partido.
- Esconder el balón durante el comienzo o intermedio del juego. (4.1.2.c y 5.1.11.a).

#### 5.1.2 Juego innecesariamente fuerte o violento

Golpear o patear a cualquier jugador, o jugar con violencia innecesaria. Presionar la cabeza del oponente o girarla forzosamente. Además, está prohibido usar mucha fuerza en la cabeza o agarrar alrededor de la cabeza. Está prohibido tocar la cabeza del oponente por encima de la superficie del agua.

Esto es especialmente aplicable, pero no limitado a, las siguientes situaciones:

- Los defensores, comúnmente de espaldas, tratan de repeler un atacante golpeándolo él/ella con el talón de las aletas o el pie. El jugador también debe recibir una penalidad de tiempo si no alcanza a pegarle. Sin embargo, el defensor puede poner su pie suavemente en el pecho del atacante para mantenerlo él/ella a distancia. Si hay dudas de si es un toque suave o un golpe, el juez siempre debe pitar la penalidad.
- Cuando el balón es bloqueado en grupo, un jugador puede tratar de liberarse moviéndose bruscamente de un lado a otro. Hacer esto con los codos o brazos lejos del cuerpo, o moviendo rápido las rodillas y talones, etc. puede poner en peligro a cualquiera que esté alrededor, y esta persona debe recibir una penalidad de tiempo, preferiblemente antes de que alguien salga lastimado. Sin embargo, puede permitirse el movimiento con los codos pegados al cuerpo que causan sólo suaves golpes a los jugadores alrededor.

- Cuando un jugador que tiene el balón ha sido atrapado de ambas piernas por un oponente, **el jugador no debe poner en peligro al oponente para liberarse**. Los jueces deben detener cualquier comportamiento peligroso antes de que alguien se lastime.
- Tocar la cabeza de cualquier jugador por encima de la superficie, más comúnmente visto durante discusiones o bloqueos.
- Para el atacante con balón, darle un golpe sorpresivo solamente al lado de la cabeza del portero.
- Presionar un jugador contra el mentón de un oponente, causando que la cabeza se mueva hacia atrás o hacia arriba.

El juez debe estar al tanto de los casos extremos que pueden hacer que un jugador sea expulsado (C.f. regla 6.6.1)

#### 5.1.3 Exceso de jugadores en el agua

Tener más de seis jugadores en el agua (y en el área de banca de penalidad) simultáneamente durante el juego.

El juez de superficie o su asistente él/ella revisan que el número correcto de relevos estén en el área de relevos en todo momento del juego. Si uno o más jugadores faltan en el área de relevos y el/ella no ha dado aviso de su salida al juez de superficie, esto indica que hay exceso de jugadores en el agua y debería ser penalizado según la regla 6.3.

El uso de la ley de ventaja, regla 6.5.2, puede ser considerado.

#### 5.1.4 Entrada y salida incorrectas del agua

5.1.4.a Entrar al agua por un lado diferente del carril de entrada durante el juego (o entrar de manera potencialmente peligrosa.

5.1.4.b Salir del área de juego en cualquier lugar diferente de la línea de salida.

#### 5.1.5 Uso incorrecto de jugadores

Uso de un jugador ilegal por un equipo, es cualquier jugador diferente de los 12 listados con gorros correspondientes en la planilla del partido. El jugador ilegal debe salir del área de juego, y se le otorga una penalidad de tiempo al equipo, durante el cual el equipo puede corregir la lista/nombre/gorro etc.

El juez de superficie puede permitir que el jugador al que se le dio la penalidad de tiempo salga del área para facilitar la corrección.

Si un jugador que no está en la lista de los 12 jugadores (sin incluir suplentes) en la planilla del partido, anota un gol, el gol es anulado.

#### 5.1.6 Sacar a un oponente de la portería

Cuando ninguno de los jugadores está en posesión del balón, un jugador jala o empuja un oponente fuera de la portería, en cualquier momento durante el juego.

El juez debe estar al tanto de que las infracciones a esta regla usualmente ocurren cuando el balón está en otro sitio, y antes de que el juego se reinicie con un tiro libre.

Como un equipo puede ganar mucho al romper esta regla (marcar o prevenir un gol) el jugador debe recibir directamente una penalidad de tiempo.

Esto es especialmente aplicable en, pero no limitado a, las siguientes situaciones:

- Todas las peleas sobre la portería cuando nadie tiene el balón, la persona que comenzó a mover al otro jugador es el ofensor.
- Cuando un atacante ha adquirido una buena posición en la portería, él/ella espera a que sus compañeros de equipo lleguen con el balón. Un defensor nada entre la portería y el atacante y así empuja al atacante hacia afuera de la portería.
- Cuando un portero está en posición, un atacante mete un brazo suavemente entre el portero y la portería (o la pared), empujando suavemente al portero hacia afuera de la portería.
- Un atacante que no tiene el balón que ha ocupado la portería del oponente no puede mover a un oponente que está sobre él/ella. Si ninguno recibe el balón, el atacante debe salir sin mover al oponente en ninguna dirección.

- Un jugador sin posesión del balón que se posiciona debajo de un oponente, no puede causar el movimiento del oponente accidental o intencionalmente cuando él/ella sale de la posición. Esto se ve típicamente cuando un jugador nada hacia arriba enganchando un hombro, cadera, muslo, mano, etc. debajo del portero, jalándolo lejos de la portería. El portero no debe ser molestado en absoluto por los movimientos del atacante.

#### 5.1.7 No volver a la posición de inicio después de marcarse un gol

Continuar jugando después de un gol o tiro penal, sin haber regresado primero a la posición de inicio como lo describe la regla 4.1.2.

#### 5.1.8 Uso ilegal de la portería (y la pared)

Para un jugador, agarrarse, jalar, acomodarse en la portería con cualquier parte del cuerpo, o apretarse entre la pared y la portería, para beneficiarse de alguna manera. La espalda del portero puede doblarse por debajo del borde de la portería si el portero está en una posición adecuada. La posición geográfica del balón o cuál equipo posee el balón son irrelevantes en este caso.

Un jugador no puede empujarse hacia dentro de la portería. Por ejemplo, el/ella no puede usar la portería como punto fijo y un brazo/pierna como palanca para sacar un balón que está parcialmente adentro de la portería, ni tampoco puede cubrir la portería con los codos levemente doblados dentro de la portería.

Es permitido empujarse desde la parte externa de la portería, golpearla o empujarse de ella.

Es permitido (sin usar la pared de la piscina) empujar a un compañero de equipo hacia la portería. También se permite (sin usar el muro de la piscina) empujar a un oponente hacia la portería si alguno de los jugadores tiene el balón. Ninguna parte del cuerpo debe entrar en la portería a causa de esto, si es así, el jugador que empuja estará rompiendo esta regla.

Sin embargo, no es juego sucio si un jugador tiene parte de su cuerpo él/ella presionado hacia abajo por un oponente hacia la portería; hombro, codo, rodilla, etc.

Como un equipo puede ganar mucho infringiendo esta regla (marcar o prevenir un gol) el jugador debería normalmente recibir una penalidad de tiempo directa.

Esto es especialmente aplicable en, pero no limitado a, las siguientes situaciones:

- Un atacante, sin el balón, se pone en posición sobre la portería jalándose y que de otra manera no habría sido capaz de alcanzarla o le habría tomado más tiempo.
- Un atacante, sin el balón, se jala en posición sobre la portería antes del defensor.
- Un defensor se jala a la posición justo antes de que el atacante llegue, cuando el/ella no habría podido alcanzar de otra manera.
- Un portero se empuja entre la pared de la piscina y el interior o superficie de la portería. Esto puede identificarse usualmente con una línea blanca de piel, donde el borde de la portería presiona por ejemplo contra la parte de afuera o trasera del hombro, evitando la irrigación de sangre.
- Un portero o defensor se agarra del borde o de una barra de la portería para evitar ser empujado o para descansar.
- Un jugador que está esperando su turno se agarra de la portería para evitar ser empujado por la agitación.
- Un defensor usa el borde de la portería o una de las barras como punto fijo para alejar a un atacante.
- Un jugador engancha el brazo/pierna entre la pared de la piscina y la portería por debajo del borde de la portería.
- Un jugador engancha su antebrazo, muslo o pantorrilla debajo del borde de la portería, para no subir flotando o evitar que un atacante con el balón lo saque.
- Un atacante se engancha a la portería, por ejemplo con un muslo, para usarla como punto fijo para jalar de regreso a la portería a marcar un gol.

#### 5.1.9 Atacar el equipamiento del oponente

Atacar cualquier implemento del oponente: por ejemplo, careta, snorkel, aletas, vestido de baño o gorro.

Tan pronto como un jugador agarra la careta de un oponente, se otorga un tiro libre, sin importar si fue intencional o no. Si el juez interpreta que el jugador estaba tratando de desacomodar la careta, se debe otorgar una penalidad de tiempo. Un agarre alrededor de la cabeza del oponente o cuando nade no debe desorganizar el equipo.

También está prohibido empujar o tirar el balón a la careta del oponente a propósito.  
Está prohibido sostener o deliberadamente tocar la careta o el snorkel de un oponente.  
Está prohibido coger las aletas de un oponente. Se permite empujar las aletas, por ejemplo usando el brazo, si alguno está en posesión del balón.  
Está prohibido jalar o sostener el vestido o el gorro del oponente. Tampoco se permite sostener a un oponente usando un agarre donde sólo se sostiene tela, o cuando algunos dedos agarra o se enredan en la s tiras del gorro o el vestido de baño, etc.  
Se permite tocar la tela del vestido/gorro usando agarres que serían permitidos si el vestido/gorro no hubieran estado ahí.

#### 5.1.10 Estrangulación

Usar un agarre estrangulando el cuello. No es importante cual parte del cuerpo o equipamiento del ofensor causa la estrangulación, o si las extremidades de un tercero causa la estrangulación. Como esto puede causar serias lesiones, cuando están en duda, los jueces deben pitar.

#### 5.1.11 Manejo incorrecto del balón

5.1.11.a Para un jugador durante cualquier momento en la detención del juego esconder, mantener o tomar posesión del balón, cuando el otro equipo debe tener el balón (tiro libre, balón de equipo, penalti, después de marcar un gol). El balón debe dejarse caer al fondo de la piscina.

5.1.11.b Mantener posesión del balón después de que se pita un balón de juez. El balón debería dejarse caer o entregado al juez de superficie.

#### 5.1.12 Comportamiento general incorrecto

Romper alguna de las reglas de este texto por parte de cualquier jugador en el agua o área de relevos, o cualquier no jugador en el área de relevos.

El equipo debe ser penalizado con una penalidad de tiempo también en el caso de que los no jugadores en su área de relevos cometan la infracción (C.f. regla 2.2.4.c).

Como estos capítulos cubren reglas descriptivas y la mayoría no expresan ninguna penalidad, el juez debe evaluar la seriedad, repetición, posible ganancia, interferencia de la fluidez del juego, etc. de la situación y otorgar la penalidad apropiada de acuerdo con la regla 6.1, 6.2 o 6.3. Si un equipo continúa cometiendo infracciones, se aconseja que los jueces otorguen una penalidad de tiempo todas las veces, ya que se ha probado que ésta es la manera más eficiente para cambiar el comportamiento de los equipos.

#### 5.1.13 Sujeción

Sujetar, empujar, etc. a un oponente cuando ningún jugador involucrado tiene posesión del balón. Esto es ilegal sin importar cuál parte del cuerpo se usa.

Esta prohibición es importante para mantener un juego fluido y de alta calidad. Los jueces deben, por lo tanto, dar advertencia y después penalidades de tiempo si el comportamiento persiste.

Esto es especialmente aplicable, pero no limitado a, las siguientes situaciones:

- Un jugador acaba de pasar el balón y todavía lo están sujetando.
- Un jugador en la superficie él/ella es sujetado cuando intenta posicionarse en el juego del equipo.
- Un jugador, que quiere posicionarse alrededor de la portería, es sujetado previniendo que lo haga.
- Dos jugadores que compiten para alcanzar el balón y uno de ellos jala/empuja al otro antes de que alguno de ellos alcance el balón.
- Un jugador sujeta a un oponente para ayudar a un compañero de equipo a alcanzar un balón libre.
- Un jugador aleja nadando activamente a un oponente.

El juez debe dar advertencias de acuerdo a la regla 6.1 y de ahí en adelante penalidades de tiempo.

#### 5.1.14 Interferencia de tiro libre

5.1.14.a Los oponentes deben estar fuera de la zona de despeje de tiro libre (C.f. regla 1.2.8) y mantener una distancia de mínimo 2 metros desde el ejecutor del tiro libre, para permitirles participar en el juego (C.f. regla 6.2.5).

5.1.14.b Si un jugador está en la zona de despeje antes de que el pase del cobro sea realizado, no debe interferir con el tiro libre o participar en el juego hasta que esté afuera de la zona de despeje. El/ella debe salir de la zona de despeje antes de participar, incluso después de que el juego se reinicia y el pase de tiro libre se ha realizado.

El no cumplir con esta regla la primera vez debe provocar una advertencia, y de ahí en adelante se deben dar penalidades de tiempo cada vez que se repita.

#### 5.1.15 Esconder el balón al inicio

No mostrar el balón hasta 2 metros de distancia de un oponente luego de iniciar el juego, cuando el juego se reinicia de acuerdo a la regla 4.1.2.c.

#### 5.1.16 Llevar el balón fuera del área de juego

Se considera que el balón está fuera del área de juego cuando todo el balón está encima de la superficie del agua o por fuera del área de juego y las líneas laterales.

El jugador que está previniendo activamente que el balón caiga al fondo de la piscina se considera que es el que sostiene el balón.

El jugador que sostiene el balón cuando es sacado del área de juego es el que rompe la regla. No tiene importancia si el balón toca el torso, cabeza, etc, de otro jugador siempre y cuando ese jugador no pueda considerarse como el que sostiene el balón.

Si un oponente está levantando/empujando el brazo/mano que sostiene el balón o está empujando al jugador, la persona que sostiene el balón es también considerado como el que rompe la regla.

Si ningún jugador está sosteniendo el balón, el tiro libre va en contra del jugador que tocó el balón por última vez.

Si jugadores de ambos equipos sostienen el balón con sus piernas/manos/brazos, etc. debería pitarse un balón de juez.

#### 5.1.17 Agarrarse de cualquier punto fijo en la piscina durante el juego

Durante el juego, los jugadores no pueden usar ningún punto fijo en la piscina, por ejemplo, escalas, canaleta, bloques de salida, etc.

Esto es especialmente aplicable, pero no limitado a, las siguientes situaciones:

- Durante los bloqueos en la superficie, un jugador se sostiene de la canaleta o de la cubierta de la piscina o se para en la salida de la pared de la piscina.
- En cualquier momento durante el juego, un jugador que usa el descanso de la piscina y por ejemplo bloquea la salida para clavarse por debajo de la superficie.

Por otro lado, es legal usar estos puntos fijos en ciertas ocasiones:

- El inicio de un período, agarrarse de la canaleta o la cubierta de la piscina para tener una buena posición de salida.
- Cuando el portero se impulsa del descanso de la piscina para llegar más rápido a la portería.
- Cuando se descansa, agarrarse de la canaleta, la cubierta de la piscina, bloques de salida, etc.
- Cuando se sale del agua, hacer uso de cualquier cosa disponible.

#### 5.1.18 Pérdida deliberada de tiempo

Si un equipo retrasa el juego deliberadamente el juez puede dar una advertencia y de ahí en adelante penalidades de tiempo. (El jugador que comete el último retraso es el jugador al que se le debe dar la penalidad). Si es necesario, el tiempo de juego puede ser extendido (C.f. **regla 3.1.8**).

Los jueces deben darles a los equipos tiempo razonable para nadar a sus posiciones, para corregir equipamiento que ha sido desacomodado por el oponente, etc. Se aconseja que los jueces sean flexibles cuando hay sustituciones cuando un equipo ha tenido un jugador herido, o cuando quiera que la situación así lo amerite.

Esta regla es especialmente aplicable en, pero no limitada a, las siguientes situaciones:

- Un equipo en ventaja no intenta jugar de acuerdo con la intención del deporte; por ejemplo un jugador bloquea el balón en la posición fetal siempre que los oponentes se acercan.

- Un equipo usa tiempo innecesariamente largo en cualquier situación dada, prácticamente haciéndola un tiempo fuera extra.
- En juegos que no usan tiempo efectivo, un equipo usa mucho tiempo para cobrar tiros libres repetidamente, etc.

#### 5.1.19 Infracción de una regla para impedir un gol

Cualquier infracción al frente de o en camino a la portería, que previene un gol evidente.

En casos extremos, cuando el juez no está seguro de si es una oportunidad claramente evidente de gol o no, él/ella debe pitar una penalidad de tiempo.

Esta regla es especialmente aplicable en, pero no limitada a, las siguientes situaciones:

- Un portero se aprieta entre la pared de la piscina y el interior de la portería, cuando el atacante está intentando sacar al portero.
- Un portero agarra el borde o una barra de la portería cuando el atacante está intentando sacarlo de la portería.
- Un defensor usa el borde o una barra de la portería como punto fijo para mantener alejado a un atacante que está en una buena posición para marcar gol.
- Un defensor saca a un atacante que no tiene el balón, hacia afuera de la portería, cuando el equipo atacante está en buena posición para marcar gol.
- Cuando uno o más jugadores de un equipo sostienen al oponente/oponentes que quieren apresurarse a la portería inmediatamente después de un cambio de posesión de balón, previniendo así que los atacantes estén en mayoría.

El juez debe estar al tanto de que normalmente sólo se da penalidad de tiempo o penalti. En caso de comportamiento antideportivo (C.f. regla 5.1.1 y 5.1.2), se recomienda dar tanto el penalti como la penalidad de tiempo.

## 6. Penalidades

### 6.1 Advertencias

#### 6.1.1 Razón por la cual se da una advertencia

Una advertencia se da a un jugador o equipo para cambiar comportamiento no deseado, cuando otras penalidades se consideran demasiado severas.

Una advertencia puede dársele a cualquier jugador o equipo por infringir cualquiera de las reglas en este texto, o por cualquier comportamiento provocativo o inapropiado.

Hay generalmente dos razones por las que un juez da advertencias:

##### 6.1.1.a Para cambiar comportamiento no deseado.

##### 6.1.1.b Para advertir que si el jugador continúa infringiendo las reglas, será expulsado según la regla 6.6.1.

Cuando las advertencias no tienen el efecto deseado sobre el comportamiento, se aconseja usar penalidades directas (C.f. 5.1).

#### 6.1.2 Tiempo para la advertencia

##### 6.1.2.a El juez puede detener el juego para dar una advertencia. El juego se reinicia con un tiro libre contra el equipo infractor.

##### 6.1.2.b El juez puede dar la advertencia durante otra detención del juego. El juego luego se reinicia en la misma manera que se habría hecho si no se hubiera dado la advertencia.

#### 6.1.3 Notificación de la advertencia

El jugador o equipo recibe una advertencia verbalmente y visualmente. La advertencia debería anotarse en la planilla del partido. Preferiblemente, ambos equipos deberían ser informados de la causa de la advertencia. Los delegados/capitanes de equipo deben estar pendientes de los llamados de los jueces.

#### 6.1.4 Un jugador que repite el comportamiento

##### 6.1.4.a Si un jugador él/ella repite el comportamiento que causó la advertencia, el juez puede darle al jugador una penalidad de tiempo cada vez que la misma infracción se repita por el resto del partido.

##### 6.1.4.b Si un jugador es repetidamente advertido varias veces, o causa interrupciones del juego al infringir varias reglas, los jueces deben evaluar si el jugador muestra desacuerdo por las reglas, oponentes, jueces, etc., y considerar usar penalidades de tiempo (C.f. regla 5.1.1) o expulsar al jugador según la regla 6.6.1.

#### 6.1.5 El equipo que repite el comportamiento – Advertencia de equipo

##### 6.1.5.a Si dos jugadores del mismo equipo reciben advertencias por el mismo tipo de infracción, la segunda advertencia se considera una advertencia de equipo. El juez debe dar una señal visual (C.f. regla 3.1.9).

Durante el resto del partido, cualquier jugador del mismo equipo que reciba una advertencia por la misma infracción debe recibir una penalidad de tiempo.

##### 6.1.5.b Si un equipo es repetidamente advertido por o causa interrupciones del juego por infringir diferentes reglas, los jueces deben evaluar si el equipo está mostrando desprecio por las reglas, oponentes, jueces, etc., y considerar el uso de penalidades de tiempo (C.f. regla 5.1.1).

### 6.2 Tiro libre

#### 6.2.1 Razones por las que se otorga un tiro libre:

Un tiro libre puede otorgarse por infracciones de las reglas 5.1.7-5.1.18.

#### 6.2.2 Notificación del tiro libre

El juez da la señal de tiro libre en contra del equipo que causó la falta. El tiro libre es anotado en la planilla del partido.

#### 6.2.3 Manejo del balón por parte del equipo que causó la falta

El equipo que comete la falta debe dejar caer el balón al fondo de la piscina. El no hacer esto se considera como un intento de demorar el juego, y califica para una penalidad de tiempo directa o como mínimo una advertencia (C.f. regla 5.1.11).

#### 6.2.4 Posición para el tiro libre

El tiro libre siempre debe ser cobrado por un jugador en la superficie.

6.2.4.a Un tiro libre otorgado a un equipo en su propia área de juego se cobrará en la mitad del área de juego total (punto central).

6.2.4.b Un tiro libre otorgado en el área de juego del oponente debe cobrarse en el sitio donde ocurrió el incidente, pero no más cerca de 3 metros de la línea de salida del defensor.

#### 6.2.5 Ejecución del tiro libre

6.2.5.a Un jugador que está en la superficie, en el sitio apropiado, sostiene el balón; el /ella es el cobrador. Si el cobrador sostiene el balón en la superficie, el juez debe interpretar esto como que el jugador quiere cobrar el tiro libre. El juez debe comenzar el juego tan pronto como lo encuentre justificable teniendo en cuenta las demás tareas del juez. Si el cobrador sostiene el balón por debajo de la superficie, el juez debe interpretar esto como que el cobrador necesita más tiempo antes de cobrar. El juez debe dar un tiempo razonable antes de reiniciar el juego.

6.2.5.b Todos los jugadores del equipo contrario deben permanecer por fuera de la zona de despeje de tiro libre (C.f. regla 1.2.8) hasta que el pase del tiro libre ha sido realizado. Cualquier oponente dentro de la zona de despeje está en una posición errónea y esta descalificado él/ella no puede participar en el juego hasta que esté fuera de la zona de despeje. No tiene importancia si la señal de inicio para el tiro libre se ha dado y se ha hecho el pase, el jugador igual él/ella debe moverse fuera de la zona de despeje antes de participar nuevamente en el juego.

6.2.5.c El cobrador debe pasar el balón dentro de los tres segundos después de la señal de inicio. El/ella no debe cambiar la posición geográfica en el agua hasta que el balón se haya pasado. Cualquier otro jugador debe tocar el balón para que el cobrador pueda volver a tomar el balón.

6.2.5.d Un oponente que no está a la distancia requerida de mínimo dos metros del cobrador y participa en el juego antes de estar por fuera de la zona de despeje, debe ser advertido y de ahí en adelante debe dársele una penalidad de tiempo cada vez en todo el partido si la interferencia se repite (C.f. regla 5.1.14)

#### 6.2.6 Señal para comenzar el tiro libre

El tiro libre debe ser iniciado por el juez de superficie

#### 6.2.7 Tiro libre incorrecto:

Si el tiro libre no se hace correctamente el equipo ofensor recibe el tiro libre.

### 6.3 Penalidad de tiempo

#### 6.3.1 Penalidad de tiempo

6.3.1.a El jugador al cual se le castiga con una penalidad de tiempo, debe dirigirse al área de la banca de penalidad hasta que pasen dos minutos de juego efectivo. Ninguna otra persona es permitida en el área reservada para el castigo. El jugador puede acercarse él/ella a su equipo en los intermedios o descansos entre periodos, entre los periodos de muerte súbita y en el periodo de definición por ronda de penaltis.

6.3.1.b El cronómetro de penalidad de tiempo se detiene y activa cuando el reloj del partido se detiene o activa.

6.3.1.c El equipo debe jugar con un jugador menos durante la penalidad de tiempo.

6.3.1.d Si el jugador al cual se le da la penalidad de tiempo esta involucrado en un tiro penalti, (C.f regla 5.1.19/5.1.1) o simultáneamente el penalti coincide con la penalidad de tiempo, el tiempo de la penalidad no comenzará hasta que el juego normal no empiece después del tiro penalti.



6.3.1.e Se otorgará un tiro libre al equipo contrario.

6.3.1.f Si el juez no sabe cual jugador fue el que hizo la falta, o si la penalidad de tiempo fue causada por un jugador en el área de intercambio, el arbitro le pedirá al equipo escoger un jugador, o el arbitro escogerá un jugador si el equipo no lo hace.

6.3.1.g Si un jugador al cual se le dio una penalidad de tiempo, no va inmediatamente al área de la banca de penalidades, o si no está de acuerdo con la decisión y se encuentra molesto, se le dará tiempo extra en el área de penalidades de 2+2 minutos. Las dos penalidades de tiempo son consideradas como dos penalidades de tiempo independientes la una de la otra, por ejemplo, a propósito de la regla 6.3.6. Un jugador que continúe con este comportamiento será expulsado de acuerdo con la regla 6.6.1.

6.3.1.h Si se le aplica una penalidad de tiempo a una infracción a la regla 5.1.3 (exceso de jugadores en el agua), el arbitro debe asegurarse de que el equipo tiene el numero de jugadores apropiado antes de empezar el juego.

6.3.1.i Las penalidades también pueden adjudicarse por el rompimiento de las reglas 5.1.1 y 5.1.2 (comportamiento antideportivo y violento) después de haber terminado el partido, si el comportamiento está relacionado con el partido. Las penalidades deben ser reportadas como normales en la planilla del partido.

#### 6.3.2 Razones para otorgar penalidades de tiempo

Una penalidad de tiempo puede ser otorgada por el árbitro por infringir las reglas 5.1.1 y 5.1.12, o por romper repetidas veces cualquier regla.

Se debe resaltar que el rompimiento de las reglas 5.1.7 – 5.1.12 puede ser castigado solo con un tiro libre. El árbitro debe juzgar si se da una penalidad de tiempo o solamente un tiro libre basado en: el daño potencial o real hecho, intención, frecuencia, posible ganancia y desarrollo general y el comportamiento durante el partido.

#### 6.3.3 La forma de manejar el balón por parte del equipo ofensor

El equipo que comete la falta debe dejar caer el balón al fondo de la piscina. En caso contrario, este comportamiento se interpretará como provocador o como un intento de retrasar la jugada del equipo contrario lo que otorgará una penalidad de tiempo o una advertencia inmediata. (C.f reglas 5.1.1 y 5.1.11)

#### 6.3.4 El jugador que cause la penalidad de tiempo

Cuando se hace una falta, el jugador que la hace debe ir directamente al área de la banca de penalidad por dos minutos solicitados por el árbitro.

El jugador al que se le otorga la penalidad de tiempo debe estar en el área de banca de penalidad antes de que el árbitro inicie el juego nuevamente.

#### 6.3.5 Señales al final de la penalidad de tiempo

El área de banca de penalidad debe estar al lado pero separada del área de relevos. Faltando 10 segundos para terminar la penalidad de tiempo, el árbitro de plataforma o el asistente levanta el brazo. Al completar la penalidad de tiempo, el brazo se baja. Durante los últimos 10 segundos de la penalidad de tiempo, el jugador al cual se le otorgó la penalidad, se le permite entrar en el área de intercambio, pero el o ella u otro jugador que lo esté remplazando, no puede entrar en el agua hasta que el tiempo se complete. (C.f. regla 3.1.9)

#### 6.3.6 Las penalidades de tiempo terminadas antes de que se complete el tiempo

Si un equipo tiene menos jugadores debido a las penalidades de tiempo y el otro equipo anota un gol, la primera penalidad de tiempo se considera pagada.

Si los equipos tienen el mismo número de jugadores en el área de banca de penalidad, no se considera que ninguno de los dos tenga más jugadores que el otro. Si un equipo tiene un jugador expulsado (6.6.1) y los dos equipos tienen un jugador en penalidad de tiempo, ninguno de los dos equipos se considera que tenga más jugadores que el otro, aunque un equipo tenga más jugadores que el otro en el agua.

Tenga en cuenta que un jugador expulsado por la regla 6.6.1 no se le da una penalidad de tiempo y no debe servir ningún tiempo en el área de banca de penalidad.

Esta regla debe ser observada también durante los tiros penal.

#### 6.3.7 Penalidades de tiempo durante la definición por ronda de penaltis

Reglas especiales relacionadas de las penalidades de tiempo durante la definición por tiros penalti están indicadas en las reglas 4.3.5.b y 4.3.5.c.

### 6.4 Tiro Penal

#### 6.4.1 Razones para otorgar los tiros penal

Un tiro penal puede otorgarse por incumplimiento de la regla 5.1.19.

#### 6.4.2 La forma como el equipo ofensivo maneja el balón

El equipo que comete la falta debe dejar caer el balón al fondo de la piscina. En caso contrario, este comportamiento se interpretará como provocador o como un intento de retrasar la jugada del equipo contrario lo que otorgará una penalidad de tiempo o una advertencia inmediata. (C.f reglas 5.1.1 y 5.1.11)

#### 6.4.3 Tiempo para los tiros penal

Un tiro penal se lleva a cabo durante el tiempo de juego efectivo y si es necesario, el tiempo de juego debe ser extendido para poder hacer el tiro penal.

#### 6.4.4 Ejecución del tiro penalti

6.4.4.a El tiro penal es realizado por un jugador de cada equipo al frente de la portería del equipo ofensor.

6.4.4.b Ninguno de estos puede ser un jugador que esta pagando una penalidad de tiempo ni tampoco un jugador expulsado.

6.4.4.c Los equipos escogen los jugadores que van a realizar el tiro penal. Los demás jugadores deben estar fuera del área de juego durante el tiro penal. Deben estar en la línea de entrada.

6.4.4.d El atacante debe empezar donde se cruzan la línea media y la línea central.

6.4.4.e El juez de fondo le entrega el balón al atacante.

6.4.4.f El portero debe estar encima de su canasta y él/ella no debe alejarse mas de 2 m del borde de la piscina durante el cobro empezando en la superficie del agua.

6.4.4.g La señal de comienzo la da el arbitro de superficie. La señal de comienzo de juego es un sonido continuo largo.

6.4.4.h El portero no puede atacar al atacante hasta que no se hayan sumergido.

6.4.4.i El atacante tiene 45 segundos para hacer el gol.

6.4.4.j Cuando el portero se haya sumergido, el o ella debe estar al alcance de la canasta todo el tiempo. Esto significa que el portero puede adoptar la posición que quiera (sentado derecho, acostado del todo, etc.) pero debe estar todo el tiempo al alcance de la canasta, con estirar un brazo/pierna sin cambiar la posición del cuerpo.

El portero no debe alejarse de la canasta voluntariamente, si el/ella es alejado de la canasta por el atacante, el/ella debe nadar de regreso a la canasta cuando no lo estén sujetando mas.

6.4.4.k Con posesión de la bola el portero puede alejarse de la portería. El portero debe controlar la bola ya que no es permitido llevar al atacante a la superficie, debe clarificarse que el balón es el que debe llevarse a la superficie.

6.4.4.l El atacante y el defensor, ambos, pueden subir y sumergirse en repetidas ocasiones durante el tiro penal.

6.4.4.m Los jueces no deben informar el tiempo que falta de los 45 segundos. Los equipos pueden informar a sus jugadores desde la mitad de sus aéreas de juego.

#### 6.4.5 El tiro penal termina

6.4.5.a Cuando el atacante hace el gol.

6.4.5.b Cuando el portero obtiene el balón y lo controla arriba en la superficie del agua en cualquier lugar del área de juego.

6.4.5.c Cuando el juego se para porque algún jugador infringe las reglas. (Reglas C.f 6.4.6 y 6.4.7)

6.4.5.d Cuando pasan 45 segundos sin gol.

#### 6.4.6 Comportamiento incorrecto del defensor

Si el tiro penal es interrumpido por un comportamiento incorrecto del equipo defensor, debe realizarse otro tiro penal.

El jugador que haga esta falta debe retirarse del agua inmediatamente y tener una penalidad de tiempo de dos minutos después de que se cobre el tiro penal.

El tiempo de la penalidad empieza cuando se empieza el juego normal, después del cobro del tiro penal.

#### 6.4.7 Comportamiento incorrecto del atacante

Si el penalti es interrumpido por comportamiento incorrecto del equipo atacante, el juego se reinicia como un periodo de tiempo normal (C.f. regla 4.1.1).

#### 6.4.8 Ronda de penaltis

Las reglas especiales concernientes a las rondas de penaltis se dan en las reglas 4.3.5.b y 4.3.5.c.

### 6.5 Norma de ventaja y señalización tardía

El uso de las reglas 6.5.1 y 6.5.2 harán que el juego sea más fluido. Por otro lado, también pueden frustrar a un equipo que respeta las reglas y alentar a un equipo que infringe las reglas, debido a que a menudo piensan que los jueces no ven las infracciones. Los jueces deben por lo tanto estar atentos al ambiente del partido, y considerar el uso de advertencias y tiros libres en vez de usar la norma de ventaja y la señalización tardía.

Ni la norma de ventaja ni la señalización tardía se deben usar si la infracción causa la expulsión de un jugador (C.f. reglas 6.6.1).

#### 6.5.1 Norma de ventaja

Si en cualquier momento durante el juego los jueces deciden que una infracción no afecta la ventaja mantenida por un equipo en posesión del balón, el juego se puede continuar como si no hubiera ocurrido la ofensa, esto se denomina “ley de ventaja”.

Si la infracción es repetitiva se recomienda no usar la norma de ventaja.

Si la infracción es violenta no se debe usar la norma de ventaja.

#### 6.5.2 Señalización tardía

Cuando un juez considera que la infracción puede no afectar la ventaja del equipo ofendido, el juez puede dejar que continúe el juego por un tiempo para ver cómo se desarrolla la situación. **Una señal visual será realiza por el juez ver regla (3.1.9).** Si el equipo ofendido no puede ganar en esta situación, la señalización debe hacerse, y se otorga el advertencia/tiro libre/penalidad de tiempo/tiro penal. Si durante el llamado tardío el otro equipo anota, la penalidad de tiempo debe ser cancelada a menos que sea por la regla 6.6.1.

Esto es especialmente aplicable, pero no limitado a, las siguientes situaciones:

- El equipo defensor usa trucos indebidos para defender un gol y el juez espera para ver si el gol es marcado a pesar de esto.

### 6.6 Expulsión de un jugador (ver apéndice 5, Informe del Incidente del Jugador)

Los jueces tienen la autoridad de expulsar a un jugador de un partido.

#### 6.6.1 Un juez puede expulsar un jugador en caso de conducta violenta o antideportiva

Un jugador de cambio puede reemplazar al jugador expulsado después de que el equipo ha tenido una penalidad de 5 minutos, y puede a partir de entonces continuar con 6 jugadores en el agua, pero un máximo de 5 jugadores en la banca de relevos.

Esta regla debe ser usada solo en casos severos, si el juez no esta seguro de expulsar un jugador o dar una penalidad de tiempo, él/ella deberá siempre optar por una penalidad de tiempo (5.1.1 o 5.1.2).

Un jugador puede ser expulsado debido a conducta violenta o antideportiva no sólo durante el partido, sino en todo momento o lugar durante el campeonato.

El jugador expulsado debe abandonar inmediatamente la vecindad del área de juego y el área de los relevos. Adicionalmente, el jugador no puede participar del siguiente juego.

Un jugador de la reserva puede reemplazarlo para el siguiente juego.

Un jugador expulsado debido al incumplimiento de estas reglas debe ser reportado él/ella a su federación usando la forma del apéndice 5.

#### 6.6.2 Un juez puede expulsar a un jugador en caso de que el jugador infrinja repetidamente las reglas

Un juez debe dar una advertencia clara a un jugador de que será expulsado si continúa cometiendo ofensas, Un jugador al que se le han dado 2 penalidades de 2 minutos de acuerdo con la regla 6.3.1.g automáticamente se considera que se la ha hecho una advertencia (amonestación).

Un jugador del relevo puede reemplazar al jugador expulsado luego de que el equipo ha realizado una penalidad de tiempo de 5 minutos, y luego puede continuar con seis jugadores en el agua y un máximo de cinco jugadores de relevo.

El jugador expulsado debe abandonar la vecindad del área de juego/relevos. Además, el jugador no puede participar en el siguiente partido. Un suplente puede entrar al juego en el siguiente partido.

#### 6.6.3 Un jugador puede ser expulsado por incidentes ocurridos en cualquier momento durante el campeonato

Cualquier comportamiento antideportivo en cualquier momento durante el campeonato puede causar la expulsión de partidos (o del campeonato). Un jugador expulsado por la regla 6.6.1 no podrá jugar automáticamente el siguiente partido. El comportamiento antideportivo reportado al jurado puede causar que el jurado sea convocado para escuchar el caso, y posiblemente para expulsar al jugador de uno o más partidos, o por lo que resta del campeonato.

Si el jugador es expulsado de uno o más partidos, o del campeonato, puede entrar un suplente en el siguiente partido.

#### 6.6.4 Jugador expulsado

6.6.4.a Un jugador expulsado no puede estar en la vecindad del área de juego/ área de relevos, y el jugador no se podrá comunicarse él/ella con su equipo durante el partido del cual fue expulsado(a) o de los cuales se le ha negado participación. El juez puede pedir que el jugador salga del área de la piscina si es necesario.

6.6.4.b Un jugador expulsado por la regla 6.6 no se considera como un jugador sirviendo penalidad de tiempo y no cuenta en la regla 6.3.6.

6.6.4.c Cuando el comportamiento que causó la expulsión de un jugador por infracción a la regla 6.6.1 se considera excepcionalmente grave, en juez del partido o el juez árbitro puede pedir que el jurado evalúe si el caso es tan severo como para expulsar al jugador de más de un partido, o del campeonato.

Si el jugador es expulsado de más de un partido, o del todo el campeonato, un suplente puede entrar al juego en el siguiente partido.

## **7. Organización**

### **7.1 Responsabilidad del área de juego**

El club o asociación organizador es responsable de asegurar que el área de juego, la portería y el balón cumplan con las reglas.

### **7.2 Responsabilidad por cambios en las reglas en un campeonato dado**

El club o asociación organizador es responsable de la notificación de cualquier cambio en las reglas aplicable al campeonato. Para campeonatos mundiales o zonales, los cambios deben ser aceptados por la CMAS antes de comenzar.

### **7.3 Responsabilidad por el personal**

El club o asociación organizador es responsable de suministrar el personal para la mesa de protocolo de partido, y todos los accesorios necesarios para mantener la planilla de partidos.

### **7.4 Responsabilidad por los balones**

El club o asociación organizador debe proveer al menos un balón para cada una de las ramas, que cumplan con los requerimientos. También son responsables de proveer las redes o baldes para mantener los balones.

### **7.5 Responsabilidad del equipamiento para jueces**

El club o asociación organizador es responsable de proveer todas las unidades de aire comprimido para los jueces de fondo. Las unidades de aire comprimido deben ser apropiados para los movimientos rápidos necesarios para seguir el juego en la piscina. No tener chalecos completos con bolsillos para pastillas ni trampas de agua, etc.

Los reguladores deben ser apropiados para trabajar en todas las posiciones.

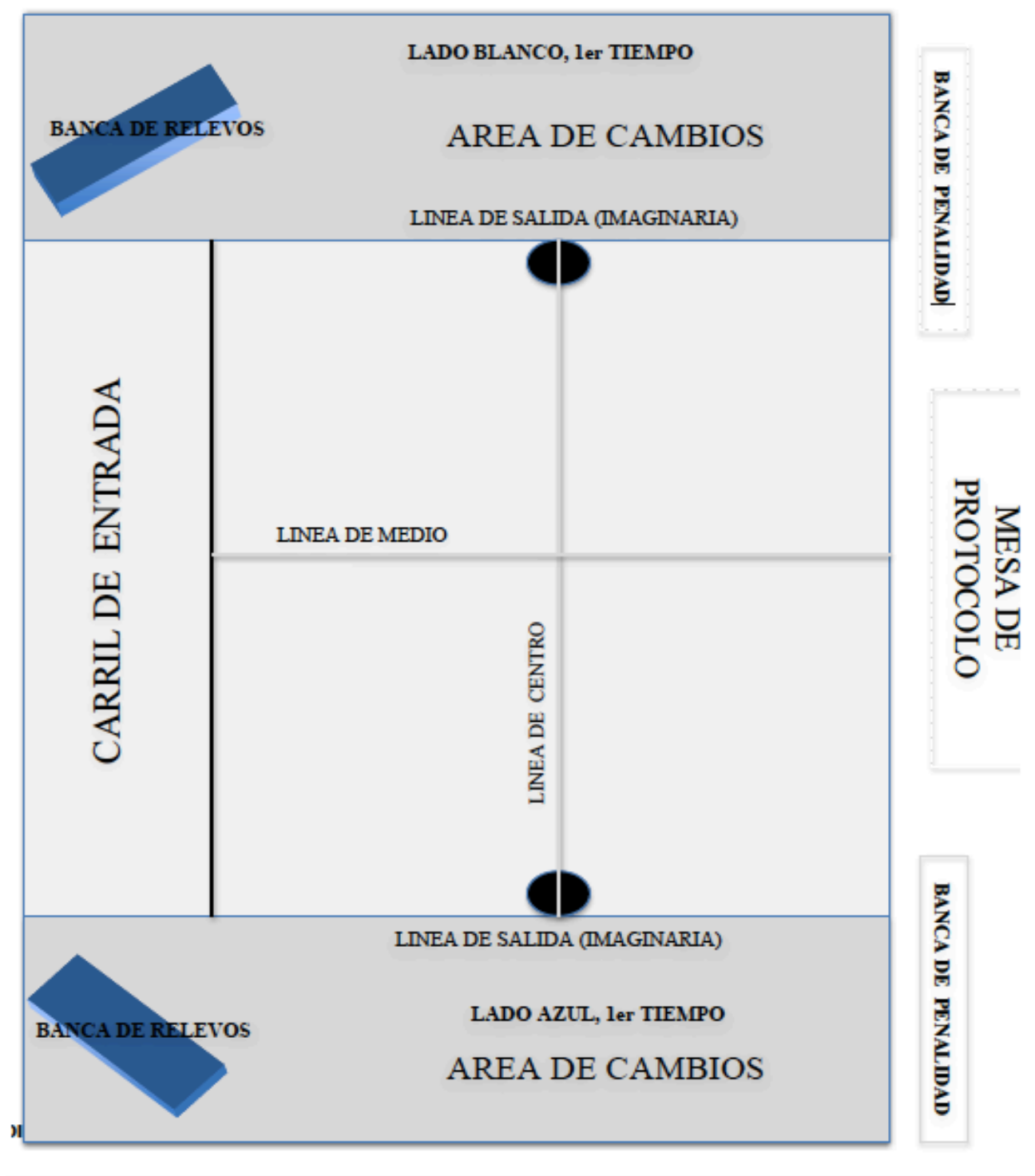
El club organizador es responsable de proveer cinturones de lastre con una gran variedad de pesas de diferentes pesos.

### **7.6 Los jugadores juegan bajo su propio riesgo**

Con seis (6) Apéndices.

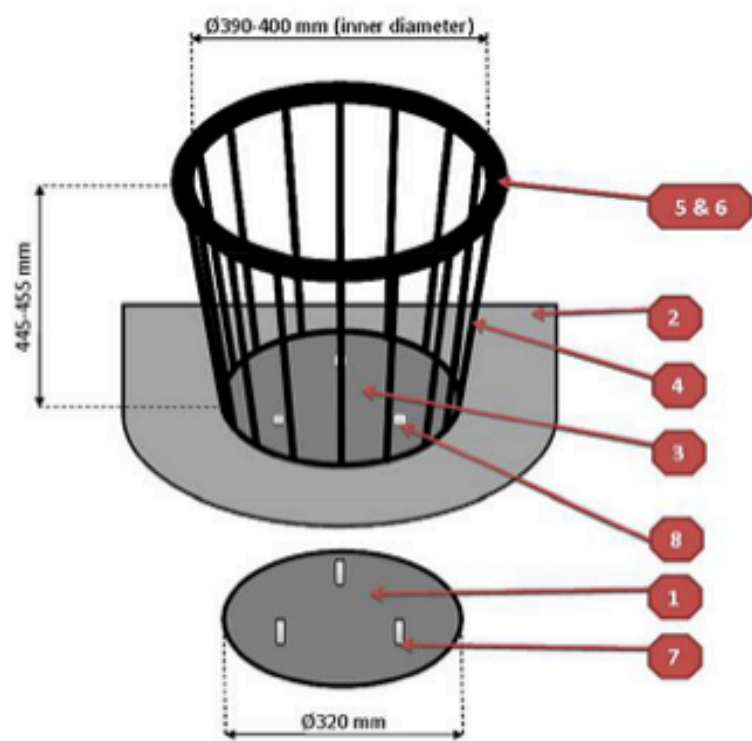
EL TEXTO DEFINITIVO DE ESTAS REGLAS ES LA VERSIÓN INGLESA.

Apéndice 1: AREA DE JUEGO



## Apéndice 2: PORTERÍA

Pos.	No.	Descripción	Material
8	3	tuerca M 10	acero inoxidable
7	3	tornillo M 10 x 25	acero inoxidable
6	1	almohadilla suave	neopreno
5	1	barra de acero redonda, 10 Ø x 1.350	acero inoxidable
4	16	varillas de acero redondas, 10 Ø x 430	acero inoxidable
3	1	disco, 320 Ø x 5	acero inoxidable
2	1	disco, r = 700, t = 5	goma
1	1	disco, 320 Ø x 1,5	acero inoxidable



## Apéndice 3: BALÓN

### Instrucciones de llenado y manejo de balones de rugby subacuático

Circunferencia para mujeres: 490-510 mm  
Circunferencia para hombres: 520-540 mm  
Flotabilidad negativa: 1000-1250 mm/s

#### 1. Equipo necesario para llenar los balones

- 1 inflador de balón- plástico si está disponible.
- 1 aguja de llenado de balón de baloncesto (2 mm  $\varnothing$  x 30 mm de largo)  
alternativa: bomba de spray (para operar a 3 bar). Un tubo de cobre de 2 mm  $\varnothing$  x 30 mm\* de largo debe soldarse a la abertura del spray. Tales tubos se pueden comprar en cualquier supermercado para materiales de construcción, o preguntar en cualquier carnicería para obtener su bomba habitual de llenado de líquido y conectar el adaptador de manguera con la aguja de llenado.
- 1 tubo de cobre de 2 mm  $\varnothing$  x 200 mm de largo\*, 1800 g de sal común. \*(el tubo debe ser redondeado en uno de los bordes antes de usar)
- 1 contenedor con 5 litros de agua calentada a aprox. 50°C.

#### 2. Procedimiento de llenado

Disolver completamente la sal antes de llenar la bomba de spray. Durante el llenado el balón debe ponerse en agua fría para mantener la elasticidad del plástico.

Insertar la aguja de llenado enjabonada cuidadosamente en la válvula del balón. Presionar hacia afuera todo el aire. Llenar el inflador con agua salada y presionar hacia el balón. Repetir el proceso hasta que la circunferencia del balón es de 570 mm. Este procedimiento de fatiga no es necesario cuando se aplican las alternativas. Luego de 24 horas insertar el extremo de un tubo de 200 mm con la válvula del balón hacia abajo. Empujar hacia adentro y permitir que escape el aire que queda. También dejar salir el agua salada hasta que la circunferencia de 520-540 se alcance. Un balón lleno pesa 3000 g  $\pm$  20 g.

#### 3. Tratamiento de la superficie - mejorar el agarre

Frote la superficie seca del balón con papel de lija 600 hasta que no tenga brillo visible cuando se sostiene contra el sol.

**Atención: el uso de papel de lija mas grueso hace que el balón sea inservible.**

Los pentágonos que se pierden con la abrasión pueden restaurarse con un marcador a prueba de agua EDDING 800. El balón estará listo para usar después de 12 horas de secado.

#### 4. Manejo y cuidado

Para mantener su circunferencia el balón debe colgarse en una red! De vez en cuando o antes de una competencia el balón debe limpiarse completamente (jabón o similares). Repintar los pentágonos también puede ser admisible después de un largo periodo de uso.



#### Apéndice 4. GESTOFORMAS DE LOS JUECES

Listo para Iniciar



Balón de Jueces



Gol



Señalización Tardía



Parar el Juego  
(Ondeando la mano)



Ley de Ventaja  
(moviendo el brazo, mostrando la dirección)



| Tiro Penal



#### Apéndice 4. GESTOFORMAS DE LOS JUECES

Mitad de tiempo/Finalización del juego



Finalizar/Anulación de gol  
(cruzando y abriendo brazos)



Juez de superficie detuvo el juego



Juez de fondo detuvo el juego



Tiro libre



Asfixiar/ estrangular



#### Apéndice 4. GESTOFORMAS DE LOS JUECES

Se juega por fuera del área de juego



Juego Violento

Penalidad de tiempo de 2 minutos



Atacar el equipo

Empujar o Desplazar un jugador sin balón



Agarrarse de la cesta



#### Apéndice 4. GESTOFORMAS DE LOS JUECES

Agarrar un jugador sin Balón



Separación de los equipos



Tiempo fuera



Tiempo Fuera



Bola de equipo



**Apéndice 5: RUGBY SUBACUÁTICO, INFORME DEL INCIDENTE DEL JUGADOR**

A la Federación \_\_\_\_\_ equipo de rugby subacuático \_\_\_\_\_

En el campeonato \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

El jugador \_\_\_\_\_ fue expulsado durante el juego entre  
\_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_

El jugador fue expulsado por la regla 6.6.1.a “Comportamiento violento o antideportivo”;

- ☐ conducta violenta
- ☐ otro (provocativa, amenazante, etc.)

Mas información (si es requerida)

- ☐ El jugador fue/no fue expulsado por mas de un partido / del campeonato.
- ☐ La penalización otorgada es proporcional y no se requieren más acciones por este incidente.

El juez principal del campeonato solicita a la federación nacional del jugador que tome acciones para prevenir futuras repeticiones.

Juez de superficie	juez de fondo	juez de fondo
_____	_____	_____
juez principal		

\_\_\_\_\_

## Apéndice 6.1: 3 o más equipos con el mismo número de puntos

### Ejemplo 1

Resultados:	clasificación (todos los equipos)	puntos	goles
Equipo A - Equipo B 0: 0	1. Equipo B	5	9: 0
Equipo C - Equipo A 0: 0	2. Equipo C	5	6: 0
Equipo B - Equipo C 0: 0	3. Equipo A	5	3: 0
Equipo A - Equipo D 3: 0	4. Equipo D	0	0: 18
Equipo B - equipo D 9: 0			
Equipo C - Equipo D 6: 0			

Clasificación especial	[1] Puntos	Goles	[2] Gol diferencia	[3] Goles de mas	Goles en todos los partidos	[4] Gol diferencia en todos los partidos
1.Equipo B	2	0:0	0	0	9:0	+9
2.Equipo C	2	0:0	0	0	6:0	+6
3.Equipo A	2	0:0	0	0	3:0	+3

### Ejemplo 2

Resultados:	clasificación (todos los equipos)	puntos	goles
Equipo A - Equipo B 3: 0	1. Equipo A	6	6: 2
Equipo C – Equipo A 2: 0	2. Equipo C	6	8: 1
Equipo B - Equipo C 1: 0	3. Equipo B	6	10: 3
Equipo A - Equipo D 3: 0	4. Equipo D	0	0:18
Equipo B - Equipo D 9: 0			
Equipo C - Equipo D 6: 0			

Clasificación especial	[1] puntos	goles	[2] gol diferencia	[3] goles de mas
1.Equipo A	3	3:2	+1	3
2.Equipo C	3	2:1	+1	2
3.Equipo B	3	1:3	-2	

## Apéndice 6.2: 3 o más equipos con el mismo número de puntos

### Ejemplo 3

resultados		clasificación	puntos	Goles
Equipo A-Equipo B	3:0	1.Equipo C	6	9:2
Equipo C-Equipo A	2:0	2.Equipo A	6	6:2
Equipo B-Equipo C	2:1	3.Equipo B	6	11:4
Equipo A-Equipo D	3:0	4.Equipo D	0	0:18
Equipo B-Equipo D	9:0			
Equipo C-Equipo D	6:0			

Clasificación especial	[1] puntos	Goles	[2] Gol diferencia	[3] goles de mas	Goles en todos los partidos	[4] Gol diferencia en todos los partidos
1.Equipo C	3	3:2	+1	3	9:2	+7
2.Equipo A	3	3:2	+1	3	6:2	+4
3.Equipo B	3	2:4	-2			

### Ejemplo 4

resultados		clasificación	Puntos	goles
Equipo A-Equipo B	2:0	1.Equipo D	7	4:2
Equipo C-Equipo D	0:2	2.Equipo A	7	4:2
Equipo A-Equipo C	0:1	3.Equipo B	7	4:4
Equipo B-Equipo D	2:1	4.Equipo C	7	4:4
Equipo A-Equipo D	0:0	5.Equipo E	0	2:6
Equipo B-Equipo C	1:1			
Equipo A-Equipo E	2:1			
Equipo B-Equipo E	1:0			
Equipo C-Equipo E	2:1			
Equipo D-Equipo E	1:0			

Clasificación especial	[1] puntos	goles	[2] gol diferencia	[3] goles de mas
1.Equipo D	4	3:2	+1	3
2.Equipo A	4	2:1	+1	2
3.Equipo B	4	3:4	-1	3
4.Equipo C	4	2:3	-1	2