

REGLAMENTO INTERNACIONAL
DE
HOCKEY SUBACUÁTICO

8ª Edición
Versión 8.20
Enero, 2004

ÍNDICE

0. DESCRIPCIÓN Y DEFINICIONES.

- .1 Descripción
- .2 Definiciones

1. EL ÁREA DE JUEGO Y EL EQUIPAMIENTO.

- .1 El área de juego
- .2 Las porterías
- .3 La pastilla
- .4 El palo

2. COMPOSICIÓN DEL EQUIPO, EQUIPAMIENTO PERSONAL E IDENTIFICACIÓN.

- .1 Composición del equipo
- .2 Equipamiento personal
- .3 Identificación del equipo

3. LOS OFICIALES Y SU EQUIPAMIENTO.

- .1 Número de oficiales, títulos y calificaciones
- .2 Responsabilidades del árbitro principal
- .3 Responsabilidades del árbitro acuático
- .4 Responsabilidades de los controladores de tiempo y puntuación
- .5 Equipamiento de los oficiales
- .6 Señales

4. EL PARTIDO.

- .1 Normas del juego
- .2 Duración del juego
- .3 Comienzo del juego
- .4 Sustitución
- .5 Detención del juego
- .6 Procedimiento de puntuación

5. LA EJECUCIÓN DE FALTAS.

- .1 La ley de la ventaja
- .2 La ley de la esquina
- .3 Las infracciones

6. PENALIZACIONES.

- .1 Acción de los oficiales
- .2 Amonestaciones
- .3 Expulsión temporal
- .4 Expulsión definitiva
- .5 Entre dos
- .6 Falta a favor
- .7 Valoración de las infracciones
- .8 Penalti

- .9 Gol por penalti
- .10 Pastilla fuera del área de juego
- .11 Salidas nulas
- .12 Obstrucción

7. GENERALIDADES.

- .1 Preparativos antes del partido
- .2 Quejas y apelaciones
- .3 Abandono del partido
- .4 Consejo regulador

8. CAMBIOS AL REGLAMENTO.

9. NOTAS ORIENTATIVAS.

- .1 Texto definitivo
- .2 Programación de torneos
- .3 Directores del reglamento por federación y otros oficiales
- .4 Miembros de la Comisión de Hockey Subacuático
- .5 Participantes en la reunión del reglamento de Calgary 2002

10. APÉNDICES.

- “A” Dimensiones del área de juego
- “B” Trazado del área de juego, sustitución por las bandas
- “C” Trazado del área de juego, sustitución dentro del agua
- “D” Trazado del área de juego, sustitución por los extremos
- “E” Marcas del área de juego
- “F” Las porterías
- “G” La pastilla
- “H” El palo
- “I” Puntuación de goles: válido
- “J” Puntuación de goles: no válido
- “K” Entre dos
- “L” Falta a favor
- “M” Penalti
- “N” Señales
- “O” Torneo de varios niveles con ocho entradas

0. DESCRIPCIÓN Y DEFINICIONES.

0.1 Descripción

0.1.1 El hockey subacuático es un deporte que se juega en el fondo de una piscina de natación entre dos equipos de 6 jugadores, y en el que cada uno está equipado con un equipo básico de buceo, i.e. aletas, gafas y tubo. El objetivo del juego es empujar o pasar una pastilla de plomo (*disco / puck*) a lo largo del fondo de la piscina, mediante el uso de un palo (*paleta / stick*) de hockey subacuático, hasta la portería del equipo contrario.

0.2 Definiciones

- 0.2.1 Un **TORNEO** es una serie de partidos competitivos entre dos (2) o más equipos en un momento determinado.
- 0.2.2 Un **CAMPEONATO DEL MUNDO** es un torneo entre federaciones nacionales en el que se dan uno o más de los siguientes casos:
- 0.2.2.1 Un mínimo de cinco (5) equipos nacionales **Masculinos**. y/o
- 0.2.2.2 Un mínimo de tres (3) equipos nacionales **Femeninos**. y/o
- 0.2.2.3 Un mínimo de tres (3) equipos nacionales **Masters**, de 35 o más años de edad. Un jugador Master debe haber cumplido los 35 años el día del primer partido de la competición o antes. Los equipos Masters pueden tener jugadores de ambos sexos en cualquier combinación. y/o
- 0.2.2.4 Un mínimo de tres (3) equipos nacionales **Masters Femeninos**, de 32 o más años de edad. Una jugadora Master debe haber cumplido los 32 años el día del primer partido de la competición o antes. y/o
- 0.2.2.5 Un mínimo de tres (3) equipos nacionales **Júnior**, de 18 años de edad o menores. Un jugador Júnior no debe haber cumplido los 19 años el día del primer partido de la competición o antes. Los equipos Junios pueden tener jugadores de ambos sexos en cualquier combinación. y/o
- 0.2.2.6 Un mínimo de tres (3) equipos nacionales **Júnior Femeninos**, de 18 años de edad o menores. Una jugadora Júnior no debe haber cumplido los 19 años el día del primer partido de la competición o antes. y/o
- 0.2.2.7 Un mínimo de tres (3) equipos nacionales **Juveniles**, de 14 años de edad o menores. Un jugador Juvenil no debe haber cumplido los 15 años el día del primer partido de la competición o antes. Los equipos Juveniles pueden tener jugadores de ambos sexos en cualquier combinación.
- 0.2.3 Un **TORNEO CONTINENTAL** o **DE ZONA** es un torneo entre federaciones nacionales del mismo continente o zona.
- 0.2.4 El árbitro internacional encargado del arbitraje global en un Campeonato del Mundo es el **ÁRBITRO PRINCIPAL DEL TORNEO**.
- 0.2.5 Responsabilidades de la federación organizadora
- 0.2.5.1 Tan pronto como se haya recibido la aprobación de CMAS para la organización del Campeonato del Mundo, y no más tarde de un año antes de dicho campeonato, la federación organizadora debe proporcionar la fecha, ubicación, nombre y especificaciones de la piscina(s) que se vaya(n) a usar, así como del alojamiento y de cualquier información concreta concerniente a la organización de los partidos (p.ej. pastillas, porterías, etc.)

1. EL ÁREA DE JUEGO Y EL EQUIPAMIENTO.

1.1 El área de juego (ver apéndices “A”, “B”, “C”, “D” & “E”)

- 1.1.1 El área de juego debe estar constituida por una piscina de natación, o parte de ésta.
- 1.1.2 El área de juego debe ser de 12m-15m de ancho y 21m-25m de largo, siempre y cuando la superficie mínima del campo sea de 300 metros cuadrados.
- 1.1.3 El fondo de la piscina debe ser plano, o con un suave desnivel, con una pendiente máxima del 1 por 20.
- 1.1.4 La profundidad del agua debe estar entre 2m y 3.65m, con una tolerancia de un $\pm 10\%$ con la aprobación del Director del Campeonato del Mundo. Las piscinas de menos de 2m de profundidad deben ser consideradas “rápidas y seguras” por el Director del Campeonato del Mundo.
- 1.1.5 Los extremos del campo o las líneas finales deben ser de naturaleza sólida, i.e. las paredes de la piscina.
- 1.1.6 Una banda o línea lateral puede ser tanto una pared de la piscina, como una barrera sólida o una línea de demarcación en el fondo de la piscina.
 - 1.1.6.1 La barrera debe tener una altura mínima de 300mm.
 - 1.1.6.2 En los Campeonatos del Mundo, es esencial el uso de barreras sólidas o paredes. En los Campeonatos de Zona u otros torneos, se prefiere el uso de una barrera sólida o de una pared. No obstante, si esto no es posible, es aceptable una línea de demarcación.
 - 1.1.6.3 La línea de demarcación pertenece al área de juego.
- 1.1.7 En ambos extremos del área de juego, centradas en el punto medio de la línea final, deben marcarse un área de penalti con una línea de puntos en el fondo de la piscina, definiendo un semicírculo de 6m de radio, y un área de gol con una línea sólida en el fondo de la piscina, definiendo un semicírculo de 3m de radio.
- 1.1.8 Debe marcarse un arco de 1m de radio en las cuatro esquinas del área de juego con el fin de delimitar el área de la ley de la esquina.

1.2 Las porterías (ver apéndice “F”)

- 1.2.1 Deben estar hechas de acero galvanizado o inoxidable (de una hoja de metal de un grosor mínimo de 2mm) o estructuras similares, en las que las partes cortantes se hayan redondeado y/o cubierto.
- 1.2.2 Deben usarse porterías con los laterales abiertos.
- 1.2.3 Deben tener 3m de largo, colocarse en el centro de las líneas finales, y en posición fija.
- 1.2.4 El área ubicada detrás del borde anterior de la portería se llama canal.
- 1.2.5 La parte posterior de la portería debe tener dos (2) líneas verticales en las que se indiquen los límites de 3m. del área de gol.

1.3 La pastilla (disco / puck) (ver apéndice “G”)

- 1.3.1 La pastilla debe tener un diámetro de 80mm, con 4mm de tolerancia, y un grosor de 30mm, con una tolerancia de +4mm y -2mm. Éstas son las dimensiones exteriores, en las que se incluyen la pastilla y cualquier cubierta protectora.
- 1.3.2 El radio de la curva de la pastilla, cubierta o no, debe tener entre 3mm y 10mm.
- 1.3.3 La pastilla debe pesar 1.3Kg, con una tolerancia de 0.2Kg

1.4 El palo (paleta / stick) (ver apéndice “H”)

- 1.4.1 El palo debe estar hecho de madera, madera chapada u otro tipo de material homogéneo que flote horizontalmente en el agua.
- 1.4.2 El palo debe caber en su totalidad en una caja con las siguientes dimensiones interiores: 100mm x 350mm x 50mm.

- 1.4.2.1 El radio mínimo de las esquinas del contorno en todo el palo debe ser 10mm.
- 1.4.2.2 Debe redondearse cualquier intersección de planos en el contorno.
- 1.4.3 El palo debe ser uniformemente blanco o negro, pero puede tener un símbolo sencillo o unas iniciales de un color que contraste para poder ser identificado. Si el árbitro principal o el árbitro acuático creen que el símbolo o las iniciales hacen que se confunda el color del palo, se puede invalidar el palo en ese partido.
- 1.4.4 El mango del palo no debe sobresalir de la parte posterior de la mano (o guante) más de 25mm.
 - 1.4.4.1 No se puede usar ninguna parte del palo que sobresalga de la parte posterior de la mano (o guante) para empujar o pasar la pastilla.
 - 1.4.4.2 El área de juego o área de contacto del palo es el área que no está cubierta por la mano (o guante) y a partir del pulgar hacia adelante.
- 1.4.5 Se puede usar un cordón para sujetar el palo a la mano / muñeca.
- 1.4.6 Se puede sujetar el palo a la mano con cinta adhesiva.
- 1.4.7 El palo puede tener cualquier forma o diseño dentro de las dimensiones máximas y mínimas establecidas. La ilustración actúa sólo como una guía (apéndice "H") Se permite el uso de bultos o protuberancias en el palo.
- 1.4.8 El palo no debe poder rodear la pastilla o parte alguna de la mano, ni abarcar la pastilla más de un 50% ni tampoco fijar la pastilla al palo.

2. COMPOSICIÓN DEL EQUIPO, EQUIPAMIENTO PERSONAL E IDENTIFICACIÓN.

2.1 Composición del equipo

- 2.1.1 En un torneo internacional, un país puede presentar un equipo de hasta doce (12) jugadores en cada división, siendo designados el día anterior al primer partido del torneo. De este número, un equipo de hasta diez (10) miembros debe ser anunciado para cualquier partido dentro del torneo. A estos miembros del equipo se les divide en un máximo de seis (6) jugadores y cuatro (4) suplentes de los que puede disponerse en cualquier momento. Los jugadores no elegidos para un partido en concreto son los "reservas".
 - 2.1.1.1 En el caso de que haya entrenadores que sean jugadores a la vez, el equipo puede jugar con menos de diez (10) jugadores si el entrenador decide no jugar durante todo el partido. El árbitro principal debe ser informado en estos casos.
- 2.1.2 En el caso de que un jugador sufra un accidente o se lesione y que esto tenga como resultado la detención del juego y la asistencia médica al jugador lesionado en el borde de la piscina, el capitán del equipo apropiado debe solicitar y obtener la aprobación verbal del árbitro principal para usar un suplente.
 - 2.1.2.1 En el caso de lesión, un reserva no puede jugar en el mismo partido.
- 2.1.3 Un jugador que abandona el área de juego y/o el área que rodea la piscina debido a una lesión, una vez que haya recibido tratamiento, puede regresar al juego según el criterio del árbitro principal.
- 2.1.4 En el caso de lesión o enfermedad confirmada por un certificado médico, el/los jugador/es puede/n ser reemplazados durante el resto del torneo.
- 2.1.5 Durante el juego, se permite que el equipo cuente con un máximo de tres (3) ayudantes en el área de juego. Uno puede estar en el agua, en las líneas laterales y los otros dos en el área de suplentes. Si el equipo decide no tener una persona en el agua, sólo pueden usar dos (2) en el área de suplentes.

2.2 Equipamiento personal

- 2.2.1 Cada jugador debe estar equipado con gafas de bucear, que deben tener un vidrio de seguridad u otro material de seguridad apropiado; un tubo flexible y no-metálico; un par de aletas convencionales de hockey subacuático (hechas de goma u otro material sintético flexible y seguro, excepto fibra de vidrio) aprobadas por la comisión de hockey subacuático de CMAS; protección para la(s) mano(s) en que se lleva el palo, y un palo de hockey subacuático (ver apéndice "H").
- 2.2.1.1 Las gafas de bucear deben ser de doble lente a no ser que tengan un separador o 'puente' centralizado que forme parte del marco de las gafas.
- 2.2.1.2 La protección de las manos no debe ser de materiales rígidos ni tener refuerzos cortantes.
- 2.2.1.3 Los guantes que se utilicen como protección de las manos no pueden tener ni una membrana interdigital ni un diseño que propicie la natación.
- 2.2.1.4 Deben usarse gorros con protectores de orejas reforzados hechos de polietileno o goma.
- 2.2.2 Pueden usarse coderas y/o rodilleras si es necesario, siempre y cuando estén hechas de materiales blandos.
- 2.2.3 No pueden usarse trajes de neopreno ni cinturones de plomo.
- 2.2.4 Todo el equipamiento personal y del equipo debe contar con la aprobación previa de un árbitro acuático.

2.3 Identificación del equipo

- 2.3.1 Todos los miembros de un equipo deben llevar un traje de baño idéntico en lo que respecta al diseño y color/es, y deben ser claros siempre que el equipo use palos blancos, u oscuros si usan palos negros.
- 2.3.2 Los diez (10) jugadores de cada equipo deben usar gorros para su identificación, negros (o azul oscuro) o blancos, para que coincidan con el color del palo usado por el equipo. Los gorros de cada jugador del equipo deben tener un número identificativo diferente.
- 2.3.3 Los jugadores deben marcar el número de su gorro en la parte superior de los dos brazos para facilitar la identificación de los jugadores durante el partido. Los números deben tener una altura mínima de 7.5mm (~ 3 pulgadas) y contrastar con el color de la piel.

3. LOS OFICIALES Y SU EQUIPAMIENTO.

3.1 Número de oficiales, títulos y calificaciones

- 3.1.1 Los oficiales que deben controlar un partido internacional de hockey subacuático son: un árbitro principal, dos árbitros acuáticos, controlador(es) de tiempo y puntuación y otros oficiales nombrados por el árbitro principal.
- 3.1.2 El árbitro principal y los dos árbitros acuáticos deben ser árbitros internacionales titulados, nombrados por la autoridad subacuática nacional y registrados en la comisión de hockey subacuático de CMAS.
- 3.1.3 Los controladores de tiempo y puntuación deben ser árbitros nacionales titulados.

3.2 Responsabilidades del árbitro principal

- 3.2.1 Las responsabilidades del árbitro principal se llevan a cabo desde un punto en el lateral de la piscina desde el que no se dificulta la visibilidad del área de juego.
- 3.2.2 El árbitro principal es responsable de:
- 3.2.2.1 Todos los aspectos de la dirección general del partido.
- 3.2.2.2 Instruir a los equipos contrarios sobre cualquier requisito especial del partido.
- 3.2.2.3 Señalar el comienzo y la detención del partido según las reglas 4.3 y 4.5.

- 3.2.2.4 Observar cualquier infracción al reglamento que pueda ser visible sólo desde fuera del agua, e imponer las sanciones correspondientes a los infractores
- 3.2.2.5 Detener y reanudar el juego tras los tiempos muertos.
- 3.2.2.6 Decidir si las sustituciones se hacen correctamente.
- 3.2.2.7 Autorizar a los jugadores sancionados a volver a entrar en el agua cuando lo indiquen los controladores de tiempo y puntuación.
- 3.2.2.7.1 Si termina el tiempo de la expulsión temporal mientras el juego está detenido, se aplica la regla de 6.3.1.2.3

3.3 Responsabilidades del árbitro acuático

- 3.3.1 Los árbitros acuáticos llevan a cabo sus responsabilidades desde el agua, y por lo general cada uno tiene a su cargo una mitad longitudinal del área de juego.
- 3.3.2 Son responsables conjuntamente de:
 - 3.3.2.1 Examinar todo el equipamiento personal de los jugadores y del equipo antes del partido.
 - 3.3.2.2 Hacer cumplir las reglas en todo momento.
 - 3.3.2.3 Señalar al árbitro principal que detenga el juego cuando se ha marcado un gol.
 - 3.3.2.4 Señalar al árbitro principal que detenga el juego si se comete una infracción.
 - 3.3.2.5 Imponer las sanciones correspondientes a las infracciones al reglamento.
 - 3.3.2.6 Asegurarse de que la pastilla esté colocada en la posición correcta, e indicar al árbitro principal que el juego está listo para reanudarse.
 - 3.3.2.7 Asegurarse de que las porterías estén alineadas en la posición correcta en todo momento.
 - 3.3.2.8 Señalar al árbitro principal que interrumpa el juego mediante la señal de "detener el juego" si ocurriese un accidente o una lesión, e inmediatamente llevar al jugador lesionado al lateral de la piscina.

3.4 Responsabilidades de los controladores de tiempo y puntuación.

- 3.4.1 Las responsabilidades de los controladores de tiempo y puntuación pueden llevarse a cabo por una o más personas y deben realizarse desde una posición contigua a la del árbitro principal.
- 3.4.2 Las responsabilidades de los controladores de tiempo y puntuación son:
 - 3.4.2.1 Cronometrar todo el partido e indicar el final de cada parte al árbitro principal.
 - 3.4.2.2 Cronometrar a los jugadores expulsados temporalmente del agua con sanciones de dos (2) o cinco (5) minutos, e indicar al árbitro principal cuando pueden entrar de nuevo en juego.
 - 3.4.2.3 Detener el cronómetro de juego por petición del árbitro principal en caso de lesión seria, de tener que consultar con los otros árbitros o de otra circunstancia especial.
 - 3.4.2.4 Asegurarse de que todos los goles son anotados y anunciados inmediatamente después de haberse marcado.
 - 3.4.2.5 Mantener un registro escrito de los goles marcados, del jugador y del equipo que los metió, y de otra información concerniente al partido que se considere necesaria registrarse.
 - 3.4.2.6 Anunciar el resultado final al concluir el partido, una vez que se hayan verificado los detalles del partido y hayan sido aceptados por los árbitros.

3.5 Equipamiento de los oficiales.

- 3.5.1 El árbitro principal debe contar con los medios necesarios para crear una señal audible sobre y bajo la superficie del agua.

- 3.5.2 El árbitro acuático debe estar equipado con: gafas de bucear, que deben tener un vidrio de seguridad u otro material de seguridad apropiado; un tubo flexible y no-metálico; un par de aletas convencionales de hockey subacuático (hechas de goma u otro material sintético flexible y seguro, excepto fibra de vidrio) aprobadas por la comisión de hockey subacuático de CMAS. El árbitro acuático debe llevar también una camisa claramente distinguible, un gorro rojo con protectores de orejas, y un par de guantes de color brillante.
- 3.5.2.1 Las gafas de bucear deben ser de doble lente a no ser que tengan un separador o 'puente' centralizado que forme parte del marco de las gafas.
- 3.5.3 El controlador de tiempo debe disponer del equipo apropiado para controlar el tiempo, y debe ser suficiente tanto para cronometrar el juego como al menos a dos jugadores expulsados temporalmente.
- 3.5.4 El controlador de puntuación debe disponer de los medios apropiados para poder mantener un registro escrito del partido y de un tablero de puntuación visible desde todos los ángulos del área de juego.

3.6 Señales

(ver apéndice "N")

3.6.1 Preparados para empezar

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

3.6.2 Detener el juego

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

3.6.3 Tiempo

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

3.6.4 Entre dos

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

3.6.5 Falta a favor

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

3.6.6 Expulsión temporal

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

3.6.7 Expulsión definitiva

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

3.6.8 Gol

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

- 3.6.9 **Gol no marcado o Gol defendido con éxito (penalti)**
La señal consiste en extender ambos codos hacia los lados desde los hombros, manteniendo los antebrazos y las manos rectos, y perpendiculares a la superficie del agua, con los dedos juntos y las palmas de las manos en dirección contraria al pecho. Los dos antebrazos dibujan arcos simultáneamente hacia la superficie del agua, el brazo derecho dibuja un arco hacia la izquierda y el brazo izquierdo dibuja un arco hacia la derecha. Repetir varias veces.
- 3.6.10 **Penalti**
Un penalti se señala haciendo primero la señal para detener el juego, seguido por un movimiento vertical del brazo de arriba a abajo desde el hombro y con el puño cerrado.
- 3.6.11 **Gol por penalti**
Un gol por penalti se concede haciendo las señales de la siguiente secuencia: la señal de detener del juego, seguida de la de penalti y finalmente la de gol.
- 3.6.12 **Tiempo muerto**
El tiempo muerto se señala elevando ambos brazos sobre la cabeza formando una gran letra "O", luego se señala la línea final del equipo que ha solicitado el tiempo muerto.
- 3.6.13 **Uso ilegal del brazo libre**
El uso ilegal del brazo libre se señala con un brazo paralelo al agua, con el codo doblado y el puño cerrado: el brazo se mueve con un movimiento horizontal de izquierda a derecha.
- 3.6.14 **Obstruir, empujar, bloquear o escoltar**
Las faltas generales por bloqueo se señalan con los dos brazos sobre el agua agarrados por la muñeca y moviéndolos juntos de dentro hacia fuera desde el pecho.
- 3.6.15 **Uso de la mano libre / infracciones con el palo**
Estas faltas se señalan con un puño golpeando la palma de la otra mano.
- 3.6.16 **Parada ilegal de la pastilla**
La señal por parar la pastilla ilegalmente es una mano abierta en un plano vertical moviéndose de arriba a abajo como si estuviese cortando algo.
- 3.6.17 **Llamada del árbitro**
El árbitro puede llamar a cualquier persona en el agua utilizando una mano, con la palma de cara al árbitro, moviendo los dedos de atrás hacia delante con una señal de acercamiento.
- 3.6.18 **Tiempo muerto de los árbitros**
Los árbitros pueden señalar un tiempo muerto formando una gran letra "O" sobre su cabeza, y después bajando las manos al nivel de los hombros, golpeándose los levemente.
- 3.6.19 **Sustitución ilegal**
Un oficial señalará una sustitución ilegal con un movimiento rotativo de las manos.
- 3.6.20 **Conducta antideportiva**
La conducta antideportiva se señala apretando un puño y golpeándose levemente repetidas veces la parte superior de la cabeza por la parte del pulgar.
- 3.6.21 **Saque nulo, salida nula o invasión de la línea de juego**
La señal consiste en un brazo extendido y recto con el dedo índice indicando hacia arriba. A continuación se hace girar la mano varias veces de forma que el dedo índice dibuje un círculo imaginario sobre la cabeza, paralelo a la superficie del agua.
- 3.6.22 **Agarrarse y / o desplazarse con barreras**
La señal consiste en una mano con los dedos abiertos y curvados, moviéndose de atrás hacia delante. La señal imita la acción de agarrar y sacudir una barrera invisible.

3.6.23 **Falta observada con aplicación de la ley de la ventaja**

Es una señal hecha bajo la superficie del agua en la que el árbitro señala con el dedo índice, los otros dedos están cerrados en un puño, y la mano se mueve circularmente. El propósito de esta llamada es permitir que los jugadores vean que el árbitro se ha percatado de la infracción y que en ese momento está haciendo uso de la ley de la ventaja. Esta señal tiene como fin reducir la frustración y posibles represalias de los jugadores.

3.6.24 **Pastilla fuera del área de juego**

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

4. EL PARTIDO

4.1 Normas del juego

- 4.1.1 Un partido está "en juego" durante el período de tiempo entre el comienzo y el final del juego según la indicación del árbitro principal. Un partido está "fuera de juego" durante un tiempo muerto solicitado bien por un equipo bien por un oficial, durante las detenciones de tiempo entre las dos partes del partido, incluidas las de las dos partes de la prórroga, y durante el descanso antes del comienzo del gol de desempate instantáneo.
- 4.1.2 Se dice que un jugador está "en posesión" cuando el palo del mismo está en contacto con la pastilla.
- 4.1.3 Cualquier parte del palo, menos la que sobresale de la parte posterior de la mano, puede utilizarse para jugar la pastilla. Sin embargo, la pastilla no debe levantarse o transportarse en ninguna dirección mientras se lleve con el palo; y si el palo levantara la pastilla accidentalmente, se debe dejar caer del mismo inmediatamente.
- 4.1.4 Un jugador puede sujetar el palo en cualquiera de las dos manos. Se permite cambiar el palo de mano durante el juego.
 - 4.1.4.1 Un jugador puede sujetar el palo con las dos manos cuando no esté en posesión de la pastilla. (Ej. cuando se trata de conseguir la forma hidrodinámica óptima en un esprint por la pastilla al centro del área de juego o cuando se quiere recuperar un palo perdido) No se puede usar la mano libre como soporte del palo, de la mano que sujeta el palo o del brazo mientras se está en posesión de la pastilla.
- 4.1.5 Mientras un partido está en juego, el jugador en posesión puede empujar o pasar la pastilla en cualquier dirección a lo largo del fondo de la piscina y a cualquier lugar dentro del área de juego. Ver la excepción en la sección 5.2 del reglamento: la ley de la esquina.
- 4.1.6 En ningún momento puede un jugador agarrar la pastilla con la mano libre o la de juego. Si la pastilla tocara accidentalmente la parte posterior de la mano de juego, no se considerará manejo ilegal de la pastilla a menos que se use deliberadamente para hacer avanzar la pastilla.
 - 4.1.6.1 Cuando el palo empuja la pastilla, ésta puede ir apoyada contra el dedo índice si la mano está sujetando el palo en su posición normal.
- 4.1.7 Cuando los jugadores están nadando en la superficie, se permite utilizar el estilo libre, pero sólo si los otros jugadores no corren peligro de ser golpeados.
- 4.1.8 Durante el partido, los cuatro suplentes de cada equipo deben mantenerse en sus áreas de sustitución correspondientes.
- 4.1.9 Los métodos de sustitución están definidos en la sección 4.4 del reglamento.

4.2 Duración del juego

- 4.2.1 Un partido internacional dura treinta y tres (33) minutos, y está dividido en dos períodos de quince (15) minutos con un descanso de tres (3) minutos entre ambas partes.
- 4.2.2 En el descanso los equipos deben cambiar de campo.
- 4.2.3 Una vez comenzado, el tiempo de juego es continuo hasta los 2 últimos minutos del partido, y solamente puede ser detenido por el árbitro principal en caso de una lesión seria, de la necesidad de consultar con los otros árbitros o de cualquier otra circunstancia especial.
- 4.2.3.1 Durante los dos (2) últimos minutos del partido, o durante los dos (2) últimos minutos de la segunda parte de la prórroga (ver sección 4.2.4.1 del reglamento), el tiempo de juego se detendrá durante todas las interrupciones que se presenten a excepción de un gol.
- 4.2.4 Si fuese necesario tener un ganador en un partido que termina en empate, se jugará una prórroga de diez (10) minutos con un descanso de tres (3) minutos entre ésta y el final del partido.
- 4.2.4.1 Una prórroga está compuesta por dos períodos de cinco (5) minutos. Los equipos empezarán en el mismo campo que empezaron el partido.
- 4.2.4.2 Cuando los primeros cinco (5) minutos de la prórroga concluyan, ambos equipos cambiarán inmediatamente de campo. El descanso entre estas partes será de un (1) minuto.
- 4.2.4.3 Una prórroga es parte del mismo partido, y por lo tanto debe jugarse con los mismos jugadores declarados en el partido empatado.
- 4.2.5 Si después de los diez (10) minutos de prórroga el partido sigue empatado, después de un descanso de un (1) minuto y sin cambiar de campo, el partido debe continuar sin interrupciones hasta que se marque un gol. El primer equipo que marque un gol gana el partido.
- 4.2.6 Período de tiempo muerto:
En todas las competiciones, cada equipo puede solicitar un período de tiempo muerto en cada parte del partido durante una pausa natural en el juego. El tiempo muerto puede solicitarse tanto por el capitán como por el entrenador.
- 4.2.6.1 Para solicitar un tiempo muerto, el capitán o el entrenador deben llamar la atención del árbitro principal o de los árbitros acuáticos y pedir verbalmente el tiempo muerto levantando ambos brazos sobre la cabeza para formar una gran letra O. El árbitro principal aceptará la solicitud repitiendo la señal y deteniendo el cronómetro. Los árbitros acuáticos también imitarán la señal del árbitro principal de tiempo muerto.
- 4.2.6.2 Cada período de tiempo muerto debe durar un (1) minuto. Cuando hayan transcurrido cuarenta y cinco (45) segundos, el árbitro principal avisará que faltan quince (15) segundos.
- 4.2.6.3 El tiempo muerto sólo se permite en los dos períodos regulares de quince (15) minutos. No puede solicitarse tiempo muerto durante ninguno de los períodos de cinco (5) minutos de la prórroga o durante el período del gol de desempate instantáneo.
- 4.2.6.4 Durante el período de tiempo muerto, los jugadores sancionados y los entrenadores pueden reunirse con el equipo dentro del área de juego. Al finalizar el tiempo muerto, los jugadores sancionados deben regresar a su posición en el área de penalización y los entrenadores deben abandonar el área de juego.

4.3 Comienzo del juego

- 4.3.1 Al comienzo de un partido, después del descanso, después de marcar un gol, o después de un penalti, la posición inicial de los jugadores de cada equipo debe ser en el agua junto a sus respectivas líneas finales y cada jugador debe tener al menos una mano en contacto con la línea final. Esta mano debe ser visible a los árbitros.
- 4.3.2 Los suplentes de cada equipo deben estar en su respectiva área de suplentes, y los jugadores sancionados en su respectiva área de penalización.

- 4.3.3 Desde el momento en que el árbitro principal da la señal para empezar el juego hasta el momento en que la pastilla entra "en posesión", todos los jugadores, incluyendo los suplentes, que entren en juego deben hacerlo como se indica en la sección 4.3.1 del reglamento. Una vez que un jugador o un equipo esté "en posesión" de la pastilla, los jugadores que entren en juego desde el área de suplentes sólo pueden hacerlo sentados en el bordillo de la piscina. Ver la excepción en la sección 4.3.4 del reglamento: sustitución por los extremos.
- 4.3.3.1 Se sancionará con una expulsión temporal de dos (2) minutos a aquellos jugadores que entren en juego zambulléndose o tirándose de cabeza desde una posición de pie. Por cuestiones de seguridad de todos los jugadores, esta regla será de imposición estricta e inmediata: no se dará advertencia alguna.
- 4.3.4 **SÓLO PARA TORNEOS QUE APLIQUEN LA SUSTITUCIÓN POR LOS EXTREMOS:** Desde el momento en que el árbitro principal da la señal para empezar el juego hasta el momento en que la pastilla entra "en posesión", todos los jugadores, incluyendo los suplentes, que entren en juego deben hacerlo como se indica en la sección 4.3.1 del reglamento. Una vez que un jugador o un equipo esté "en posesión" de la pastilla, los jugadores que entren en juego por detrás de la línea final pueden hacerlo usando cualquier estilo, incluso zambulléndose o tirándose de cabeza desde una posición de pie.
- 4.3.4.1 No se considerará como penalti el tirarse de pie o de cabeza en las sustituciones, si se hacen con cuidado en los casos de torneos que apliquen la sustitución por la banda de salida.
- 4.3.5 La posición inicial de los oficiales del partido es:
- 4.3.5.1 El árbitro principal debe estar situado en el lateral de la piscina, aproximadamente en el centro de la banda lateral.
- 4.3.5.2 Los dos árbitros acuáticos deben estar en el agua aproximadamente en el centro de su respectiva banda lateral.
- 4.3.6 Se debe hacer una señal audible treinta (30) segundos antes de cada parte (primera parte, segunda parte, antes de las partes de la prórroga y antes del período del gol de oro.) Al finalizar los treinta (30) segundos, se debe dar la señal audible de comienzo del juego.
- 4.3.7 El árbitro principal debe reanudar el juego treinta (30) segundos después de haberse marcado un gol, o antes si el equipo anotador está preparado. No se dará la advertencia de los treinta (30) segundos.
- 4.3.7.1 Si por alguna razón se reanudara el juego antes de que todos los jugadores hayan alcanzado su banda de salida del área de juego, deben tocarla antes de reincorporarse al juego. La mano del jugador que toca la banda debe ser visible al árbitro principal.
- 4.3.8 Si el juego se detuviese debido a una infracción, un accidente o una lesión, debe ser el árbitro principal quien lo reanude.

4.4 Sustitución

- 4.4.1 Existen tres (3) métodos para sustituir a los jugadores en un torneo: sustitución por las bandas, sustitución dentro del agua y sustitución por los extremos. Sólo puede aplicarse un método por torneo.
- 4.4.2 **Sustitución por las bandas**
- 4.4.2.1 En los Campeonatos del Mundo, sólo se permite la sustitución por las bandas.
- 4.4.2.2 El área de suplentes de ambos equipos debe estar en el mismo lado del área de juego. Además, deben estar señalizadas en el bordillo de la piscina, y ser visibles desde la superficie del agua del área de juego. El lugar preferible para su ubicación es la banda lateral situada frente al árbitro principal y a los controladores de tiempo y puntuación, con el fin de que las sustituciones puedan observarse fácilmente.

- 4.4.2.3 La banda lateral del área de juego, bien sea una barrera, bien sea la pared de la piscina, debe ser contigua a las áreas de suplentes de los equipos. No puede existir un área neutral entre el área de juego y las áreas de suplentes de los equipos.
- 4.4.2.4 El área de sustitución de cada equipo debe ser el área de 5 metros situada a una distancia de entre 5 y 10 metros del extremo que tiene la portería que el equipo defiende.
- 4.4.2.5 Se considera que un jugador que abandona el área de juego está completamente dentro de su área de suplentes cuando su cuerpo está totalmente fuera del agua y dentro de los límites del área de suplentes.
- 4.4.2.6 El suplente no puede entrar en el área de juego hasta que el jugador al que va a sustituir esté completamente fuera del agua. Se considera que el suplente ha salido del área de suplentes cuando su cuerpo entra en contacto con el agua en el área de juego.
- 4.4.2.7 Los suplentes no pueden sentarse en el bordillo de la piscina con las piernas o las aletas dentro del agua.
- 4.4.2.8 Cuando la pastilla está en juego a menos de tres (3) metros del área de suplentes, éstos solo pueden incorporar al juego desde una posición sentada o agachada (en cuclillas) en el bordillo del área de juego y dentro del área de suplentes. Se sancionará con una expulsión temporal de dos minutos a aquellos jugadores que entren en juego zambulléndose o tirándose de cabeza o de pie. Por cuestiones de seguridad de todos los jugadores, esta regla será de imposición estricta e inmediata: no se dará advertencia alguna. Cuando la pastilla esta en juego fuera del dicho zona de tres (3) metros, no se sancionará aquellos jugadores que entren en juego zambulléndose o tirándose de cabeza o de pie.
- 4.4.2.9 Los suplentes deben tocar su respectiva línea final antes de incorporarse al juego cuando entren el área de juego después de que se haya marcado un gol o tirado un penalti.
- 4.4.2.10 Se puede hacer uso de los cuatro suplentes mientras el partido está en proceso, i.e. sustitución por la vía rápida o durante una pausa natural en el juego, ej. pastilla fuera de juego, penalti, gol, descanso o tiempo muerto.
- 4.4.2.11 Se puede sustituir a uno, dos, tres o cuatro jugadores a la vez.
- 4.4.2.12 Los suplentes que cometan una infracción serán sancionados con una expulsión temporal de dos (2) minutos. Ese equipo jugará sin jugadores en un número equivalente al de los suplentes infractores.
- 4.4.2.13 Los árbitros no deben esperar a que los suplentes regresen a su posición de juego, i.e. falta a favor.
- 4.4.2.14 Los jugadores que hayan sido sustituidos por un suplente pasan a ser suplentes y deben esperar en su área de suplentes hasta que se les necesite.
- 4.4.3 Sustitución dentro del agua**
- 4.4.3.1 El área de suplentes de ambos equipos debe estar señalizada en el mismo lado del área de juego. El lugar preferible para su ubicación es la banda lateral situada frente al árbitro principal y a los controladores de tiempo y puntuación, con el fin de que las sustituciones puedan observarse fácilmente.
- 4.4.3.2 La banda lateral del área de juego debe ser contigua al área de suplentes. No puede existir un área neutral entre el área de juego y las áreas de suplentes de los equipos.
- 4.4.3.3 El área de sustitución de cada equipo debe ser el área de 5 metros situada a una distancia de entre 5 y 10 metros del extremo que tiene la portería que el equipo defiende.
- 4.4.3.3.1 Una corchera ubicada justo encima de la barrera sumergida o de la línea de demarcación que forma la banda lateral debe indicar el borde del área de juego, además de delimitar el borde del área de juego de las áreas de los suplentes.
- 4.4.3.3.2 No está permitido que los jugadores se cuelguen de las corcheras que delimitan las áreas de los suplentes de los equipos.
- 4.4.3.4 Se considera que un jugador que abandona el área de juego está completamente dentro de

- 4.4.3.5 su área de suplentes cuando su tubo sale a la superficie y está dentro del área de suplentes.
- 4.4.3.5 El suplente no puede entrar en el área de juego hasta que el tubo del jugador al que va a sustituir haya salido a la superficie del agua del área de suplentes. Se considera que el suplente ha salido del área de suplentes cuando su tubo se sumerge bajo la superficie del agua dentro del área de suplentes de su equipo.
- 4.4.3.6 Los suplentes deben tocar su respectiva línea final antes de incorporarse al juego cuando entren el área de juego después de que se haya marcado un gol o tirado un penalti.
- 4.4.3.7 Se puede hacer uso de los cuatro suplentes mientras el partido está en proceso, i.e. sustitución por la vía rápida o durante una pausa natural en el juego, ej. pastilla fuera de juego, penalti, gol, descanso o tiempo muerto.
- 4.4.3.8 Se puede sustituir a uno, dos, tres o cuatro jugadores a la vez.
- 4.4.3.9 Los suplentes que cometan una infracción serán sancionados con una expulsión temporal de dos (2) minutos. Ese equipo jugará sin jugadores en un número equivalente al de los suplentes infractores.
- 4.4.3.10 Los árbitros no deben esperar a que los suplentes regresen a su posición de juego, i.e. falta a favor.
- 4.4.3.11 Los jugadores que hayan sido sustituidos por un suplente pasan a ser suplentes y deben esperar en su área de suplentes hasta que se les necesite.
- 4.4.4 **Sustitución por los extremos**
- 4.4.4.1 Ésta es la forma menos deseable de sustitución en un torneo y debe usarse SOLAMENTE cuando la sustitución por las bandas no es posible.
- 4.4.4.2 La línea final de las áreas de suplentes de los equipos debe ser contigua al área de suplentes. No puede existir un área neutral entre el área de juego y las áreas de suplentes de los equipos.
- 4.4.4.3 El área de suplentes del equipo está ubicada detrás de la línea final que tiene la portería que el equipo defiende.
- 4.4.4.4 Se considera que un jugador que abandona el área de juego está completamente dentro de su área de suplentes cuando su cuerpo está totalmente fuera del agua y dentro de los límites del área de suplentes.
- 4.4.4.5 El suplente no puede entrar en el área de juego hasta que el jugador al que va a sustituir esté completamente fuera del agua. Se considera que el suplente ha salido del área de suplentes cuando su cuerpo entra en contacto con el agua en el área de juego.
- 4.4.4.6 Los suplentes no pueden sentarse en el bordillo de la piscina con las piernas o las aletas dentro del agua.
- 4.4.4.7 Se puede hacer uso de los cuatro suplentes mientras el partido está en proceso, i.e. sustitución por la vía rápida o durante una pausa natural en el juego, ej. pastilla fuera de juego, penalti, gol, descanso o tiempo muerto.
- 4.4.4.8 Se puede sustituir a uno, dos, tres o cuatro jugadores a la vez.
- 4.4.4.9 Los suplentes que cometan una infracción serán sancionados con una expulsión temporal de dos (2) minutos. Ese equipo jugará sin jugadores en un número equivalente al de los suplentes infractores.
- 4.4.4.10 Los árbitros no deben esperar a que los suplentes regresen a su posición de juego, i.e. falta a favor.
- 4.4.4.11 Los jugadores que hayan sido sustituidos por un suplente pasan a ser suplentes y deben esperar fuera de la piscina, en el extremo de su equipo hasta que se les necesite.

4.5 Detención del juego

- 4.5.1 El árbitro principal es el encargado de hacer la señal para detener el juego tras una indicación del controlador de tiempo de que las partes han terminado.

- 4.5.2 El árbitro principal también detiene el juego:
- 4.5.2.1 Cuando se marca un gol.
 - 4.5.2.2 Cuando se comete una infracción de las reglas.
 - 4.5.2.3 Cuando ocurre un accidente o una lesión.
 - 4.5.2.4 Cuando se tiene la necesidad de consultar a los árbitros acuáticos.
 - 4.5.2.5 Cuando existe una circunstancia especial por la cual el árbitro principal considera oportuna la detención del juego.
- 4.5.3 El reloj no se detiene a no ser que lo indique el árbitro principal.

4.6 Procedimiento de puntuación

- 4.6.1 Sólo se considera gol válido aquél en el que la pastilla entera entra completamente en el área de gol de la portería, y hace contacto con la parte posterior y/o inferior de la canal, habiendo sido impulsada por o desde un palo. Si la pastilla entra en el área de gol impulsada por cualquier otra parte que no sea el área de juego del palo, el gol debe anularse y se actuará según la infracción cometida.
- 4.6.2 El área de gol es el área cuyo ancho es 120mm desde el extremo del área de juego hasta la parte frontal de la portería, 180mm de alto por 3m de largo, a lo largo de la canal de la portería.
- 4.6.3 Las ilustraciones de goles válidos en las que el disco entra completamente en el área de gol y toca la parte posterior y/o inferior de la canal aparecen en los ocho (8) diagramas identificados del 1 al 8 en el apéndice "I". Los diagramas de goles no válidos aparecen en el apéndice "J". Los diagramas del 1 al 4 son ejemplos de una pastilla que no entra completamente en el área de gol, mientras que los diagramas 5 y 6 son ejemplos ilustrativos de que aunque la pastilla entra completamente en el área de gol, no llega a tocar ni la parte posterior ni la inferior de la canal.

5. LA EJECUCIÓN DE FALTAS

5.1 La ley de la ventaja

- 5.1.1 En cualquier momento durante el partido, si un árbitro observa una falta contra el equipo en posesión pero decide que la infracción no afecta la ventaja que tiene el equipo en posesión, **el juego debe continuar como si la falta no se hubiese cometido.**
- 5.1.2 Si se observa una infracción y se aplica la ley de la ventaja, cuando se detenga el juego el árbitro puede aplicar una penalización retardada.

5.2 La ley de la esquina

- 5.2.1 Se define como "esquina" el área inscrita por un arco de 1m de radio en las cuatro (4) esquinas en el fondo del área de juego.
- 5.2.1.1 El arco señalizado pertenece a la esquina, y en el momento en el que la pastilla toca el arco puede aplicarse la ley de la esquina.
- 5.2.2 Como maniobra defensiva, un defensor puede meter la pastilla en la esquina y mantenerla allí hasta que su equipo pueda ofrecerle ayuda. Este jugador puede ser reemplazado por otro que pretenda sacar la pastilla de la esquina, pero si un tercer jugador intenta mantener la pastilla en la esquina y no la saca de manera inmediata de la esquina, el árbitro debe detener el juego y conceder una falta a favor al equipo contrario. El uso repetido de esta maniobra por el mismo equipo supondrá una amonestación (1ª infracción) al jugador(es) o una expulsión temporal de dos (2) minutos (infracción adicional) del jugador.

5.3 Las infracciones

Los jugadores pueden ser sancionados por las siguientes infracciones:

- 5.3.1 Comenzar el juego de forma incorrecta según estas reglas.
- 5.3.2 Ponerse de pie en el área de juego de forma que se interfiera con el desarrollo del juego.
- 5.3.3 Infracciones de la ley de la esquina.
- 5.3.4 Tener más de seis (6) jugadores en el agua cuando el partido está en juego, o permitir que un suplente se meta al agua para sustituir a un jugador sancionado con una expulsión temporal o definitiva.
- 5.3.5 Empujar o tratar de jugar la pastilla con cualquier otra cosa que no sea el área de juego del palo.
- 5.3.6 Manipular la pastilla con la mano libre o la de juego; esto incluye guiar la pastilla con un dedo extendido.
 - 5.3.6.1 Si la pastilla tocase accidentalmente la parte posterior de la mano de juego, no se considerará manipulación de la pastilla a menos que se use deliberadamente para empujar la pastilla.
- 5.3.7 Levantar o transportar la pastilla cuando se lleve con el palo.
- 5.3.8 Obstruir a un contrincante de cualquier forma cuando no esté en posesión de la pastilla.
- 5.3.9 Comportarse de una manera o hacer uso de una conducta tal que a juicio de los oficiales vaya contra el espíritu deportivo del partido.
- 5.3.10 Detener o intentar detener un gol que esté a punto de marcarse con cualquier otra cosa que no sea el área de juego del palo.
- 5.3.11 Cubrir u obstruir la pastilla con cualquier parte del cuerpo o del equipamiento, cuando no se esté en posesión, para evitar que otros jugadores tengan acceso a la pastilla.
- 5.3.12 Tratar de obtener posesión de la pastilla mediante obstrucciones.
- 5.3.13 Hacer uso de las manos, los brazos o el cuerpo de forma tal que se agarre, empuje o tire de un contrincante o de su palo.
- 5.3.14 Quitarle o intentar quitarle el equipo a un contrincante.
- 5.3.15 Insultar, mediante palabras o gestos, a otros jugadores o a los oficiales.
- 5.3.16 Negarse a aceptar las decisiones de los oficiales.
- 5.3.17 Agredir físicamente o herir deliberadamente a un contrincante, golpearlo o intentar golpearlo con cualquier parte del cuerpo o equipo. Esto incluye cualquier acción llevada a cabo en venganza.

6. PENALIZACIONES.

6.1 Acción de los oficiales

- 6.1.1 El árbitro principal debe detener el juego si se produjese alguna infracción del reglamento. El juego se detiene si el árbitro principal ve hacer al árbitro acuático la señal de detener el juego, o si él mismo observa la infracción desde su posición.
 - 6.1.1.1 Dependiendo de la gravedad de la infracción, los árbitros juzgarán cuáles de las siguientes medidas deben llevarse a cabo para sancionar a los infractores.
 - 6.1.1.1.1 Pueden amonestar al jugador/es infractor/es (ver sección 6.2)
 - 6.1.1.1.2 Pueden expulsar al jugador/es infractor/es del agua temporalmente dos (2) o cinco (5) minutos (ver sección 6.3)
 - 6.1.1.1.3 Pueden expulsar al jugador/es infractor/es del agua definitivamente (ver sección 6.4)

- 6.1.1.2 Además de sancionar al jugador/es infractor/es, o como alternativa, los árbitros también pueden llevar a cabo las siguientes medidas para sancionar a un equipo infractor.
- 6.1.1.2.1 Pueden conceder un ENTRE DOS, sin que se conceda ventaja a ningún equipo (ver sección 6.5)
- 6.1.1.2.2 Pueden conceder una FALTA A FAVOR al equipo contrario (ver sección 6.6)
- 6.1.1.2.3 Pueden conceder un PENALTI si la infracción se comete dentro de los 3m del área de gol (ver sección 6.7)
- 6.1.1.2.4 Pueden conceder un GOL POR PENALTI al equipo contrario (ver sección 6.8)
- 6.1.1.3 Si los suplentes o los oficiales del equipo cometiesen alguna infracción del reglamento, pueden verse también sancionados por los árbitros, i.e. un suplente debe ser sancionado de la misma manera que un jugador. Un suplente sancionado debe cumplir la sanción en el área de penalización. Además, el equipo debe retirar a un jugador del agua de forma que se juegue en inferioridad numérica durante el cumplimiento de la falta.

6.2 Amonestaciones

- 6.2.1 Una vez que se haya detenido el juego, los árbitros pueden amonestar verbalmente al jugador o al equipo infractor pertinente cuando se produzcan infracciones leves o accidentales, o cualquier otra circunstancia que los árbitros consideren necesaria.
- 6.2.2 Una vez que se haya amonestado al jugador o equipo infractor, los árbitros deben indicar si se reanuda el partido con un entre dos o con una falta a favor.
- 6.2.3 En caso de que un jugador o equipo sea amonestado por haber abandonado la línea final antes de la señal de comienzo de juego, la pastilla debe permanecer en el centro y el juego se reanudará según la sección 6.6.

6.3 Expulsión temporal

- 6.3.1 Cuando se produzcan infracciones graves o faltas colectivas leves, una vez detenido el juego, el árbitro debe enviar al jugador infractor al área de penalización para que cumpla una expulsión temporal de dos (2) o cinco (5) minutos.
- 6.3.1.1 El árbitro que detuvo el juego debe indicar la expulsión temporal, señalando primero al jugador/es infractor/es y luego el área de penalización, y levantando dos (2) o cinco (5) dedos de la mano libre para indicar exactamente la duración de la expulsión que debe cumplirse.
- 6.3.1.1.1 La duración real de la expulsión no empieza hasta que el jugador infractor está en el área de penalización, situada junto a la mesa del controlador de tiempo.
- 6.3.1.1.2 Los jugadores que estén cumpliendo expulsiones temporales no pueden ser sustituidos por suplentes.
- 6.3.1.2 El cronometraje de los jugadores expulsados temporalmente es responsabilidad del controlador de tiempo.
- 6.3.1.2.1 Los jugadores infractores que hayan sido expulsados temporalmente deben esperar una señal del controlador de tiempo indicando el final de la expulsión, así como la autorización del árbitro principal, antes de volver a meterse en el agua por la línea central.
- 6.3.1.2.2 Un jugador expulsado temporalmente debe incorporarse al juego metiéndose poco a poco en el agua por la línea central. Bajo ninguna circunstancia se permite que un jugador expulsado temporalmente se zambulla o se tire de cabeza en el agua cuando el partido esté en juego.
- 6.3.1.2.3 Si la expulsión temporal finaliza mientras el juego está detenido, el jugador expulsado no puede meterse en el agua hasta que uno de los equipos toque la pastilla.
- 6.3.1.3 Una vez que se le haya indicado al jugador infractor que salga del agua, el árbitro que

detuvo el juego debe indicar si se reanudará el partido con un entre dos, una falta a favor o un penalti.

6.4 Expulsión definitiva

- 6.4.1 Cuando se produzcan infracciones graves deliberadamente o casos reiterados de conducta antideportiva, una vez detenido el juego, los árbitros deben expulsar al jugador infractor del agua durante el resto del partido, lo que incluye cualquier prórroga si la hubiere.
- 6.4.1.1 El árbitro que detuvo el juego debe indicar la expulsión definitiva, señalando primero al jugador/es infractor/es y luego al área de penalización, mientras se hace oscilar el otro brazo hacia adelante y hacia atrás horizontalmente al agua en un arco de 90°.
- 6.4.1.1.1 Los jugadores infractores que hayan sido expulsados definitivamente del partido deben ir al área de penalización, situada junto a la mesa del controlador de tiempo, y permanecer allí hasta que el partido finalice.
- 6.4.1.1.2 Un jugador expulsado definitivamente no puede ser sustituido por un suplente.
- 6.4.2 Una vez que se le haya indicado al jugador infractor que salga del agua, el árbitro que detuvo el juego debe indicar si se reanudará el partido con un entre dos, una falta a favor o un penalti.
- 6.4.3 En caso de que un oficial del equipo (manager, ayudante del manager, entrenador, entrenador acuático, médico, etc.) cometa una infracción grave deliberadamente, o demuestre conducta antideportiva reiteradamente, se detendrá el juego y los árbitros expulsarán definitivamente al oficial infractor del equipo del borde de la piscina, lo que incluye cualquier prórroga si la hubiere, de forma que el oficial del equipo no pueda seguir ni interrumpiendo el partido, ni dirigiéndolo, ni coordinándolo, ni ejerciendo influencia alguna sobre el equipo.

6.5 Entre dos

(ver apéndice “K”)

- 6.5.1 Cuando se produzcan infracciones leves o accidentales, o cualquier otra circunstancia que los árbitros consideren necesaria, una vez detenido el juego, los árbitros pueden conceder un entre dos, sin que se conceda ventaja a ningún equipo, de manera única o conjuntamente con las reglas 6.2, 6.3 o 6.4.
- 6.5.1.1 El árbitro que detuvo el juego debe indicar un entre dos con los brazos cruzados sobre la cabeza con los puños cerrados.
- 6.5.1.2 Cuando se concede un entre dos, el juego se reanuda desde la superficie de la siguiente manera.
- 6.5.1.2.1 La pastilla se ubica en el punto en el que se cometió la infracción, siempre y cuando no se coloque a menos de 2m de las líneas laterales y/o a menos de 5m de las líneas finales.
- 6.5.1.2.2 Los árbitros acuáticos deben formar una línea imaginaria a lo ancho del área de juego alineados con la pastilla, y ambos equipos deben estar en lados opuestos de la línea con todos los jugadores en la superficie (i.e. con la punta del tubo fuera del agua). Los jugadores pueden colocarse en cualquier lugar del área de juego entre la portería que están defendiendo y la línea imaginaria.
- 6.5.1.2.3 Un jugador de cada equipo se prepara para tomar posesión de la pastilla, una vez que el árbitro principal haga la señal para reanudar el juego.
- 6.5.1.2.4 Cuando ambos equipos estén en posición, los árbitros acuáticos deben indicar al árbitro principal que el juego va a reanudarse levantando un brazo recto hacia arriba en el aire, con la mano abierta y los dedos juntos.
- 6.5.1.2.5 El juego se reanuda con la señal del árbitro principal, y ambos equipos intentar tomar posesión de la pastilla inmediatamente.

6.6 Falta a favor

(ver apéndice “L”)

- 6.6.1 Ante cualquier infracción del reglamento, una vez detenido el juego, los árbitros pueden conceder una falta a favor contra el equipo infractor, de manera única o conjuntamente con las reglas 6.2, 6.3 o 6.4.
- 6.6.2 Para reanudar el juego:
- 6.6.2.1 La pastilla se coloca en el punto en el que se cometió la infracción, a no ser que ocurriese lejos de la pastilla, en cuyo caso debe situarse en la posición en la que se encontraba la pastilla cuando se detuvo el juego. La pastilla nunca debe colocarse a menos de 2m de las líneas laterales o a menos de 5m de las líneas finales.
- 6.6.2.2 Primero, los árbitros acuáticos se alinean con la pastilla, luego levantan una mano en señal de 'parar' con la palma en dirección al equipo infractor para indicar una falta a favor. A continuación nadan 3m alejándose de la pastilla en dirección al equipo infractor, y forman una línea imaginaria a lo ancho del área de juego detrás de la que deben permanecer todos los jugadores del equipo infractor.
- 6.6.2.2.1 Si el equipo infractor no retrocede, o no permanece tras la línea de tres (3) metros, como penalización adicional, la pastilla puede adelantarse tres (3) metros hacia la portería del equipo infractor.
- 6.6.2.3 Los jugadores del equipo al que se ha cometido la falta se preparan para tomar posesión de la pastilla, situándose en cualquier lugar del área de juego; y,
- 6.6.2.4 Cuando ambos equipos están en posición, los árbitros acuáticos deben indicar al árbitro principal que el juego va a reanudarse levantando un brazo recto hacia arriba en el aire, con la mano abierta y los dedos juntos.
- 6.6.3 Una vez que el árbitro principal indica la señal para reanudar el juego, el equipo al que se ha cometido la falta debe tomar posesión en menos de cinco (5) segundos después de la señal.
- 6.6.3.1 Si un jugador no toma posesión de la pastilla en menos de cinco (5) segundos después de la señal del árbitro principal para reanudar el partido, este equipo pierde la falta a favor. A continuación, el juego se reanuda con un entre dos.
- 6.6.3.2 Los jugadores del equipo infractor pueden sumergirse pero no deben atravesar la línea imaginaria hasta que el equipo al que se ha cometido la falta haya tomado posesión de la pastilla.

6.7 Valoración de las infracciones

6.7.1 La naturaleza de las infracciones

6.7.1.1 **Infracción leve**

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

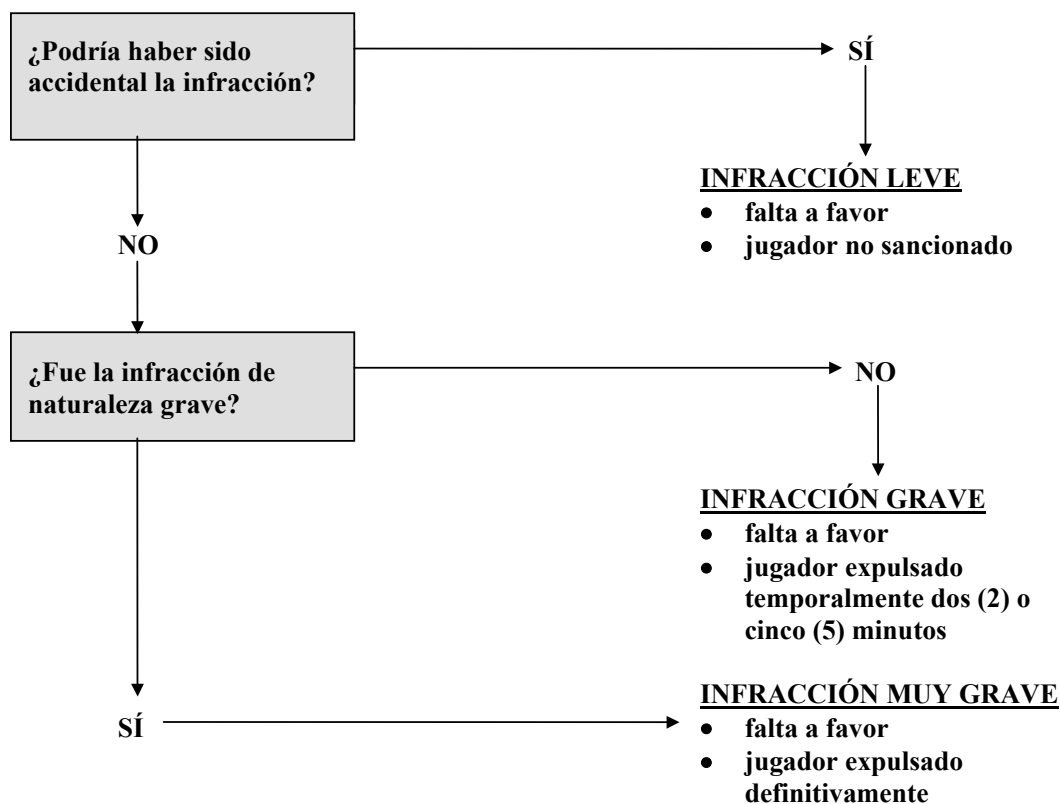
6.7.1.2 **Infracción grave**

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

6.7.1.3 **Infracción muy grave**

- peleas, golpes
- infracciones graves de manera continuada

6.7.2 Procedimiento de selección de las infracciones



6.7.3 Jugada peligrosa.

6.7.3.1 Si el árbitro acuático considera que la pastilla se jugó deliberadamente de forma peligrosa, debe amonestar al jugador infractor y conceder una falta a favor, expulsarlo temporalmente o definitivamente del partido.

6.7.4 Tiro deliberado fuera del área de juego.

6.7.4.1 Cuando un jugador tira deliberadamente la pastilla fuera de las líneas laterales, se amonesta al equipo y se sanciona al jugador infractor. El juego se reanuda con una falta a favor.

6.7.5 Expulsiones temporales.

6.7.5.1 La siguiente tabla es una lista de las expulsiones temporales que deben concederse a los infractores de las faltas indicadas.

6.7.5.2

REGLA	INFRACCIÓN/FALTA	1ª Infracción	2ª Infracción	3ª Infracción o más
5.3.1	Salida incorrecta	Amonestación	2 minutos	2 minutos
5.3.2	Ponerse de pie en el fondo	Amonestación	2 minutos	2 minutos
5.3.3	Ley de la esquina	Amonestación	2 minutos	2 minutos
5.3.6	Manipular la pastilla con la mano libre	2 minutos	2 minutos	2 minutos
5.3.7	Levantar/transportar la pastilla	2 minutos	2 minutos	2 minutos
5.3.9	Conducta antideportiva	2 minutos	2 o 5 minutos*	5 minutos
5.3.10	Detener un gol ilegalmente	2 minutos	2 minutos	5 minutos
5.3.13	Agarrar a un contrincante	2 minutos	2 o 5 minutos o Expulsión definitiva *	5 minutos o Expulsión definitiva *
5.3.14	Quitarle el equipamiento a un contrincante	2 minutos	5 minutos o Expulsión definitiva *	Expulsión definitiva
5.3.15	Insultos	2 minutos o Expulsión definitiva*	5 minutos o Expulsión definitiva *	Expulsión definitiva
5.3.17	Atacar/herir	Expulsión definitiva		

* Dependiendo de la gravedad

6.8 Penalti. (ver apéndice “M”)

6.8.1 Si ocurrese alguna infracción dentro del área de gol de 3m que evitase que un gol casi seguro fuese anotado, el árbitro debe señalar al árbitro principal que detenga el juego levantando una mano con el puño cerrado con un movimiento vertical del brazo de arriba abajo, para indicar que se ha concedido un penalti contra el equipo infractor. El árbitro, según su propio criterio, puede también sancionar al jugador infractor con una amonestación, una expulsión temporal o una expulsión definitiva.

6.8.2 Preparación de un tiro de penalti:

6.8.2.1 La pastilla se coloca directamente delante de la portería del equipo infractor en el punto de penalti que está alineado con el punto medio de la línea final y exactamente a 3m de ella.

6.8.2.2 El capitán del equipo que ha sufrido la falta selecciona dos (2) atacantes de entre todos los jugadores y suplentes del equipo ofendido, que inicialmente se encuentran tanto en la superficie como detrás de la pastilla

6.8.2.2.1 Los jugadores del área de penalización no pueden ser seleccionados para el tiro del penalti, lo que incluiría al jugador expulsado al área de penalización que causó la infracción por la que se está jugando el penalti.

6.8.2.3 El capitán del equipo infractor selecciona a un (1) defensor de entre todos los jugadores y suplentes del equipo infractor, que inicialmente se encuentra en la superficie cerca del punto medio de la línea final y mantiene al menos una mano en contacto con la pared final.

- 6.8.2.4 El resto de los jugadores de ambos equipos debe regresar a sus respectivas áreas de suplentes.
- 6.8.2.5 Los árbitros acuáticos deben colocarse en la superficie cerca de la línea final, uno en cada lado de la línea de puntos de 6m que limita el área de penalti.
- 6.8.3 El árbitro principal, una vez que se haya percatado de que todo el mundo está en el lugar apropiado, y de que los árbitros acuáticos tienen un brazo levantado para indicar que están preparados para empezar el juego, dará la señal para que se juegue el penalti.
- 6.8.4 Una vez que se haya dado la señal de comienzo del juego para jugar un penalti:
- 6.8.4.1 Un atacante, a criterio de su equipo, se sumergirá y debe tomar posesión de la pastilla dentro de los cinco (5) segundos siguientes a la señal dada. Si el jugador no tomase posesión de la pastilla se da por perdido el tiro y se considera defendido con éxito el penalti.
- 6.8.4.2 Una vez que un atacante haya tomado posesión, se continúa el juego hasta que se decida la suerte del penalti.
- 6.8.4.3 A criterio de su equipo, el otro atacante se sumergirá, y ambos jugadores intentarán mantener posesión de la pastilla, marcar gol, llevar la pastilla dentro del área de penalti, y evitar que el defensor tome posesión de la pastilla y la saque fuera del área de penalti.
- 6.8.4.4 Si alguno de los atacantes cometiese una infracción mientras el penalti está en juego, el árbitro acuático que haya visto la falta debe actuar inmediatamente señalando la detención del juego e informando al jugador de la infracción cometida. El penalti se considerará defendido con éxito por el defensor, i.e. no se anotará ningún gol, incluso si se hubiese marcado alguno antes de que el árbitro detuviese el juego.
- 6.8.4.5 El defensor, según su propio criterio, se sumergirá y debe mantener una mano en contacto con la pared final hasta que un atacante haya tomado posesión de la pastilla, en cuyo momento, el defensor no tendrá que seguir tocando la pared con una mano, y debe tratar no sólo de evitar que se marque un gol, sino también de tomar posesión de la pastilla y de lanzarla totalmente al otro lado de la línea de puntos de 6m, i.e. fuera del área de penalti.
- 6.8.4.6 Los árbitros acuáticos, cuando lo consideren oportuno, se sumergirán, se asegurarán de que los atacantes toman posesión dentro de los 5 segundos y señalarán al árbitro principal que detenga el juego cuando la suerte del penalti se haya decidido, bien sea por haberse marcado un gol o por haberse sacado la pastilla fuera del área de penalti.
- 6.8.5 Una vez que se haya tirado el penalti, tanto si se marca un gol como si no, el partido se reanudará según la regla 4.3.
- 6.8.6 Una vez que se haya concedido un penalti, debe jugarse, incluso si se termina el tiempo del partido antes de que un oficial pida tiempo.
- 6.8.7 Durante el lanzamiento de un penalti, se paran el reloj del partido y todos los relojes que marcan el tiempo de los jugadores expulsados. Una vez que se anote un gol o se defienda con éxito el penalti, el árbitro principal volverá a poner en marcha el reloj del partido y los relojes que marcan el tiempo de los jugadores expulsados.

6.9 Gol por penalti

- 6.9.1 Sólo en circunstancias extremas, debido a una infracción severa del reglamento cometida en cualquier parte del área de juego, incluyendo el área de gol, y en aquellos casos en los que se hubiese marcado un gol casi seguro, una vez que se haya detenido el juego, los árbitros pueden conceder un gol por penalti al equipo no infractor y no exigir el lanzamiento del penalti.
- 6.9.2 El árbitro acuático indica un gol por penalti haciendo la señal de detener el juego, seguida de la de penalti y finaliza indicando la de gol.

- 6.9.3 Cuando se concede un gol por penalti, el juego se reanuda con la pastilla colocada en el centro del área de juego según la regla 4.3. No se dará el aviso de los treinta (30) segundos.

6.10 Pastilla fuera del área de juego (ver apéndices “B” y “C”)

- 6.10.1 En una piscina en la que no haya pared como línea lateral, si la pastilla sale completamente fuera del área de juego, i.e., sobrepasa la línea de demarcación o barrera, el árbitro debe detener el juego y conceder un entre dos o una falta a favor contra el equipo infractor.
- 6.10.2 La pastilla debe colocarse a 2m del lugar donde se produjo la salida, excepto que haya salido a menos de 5m de la línea final, en cuyo caso la pastilla debe colocarse a 5m de la línea final y a 2m de la línea de demarcación.
- 6.10.3 Cuando un jugador hace que la pastilla salte la línea lateral o barrera a propósito, el equipo recibe una advertencia y se sanciona al jugador infractor. El juego se reanuda con una falta a favor.

6.11 Salidas nulas

- 6.11.1 Comienzo de juego anticipado o saque nulo.
- | | |
|----------------|--|
| Salida: | Falta a favor del equipo no infractor desde el centro del área de juego. |
| Entre dos: | Falta a favor del equipo no infractor. |
| Falta a favor: | Retroceso de 3m de la pastilla (sí esto ocurre a 5m de la línea final, la pastilla se mueve hacia el centro del área de juego) |

6.12 Obstrucción

- 6.12.1 También ocurre cuando se lanza la pastilla hacia adelante y el jugador del otro equipo se da la vuelta pero no va por la pastilla.
- 6.12.2 Obstrucción en una falta a favor, antes de que la pastilla se haya puesto en juego. Se considera que un jugador está obstruyendo si procura bloquear la línea directa a la pastilla de un jugador contrario.

7. GENERALIDADES.

7.1 Preparativos antes del partido

- 7.1.1 Antes de un partido, los dos capitanes de los equipos se presentarán entre sí y después lo harán a los oficiales.

7.2 Quejas y apelaciones

- 7.2.1 Si un capitán o manager de un equipo presentase una queja sobre el desarrollo de un partido cuando está en juego, el árbitro principal debe detener el juego, consultar a los árbitros acuáticos o a otros según se considere necesario, considerar las pruebas presentadas, anunciar su decisión a todas las partes y reanudar el juego.
- 7.2.1.1 Si se sanciona a un jugador con un penalti, sólo el capitán de su equipo puede quejarse al árbitro acuático. Esto no se considera "*negarse a aceptar las decisiones tomadas por los oficiales*"; por lo tanto, no se debe sancionar con otro penalti por haber infringido la sección del reglamento 5.3.16. Si después de haber recibido una explicación, el jugador se negase a ir al área de penalización, esta acción sí que se consideraría negarse a aceptar las decisiones tomadas por los oficiales. El jugador debe ir inmediatamente al área de penalización, y dejar que el capitán de su equipo cambie opiniones sobre el asunto con el árbitro principal. Después de consultarlo, y de que se haya dado a conocer la decisión del árbitro principal, el capitán del equipo no deber seguir quejándose sobre el asunto, con el fin de que pueda continuarse el partido. Se puede apelar la decisión después del partido si se considera oportuno.

- 7.2.2 En los siguientes treinta (30) minutos al final de un partido, un representante oficial del equipo puede apelar la decisión del árbitro principal notificándolo por escrito al Director del Campeonato del Mundo.
- 7.2.3 Debe presentarse un pago de 100 euros en efectivo, o su equivalente, con la notificación escrita.
- 7.2.4 Todas las apelaciones remitidas adecuadamente deben decidirse el mismo día que las recibe el jurado, que estará compuesto por un representante de cada federación participante en el campeonato. La decisión del jurado es definitiva.

7.3 Abandono del partido

- 7.3.1 En caso de que se abandone un partido, el árbitro principal debe decidir qué tipo de acción posterior debe adoptarse.
- 7.3.2 La decisión del árbitro principal es definitiva.

7.4 Consejo regulador

- 7.4.1 El consejo regulador de todos los partidos internacionales de hockey subacuático debe ser la comisión de hockey subacuático de CMAS.
- 7.4.2 Cualquier consulta sobre las reglas por las que se rigen los partidos internacionales debe dirigirse al Director de reglamento de hockey subacuático.

8. CAMBIOS AL REGLAMENTO.

- 8.1 La participación de varias federaciones en los mundiales de hockey subacuático de CMAS brinda la oportunidad de proponer, debatir y aprobar cambios al reglamento en las reuniones convocadas por la comisión de hockey subacuático.
- 8.2 En el período de dos años que separa los campeonatos mundiales, cualquier federación puede proponer en cualquier momento cambios al reglamento. La federación presentará por escrito los cambios propuestos junto a las razones que justifiquen dichos cambios al director de reglamento para que pueda distribuirlos entre todas las naciones participantes reconocidas por CMAS. Se incluirá una papeleta en la cual las federaciones indicarán su voto, las razones para aceptar / rechazar los cambios propuestos, y la firma de la persona autorizada para efectuar el voto. Cuando la votación se efectúe entre campeonatos mundiales, se enviará por correo certificado.
- 8.2.1 Una federación que solicite el voto por correo debe remitir US\$ 50 junto a la propuesta para cubrir los gastos postales.
- 8.3 Los votos se enviarán al director de reglamento. Se necesita una mayoría simple del cincuenta por ciento más un voto para aprobar un cambio al reglamento. El director de reglamento dará a conocer los resultados de la votación a las dos semanas de cumplirse el plazo de entrega de las papeletas.
- 8.4 Con el fin de que sean efectivos en un torneo internacional o un campeonato mundial, los cambios aprobados del reglamento deben ser distribuidos a todas las federaciones por correo certificado (si es necesario) al menos seis (6) meses con antelación al acontecimiento mundial.
- 8.5 Una regla puede cambiarse y ser de aplicación inmediata en una reunión de la comisión de hockey subacuático o del comité de reglas antes de un campeonato mundial, si se notifica por escrito con dos (2) días de antelación de tal cambio a todos los delegados de las federaciones participantes en el campeonato y si se aprueba unánimemente en dicha reunión.

8.6 Cambios al reglamento - Procedimiento acordado:

Campeonato Mundial	6 meses	12 meses	6 meses	Campeonato Mundial
	Redactar reglas nuevas y enviar el nuevo reglamento	Presentar las nuevas propuestas al reglamento	Envío de las nuevas propuestas a todos los países para ponerlas a prueba	

8.7 Después de un campeonato mundial, el director de reglamento dispone de 6 meses para redactar las reglas nuevas e incluirlas en el reglamento que enviará por correo a todos los países participantes. La distribución del reglamento también puede llevarse a cabo por fax o correo electrónico. A partir de este momento, los países disponen de 12 meses más para presentar al director de reglamento nuevos cambios o notas orientativas. El director de reglamento debe distribuir todas las propuestas 6 meses antes del campeonato mundial. Los países pondrán a prueba todas las propuestas y llevarán a cabo una votación en el próximo campeonato mundial.

9. NOTAS ORIENTATIVAS.

9.1 Texto definitivo

9.1.1 El texto original de este reglamento es la versión escrita en inglés.

9.2 Programación de torneos

9.2.1 Torneo de ocho días o menos.

9.2.1.1 General

9.2.1.1.1 Cada equipo no podrá jugar más de dos (2) partidos por día.

9.2.1.1.2 Se permiten ocho (8) días de juego.

9.2.1.1.2.1 Cinco días y medio (5.5 días) para jugar.

9.2.1.1.2.2 Dos días y medio (2.5 días) para jugar los primeros puestos de la clasificación.

9.2.1.2 Número de equipos participantes en el torneo.

9.2.1.2.1 Si participan doce (12) equipos o menos en una división, se programará una ronda eliminatoria completa.

9.2.1.2.2 Si participan trece (13) equipos o más en una división, se programará una ronda eliminatoria dividida. Será necesario que haya un orden de clasificación.

9.2.1.3 El orden de clasificación.

9.2.1.3.1 El orden de clasificación estará basado en la posición obtenida en los últimos mundiales.

9.2.1.3.2 En las divisiones que haya de trece a diecinueve (13-19) equipos, el juego se dividirá en dos (2) grupos, A y B.

9.2.1.3.2.1 El grupo A estará compuesto por los ocho (8) mejores equipos clasificados en los últimos mundiales.

9.2.1.3.2.2 El grupo B estará compuesto por los equipos restantes participantes en los últimos mundiales más una clasificación por sorteo de los equipos nuevos y/o los equipos no participantes en los últimos mundiales.

- 9.2.1.4 El juego de los grupos.
- 9.2.1.4.1 El grupo A jugará una ronda eliminatoria completa (7 partidos cada uno).
- 9.2.1.4.2 El grupo B jugará una ronda eliminatoria completa.
- 9.2.1.4.3 El juego entre los grupos se programará (un máximo de diez (10) partidos/equipos en total) para permitir el máximo número de combinaciones en los grupos en la ronda eliminatoria.
- 9.2.1.4.3.1 Los partidos entre grupos no se tienen en cuenta para ocupar los primeros puestos de la clasificación, excepto aquellos en los que no se hayan presentado los jugadores, en cuyo caso el equipo se verá sancionado con dos puntos que se restarán de los obtenidos en la ronda eliminatoria.
- 9.2.1.4.4 Los partidos se programarán para equilibrar el juego de mejor manera posible, aunque algunos equipos tendrán que jugar un partido menos según el número de participantes.
- 9.2.1.4.5 Los partidos entre grupos se asignarán por sorteo en una reunión con los representantes de los equipos tan pronto como sea posible durante la semana de práctica.
- 9.2.1.5 Puntos para determinar los primeros puestos de la clasificación.
- 9.2.1.5.1 Los puntos se conceden de la siguiente manera:

Puntos para los partidos del mismo grupo

- Victoria = +2 puntos
Empate = +1 punto
Pérdida = 0 puntos
No presentación = -2 puntos

Puntos para los partidos entre grupos

- Victoria = 0 puntos
Empate = 0 puntos
Pérdida = 0 puntos
No presentación = -2 puntos

- 9.2.1.6 Primeros puestos de la clasificación por grupos.
- 9.2.1.6.1 Los primeros cuatro (4) equipos del grupo B jugarán con los últimos cuatro (4) equipos del grupo A.
- 9.2.1.6.2 El quinto clasificado del grupo A juega con el cuarto clasificado del grupo B; el equipo ganador pasa a ser el quinto clasificado de la clasificación general del campeonato, y el equipo perdedor pasa a ser el cuarto clasificado en los puestos de cola del campeonato.
- 9.2.1.6.3 El sexto clasificado del grupo A juega con el tercer clasificado del grupo B; el equipo ganador pasa a ser el sexto clasificado de la clasificación general del campeonato, y el equipo perdedor pasa a ser el tercer clasificado en los puestos de cola del campeonato.
- 9.2.1.6.4 El séptimo clasificado del grupo A juega con el segundo clasificado del grupo B; el equipo ganador pasa a ser el séptimo clasificado de la clasificación general del campeonato, y el equipo perdedor pasa a ser el segundo clasificado en los puestos de cola del campeonato.
- 9.2.1.6.5 El octavo clasificado del grupo A juega con el primer clasificado del grupo B; el equipo ganador pasa a ser el octavo clasificado de la clasificación general del campeonato, y el equipo perdedor pasa a ser el primer clasificado en los puestos de cola del campeonato.

- 9.2.1.7 Juego del campeonato.
- 9.2.1.7.1 Los ocho (8) primeros puestos de la clasificación general del campeonato se adjudican a los equipos que ocupan los cuatro primeros puestos de la clasificación por grupos más los cuatro primeros equipos del grupo A.
- 9.2.1.7.2 Los equipos que ocupan los ocho (8) primeros puestos de la clasificación general del campeonato jugarán un "torneo de varios niveles con ocho entradas" para determinar su lugar en la clasificación final (ver Apéndice O).
- 9.2.1.7.3 Habrá una puesto en la clasificación general del campeonato para todos los equipos restantes, con el fin de que todos los equipos participantes estén clasificados para los siguientes mundiales.
- 9.2.2 **Torneo de nueve días o más**
Históricamente, los campeonatos mundiales se han celebrado durante dos semanas. En el Campeonato de Calgary de 2002, el torneo en sí mismo se redujo a los últimos ocho días. Los primeros días de esas dos semanas se utilizaron como "Orientación al Campeonato" para que las federaciones se adaptasen a la diferencia horaria y a las condiciones del fondo de la piscina. En la reunión de la Comisión de Hockey Subacuático de Calgary de 2002, a la cual asistió el doctor en medicina Pierre Dernier, secretario general de CMAS, se votó por unanimidad que la Orientación al Campeonato podría limitarse a un mínimo de tres días con el fin de ampliar los ocho días de torneo para que otros equipos en divisiones y/u otras federaciones pudiesen tomar parte en las dos semanas de celebraciones.
- 9.2.2.1 Se permitirá un mínimo de 3 días como Orientación al Campeonato.
- 9.2.2.2 Los equipos no podrán jugar más de 2 partidos al día.
- 9.2.2.3 La federación anfitriona debe presentar para su aprobación un programa del torneo del campeonato a los miembros con voto de la Comisión de Hockey Subacuático. La votación la llevará a cabo el director de reglamento de CMAS, y el programa del torneo debe ser aprobado por una mayoría simple (50% más 1) de los miembros con voto de la Comisión. La votación puede llevarse a cabo por correo electrónico.

9.3 DIRECTORES DE REGLAMENTO POR FEDERACIÓN Y OTROS OFICIALES

Nota: Se ha tratado de mantener al día la información de esta lista, sin embargo puede que aparezcan errores debido a cambios internos en la estructura y los trámites de las federaciones participantes.

NOMBRE	POSICIÓN	FEDERACIÓN
Alberto González Cochabamba 2980 piso 2 "1" (1252) Ciudad de Buenos Aires Argentina	Director de reglamento de la federación y árbitro principal	Argentina
Simon Talbot PO Box 668 Sandy Bay TAS 7006 Australia	Árbitro principal	Australia
Jan Dautzenberg Cannerweg 272 6213 BL MAASTRICHT, Netherlands	Director de reglamento	Bélgica
Margaret Frances 4010 Stanley Road SW Calgary, Alberta T2S 2T4 Canada	Presidente de la federación y árbitro principal	Canadá
David Puentes Apartado Aero 20377 Cali Colombia	Director de comité deportivo	Colombia
Gilles Renaison Saint Phy 97120 Saint-Claude Guadeloupe France	Director de reglamento de la federación y ayudante del Director mundial de reglamento	Francia
Alexander Molier Eichendorffring 107Y 135 35396 Giessen FRG Germany	Contacto	Alemania
Hugh Nolan Irish Underwater Council 78a Patrick St., Dun Laoighaire, Co. Dublin Ireland	Contacto	Irlanda
Leone Tarozzi V. Santo Stefano 43 40125 Bologna Italy	Contacto	Italia

NOMBRE	POSICIÓN	FEDERACIÓN
Cees Bakx Orchideeveld 11 2914 PM Nieuwerkerk aan den IJssel The Netherlands	Director de reglamento	Países Bajos
Robert Feist 16 Strode Street Dunedin New Zealand	Co-Coordinador de formación de árbitros	Nueva Zelanda
Marilen Carpio 375 Columbia Greenhills East Mandaluyong City 1550 Philippines	Director de reglamento	Filipinas
Rudi Brajdic Adamiceva Ulica 2 1117 Ljubljana Slovenia	Contacto	Eslovenia
Anton Louw 9 Wilkonson St. Kilner Park Pretoria 0186, South Africa	Director de la federación	Sudáfrica
Laurent Alquier Gran Vía 575 Barcelona 08011 España	Presidente de comité	España
Neil Dixon 19 Collville Terrace Thorpe Wakefield West Yorkshire WF3 3DZ United Kingdom	Árbitro principal y ayudante del director mundial de reglamento (versión inglesa)	Reino unido
Bert Dolan 9004 Vance St. #304 Westminster, CO 80021 United States	Director de reglamento	Estados Unidos
Bozana Ostojic Borska 40/219 11193 Beograd Yugoslavia	Contacto	Yugoslavia

9.4 MIEMBROS DE LA COMISIÓN DE HOCKEY SUBACUÁTICO

NOMBRE	POSICIÓN	FEDERACIÓN
Ulysse Muñoz Bat. A - Le Clos St. Marc 83330 Le Beausset France	Presidente de la Comisión de Hockey Subacuático	Francia
Carol Rose 53C Appian Way South San Francisco CA 94080-5538 USA	Secretaria de la Comisión de Hockey Subacuático	Estados Unidos
Graham Henderson Apartment 183 538 Little Lonsdale Street Melbourne Australia 3000	Director mundial de torneo (miembro sin voto)	Australia
Murray Brooks 19 Heyington Way, Parklands Dannemore, Auckland New Zealand	Árbitro mundial de torneo	Nueva Zelanda
Jean Gatignol rue du Printemps 75017 Paris France	Ayudante del árbitro mundial de torneo (miembro sin voto)	Francia
Woody Lee Smithsonian Marine Station 701 Seaway Dr. Fort Pierce, FL 34949 USA	Director mundial de reglamento (miembro sin voto)	Estados Unidos
Neil Dixon 19 Collville Terrace Thorpe Wakefield West Yorkshire WF3 3DZ United Kingdom	Ayudante del director mundial de reglamento, versión inglesa (miembro sin voto)	Reino Unido
María Callado Egea Orchideeveld 11 2914 PM Nieuwerkerk aan den IJssel The Netherlands	Ayudante del director mundial de reglamento, versión española (miembro sin voto)	Países Bajos
Gilles Renaison Saint Phy 97120 Saint-Claude Guadeloupe France	Ayudante del director mundial de reglamento, versión francesa (miembro sin voto)	Francia

John McBride 609 Greycedar Crescent Mississauga, Ontario L4W 3J3 Canada	Miembro de la Comisión de Hockey Subacuático	Canadá
Geremy Cliff Natal Sharks Board Private Bag 2 Umhlanga 4320 South Africa	Miembro de la Comisión de Hockey Subacuático	Sudáfrica
Dick Trap P.O. Box 75823 1070 AV Amsterdam Holland Netherlands	Miembro de la Comisión de Hockey Subacuático	Países Bajos

9.5 PARTICIPANTES EN LA REUNIÓN DEL REGLAMENTO DE CALGARY 2002†

Preside:	Woody Lee, Director mundial de reglamento
Australia:	Simon Talbot*
Argentina:	Apoderado Murray Brooks*, Nueva Zelanda, árbitro mundial de torneo
Canadá:	Margaret Francis*
Colombia:	Nadia Beboya*
Francia:	Gilles Renaisson* Ulysse Muñoz Thomas de Trébons Jean Gatignol
Irlanda:	Apoderado Graham Henderson, Australia, director mundial de torneo
Italia:	Donato Puggioli*
Países Bajos:	Dick Trap* Luc Oude Reimer
Nueva Zelanda:	Ray Dolman* Lincoln Senior
Sudáfrica:	George Watson* Anton Louw
Filipinas:	Apoderada Carol Rose*, EEUU, Secretaria de la Comisión de Hockey Subacuático
Reino Unido:	Neil Dixon*
EEUU:	Joe Gomes* Dr. Ken Kelson, Asesor médico y encargado de los controles antidrogas
En el torneo pero sin participación:	Turquía España

† Al comienzo de la reunión. A medida que la reunión avanzaba, los participantes abandonaron la reunión o actuaron como apoderados debido a los programas de entrenamiento de las federaciones.

* Miembros con voto autorizados por la federación al comienzo de la reunión.

- Aquí termina el texto del reglamento, conocido como la octava edición Versión 8.20. Esta edición del reglamento reemplaza todos las ediciones anteriores.

Cualquier persona que requiere el uso de las imágenes publicadas en este documento puede poner en contacto con el Editor Técnico (Jamie Phillips) por correo electrónico jamie@petrellyn.com o visitar su página web <http://www.petrellyn.com>.

Un agradecimiento especial a Diana Hernández Moreno por traducir la edición 8 del Reglamento Internacional de Hockey Subacuático desde Inglés a Español. Para ponerse en contacto con Diana puede hacerlo por correo electrónico diana@petrellyn.com.

Woody Lee

Smithsonian Marine Station
701 Seaway Dr.
Fort Pierce, FL 34949
USA

Director mundial de reglamento

Gilles Renaison

Saint Phy
97120 Saint-Claude
Guadeloupe
France

Ayudante del director mundial de reglamento, versión francesa

Neil Dixon

19 Collville Terrace
Thorpe
Wakefield
West Yorkshire
WF3 3DZ
United Kingdom

Ayudante del director mundial de reglamento, versión inglesa

María Callado Egea

Orchideeveld 11
2914 PM Nieuwerkerk aan den IJssel
The Netherlands

Ayudante del director mundial de reglamento, versión española

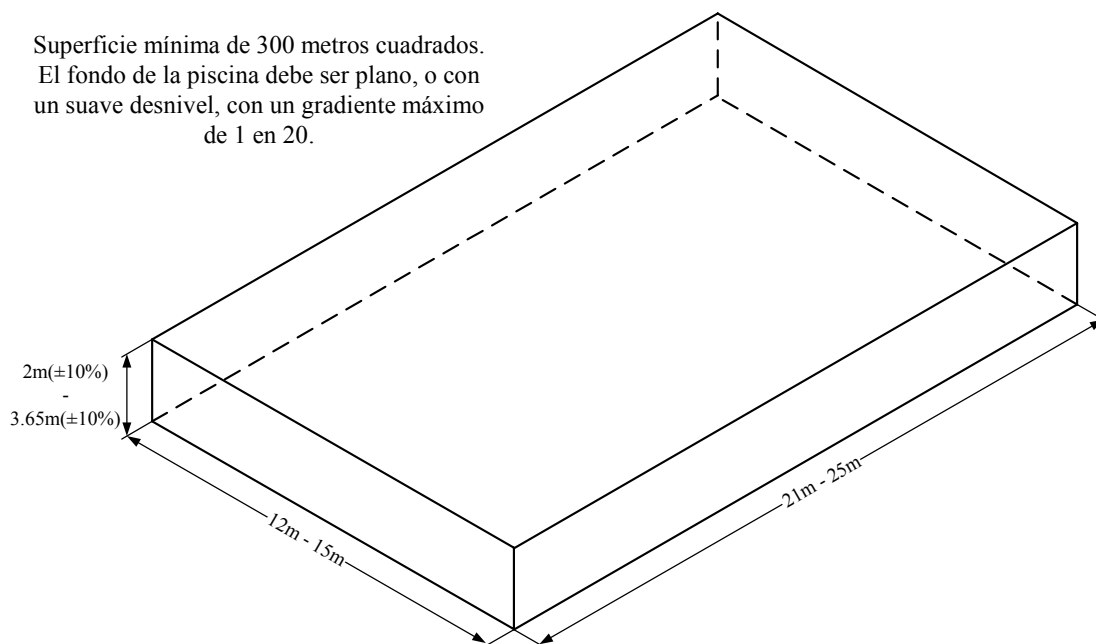
Jamie Phillips

Passeig Valldaura 178, Casa 1, 3 º 3ª
08042 Barcelona
España

Ayudante del director mundial de reglamento, editor técnico

APÉNDICE “A” DIMENSIONES DEL ÁREA DE JUEGO

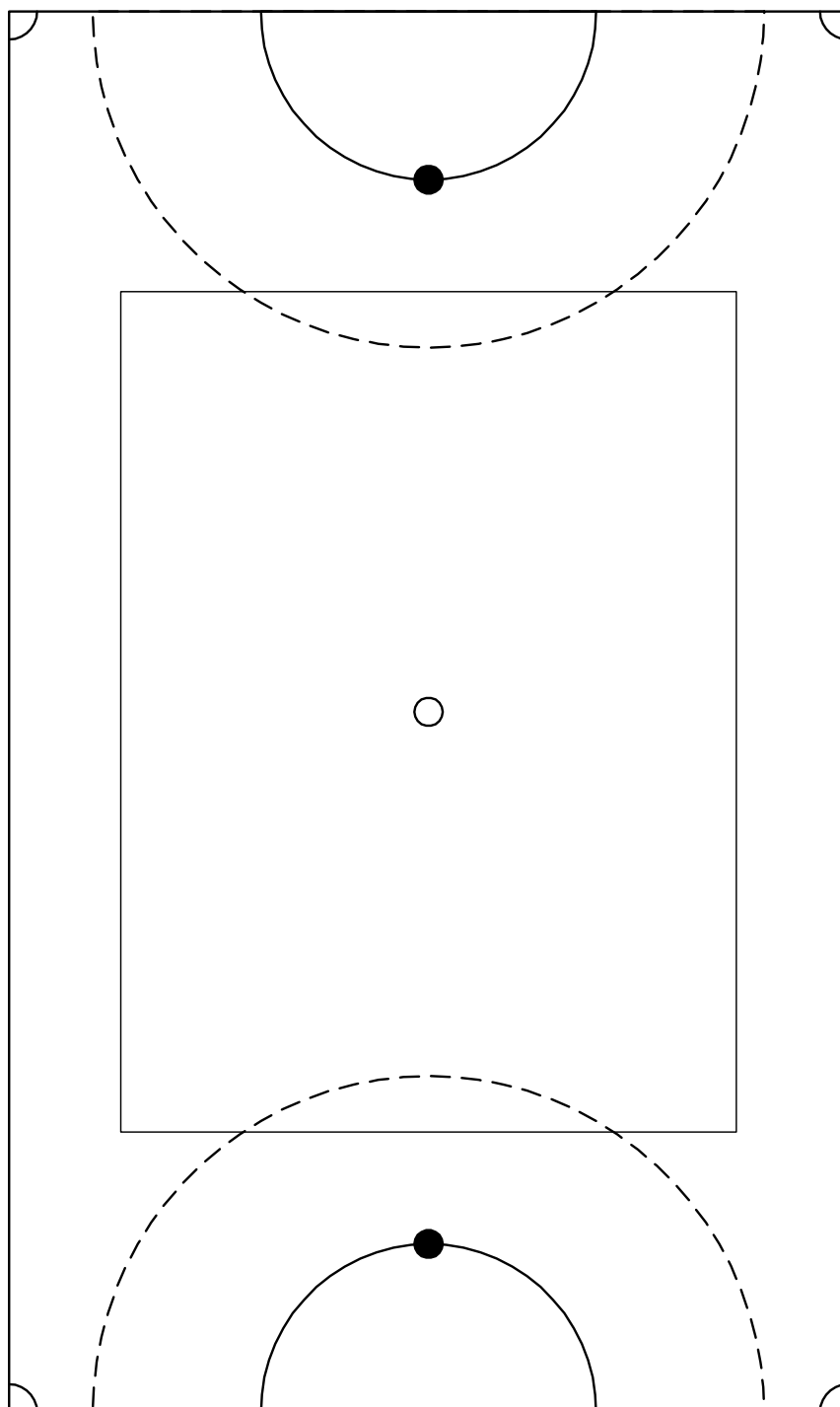
Superficie mínima de 300 metros cuadrados.
El fondo de la piscina debe ser plano, o con un suave desnivel, con un gradiente máximo de 1 en 20.



* La profundidad del agua debe estar entre 2m y 3.65m, con una tolerancia de un $\pm 10\%$ con la aprobación del Director del Campeonato del Mundo. Las piscinas de menos de 2m de profundidad deben ser consideradas “rápidas y seguras” por el Director del Campeonato del Mundo

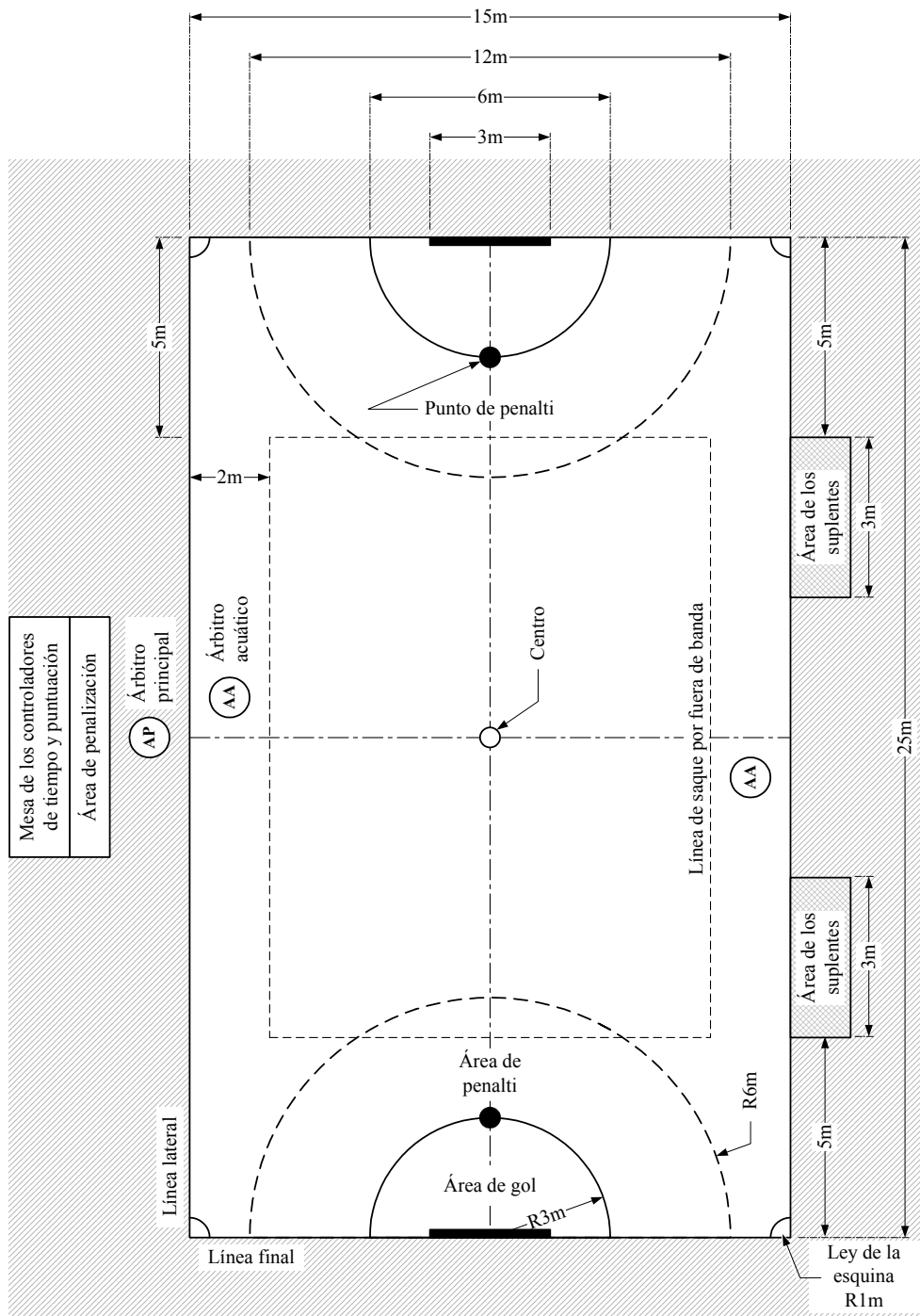
APÉNDICE "B"

MARCAS DEL ÁREA DE JUEGO

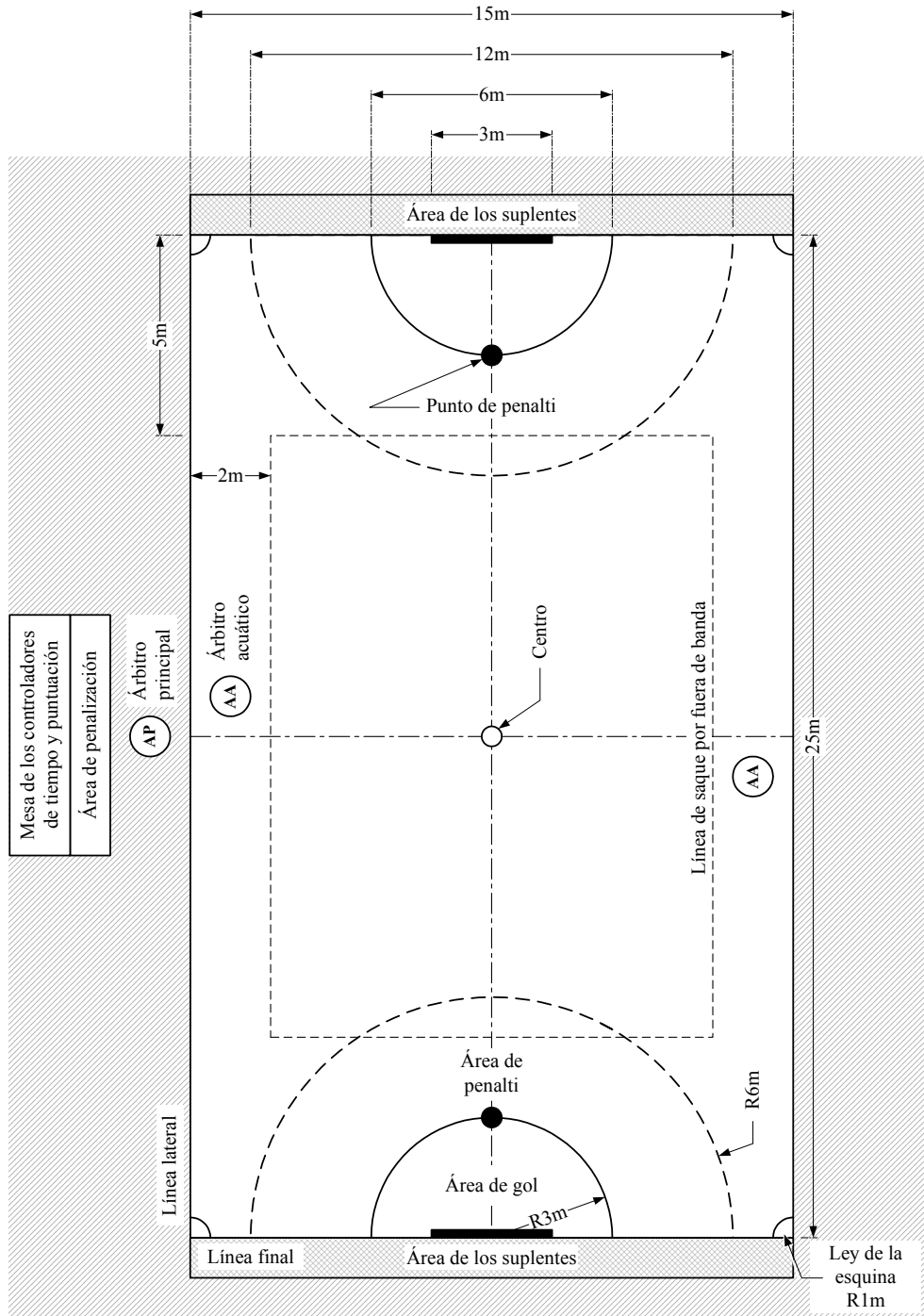


APÉNDICE "C"

**TRAZADO DEL ÁREA DE JUEGO,
SUSTITUCIÓN POR LAS BANDAS**

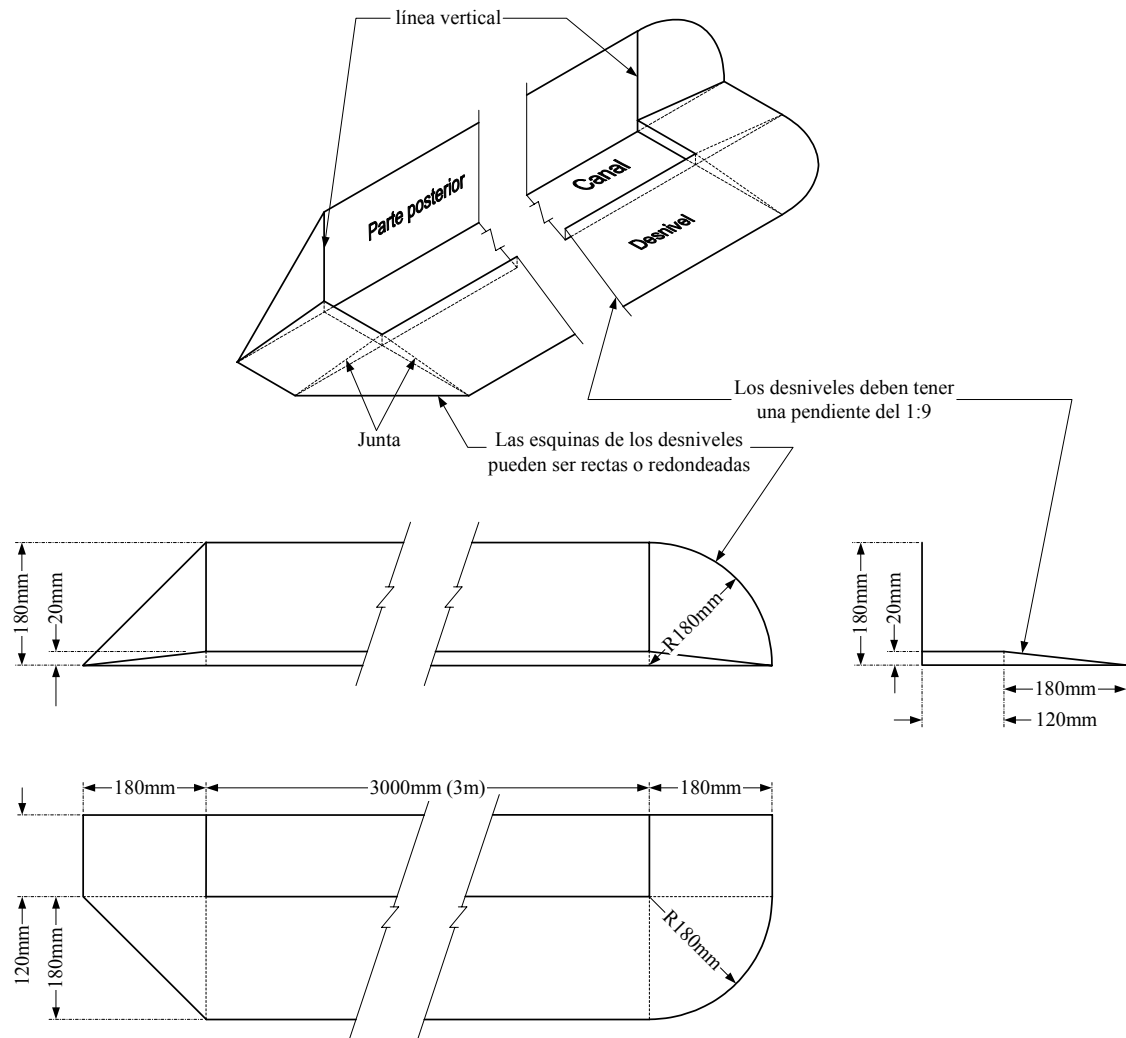


APÉNDICE “E” **TRAZADO DEL ÁREA DE JUEGO.**
SUSTITUCIÓN POR LOS EXTREMOS



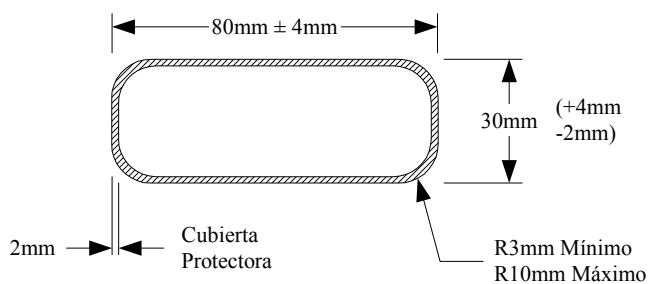
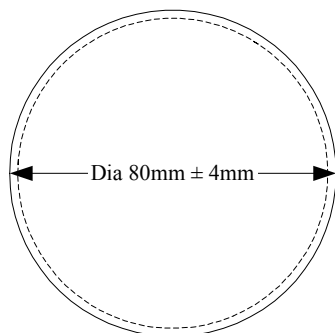
APÉNDICE "F"

LAS PORTERÍAS



APÉNDICE "G"

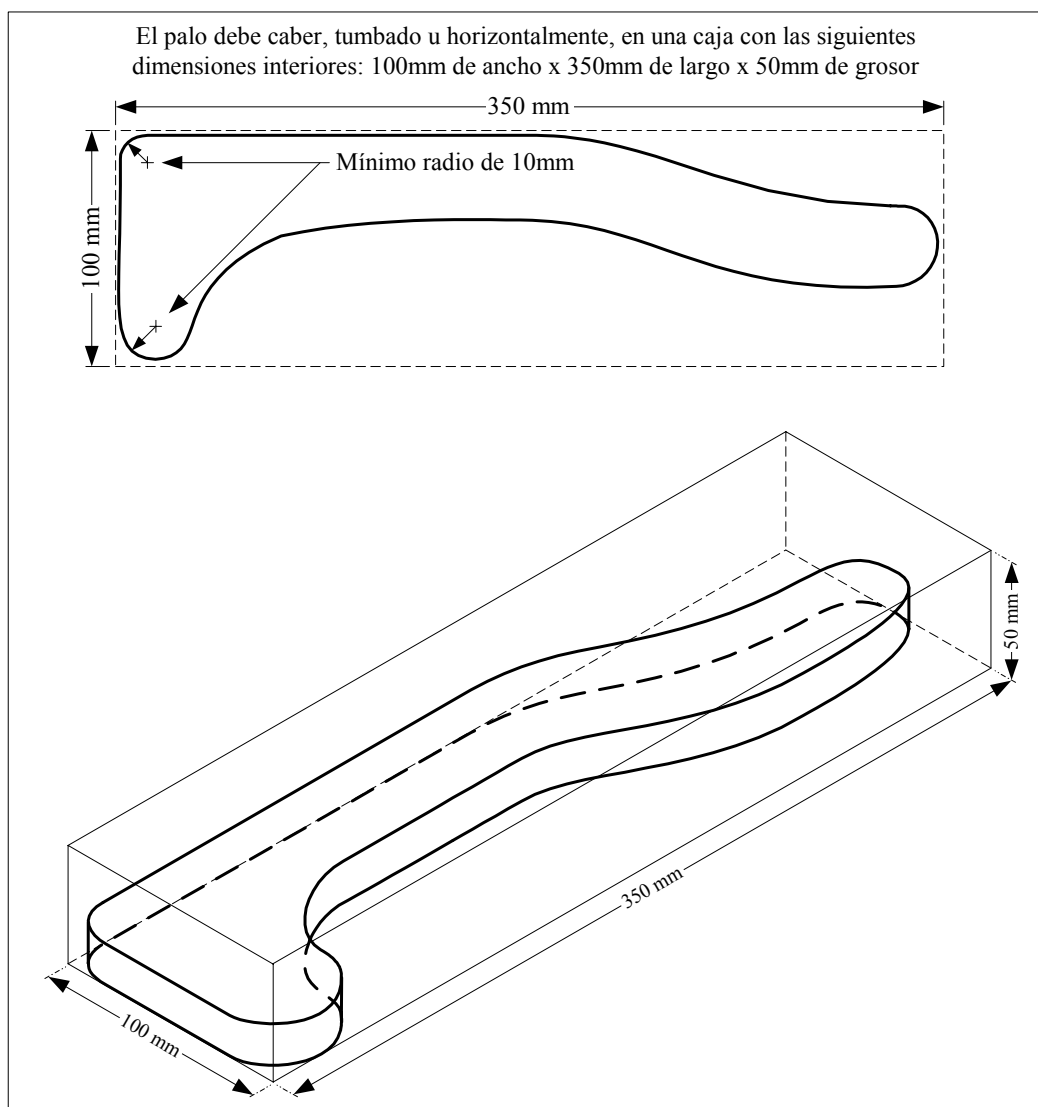
LA PASTILLA



La pastilla debe pesar
1.3 kg ± 0.2 kg.

APÉNDICE “H”

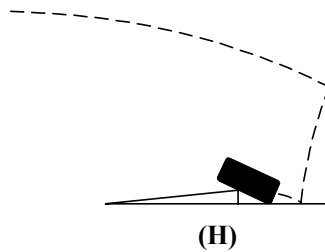
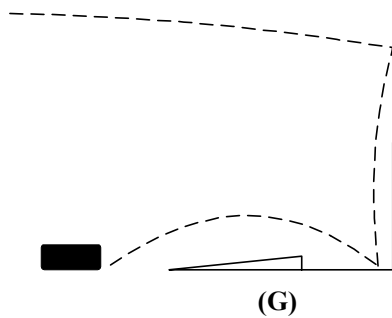
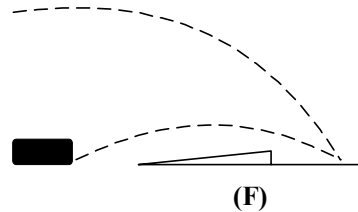
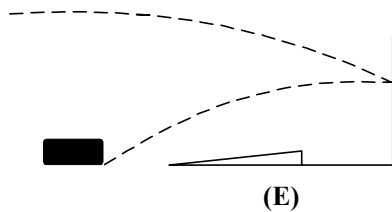
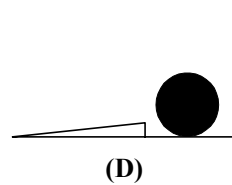
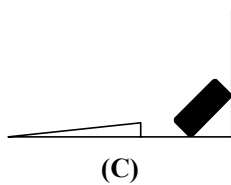
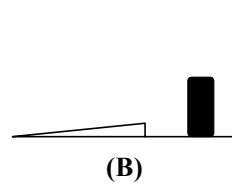
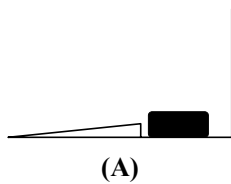
EL PALO



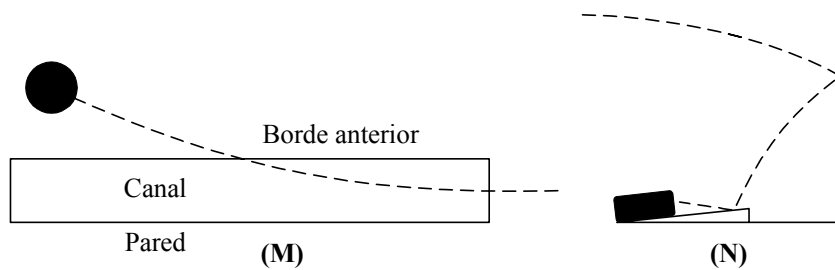
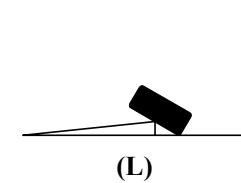
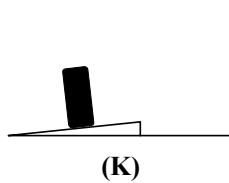
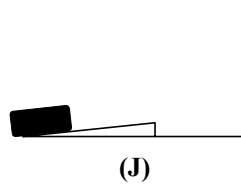
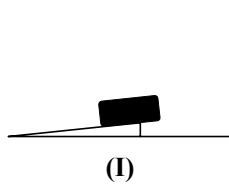
(el dibujo no está a escala)

- El palo debe caber en una caja de 100mm x 350mm x 50mm.
- El radio mínimo de las esquinas del contorno en todo el palo debe ser 10mm.
- Debe redondearse cualquier intersección de planos en el contorno.
- El palo debe ser uniformemente blanco o negro.
- El palo puede tener cualquier forma o diseño dentro de las dimensiones máximas y mínimas establecidas. La ilustración actúa sólo como una guía. Se permite el uso de bultos o protuberancias en el palo.
- El palo no debe poder rodear la pastilla o parte alguna de la mano, ni abarcar la pastilla más de un 50% ni tampoco fijar la pastilla al palo.

APÉNDICE "I" PUNTUACIÓN DE GOLES: VÁLIDO

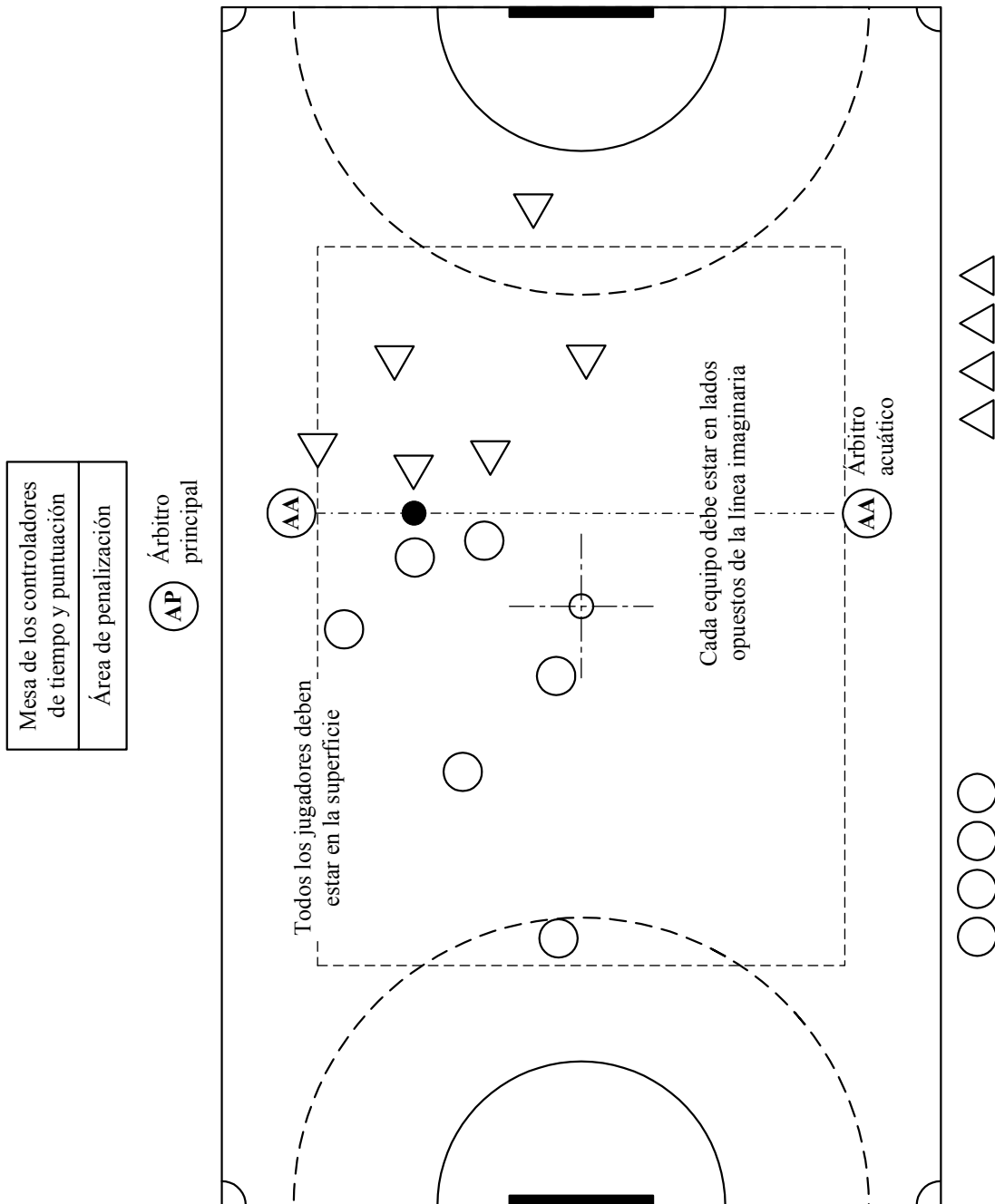


APÉNDICE “J” PUNTUACIÓN DE GOLES: NO VÁLIDO



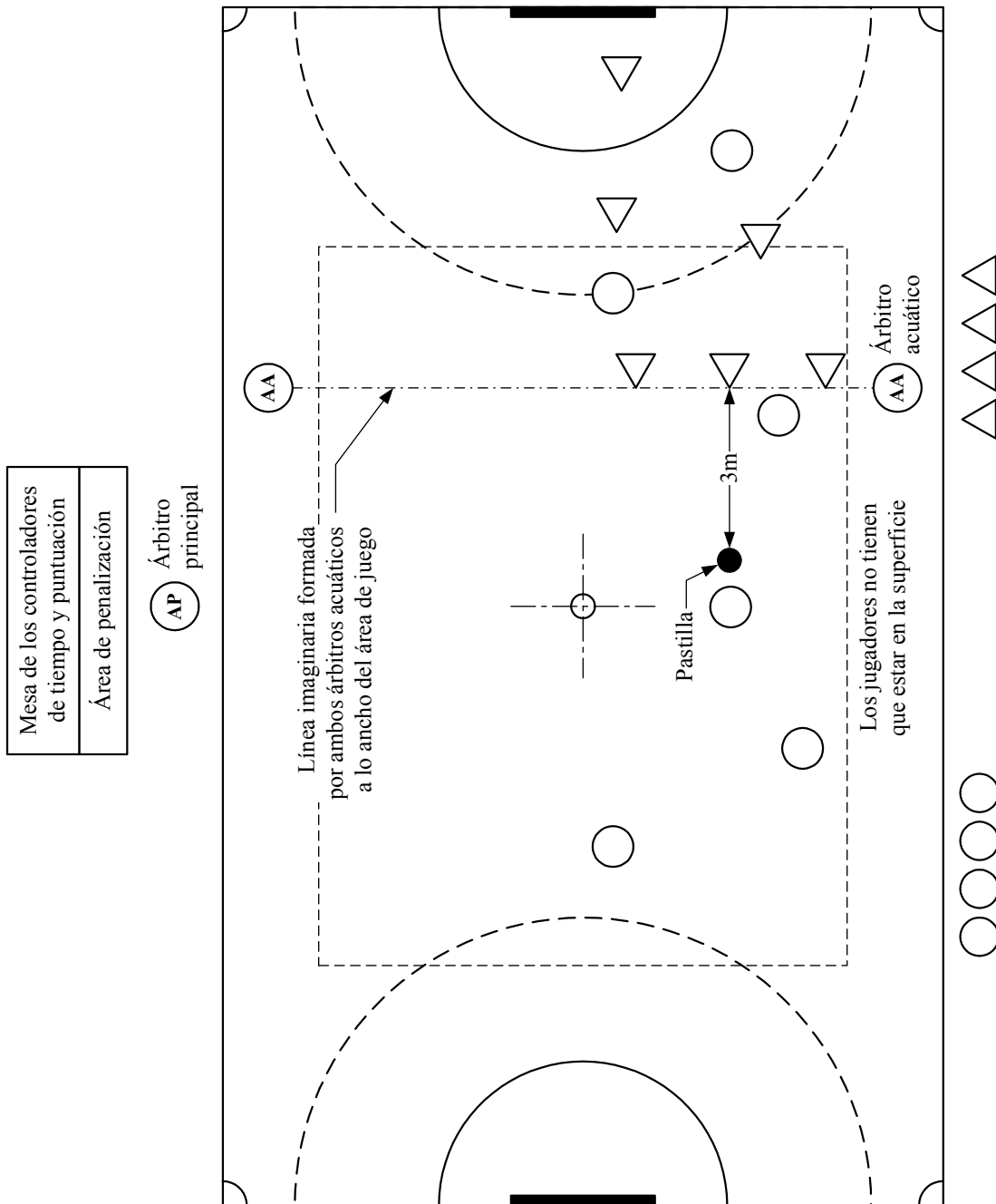
APÉNDICE "K"

ENTRE DOS



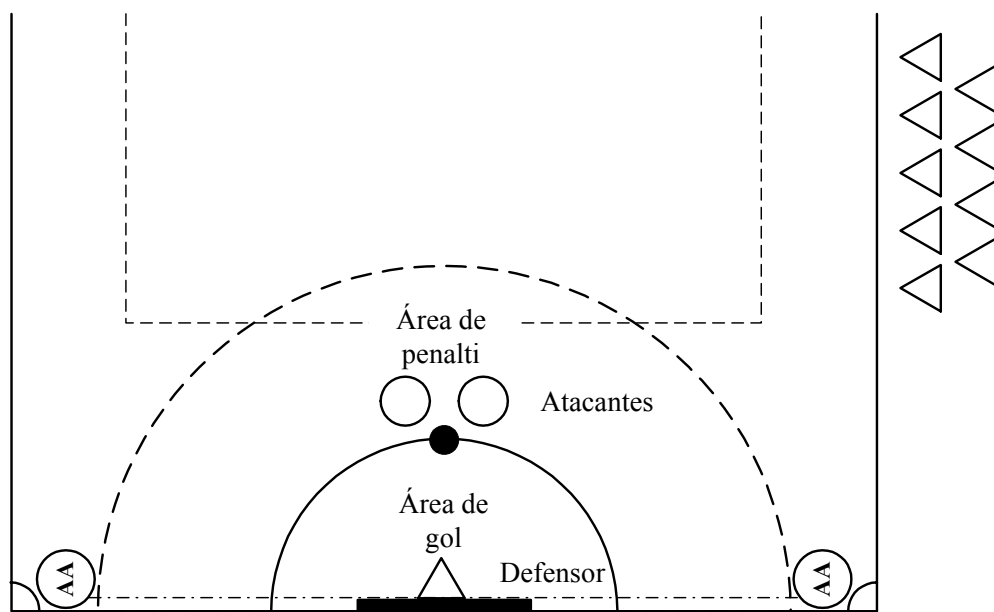
APÉNDICE "L"

FALTA A FAVOR



APÉNDICE "M"

PENALTI

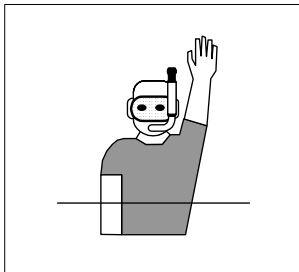


EL RESTO DE LOS JUGADORES DEBE REGRESAR A SU ÁREA DE SUPLENTE CORRESPONDIENTE

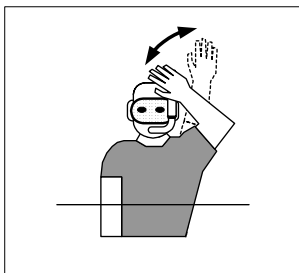
APÉNDICE “N”

SEÑALES

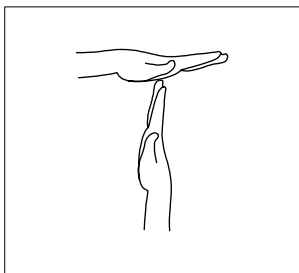
3.6.1 Preparados para empezar



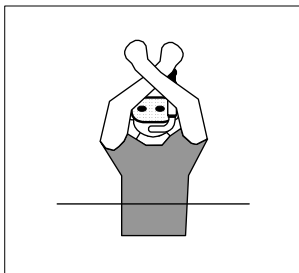
3.6.2 Detener el juego



3.6.3 Tiempo



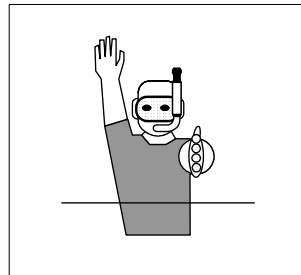
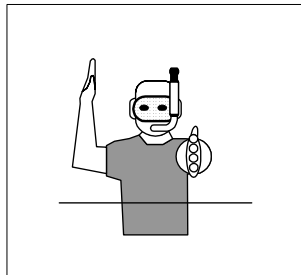
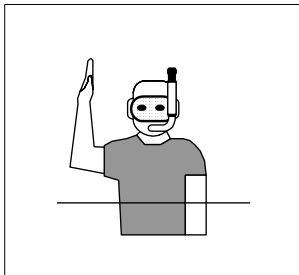
3.6.4 Entre dos



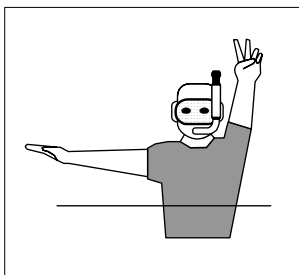
APÉNDICE “N”

SEÑALES

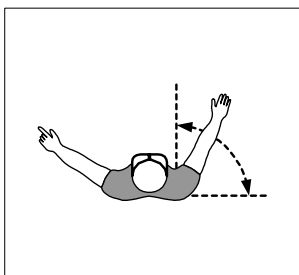
3.6.5 Falta a favor



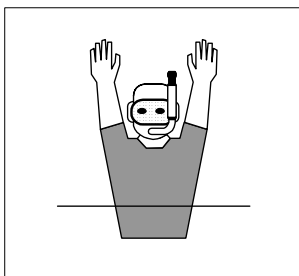
3.6.6 Expulsión temporal



3.6.7 Expulsión definitiva



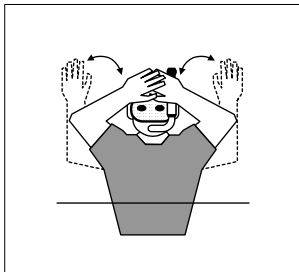
3.6.8 Gol



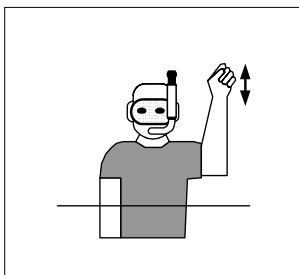
APÉNDICE “N”

SEÑALES

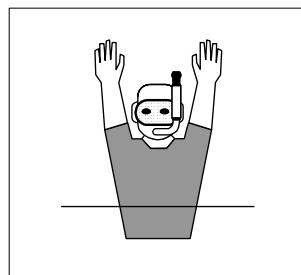
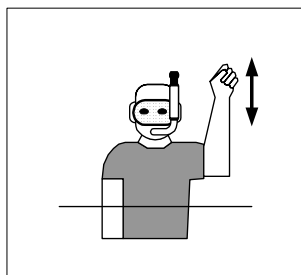
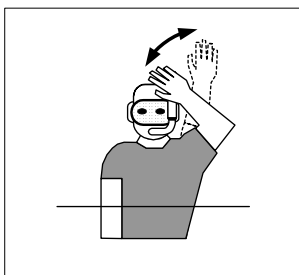
3.6.9 Gol anulado (penalti)



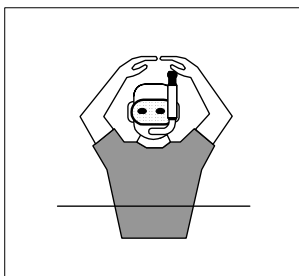
3.6.10 Penalti



3.6.11 Gol por penalti



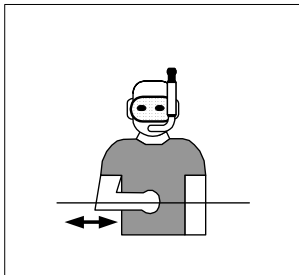
3.6.12 Tiempo muerto



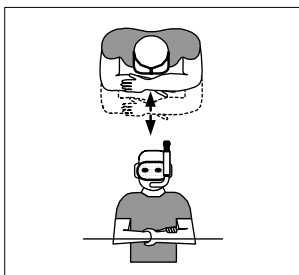
APÉNDICE “N”

SEÑALES

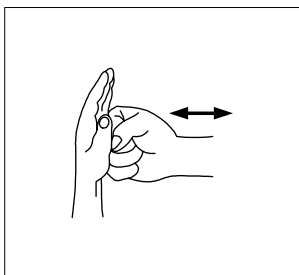
3.6.13 Uso ilegal del brazo libre



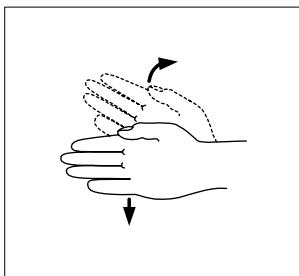
3.6.14 Obstruir, empujar, bloquear o escoltar



3.6.15 Uso de la mano libre / infracciones con el palo



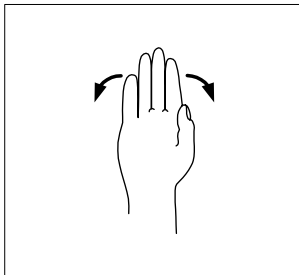
3.6.16 Parada ilegal de la pastilla



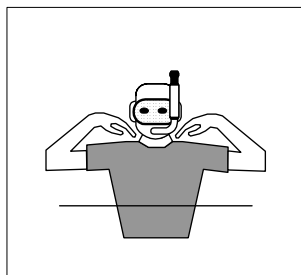
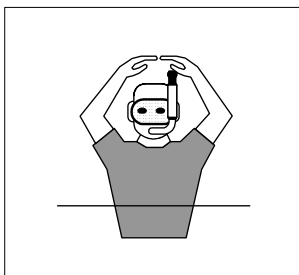
APÉNDICE “N”

SEÑALES

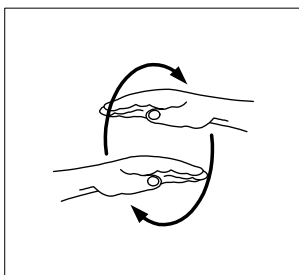
3.6.17 Llamada del árbitro



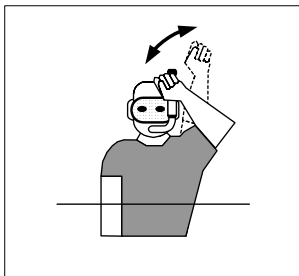
3.6.18 Tiempo muerto de los árbitros



3.6.19 Sustitución ilegal



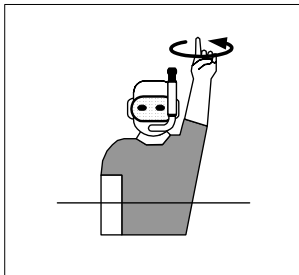
3.6.20 Conducta antideportiva



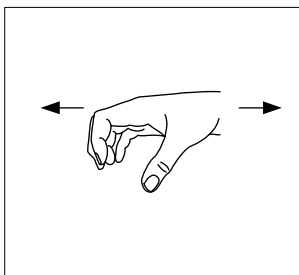
APÉNDICE “N”

SEÑALES

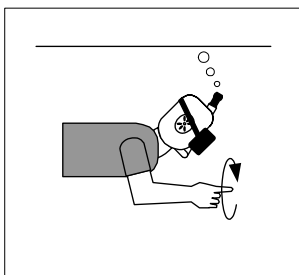
3.6.21 Saque nulo, salida nula o invasión de la línea de juego



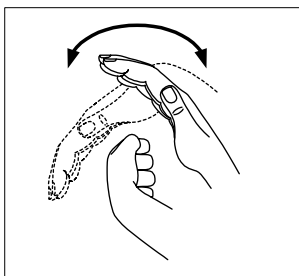
3.6.22 Agarrarse v/o desplazarse con barreras



3.6.23 Falta observada con aplicación de la ley de la ventaja



3.6.24 Pastilla fuera del área de juego



APÉNDICE “O” TORNEO DE VARIOS NIVELES CON OCHO ENTRADAS

Selección de los primeros puestos de la clasificación general.

En el partido L se deciden el campeón mundial y el segundo puesto.

1 _____
 A _____
 8 _____
 E _____
 4 _____
 B _____
 5 _____
 L _____
 3 _____
 C _____
 6 _____
 F _____
 2 _____
 D _____
 7 _____

En el partido I se deciden el tercer y cuarto puestos.

Perdedor del partido E _____
 I _____
 Perdedor del partido F _____

En el partido K se deciden los puestos quinto y sexto.

Perdedor del partido A _____
 G _____
 Perdedor del partido B _____
 K _____
 Perdedor del partido C _____
 H _____
 Perdedor del partido D _____

En el partido J se deciden los puestos séptimo y octavo.

Perdedor del partido G _____
 J _____
 Perdedor del partido H _____