



REGLAMENTO INTERNACIONAL RUGBY SUBACUÁTICO AGOSTO 2011 – VERSIÓN EN ESPAÑOL FEDECAS – COMISIÓN TÉCNICA



DESCRIPCIÓN DEL RUGBY SUBACUÁTICO

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

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

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



REGLAMENTO INTERNACIONAL

RUGBY SUBACUÁTICO

AGOSTO 2011 – VERSIÓN EN ESPAÑOL
FEDECAS – COMISIÓN TÉCNICA



1. Definiciones, área y equipo de juego

1.1 Definiciones

- 1.1.1 Torneo: un torneo es desde día de los primeros juegos hasta el último día de juegos.
- 1.1.2 Partido: El tiempo transcurrido entre el inicio del primer período hasta el final del último período o tiro penal, incluyendo los intervalos entre los períodos o penaltis e incluyendo los tiempos fuera.
- 1.1.3 Juego - Game: El tiempo transcurrido entre el inicio del primer período hasta el final del último período o tiro penal, excluyendo los intervalos entre los períodos o penaltis e excluyendo los tiempos fuera.
- 1.1.4 Juego - Play: El tiempo cuando el cronómetro del juego está corriendo, incluyendo tiros penales.
- 1.1.5 Juego Normal: El tiempo cuando el cronómetro del juego está corriendo, excluyendo tiros penales.
- 1.1.6 Ronda de penaltis: Una serie de penaltis, al final del juego, que consiste de al menos 3 penaltis para cada equipo.
- 1.1.7 Juez de superficie: Es el principal juez del partido. El/ella se posiciona al lado de la piscina, a lo largo del área de juego.
- 1.1.8 Juez de fondo: Cada uno de dos jueces de fondo se posiciona en el área de juego de la piscina, uno en cada lado a lo largo del área de juego.
- 1.1.9 Juez árbitro (Chief referee): Es el juez jefe del campeonato. En campeonatos mundiales o zonales, el juez árbitro es nombrado por la CMAS.
- 1.1.10 Jurado: Es elegido de acuerdo a las reglas y regulaciones de la CMAS en la reunión de delegados de equipo. Es la mayor autoridad en el campeonato.
- 1.1.11 Mesa de protocolo de partido: Una mesa situada al lado de área de juego, detrás del juez de superficie. Aquí se llenan las planillas del partido y se lleva el tiempo del mismo.
- 1.1.12 Delegado de equipo: Una persona, generalmente no jugador, que representa al equipo.
- 1.1.13 Capitán de equipo: Un representante del equipo de entre los jugadores. El capitán tiene que ser seleccionado de los jugadores activos, no un sustituto. En el protocolo de juego está marcado con una "C".
- 1.1.14 Jugador de relevo: Un jugador del máximo de 12 jugadores activos que no se encuentra ni en el área de juego ni en la banca de penalidad.
- 1.1.14 Jugador suplente: Un jugador del máximo de 15 jugadores del equipo listados en la planilla de juego que no está jugando ni es jugador de relevo y está listado como suplente.

1.2 Área de juego (ver apéndice 1)

1.2.1 Dimensiones:

- Largo: El área de juego deberá ser de 12 a 18 m de largo.
- Ancho: El área de juego deberá ser de 8 a 12 m de ancho.
- Profundidad: La profundidad del agua deberá ser de 3.5 a 5 m.

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

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

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

1.2.3 Carril de entrada: Debe indicarse con una línea paralela a la que marca el área de juego ubicada a tres metros de ésta.

1.2.4 Área de relevos: Las áreas de relevos deben estar sobre un lado de la piscina en cada extremo del área de juego y el carril de entrada debe indicarse con líneas en la superficie de la piscina. Todo el largo del lado corto del área de juego y el carril de entrada es el área de relevos.

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

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

1.2.7 Área de banca de penalidad: Debe estar situada cerca al área de relevos pero claramente separada.

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

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

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



REGLAMENTO INTERNACIONAL

RUGBY SUBACUÁTICO

AGOSTO 2011 – VERSIÓN EN ESPAÑOL
FEDECAS – COMISIÓN TÉCNICA



1.3 Portería

- 1.3.1 Posición de las porterías: Las porterías consisten de dos cestas rígidas ubicadas en la mitad de cada uno de los extremos del área de juego, en el fondo de la piscina y contra la pared. No es posible pasar el balón entre la portería y la pared. Las porterías no deben moverse fácilmente durante el partido.
- 1.3.2 Dimensiones de la portería: La portería debe tener 445-455 mm de altura y 390-400 mm de diámetro interno superior.
- 1.3.3 Acolchado protector de la portería: El borde de la canasta debe estar cubierto por una envoltura suave.

1.4 Balón subacuático (ver apéndice 3)

- 1.4.1 Tasa de descenso del balón: Para jugar se deberá usar un balón lleno de agua de tal manera que tenga flotabilidad negativa. Debe tener una tasa de descenso de 1000-1250 mm por segundo. (C.f. Apéndice 3)
- 1.4.2 Circunferencia del balón: Debe tener una circunferencia de 520-540 mm para los partidos masculinos y sub-21 y de 490-510 para los femeninos.
- 1.4.3 Apariencia visual del balón: Debe ser de color negro, o cualquier color oscuro, y blanco, que dé buen contraste, o puede ser completamente rojo. Debe ser fácilmente visible en el agua.
- 1.4.4 Selección del balón: En campeonatos zonales o mundiales, todos los equipos tienen la posibilidad de presentar un balón para consideración. Los jueces revisarán la circunferencia, flotabilidad negativa, dureza, agarre, color, contraste, estabilidad direccional, etc. Esto se realizará en el momento y lugar nombrado en la reunión de delegados de equipo. Si es necesario, los jueces pueden reducir el número de balones a revisar.

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

1.5 Equipos de señalización

- 1.5.1 Equipos de señalización: Se debe tener equipo de señalización y debe probarse antes del campeonato. Las señales de comienzo/parada deben ser claramente audibles en todos los lugares del área de juego, en el carril de entrada y en superficie.
- 1.5.2 Seguridad del equipo: Todo el equipo usado en el área de la piscina debe cumplir con los requerimientos locales y nacionales para el uso en el área designada. Todo el equipo debe ser seguro.
- 1.5.3 Número de equipos de señalización: Debe haber pitos de señalización para los cada uno de los tres jueces que les permita cubrir libremente el área que necesitan. Los



REGLAMENTO INTERNACIONAL RUGBY SUBACUÁTICO AGOSTO 2011 – VERSIÓN EN ESPAÑOL FEDECAS – COMISIÓN TÉCNICA



jueces de fondo deben poder llegar hasta las porterías y el de superficie debe poder caminar a lo largo de toda el área de juego. Para los campeonatos debe haber un mínimo de dos equipos completos de señalización y un respaldo mecánico.

2. Deberes del equipo, formación del equipo y equipamiento

2.1 Deberes de los jugadores y del delegado de equipo

2.1.1 Es responsabilidad de los jugadores y del delegado de equipo:

2.1.1.A Comportarse de una manera que promueva el deporte en todo momento durante el torneo.

2.1.1.B Conocer y actuar de acuerdo a las reglas.

2.1.1.C Asegurarse de que su equipamiento está en acuerdo con las reglas en todo momento durante el partido.

2.1.1.D Seguir las instrucciones de los jueces en todo momento durante el partido.

2.1.2 Es responsabilidad del delegado de equipo:

2.1.2.A Proveer una lista, en el momento y lugar designado por el organizador, con el nombre del delegado del equipo, el nombre y el número de gorro correspondiente de cada uno de los jugadores que se utilizarán en el partido. El capitán de equipo debe marcarse con una "C". Las reservas deben marcarse con una "R". El nombre del delegado debe ser dado, la lista debe ser entregada en la hora y en el lugar establecido por el organizador.

2.1.2.B El comportamiento de todos los no-jugadores en el área de relevos

2.1.2.C Indicar cualquier protesta en representación del equipo.

2.1.2.D Si no se provee el nombre del delegado del equipo en la planilla, el capitán de equipo se considera delegado. Si no se marca el capitán, el jugador (no reserva) con el menor número de gorro se considerará capitán y delegado.

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

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

2.1.4 Protestas:

2.1.4.A Normalmente el equipo sólo puede hacer una protesta de un partido si ningún miembro del equipo ha firmado la planilla de juego.

2.1.4.B Una protesta debe ser entregada en escrito al organizador dentro de los 30 minutos siguientes al final del partido. El cargo por la protesta designado para el torneo debe entregarse al mismo tiempo. (C.f. regla 3.1.2.m).

2.1.4.C La protesta sólo puede estar firmada por el delegado del equipo (C.f. regla 2.1.2.c y 2.1.2.d)

2.1.4.D Es deber del delegado asegurarse de que la protesta sea entregada al remitente correcto, y que el remitente marque el tiempo de entrega y firmar la entrega del dinero de la protesta con su nombre completo en la protesta escrita.

2.2 Composición del equipo

2.2.1 Número de jugadores: Un equipo consiste de un máximo de 15 jugadores, seis en el agua, seis jugadores de relevo y tres reservas. Un equipo puede consistir de menos de 15 jugadores, pero debe tener un mínimo de seis para comenzar un partido.

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

2.2.3 Reservas: No existen requerimientos acerca de la ubicación o quehaceres de los jugadores de la reserva. Sin embargo, si están en el área de relevos, deben cumplir con la regla. Las reservas pueden calentar en la piscina por fuera del carril de entrada y del área de juego si la piscina lo permite.

2.2.4 Área de relevos:

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

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

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

2.3 Equipamiento personal

2.3.1 Equipamiento fuera de orden Un jugador, que en algún momento del juego no cumple con las reglas del equipamiento personal, puede ser sacado del agua o se le puede negar acceso al agua por parte de los jueces. El jugador puede recibir penalidad de tiempo. Un jugador que sea sacado por el juez no se le permitirá re-entrar al agua hasta que el juez de superficie esté satisfecho con el orden del equipo.

2.3.2 Equipamiento personal requerido: Cada jugador debe estar equipado con un gorro, un vestido de baño, careta, aletas, bandas en las muñecas. Además de un snorkel.

- 2.3.2.A Cualquier borde potencialmente dañino en cualquier pieza del equipamiento debe estar cubierto
- 2.3.2.B Las aletas deben estar aseguradas con estribos.
- 2.3.2.C Las aletas pueden ser tan largas como se desee.
- 2.3.2.D No se pueden usar monoaletas.
- 2.3.2.E Las aletas deben ser lo suficientemente tiesas y largas para disminuir la resistencia del agua; esto con el fin de evitar/minimizar daños por golpes.
- 2.3.2.F Las aletas deben ser diseñadas para que no hieran a nadie.
- 2.3.2.G Si se utiliza material quebradizo en partes del equipamiento, se deben tomar precauciones para que la implementación no pueda herir a nadie si se rompe.
- 2.3.2.H Los gorros deben tener protectores para los oídos y éstos no pueden ser removidos o alterados de ninguna manera para prevenir daños en los oídos.
- 2.3.2.I El gorro de caucho que se usa debajo del gorro enumerado no debe cubrir el canal auditivo externo. Esto para prevenir daños en el oído. El gorro de caucho debe estar de acuerdo con el color del equipo.
- 2.3.2.J El número de jugador debe ser único para cada jugador, y el número debe estar entre 1 y 99. El número debe ser claramente visible para los tres jueces. Si el número del gorro está parcial o totalmente cubierto, el jugador debe escribir su número en la parte externa del hombro usando un marcador a prueba de agua. El número marcado en la piel debe ser visible durante todo el juego.
- 2.3.3 Prevención de lesiones o heridas:
- 2.3.3.A Los jugadores no pueden usar nada que pueda causar lesiones a cualquier persona de cualquier manera.
- 2.3.3.B Las uñas deben estar cortas y no pueden estar afiladas.
- 2.3.3.C La unión de dedos con cinta suave está permitida, mientras que los dedos permanezcan flexibles.
- 2.3.3.D Todos los bordes protectores de caretas y aletas deben ser suavizados y/o cubiertos; esto puede hacerse con cinta o un material similar.
- 2.3.3.E Un jugador que reconoce, o debe haber reconocido, que su equipamiento puede ser peligroso debe abandonar el agua inmediatamente, e informar al juez de superficie sobre el equipamiento peligroso que se ha dejado en el área.
- 2.3.4 Fricción del cuerpo: Si el cuerpo de un jugador está resbaladizo cuando se moja, se le puede negar la participación en el juego. Ninguna parte del cuerpo debe estar lubricada con alguna crema o equivalente (C.f. regla 3.1.2.c)
- 2.3.5 Sustancias que potencien el agarre: No se permite el uso de ninguna sustancia que mejore el agarre en ninguna parte del cuerpo (C.f. regla 3.1.2.c).
- 2.3.6 Aire con concentraciones altas de oxígeno: Un jugador en la lista de jugadores para el partido no puede respirar aire enriquecido con oxígeno o alguna otra sustancia. Un jugador que respire O₂/aire enriquecido con O₂ automáticamente es considerado que abandona el partido y no puede retornar al área de juego. Cuando se da oxígeno en

primeros auxilios, no es necesario notificar previamente a los jueces, pero debe informársele tan pronto como sea posible.

- 2.3.7 Defecto de equipamiento: Si parte del equipamiento de un jugador se vuelve defectuoso durante el juego, el jugador puede reparar su equipamiento sin dejar el agua si puede hacerlo sin interferir con el juego o con la seguridad de las personas. Si un jugador sale del agua para reparar su equipamiento, esto debe hacerse por medio de un relevo normal (C.f. regla 4.2.1 y 2.2.2).

2.4 Identificación del equipo

- 2.4.1 Equipamiento fuera de orden: Un jugador que en cualquier momento del juego no cumple con las reglas de la identificación de equipo puede ser sacado del agua o denegado el acceso al agua por el juez. El jugador debe recibir una penalidad de tiempo. Al jugador que es sacado por el juez no se le permitirá entrar de nuevo al agua hasta que el juez de superficie indique que el equipo está en orden.
- 2.4.2 Colores de equipo: Todos los miembros de un equipo deben usar vestidos de baño y gorros enumerados del mismo color. Si un jugador usa un gorro de baño de goma, o cualquier otro recurso, todas las partes visibles deben ser del mismo color.
- 2.4.3 Colores del vestido de baño: Cada equipo debe poseer un vestido de color azul oscuro o negro y otro blanco y gorros de los correspondientes colores. Los vestidos de baño pueden tener áreas pequeñas con colores de la bandera, equipo/país, nombres, etc., pero el color del vestido debe ser dominante. No se permite un borde contrastante. Las cargaderas y la parte frontal superior de los vestidos de dama deben ser del color del vestido. El vestido de baño debe ser claramente claro/oscuro en el agua. Vestidos transparentes con vestidos oscuros por debajo, o vestidos por debajo de color contrastante que sean visibles a través o por fuera del vestido de encima deben considerarse incongruentes.
- 2.4.4 Capitanes de equipo: Los nombres de los capitanes de equipo deben marcarse como capitán en la planilla del partido, y los capitanes deben usar una banda en la parte superior de un brazo. La banda debe ser del color del equipo. Si el capitán no es un jugador activo, el equipo tendrá un tiempo razonable para cambiar al capitán. Si el equipo no decide quién es su capitán, el jugador activo con el número más bajo será seleccionado como el capitán. En esto y solamente en este caso el capitán no tendrá que usar una banda en su brazo.
- 2.4.5 Muñequeras: El equipo con gorros y vestidos oscuros debe usar muñequeras oscuras. El equipo con gorros y vestidos blancos deben usar muñequeras blancas. No debe ser posible enganchar los dedos en las muñequeras.
- 2.4.6 Protección personal extra: Es permitido jugar con coderas, rodilleras, etc., hechos de materiales suaves, si son del color del equipo o del color de la piel del jugador. No debe causar posibles heridas a ninguna persona, como cortar, enredar dedos, etc. (C.f. regla 2.3.3.a).

3. Oficiales y jueces

3.1 Número, títulos y deberes

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

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

3.1.2.A Todos los aspectos y toda la conducta en el juego

3.1.2.B El área de juego, áreas de relevo, áreas de banca de penalidad, la portería y el balón. Cualquier discrepancia de las reglas debe marcarse en la planilla del partido.

3.1.2.C Revisión del equipamiento, fricción del cuerpo, sustancias de agarre, etc. de los dos equipos antes del partido.

3.1.2.D Revisar que los nombres de los jugadores y sus números estén en la planilla antes de comenzar el partido.

3.1.2.E El juez de superficie siempre comenzara El juego después de una interrupción al inicio de:

- Cada período
- El juego después de cada gol
- Cobros de tiros libres
- Team balls
- Referee balls
- Tiros penales

3.1.2.F El tiempo de juego

3.1.2.G Los jugadores de relevo

3.1.2.H Las penalidades de tiempo

3.1.2.I Cualquier infracción de las reglas observadas por el.

3.1.2.J Revisar continuamente el equipamiento de los jugadores y retirar/negar acceso al agua a cualquier jugador cuyo equipamiento no esta de acuerdo con las reglas.

3.1.2.K Las sustituciones

3.1.2.L Llevar la planilla de partido

3.1.2.M Que el tiempo al que se terminó el partido sea anotado en la planilla del partido

3.1.2.N Para cualquier situación no considerada en estas reglas, para tomar una decisión basándose en su buen juicio. El juez de superficie puede tener uno o más asistentes para llevar a cabo los siguientes deberes en su nombre:

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

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

3.1.3.A Cualquier infracción a las reglas observada

3.1.3.B señalar cuando un gol fue marcado con dos sonidos continuos y largos.

3.1.3.C Revisar continuamente los equipamientos de los jugadores y retirar del agua a cualquier jugador cuyo equipamiento no esté conforme con las reglas.

3.1.3.D Revisar continuamente que las porterías y equipamientos estén conformes a las reglas.

3.1.3.E Darle el balón al atacante cuando éste va a cobrar un tiro penal.

3.1.3.F Poner el balón en la mitad de la piscina luego de un penalti sin gol.

3.1.3.G Poner el balón en la mitad de la piscina al inicio de cada período.

3.1.4 Jugador herido: Los jueces deben interrumpir el juego inmediatamente si, en su opinión, un jugador ha sido herido seriamente. Debe dársele asistencia al jugador herido.

Un jugador de la banca de relevos puede entrar al agua (C.f. regla 4.2.1). Un jugador al que se le ha dado oxígeno/aire enriquecido con oxígeno, se le considera que ha dejado el partido.

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

3.1.5 Jugador con nivel de conciencia disminuido: Los jueces tienen la autoridad de retirar a un jugador del agua:

3.1.5.A Si el/ella se encuentra con fatiga excesiva.

3.1.6 Cambio de balón: Durante el partido, el balón sólo puede cambiarse con la aprobación del juez de superficie. El juez de superficie debe asegurarse de que ambos capitanes de equipo sean informados acerca del cambio de balón. La razón por la cual se hizo el cambio debe quedar en la planilla del partido.

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

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

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

- 3.1.9 Extensión del tiempo de juego: El juez puede extender el tiempo de juego (C.f. regla 5.1.18)
- 3.1.10 Señales auditivas y visuales: Los jueces deben hacerse distinguibles por medio de señales auditivas y visibles.
- Las señales se muestran en el apéndice 4.
 - Siempre que sea posible, los jueces deben anunciar brevemente la razón por la que se hace la detención del juego.
 - Se recomienda que los jueces repitan las señales de cada uno de ellos.

3.2 Equipamiento de los oficiales

3.2.1 Equipo de los jueces

3.2.1.A Equipo de señal auditiva: Los tres jueces deben estar equipados con medios para realizar señales auditivas para el inicio y detención del juego. (C.f. regla 1.5)

3.2.1.B Aire comprimido: Los dos jueces de fondo pueden usar equipamiento de aire comprimido si se considera necesario. En campeonatos mundiales o zonales, ambos jueces de fondo deben usar equipamiento de aire comprimido.

3.2.2 Juez de superficie El juez de superficie debe usar una camisa/camiseta blanca y pantalones/shorts blancos.

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

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

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

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

4. El Juego

4.1 Comienzo del juego

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

4.1.1 Comienzo de un período: Al inicio de cada período, el balón se ubica en el fondo de la piscina en la mitad del área de juego.

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

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

- 4.1.1.C El juez de superficie comienza el juego con un sonido largo continuo.
- 4.1.1.D En caso de falso inicio al comienzo del período, el juego debe detenerse y reiniciado luego de que el cronómetro se haya reseteado. Para posicionar el balón en el fondo al inicio del juego, se puede utilizar un anillo, siempre y cuando no peligren los jugadores.
- 4.1.2 Inicio del juego después de anotar un gol: Después de marcar un gol, los equipos regresan a sus extremos. Luego, siguiendo la señal del juez, el equipo contra el cual se marcó el gol ataca con el balón:
- 4.1.2.A El balón debe mantenerse en la superficie, parcialmente encima del agua, visible para el juez de superficie. Los equipos deben recibir un tiempo razonable para prepararse para el inicio (C.f. regla 5.1.18 retraso deliberado de juego).
- 4.1.2.B Cuando el juego se reinicia después de un gol, todos los jugadores que estén en el agua en el momento de la señal de inicio deben tocar la pared de la piscina en la superficie en sus lados respectivos, antes de volver al juego.
- 4.1.2.C Cuando se ataca inmediatamente después de anotar un gol, el balón debe mantenerse visible hasta una distancia de 2 metros de cualquier jugador del equipo contrario. El balón no se puede mantener detrás de la espalda, entre las piernas, etc. (C.f. regla 5.1.15 esconder el balón al inicio).
- 4.1.3 Inicio del juego luego de un tiro penal: Después de terminar el tiro penal el juego se reinicia como sigue:
- 4.1.3.A Si se anotó gol, el equipo que defendió el penalti comienza con el balón y el juego se inicia como indica la regla 4.1.2.
- 4.1.3.B Si no se anota gol en el tiempo total del tiro penal, o si éste fue interrumpido por una falta cometida por el atacante (C.f. regla 6.4.7), el juego se reinicia como un inicio normal de período, c.f. regla 4.1.1. Un juez de fondo ubica el balón en la mitad del área de juego
- 4.1.4 Balón de equipo (Team ball): El juez puede adjudicar un balón de equipo cuando el juego es detenido y no se ha adjudicado gol, tiro penal o falta, y un balón de juez se considera obviamente injusto. Se le da el balón a un equipo. Ambos equipos deben tener todos los jugadores en sus respectivas mitades del área de juego. El balón es presentado en la superficie en la línea central (C.f. apéndice 1), y el juego se reinicia con una señal normal de inicio.
- Esto es especialmente aplicable en, pero no limitado a, las siguientes situaciones:
- El juego fue detenido debido a que un defensor fue herido cuando atacaba al equipo que estaba en clara posesión del balón.
 - Falla del equipo de señalización cuando uno de los equipos estaba en clara posesión del balón.
 - Señalización errónea por parte de un juez cuando un equipo estaba en clara posesión del balón.

4.1.5 Balón de juez (referee ball): Si el juego es detenido y no se ha adjudicado gol, tiro penal, falta, o balón de equipo, el juego se reinicia con un balón de juez. Un balón de juez debe ser lanzado al agua por el juez de superficie en la línea media de la piscina.

4.2 Relevo y sustitución de jugadores

4.2.1 Relevo de los jugadores durante el juego: Todos los jugadores del máximo de 12 (o mínimo 6) de un equipo, que están en el área de relevos, se llaman jugadores de relevo. Si un equipo tiene más de seis jugadores, todos los jugadores adicionales deben estar en el área de relevos todo el tiempo durante el juego

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

4.2.1.B Un jugador que va a relevarse debe abandonar el área de juego sólo cruzando la línea de salida de su equipo. Se considera que el jugador a salido del agua cuando todo su cuerpo está fuera del agua, aunque parte de las aletas por delante de los pies está todavía en el agua.

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

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

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

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

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

4.2.2 Uso de suplentes:

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

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

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

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

4.2.2.E Un jugador que ha salido del partido puede volver a éste, pero se cuenta como otra sustitución.

4.3 Duración del juego

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

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

4.3.2 El medio tiempo:

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

4.3.3 Interrupción del juego: En todas las interrupciones del juego se detiene el cronómetro.

4.3.4 Interrupción del juego al final de un período:

4.3.4.A Un penalti siempre debe cobrarse sin importar que el tiempo de juego se haya acabado. Si es necesario, el tiempo de juego debe extenderse para cobrar un penalti.

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

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

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

4.3.5.B Ronda de penaltis: Si el juego no puede definirse por muerte súbita, el equipo debe realizar una ronda de penaltis, primero con tres penaltis para cada equipo; (tres rondas) Hay 5 minutos de descanso antes de comenzar la ronda de penaltis des pues de la muerte súbita.

- Si hay jugadores del periodo de muerte súbita que estaban cumpliendo penalidades de tiempo no puede ser utilizados como atacantes o defensores en la primera ronda.
- Se sortea para decidir qué equipo empieza con el primer penalti.
- El ganador del sorteo puede decidir si comenzara atacando o defendiendo.
- Tres jugadores diferentes de cada equipo debe realizar los 3 penaltis.
- Los jugadores tiene que abandonar el área de juego antes de comenzar la ronda de penaltis (C.f 6.4.4)
- Los jugadores pueden usarse en cualquier orden. Jugador que entra en el área de juego no puede ser cambiado. No puede haber otros jugadores en el área de juego excepto, cobrador y defensor del tiro penal.
- El defensor del gol puede cambiarse libremente.

- Los equipos deben cobrar los penaltis por turnos.
 - El juez de fondo entrega el balón a los cobradores.
 - Una ronda incluye el correcto cobro de un tiro penal de ambos equipos. Si el defensor rompe las reglas, un nuevo tiro penal será incluido en la misma ronda, si un atacante comete falta, el tiro penal se entenderá como defendido.
 - Un jugador al que se le ha dado una penalidad de tiempo durante una ronda de penaltis no puede volver a participar en la misma o en la siguiente ronda de penaltis, ni como atacante ni como defensor (C.f. regla 6.4.6 y 6.4.7)
- 4.3.5.C **Ronda de Penaltis** (continuación): Si el juego no puede decidirse en la primera ronda de 3 penaltis, la ronda continúa, un penalti a cada equipo hasta que un equipo alcanza la ventaja;
- Cada equipo cobra un penalti con un jugador distinto.
 - Ningún jugador, incluyendo los tres jugadores que cobraron los penaltis de 4.3.5.B, puede participar nuevamente, hasta que todos los jugadores de su equipo hayan cobrado.
 - Si un equipo tiene menos jugadores que el otro, los tiros penal podrán recomenzar (cada jugador puede cobrar el siguiente tiro penal) cuando el equipo con menos jugadores ha cobrado cada uno
 - El defensor del gol puede cambiarse libremente.
- 4.3.6 Tiempo fuera:
- 4.3.6.A Cada equipo tiene derecho de pedir un tiempo fuera en cada partido. El periodo de muerte súbita también es contado como periodo.
- 4.3.6.B Cualquier jugador en el agua o cualquier persona en el área de relevo puede pedir un tiempo fuera para el equipo
- 4.3.6.C Un tiempo fuera solo puede pedirse durante una interrupción. El tiempo fuera no puede ser causa de interrupción.
- 4.3.6.D El tiempo fuera dura 1 minuto.
- 4.3.6.E La señal visual para un pedido de tiempo fuera es la misma señal que usan los jueces.
- 4.3.6.F El juez de superficie hace una señal audible (interrupción de juego) seguida por la señal de tiempo fuera.
- 4.3.6.G Durante un tiempo fuera, ambos equipos deben moverse a sus extremos respectivos del área de juego.
- 4.3.6.H El minuto del tiempo fuera empieza a correr cuando el juez de superficie da la señal de tiempo fuera. Cuando se acaba el minuto, el juez de superficie da una nueva señal de interrupción y procede a reiniciar el juego (o sea, en la posición correcta mostrando la señal visual de un tiro libre, penalti, etc.). Los equipos reciben un tiempo razonable para ponerse en posición y el juego reinicia.
- 4.3.7 Secuencia de señales: Si por alguna razón un juez es impedido para hacer una señal inmediata, sus decisiones/observaciones serán válidas aunque se dé otra señal primero. Esto es especialmente aplicable pero no limitado a la siguiente situación: Si un

juez de fondo ha observado un gol/infracción sin poder hacer la señal antes de la señal de fin del período, el/ella simplemente le informará al juez de superficie y se otorga el gol, penalti, etc. Se recomienda que los jueces tengan una corta reunión para asegurarse del orden de los eventos.

Entre las razones para no dar una señal inmediata podrían estar:

- Un juez ha aplicado la ley de ventaja (C.f. regla 6.5.2)
- Un jugador se ha enredado en la línea del equipo de señalización y el juez tiene que soltar el equipo.
- El juez necesita más información para poder decidir si el balón está dentro o detrás de la portería.
- El juez necesita tiempo para evaluar la situación
- Equipo de señalización dañado.

4.4 Procedimiento de anotación

4.4.1 Anotación:

4.4.1.A Un gol es marcado cuando el balón está completamente debajo del borde de la portería. Es indicado por el juez con dos sonidos largos continuos.

4.4.1.B El jugador que anoto el gol le dará una señal visible al juez de superficie elevando el puño cerrado sobre la superficie del agua inmediatamente después de emerger. Si no es dada la señal, el gol será concedido, pero el número del jugador no será anotado en el protocolo de juego.

4.4.2 Resultado del partido: El equipo que alcance más goles en un partido es el ganador. Si ambos equipos tienen el mismo número de goles, el partido es un empate.

4.4.3 Resultado de campeonato: En un campeonato, el equipo ganador de cada partido recibe 3 puntos, mientras que en un partido empatado, cada equipo recibe un punto. El equipo con el mayor número de puntos es el ganador del campeonato.

4.4.4 Equipos con el mismo número de puntos: Si hay equipos con el mismo número de puntos, la clasificación se hace de la siguiente manera:

4.4.4.A Los juegos en los cuales estos equipos fueron contrincantes debe ser el factor decisivo.

1. Puntos de los partidos en los que cada equipo jugó.
2. Gol diferencia en los partidos que cada equipo jugó.
3. Mayor número de goles anotados por cada equipo.
4. Gol diferencia de todos los juegos jugados en el grupo.
5. Más goles anotados en todos los juegos en el grupo.
6. Si una decisión es necesaria. Un nuevo juego se jugará (C.f. 4.3.5)

4.4.4.B tres o más equipos con el mismo número de puntos: Una lista de clasificación especial solo de la clasificación de estos equipos. (C.f. apéndice 6)

1. Puntos de la clasificación especial
2. Gol diferencia en la clasificación especial.
3. Mas goles anotados en la clasificación especial.

4. Gol diferencia en todos los juegos jugados en el grupo.
5. Mas goles anotados en todos los juegos en el grupo.
6. Si hay solamente dos equipos con igual anotaciones en todos los juegos de grupos, la clasificación de estos dos equipos es conforme a (C.f. 4.4.4a)
7. Si hay mas de dos equipos con igual numero de goles en todos los juegos del grupo y se necesita una decisión, nuevos juegos deberán ser programados (C.f. 4.3.5)

4.5 Detención del juego

4.5.1 Detención del juego: El juego es interrumpido por:

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

4.5.2 Cronómetro del partido: El cronómetro del partido es detenido durante las interrupciones del juego.

4.5.3 Señales audibles para detener el juego: Un juego es detenido por medio de:

4.5.3.A Dos sonidos continuos largos cuando se marca un gol.

4.5.3.B Señales repetidas cortas para las otras razones de detención del juego.

5. Foul play

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

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

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

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

Los siguientes se consideran comportamientos ilegales:

5.1.1 Conducta antideportiva o provocativa: Comportarse de manera antideportiva o provocativa. El juez debe estar al tanto de casos extremos que puedan calificar para una expulsión (C.f. regla 6.6.1). Esto es especialmente aplicable, pero no limitado a, las siguientes situaciones:

- Actuar de manera que muestra desprecio por las reglas, los oficiales o cualquier otra persona.
- Uso de lenguaje inapropiado.
- Lenguaje soez.
- Sacar el balón de la portería antes de que se señalice el gol.
- Cuando nada tumbar el balón de la mano de un oponente al que se le ha concedido un tiro libre.
- Llevar equipamiento de los oponentes a su propia área de relevos, o esconderlo. Los equipamientos de los oponentes deben dejarse donde están, llevados al área de relevos del oponente o entregado a un juez si es considerado peligroso.
- Tirarle agua a un oponente a la cara.
- Arrojar el balón fuera de la superficie en cualquier momento del juego.
- Esconde el balón durante el comienzo del juego un receso en el juego. (C.f. 4.1.2c y 5.1.11a)

5.1.2 Juego innecesariamente fuerte o violento: Golpear o patear a cualquier jugador, o jugar violentamente. Presionar la cabeza del oponente o girarla forzosamente. Además, está prohibido usar mucha fuerza en la cabeza o agarrar alrededor de la cabeza. Está prohibido tocar la cabeza del oponente por encima de la superficie del agua. Esto es especialmente aplicable, pero no limitado a, las siguientes situaciones:

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

- Cuando un jugador que tiene el balón ha sido atrapado de ambas piernas por un oponente, el jugador no puede golpear fuerte para liberarse. Los jueces deben detener cualquier comportamiento peligroso antes de que alguien se lastime.
- Tocar la cabeza de cualquier jugador por encima de la superficie, más comúnmente visto durante discusiones o bloqueos.
- Para el atacante con balón, darle un golpe sorpresivo solamente al lado de la cabeza del portero.
- Presionar contra la /mentón de un oponente, causando que la cabeza se mueva hacia atrás o hacia arriba.
- El juez debe estar al tanto de los casos extremos que pueden hacer que un jugador sea expulsado (C.f. regla 6.6.1a)

5.1.3 Exceso de jugadores en el agua: Tener más de seis jugadores en el agua (y en el área de banca de penalidad) simultáneamente durante el juego (C.f. regla 1.1.2). El juez de superficie o su asistente revisan que el número correcto de relevos estén en el área de relevos en todo momento del juego. Si uno o más jugadores faltan en el área de relevos y el/ella no ha dado aviso de su salida al juez de superficie, esto indica que hay exceso de jugadores en el agua y debería ser penalizado según la regla 6.3.

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

5.1.4 Entrada y salida incorrectas del agua:

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

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

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

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

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

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

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

Como un equipo puede ganar mucho al romper esta regla (marcar o prevenir un gol) el jugador debe recibir directamente una penalidad de tiempo. Esto es especialmente aplicable en, pero no limitado a, las siguientes situaciones:

- Todas las peleas sobre la portería cuando nadie tiene el balón, la persona que comenzó a mover al otro jugador es el ofensor.

- Cuando un atacante ha adquirido una buena posición en la portería, esperando a que sus compañeros de equipo lleguen con el balón. Un defensor nada entre la portería y el atacante y así empuja al atacante hacia afuera de la portería.
- Cuando un portero está en posición, un atacante mete un brazo suavemente entre el portero y la portería (o la pared), empujando suavemente al portero hacia afuera de la portería.
- Un atacante que no tiene el balón que ha ocupado la portería del oponente no puede mover a un oponente que está sobre él/ella. Si ninguno recibe el balón, el atacante debe salir sin mover al oponente en ninguna dirección.
- Un jugador sin posesión del balón que se posiciona debajo de un oponente, no puede causar el movimiento del oponente accidental o intencionalmente cuando sale de la posición. Esto se ve típicamente cuando un jugador nada hacia arriba enganchar un hombro, cadera, muslo, mano, etc. debajo del portero, jalándolo lejos de la portería. El portero no debe ser molestado en absoluto por los movimientos del atacante.

5.1.7 No volver a la posición de inicio después de marcarse un gol: Continuar jugando después de un gol o tiro penal, sin haber regresado primero a la posición de inicio como lo describe la regla 4.1.2.

5.1.8 Uso ilegal de la portería (y la pared): Para un jugador, agarrarse, jalarse, acomodarse en la portería con cualquier parte del cuerpo, o apretarse entre la pared y la portería, para beneficiarse de alguna manera. La posición geográfica del balón o cuál equipo posee el balón son irrelevantes en este caso.

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

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

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

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

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

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

- Un atacante, sin el balón, se pone en posición sobre la portería jalándose y que de otra manera no habría sido capaz de alcanzarla o le habría tomado más tiempo.
- Un atacante, sin el balón, se jala en posición sobre la portería antes del defensor.

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

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

Tan pronto como un jugador agarra la careta de un oponente, se otorga un tiro libre, sin importar si fue intencional o no. Si el juez interpreta que el jugador estaba tratando de desacomodar la careta, se debe otorgar una penalidad de tiempo. Agarrar alrededor de la cabeza de un oponente, o nadar por encima no debe causar que su equipo sea desajustado.

También está prohibido empujar o tirar el balón a la careta del oponente a propósito. Está prohibido sostener o deliberadamente tocar la careta o el snorkel de un oponente. Está prohibido coger las aletas de un oponente. Se permite empujar las aletas, por ejemplo usando el brazo, si alguno está en posesión del balón.

Está prohibido jalar o sostener el vestido o el gorro del oponente. Tampoco se permite sostener a un oponente usando un agarre donde sólo se sostiene tela, o cuando algunos dedos agarra o se enredan en las tiras del gorro o el vestido de baño, etc.

Se permite tocar la tela del vestido/gorro usando agarres que serían permitidos si el vestido/gorro no hubieran estado ahí.

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

5.1.11 Manejo incorrecto del balón:

5.1.11^a Para un jugador en cualquier momento que el juego este detenido Esconder, mantener, tomar posesión del balón durante la detención del juego, cuando el otro

equipo debe tener el balón (tiro libre, balón de equipo, penalti, después de marcar un gol). El balón debe dejarse caer al fondo de la piscina.

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

5.1.12 Comportamiento general incorrecto: Romper alguna de las reglas de este texto por parte de cualquier jugador en el agua o área de relevos, o cualquier no jugador. El equipo debe ser penalizado con una penalidad de tiempo también en el caso de que los no jugadores en su área de relevos cometan la infracción (C.f. regla 2.2.4.c).

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

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

Esta prohibición es importante para mantener un juego fluido y de alta calidad. Los jueces deben, por lo tanto, dar advertencia y después penalidades de tiempo si el comportamiento persiste. Esto es especialmente aplicable, pero no limitado a, las siguientes situaciones:

- Un jugador acaba de pasar el balón y todavía lo están sujetando.
- Un jugador en la superficie es sujetado cuando intenta posicionarse en el juego del equipo.
- Un jugador, que quiere posicionarse alrededor de la portería, es sujetado previniendo que lo haga.
- Dos jugadores que compiten para alcanzar el balón y uno de ellos jala/empuja al otro antes de que alguno de ellos alcance el balón.
- Un jugador sujeta a un oponente para ayudar a un compañero de equipo a alcanzar un balón libre.
- Un jugador aleja nadando activamente a un oponente.
- El juez debe dar advertencias de acuerdo a la regla 6.1 y de ahí en adelante penalidades de tiempo.

5.1.14 Interferencia de tiro libre:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

5.1.17 Agarrarse de cualquier punto fijo en la piscina durante el juego: Durante el juego, los jugadores no pueden usar ningún punto fijo en la piscina, por ejemplo, escalas, canaleta, bloques de salida, etc. (C.f. regla 1.2.1). Esto es especialmente aplicable, pero no limitado a, las siguientes situaciones:

- Durante los bloqueos en la superficie, un jugador se sostiene de la canaleta o de la cubierta de la piscina o se para en la salida de la pared de la piscina.
- En cualquier momento durante el juego, un jugador que usa el pool landing y por ejemplo un bloque de salida para clavarse por debajo de la superficie.
- Por otro lado, es ilegal usar estos puntos fijos en ciertas ocasiones:
- El inicio de un período, es ilegal agarrarse de ellos para tener una buena posición de salida.
- Cuando el portero se impulsa del pool landing para llegar más rápido a la portería.
- Cuando se lucha, agarrarse de la canaleta, la cubierta de la piscina, bloques de salida, etc.
- Cuando se sale del agua, hacer uso de cualquier cosa disponible.

5.1.18 Pérdida deliberada de tiempo: Si un equipo retrasa el juego deliberadamente el juez puede dar una advertencia y de ahí en adelante penalidades de tiempo. (El jugador que comete el último retraso es el jugador al que se le debe dar la penalidad). Si es necesario, el tiempo de juego puede ser extendido (C.f. regla 3.1.9).

Los jueces deben darles a los equipos tiempo razonable para nadar a sus posiciones, para corregir equipamiento que ha sido desacomodado por el oponente, etc. Se aconseja que los jueces sean flexibles cuando hay sustituciones cuando un equipo ha tenido un jugador herido, o cuando quiera que la situación así lo amerite. Esta regla es especialmente aplicable en, pero no limitada a, las siguientes situaciones:

- Un equipo en ventaja no intenta jugar de acuerdo con la intención del deporte; por ejemplo un jugador bloquea el balón en la posición fetal siempre que los oponentes se acercan.
- Un equipo usa tiempo innecesariamente largo en cualquier situación dada, prácticamente haciéndola un tiempo fuera extra.
- En juegos que no usan tiempo efectivo, un equipo usa mucho tiempo para cobrar tiros libres repetidamente, etc.

5.1.19 Infracción de una regla para impedir un gol: Cualquier infracción al frente de o en camino a la portería, que previene un gol evidente. En casos extremos, cuando el juez no está seguro de si es una oportunidad claramente evidente de gol o no, él/ella debe pitir una penalidad de tiempo. Esta regla es especialmente aplicable en, pero no limitada a, las siguientes situaciones:

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

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

6. Penalidades

6.1 Advertencias

6.1.1 Razón por la cual se da una advertencia: Una advertencia se da a un jugador o equipo para cambiar comportamiento no deseado, cuando otras penalidades se consideran demasiado severas.

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

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



REGLAMENTO INTERNACIONAL

RUGBY SUBACUÁTICO

AGOSTO 2011 – VERSIÓN EN ESPAÑOL
FEDECAS – COMISIÓN TÉCNICA



- 6.1.1.A Para cambiar comportamiento no deseado.
- 6.1.1.B Para advertir que si el jugador continúa infringiendo las reglas, será expulsado según la regla 6.1.1. Cuando las advertencias no tienen el efecto deseado sobre el comportamiento, se aconseja usar penalidades directas (C.f. 5.1).
- 6.1.2 Tiempo para la advertencia:
- 6.1.2.A El juez puede detener el juego para dar una advertencia. El juego se reinicia con un tiro libre contra el equipo infractor.
- 6.1.2.B El juez puede dar la advertencia durante otra detención del juego. El juego luego se reinicia en la misma manera que se habría hecho si no se hubiera dado la advertencia.
- 6.1.3 Notificación de la advertencia: El jugador o equipo recibe una advertencia verbalmente y visualmente. La advertencia debería anotarse en la planilla del partido. Preferiblemente, ambos equipos deberían ser informados de la causa de la advertencia. Los delegados/capitanes de equipo deben estar pendientes de los llamados de los jueces.
- 6.1.4 Un jugador que repite el comportamiento:
- 6.1.4.A Si un jugador repite el comportamiento que causó la advertencia, el juez puede darle al jugador una penalidad de tiempo cada vez que la misma infracción se repita por el resto del partido.
- 6.1.4.B Si un jugador es repetidamente advertido varias veces, o causa interrupciones del juego al infringir varias reglas, los jueces deben evaluar si el jugador muestra desacuerdo por las reglas, oponentes, jueces, etc., y considerar usar penalidades de tiempo (C.f. regla 5.1.1) o expulsar al jugador según la regla 6.6.1
- 6.1.5 El equipo que repite el comportamiento – Advertencia de equipo:
- 6.1.5.A Si dos jugadores del mismo equipo reciben advertencias por el mismo tipo de infracción, la segunda advertencia se considera una advertencia de equipo. El juez debe dar una señal visual (C.f. regla 3.1.9).
Durante el resto del partido, cualquier jugador del mismo equipo que reciba una advertencia por la misma infracción debe recibir una penalidad de tiempo.
- 6.1.5.B Si un equipo es repetidamente advertido por o causa interrupciones del juego por infringir diferentes reglas, los jueces deben evaluar si el equipo está mostrando desprecio por las reglas, oponentes, jueces, etc., y considerar el uso de penalidades de tiempo (C.f. regla 5.1.1).

6.2 Tiro libre

- 6.2.1 Razones por las que se otorga un tiro libre: Un tiro libre puede otorgarse por infracciones de las reglas 5.1.7-5.1.18.
- 6.2.2 Notificación del tiro libre: El juez da la señal de tiro libre en contra del equipo que causó la falta. El tiro libre es anotado en la planilla del partido.
- 6.2.3 Manejo del balón por parte del equipo que causó la falta: El equipo que comete la falta debe dejar caer el balón al fondo de la piscina. El no hacer esto se considera como

un intento de demorar el juego, y califica para una penalidad de tiempo directa o como mínimo una advertencia (C.f. regla 5.1.11).

6.2.4 Posición para el tiro libre: El tiro libre siempre debe ser cobrado por un jugador en la superficie.

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

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

6.2.5 Ejecución del tiro libre:

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

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

6.2.5.C El cobrador debe pasar el balón dentro de los tres segundos después de la señal de inicio. El/ella no debe cambiar la posición geográfica en el agua hasta que el balón se haya pasado. El cobrador debe deshacerse del balón físicamente antes de que lo pueda tomar de nuevo.

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

6.2.6 Señal para comenzar el tiro libre: El tiro libre debe ser iniciado por el juez de superficie.

6.2.7 Tiro libre incorrecto: Si el tiro libre no se hace correctamente el equipo ofensor recibe el tiro libre.

6.3 Penalidad de tiempo

6.3.1 Penalidad de tiempo

6.3.1.A El jugador al cual se le castiga con una penalidad de tiempo, debe dirigirse al área de la banca de penalidad hasta que pasen dos minutos de juego efectivo. Ninguna otra persona es permitida en el área reservada para el castigo. El jugador puede acercarse a

su equipo en los intermedios o descansos entre periodos, entre los periodos de muerte súbita y en el periodo de definición por ronda de penaltis.

- 6.3.1.B El cronómetro de penalidad de tiempo se detiene y activa cuando el reloj del partido se detiene o activa.
- 6.3.1.C El equipo debe jugar con un jugador menos durante la penalidad de tiempo.
- 6.3.1.D Si el jugador al cual se le da la penalidad de tiempo esta involucrado en un tiro penalti, (C.f regla 5.1.19/5.1.1) o simultáneamente el penalti coincide con la penalidad de tiempo, el tiempo de la penalidad no comenzará hasta que el juego normal no empiece después del tiro penalti.
- 6.3.1.E Se otorgará un tiro libre al equipo contrario.
- 6.3.1.F Si el juez no sabe cual jugador fue el que hizo la falta, o si la penalidad de tiempo fue causada por un jugador en el área de intercambio, el arbitro le pedirá al equipo escoger un jugador, o el arbitro escogerá un jugador si el equipo no lo hace.
- 6.3.1.G Si un jugador al cual se le dio una penalidad de tiempo, no va inmediatamente al área de la banca de penalidades, o si no está de acuerdo con la decisión y se encuentra molesto, se le dará tiempo extra en el área de penalidades de 2+2 minutos. Las dos penalidades de tiempo son consideradas como dos penalidades de tiempo independientes la una de la otra, por ejemplo, a propósito de la regla 6.3.6. Un jugador que continúe con este comportamiento será expulsado de acuerdo con la regla 6.6.1b
- 6.3.1.H Si se le aplica una penalidad de tiempo a una infracción a la regla 5.1.3 (exceso de jugadores en el agua), el arbitro debe asegurarse de que el equipo tiene el numero de jugadores apropiado antes de empezar el juego.
- 6.3.1.I Las penalidades también pueden adjudicarse por el rompimiento de las reglas 5.1.1 y 5.1.2 (comportamiento antideportivo y violento) después de haber terminado el partido, si el comportamiento está relacionado con el partido. Las penalidades deben ser reportadas como normales en la planilla del partido.
- 6.3.2 Razones para otorgar penalidades de tiempo: Una penalidad de tiempo puede ser otorgada por el árbitro por infringir las reglas 5.1.1 y 5.1.12, o por romper repetidas veces cualquier regla.
- Se debe resaltar que el rompimiento de las reglas 5.1.7 – 5.1.12 puede ser castigado solo con un tiro libre. El árbitro debe juzgar si se da una penalidad de tiempo o solamente un tiro libre basado en: el daño potencial o real hecho, intención, frecuencia, posible ganancia y desarrollo general y el comportamiento durante el partido.
- 6.3.3 La forma de manejar el balón por parte del equipo ofensor: El equipo que comete la falta debe dejar caer el balón al fondo de la piscina. En caso contrario, este comportamiento se interpretará como provocador o como un intento de retrasar la jugada del equipo contrario lo que otorgará una penalidad de tiempo o una advertencia inmediata. (C.f reglas 5.1.1 y 5.1.11)
- 6.3.4 El jugador que cause la penalidad de tiempo: Cuando se hace una falta, el jugador que la hace debe ir directamente al área de la banca de penalti por dos minutos solicitados por el árbitro. El jugador al que se le otorga la penalidad de tiempo debe

estar en el área de banca de penalidad antes de que el árbitro inicie el juego nuevamente.

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

6.3.6 Las penalidades de tiempo terminadas antes de que se complete el tiempo: Si un equipo tiene menos jugadores debido a las penalidades de tiempo y el otro equipo anota un gol, la primera penalidad de tiempo se considera pagada.

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

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

Esta regla debe ser observada también durante los tiros penalti.

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

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

6.4 Tiros Pênalti

6.4.1 Razones para otorgar tiros penalti: Un tiro penalti puede otorgarse por rompimiento de la regla 5.1.19.

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

6.4.3 Tiempo para los tiros penalti: Un tiro penalti se lleva a cabo durante el tiempo de juego efectivo y si es necesario, el tiempo de juego debe ser extendido para poder hacer el tiro penalti.

6.4.4 Ejecución del tiro penalti:

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

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

- 6.4.4.C Los equipos escogen los jugadores que van a realizar el tiro penalti. Los demás jugadores deben estar fuera del área de juego durante el tiro penalti. Deben estar en la línea de entrada.
- 6.4.4.D El atacante debe empezar desde la mitad del área de juego.
- 6.4.4.E El juez de fondo le entrega el balón al atacante.
- 6.4.4.F El portero debe estar encima de su canasta y no debe alejarse mas de 2 m del borde de la piscina durante el cobro empezando en la superficie del agua.
- 6.4.4.G La señal de comienzo la da el arbitro de plataforma. La señal de comienzo de juego es un sonido continuo largo.
- 6.4.4.H El portero no puede atacar al atacante hasta que no se hayan sumergido.
- 6.4.4.I El atacante tiene 45 segundos para hacer el gol.
- 6.4.4.J Cuando el portero se haya sumergido, el o ella debe estar al alcance de la canasta todo el tiempo. Esto significa que el portero puede adoptar la posición que quiera (sentado derecho, acostado del todo, etc.) pero debe estar todo el tiempo al alcance de la canasta, con estirar un brazo/pierna sin cambiar la posición del cuerpo.
El portero no debe alejarse de la canasta voluntariamente, si el/ella es alejado de la canasta por el atacante, el/ella debe nadar de regreso a la canasta cuando no lo estén sujetando mas.
- 6.4.4.K El portero no puede llevar el atacante a la superficie, debe clarificarse que el balón es el que debe llevarse a la superficie.
- 6.4.4.L El atacante y el defensor pueden subir y sumergirse en repetidas ocasiones durante el tiro penalti.
- 6.4.4.M Los jueces no deben informar el tiempo que falta de los 45 segundos. Los equipos pueden informar a sus jugadores desde la mitad de sus aéreas de juego.
- 6.4.5 El tiro penalti termina:
- 6.4.5.A Cuando el atacante hace el gol.
- 6.4.5.B Cuando el portero obtiene el balón y lo controla en la superficie del agua.
- 6.4.5.C Cuando el juego se para porque algún jugador rompe una regla. (Reglas C.f 6.4.6 y 6.4.7)
- 6.4.5.D Cuando pasan 45 segundos sin gol.
- 6.4.6 Comportamiento incorrecto del defensor: Si el tiro penalti es interrumpido por un comportamiento incorrecto del equipo defensor, debe realizarse otro tiro penalti.
El jugador que haga esta falta debe retirarse del agua inmediatamente y tener una penalidad de tiempo de dos minutos después de que se cobre el tiro penalti.
El tiempo de la penalidad empieza cuando se empieza el juego normal, después del cobro del tiro penalti.
- 6.4.7 Comportamiento incorrecto del atacante: Si el penalti es interrumpido por comportamiento incorrecto del equipo atacante, el juego se reinicia como un periodo de tiempo normal (C.f. regla 4.1.1).
- 6.4.8 Ronda de penaltis: Las reglas especiales concernientes a las rondas de penaltis se dan en las reglas 4.3.5.b y 4.3.5.c.

6.5 Norma de ventaja y señalización tardía

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

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

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

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

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

6.5.2 Señalización tardía: Cuando un juez considera que la infracción puede no afectar la ventaja del equipo ofendido, el juez puede dejar que continúe el juego por un tiempo para ver cómo se desarrolla la situación. Si el equipo ofendido no puede ganar en esta situación, la señalización debe hacerse, y se otorga el tiro libre/penalidad/penalti/advertencia. Si durante la señalización tardía, el otro equipo anota, la penalidad de tiempo será cancelada a menos que se conforme a la regla 6.6.1. Esto es especialmente aplicable, pero no limitado a, las siguientes situaciones:

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

6.6 EXPULSION DE UN JUGADOR (VER APENDICE 5, REPORTE DE INCIDENTES DE JUGADORES).

Los jueces tienen la autoridad de retirar a un jugador de todo el juego.

6.6.1 Un juez puede expulsar a un jugador en caso de comportamiento antideportivo o violento.

Un jugador de relevo puede reemplazar al jugador expulsado luego de que el equipo haya cumplido 5 minutos de penalidad, y puede continuar luego con seis jugadores en el agua y un máximo de cinco jugadores de relevo.

Esta regla debe usarse sólo en casos severos, si el juez no está seguro de si expulsar al jugador o darle una penalidad de tiempo, el/ella debe siempre dar la penalidad de tiempo /C.f. regla 5.1.1 o 5.1.2).

Un jugador puede ser expulsado debido a comportamiento antideportivo o violento en cualquier momento o lugar durante el campeonato, no sólo durante los partidos.

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

Un jugador que sea expulsado debido a la infracción de la regla 6.6.1 debe ser reportado a su federación usando la forma del apéndice 5.

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

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

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

6.6.3 Un jugador puede ser expulsado por incidentes ocurridos en cualquier momento durante el campeonato. Cualquier comportamiento antideportivo en cualquier momento durante el campeonato puede causar la expulsión de partidos (o del campeonato). Un jugador expulsado conforme a la regla 6.6.1 no se le permitirá automáticamente participar del próximo juego. El comportamiento antideportivo reportado al jurado puede causar que el jurado sea convocado para escuchar el caso, y posiblemente para expulsar al jugador de uno o más partidos, o por lo que resta del campeonato.

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

6.6.4 JUGADOR EXPULSADO

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

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

6.6.4.C Cuando el comportamiento que causó la expulsión de un jugador por infracción a la regla 3.1.6.a se considera excepcionalmente grave, en juez del partido o el juez árbitro puede pedir que el jurado evalúe si el caso es tan severo como para expulsar al jugador de más de un partido, o del campeonato.

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



REGLAMENTO INTERNACIONAL

RUGBY SUBACUÁTICO

AGOSTO 2011 – VERSIÓN EN ESPAÑOL
FEDECAS – COMISIÓN TÉCNICA



7. Organización

- 7.1.1 Responsabilidad del área de juego: El club o asociación organizador es responsable de asegurar que el área de juego, la portería y el balón cumplan con las reglas.
- 7.1.2 Responsabilidad por cambios en las reglas en un campeonato dado: El club o asociación organizador es responsable de la notificación de cualquier cambio en las reglas aplicable al campeonato. Para campeonatos mundiales o zonales, los cambios deben ser aceptados por la CMAS antes de comenzar.
- 7.1.3 Responsabilidad por el personal: El club o asociación organizador es responsable de suministrar el personal para la mesa de protocolo de partido, y todos los accesorios necesarios para mantener la planilla de partidos.
- 7.1.4 Responsabilidad por los balones: El club o asociación organizador debe proveer al menos un balón para cada una de las ramas, que cumplan con los requerimientos. También son responsables de proveer las redes o baldes para mantener los balones.
- 7.1.5 Responsabilidad del equipamiento para jueces: El club o asociación organizador es responsable de proveer todas las unidades de aire comprimido para los jueces de fondo. Las unidades de aire comprimido deben ser apropiadas para los movimientos rápidos necesarios para seguir el juego en la piscina.
Los reguladores deben ser apropiados para trabajar en todas las posiciones.
El club organizador es responsable de proveer cinturones de lastre con una gran variedad de pesas de diferentes pesos.
- 7.1.6 Los jugadores juegan bajo su propio riesgo.

Apéndice 3

Instrucciones de llenado y manejo de balones de rugby subacuático

Circunferencia para mujeres: 490-510 mm

Circunferencia para hombres: 520-540 mm

Flotabilidad negativa: 1000-1250 mm/s

1. Equipo necesario para llenar los balones:

- 1 inflador de balón- plástico si está disponible.
- 1 aguja de llenado de balón de basketball (2 mm \varnothing x 30 mm de largo) alternativa: bomba de spray (para operar a 3 bar). Un tubo de cobre de 2 mm \varnothing x 30 mm de largo debe soldarse a la abertura del spray.
- 1 tubo de cobre de 2 mm \varnothing x 200 mm de largo
- 1800 g de sal común
- 1 contenedor con 5 litros de agua calentada a aprox. 50°C

2. Procedimiento de llenado:

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

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

3. Tratamiento de la superficie - mejorar el agarre:

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

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

4. Manejo y cuidado:

Para mantener su circunferencia el balón debe colgarse en una red! De vez en cuando o antes de una competencia el balón debe limpiarse completamente con jabón.