

Confederación Mundial de Actividades Subacuáticas (C.M.A.S.)

Federación Argentina de Actividades Subacuáticas (F.A.A.S.)

Comisión Nacional de Hockey Subacuático.

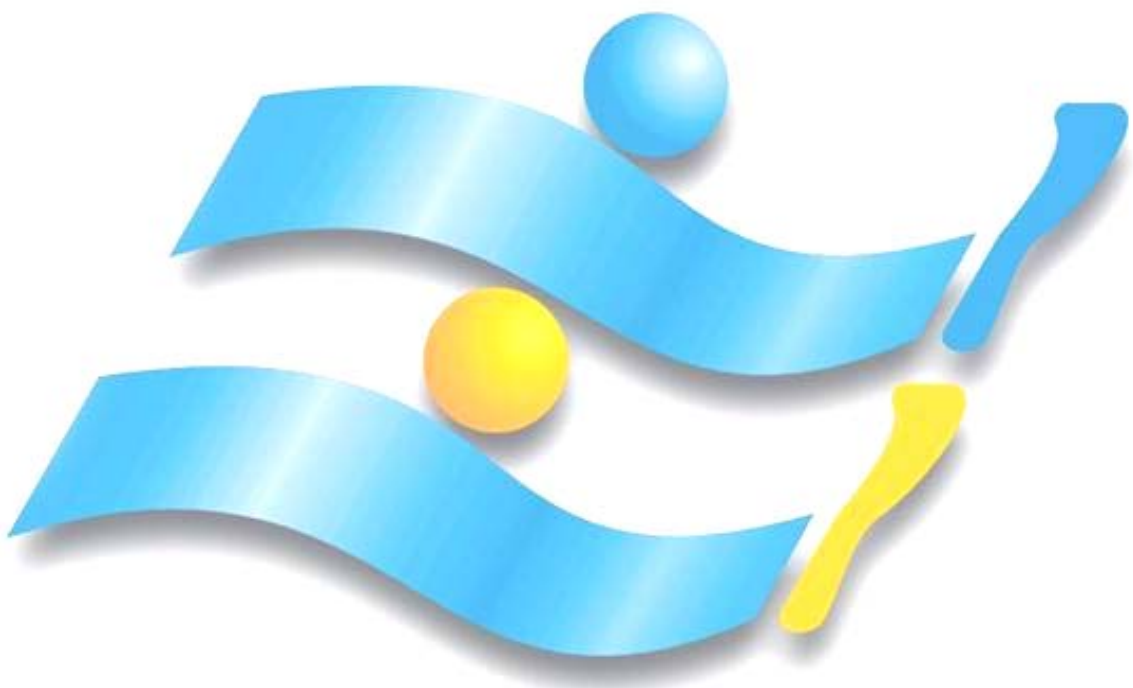
Colegio de Arbitros.

Manual de Arbitro Nivel 1

7ª Edición Diciembre del 2002.

Jefe Nacional de Árbitros y Reglamento:

Alberto GONZÁLEZ.





¿Qué es un arbitro?

Un Arbitro es un tercero imparcial que decide sobre diferencias entre dos partes,

Un Arbitro Deportivo es un oficial que garantiza la Seguridad y la Equidad del juego.

¿ Que intentamos hacer en el Curso de Nivel 1 ?

El objetivo del curso de Nivel 1 es, formar Scorers, Time keepers, Water Referees y Chief Referees, con un claro conocimiento y comprensión de las reglas básicas de juego y de conducta, para un encuentro de Hockey Subacuático.

¿ Que creemos que debe tener en cuenta siempre que Arbitre ?

En todo momento es fundamental, que usted como Arbitro, garantice la Seguridad y la Equidad del encuentro, caso contrario no deberá continuar dicho encuentro.

¿ Cuales son las premisas para que pueda mantener el control del juego ?

- Garantizar la Seguridad y Equidad.
- Concentración.
- Conocimiento del reglamento.
- Mantener la Ubicación y Compostura.
- Estado Físico.
- Clara y Sencilla Comunicación por señales y sistema de sonido.



¿ Cómo puedo responder a los pedidos de los Jugadores ?

1. Diferencie si se trata de: una Consulta, una Observación o una Queja.
Intente (dentro de su posibilidad), responder la Consulta, aclarar la Observación o calmar la Queja.

Recuerde que Usted Puede:

2. Tratar al Jugador de Usted, poniendo una distancia.
3. Observar si el jugador es el Capitán o Vice-capitán.
4. Escuchar, pero luego concluir que proseguirá con el juego.
5. No hacer lugar al pedido.
6. Si la queja es muy efusiva, pedir calma, al Jugador, al Capitán, o al Coach / Manager.
7. Si hay mal trato o insultos penalizar de 1 a 2 minutos.
8. Si hay agresión Física expulsar al jugador ante la primera ofensa.
9. Pedir la intervención del Chief Referee.
10. Pedir tiempo fuera para dialogar los tres Arbitros.
11. Intente imaginar otras soluciones, coméntelas con los Arbitros.

Tareas de practica con el Reglamento.

- Practicar todas las señales, con un compañero y comprender sus usos.
- Utilizar los ejemplos de gol, infracciones de palo y Obstrucciones (ver Apéndices), para saber cuando se cobra.
- Diferencias prácticas y conceptuales entre Faltas Menores, Mayores y Serias.
- Procedimiento de selección de la Penalización.
- Posiciones de los jugadores, Arbitros y del Tejo en todos los Reinicios del Juego.
- Formas de Obstrucción, Infracciones con el Palo.
- Imagine y comente paso a paso el desarrollo completo de un partido.



¿ Como es un buen árbitro ?

- La principal tarea del árbitro es el manejo de las leyes dentro del área de juego.
- Está para arbitrar, no para jugar.
- Es deber del árbitro aplicar justamente las leyes de juego sin variación u omisión.
- Actitud de colaboración. Siempre se debe mostrar una actitud colaboración a los jugadores, entrenadores, a los otros oficiales y a los espectadores. Durante el desarrollo de sus tareas se debe mostrar de forma profesional en vez de autoritaria. Un trato amigable ayuda.
- Decisiones justas y firmes, honestidad dentro y fuera del agua. Con estas acciones inspirará una sensación de justicia e imparcialidad permanente.
- Conocimiento profundo del reglamento. Las infracciones a las reglas deben identificarse inmediatamente, con la notificación apropiada a los jugadores.
- Buenas señales con el sistema de sonido y aviso. El Chief Referee debe mantener el control del sistema de sonido y aviso en la mano mientras el tejo está en juego.
- Sus detenciones deben ser rápidas y marcadas, a continuación de cada infracción.
- Señales de manos instantáneas. Los oficiales deben usar señales todo el tiempo.
- Deben ejecutarse de forma clara y deliberada, pero sin exhibicionismo.
- Control de sus emociones. Nunca debe mostrarse alterado sin importar la situación.
- El arbitro nunca debe abandonar su posición oficial
- Buena imagen. El arbitro debe usar siempre el uniforme oficial, limpio y ordenado.
- Modales y vestimentas conservadoras, dentro y fuera del agua.
- No debe dejarse influir por el público, los jugadores o quien sea.
- Cobros consistentes. Debe mantener el nivel de arbitraje acorde al juego.
- Puntualidad. Debe estar listo para arbitrar 15 minutos antes del horario programado. Siempre asegurarse de que los partidos comiencen a tiempo.
- Estado físico. Poder seguir el juego todo el tiempo.



Los "NO" de un Buen Arbitro.

- No saque los ojos del juego. (Muchos árbitros son espectadores).
- No de nada por sobreentendido. (cualquier cosa se puede complicar).
- No explique sus decisiones. (Sólo puede perder, no ganar).
- No discuta con los jugadores o los entrenadores. (Incluso si gana, pierde).
- No le conteste a los espectadores. (Cuando empieza a hablar con el público, su concentración y control sobre el juego desaparece).
- No busque problemas. (Una palabra amable salva un partido).
- No hable con tu snorkel en la boca. (suena gracioso).
- No arbitre en condiciones o el equipo inapropiado.
(Es su obligación para con sigo mismo y con el partido hacer las cosas bien).
- No mantenga conversaciones comunes con los jugadores.
(Puede malinterpretarse como favoritismo y generar problemas).
- No haga payasadas innecesarias. (Perderá el respeto de los jugadores).

Distintas Faltas, Penalizaciones y Reinicio del Juego.

9.6.3.1 La siguiente tabla es una lista de penalizaciones otorgadas contra los que cometan alguna de las faltas listadas (regla 9.6.3.1).

	Infracción	1ª Falta	2ª Falta
5.2.1	Salida incorrecta Advertencia	Advertencia	1 minuto
5.2.2	Permanecer en el fondo	Advertencia	1 minuto
5.2.5	Mover el Tejo con la mano libre	1 minuto	2 minutos
5.2.6	Levantar / cargar el Tejo	1 minuto	2 minutos
5.2.8	Conducta antideportiva	2 minutos	2 minutos
5.2.9	Detener un gol ilegalmente	2 minutos	2 minutos
5.2.12	Mover un oponente	2 minutos	2 mín. o Total Dismissal
5.2.13	Sacar equipo	2 minutos	2 mín. o Total Dismissal
5.2.14	Insultos	2 minutos	2 minutos
5.2.16	Atacar / herir	Total Dismissal	Total Dismissal



La Regla de Ventaja.

Según la regla 5.1, en muchas situaciones una falta hacia el equipo en posesión el tejo no produce que este pierda ventaja, entonces el juego continuará sin que se cobre dicha falta en ese momento.

Si la falta fuese mayor o seria, (intencional y/o peligrosa) se podrá cobrar y/o penalizar al equipo infractor, luego de que el equipo ofendido pierda la ventaja de poseer el tejo.

Durante el juego, podrían ocurrir infracciones en diversas situaciones, él arbitro deberá saber separarlas según:

- Lo que ocurra y donde ocurra.
- Lo que produce y como afecta en el juego.
- La gravedad y/o peligrosidad de la falta.

Trabajo en Equipo de los Arbitros.

La Cadena de Señales entre los Arbitros.

Para comunicarse entre ellos y mantener informados a los jugadores, sobre el desarrollo del encuentro, es fundamental que, el Arbitro que detiene el juego, le señale al Chief Referee tanto la falta cometida y el jugador infractor como el Reinicio del juego, y si hubiera la penalización, para que este le señale a su vez a los jugadores.

El trabajo de la Dupla de los Water Referees.

Cuando un Water Referee detiene el juego, mientras le señala al Chief Referee, el otro Water Referee debe facilitarle colocar el tejo, para reiniciar el juego rápidamente.

Las Señales Auditivas del Chief Referee.

Comienzo o finalización del juego: un sonido largo.

Gol: dos sonidos cortos.



Detener el juego: varios sonidos cortos, hasta detener totalmente el juego.

Para hacer algún llamado, advertencia o pedir tiempo fuera que se pueda confundir con el reinicio del juego, utilice un silbato suave distinto o la voz.

Consejo.

Considere que es importante ser sencillo y claro en el manejo de las señales manuales y el sonido, para mantener el juego controlado, calmo y lograr su buen desarrollo.

Como regla general, es preferible hablar solo lo imprescindible y hacer las señales claramente durante un tiempo más prolongado, que tener que llamar a los jugadores o volver a detener el juego, para que las vean o para aclarar algo.

Examen Interno “Yo Como Arbitro”:

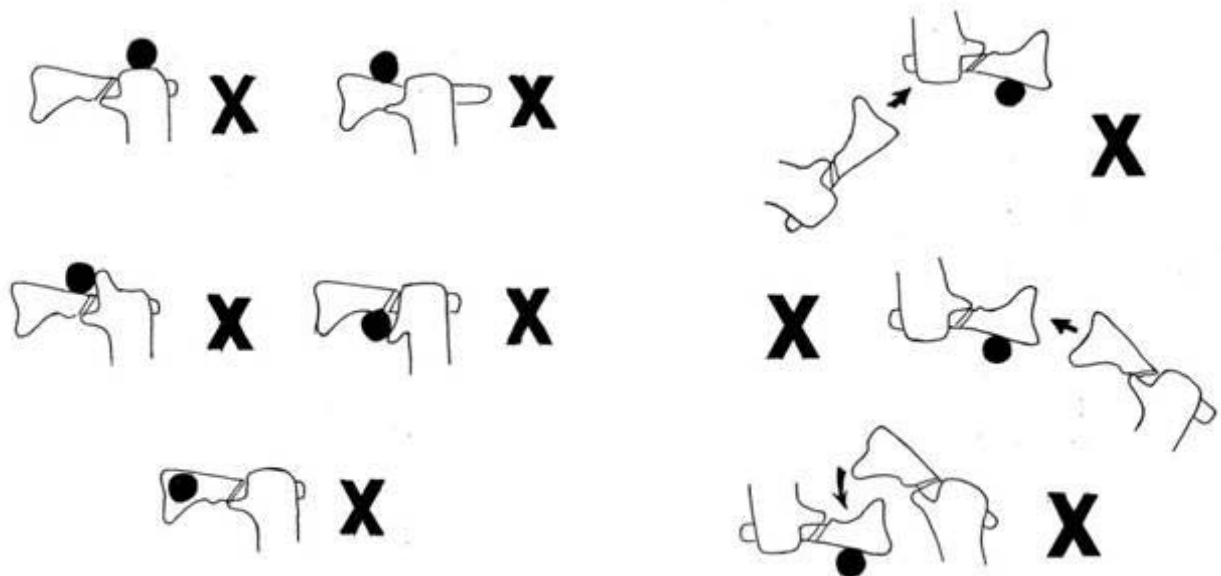
Las siguientes son algunas preguntas para mi mismo previo a arbitrar que me ayudaran a saber si estoy preparado:

1. ¿Estoy en condiciones físicas y mentales de seguir el ritmo de juego?
2. ¿Poseo todo el equipo necesario para arbitrar?
3. ¿Conozco las reglas del juego y sus modificaciones vigentes en el torneo?
4. ¿Mis relaciones y experiencias previas con los jugadores, demás árbitros y personas que intervengan, influyen sobre mi en el momento de arbitrar, de alguna manera en la que yo pueda no ser justo y objetivo con ellos?

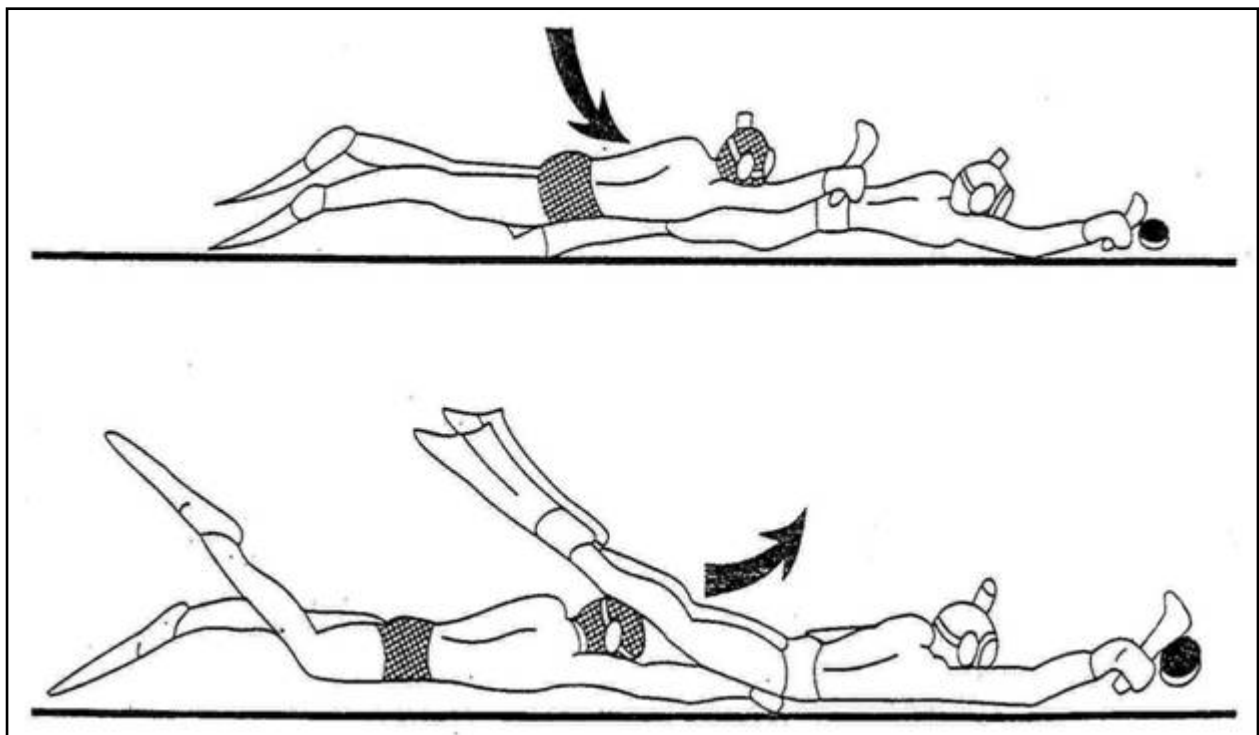
Solo si todas las respuestas fueron positivas podré arbitrar correctamente.

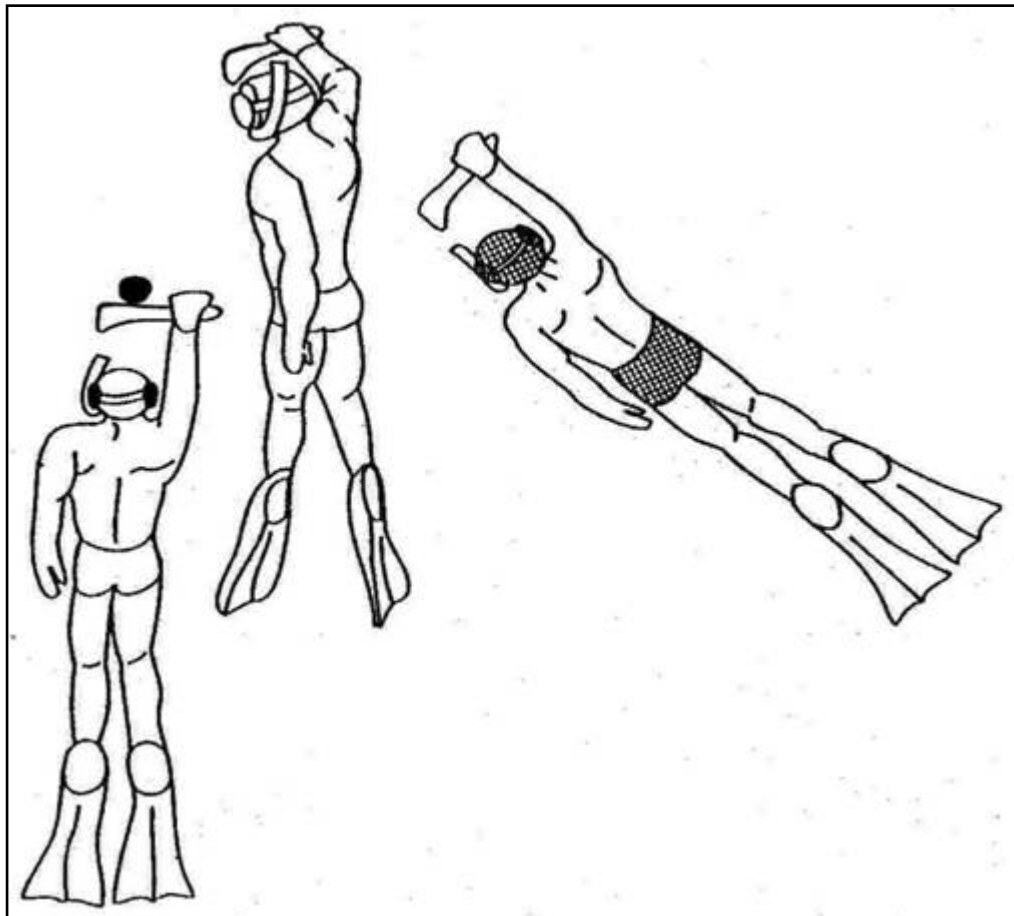
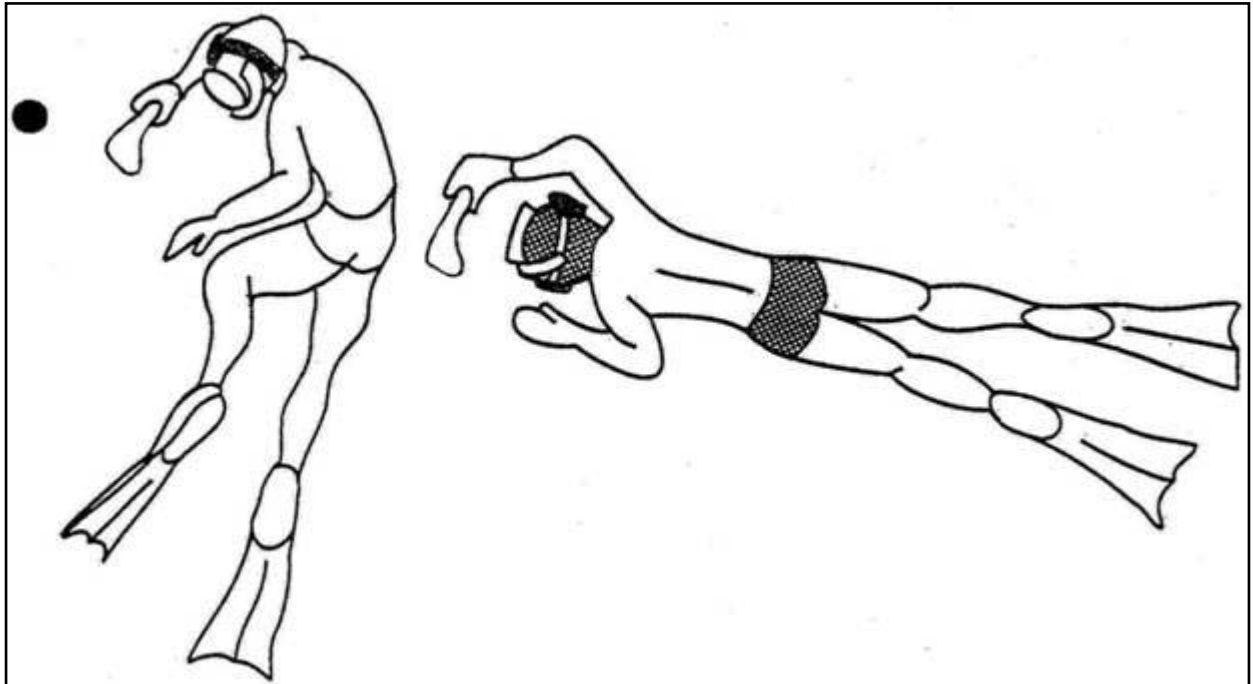


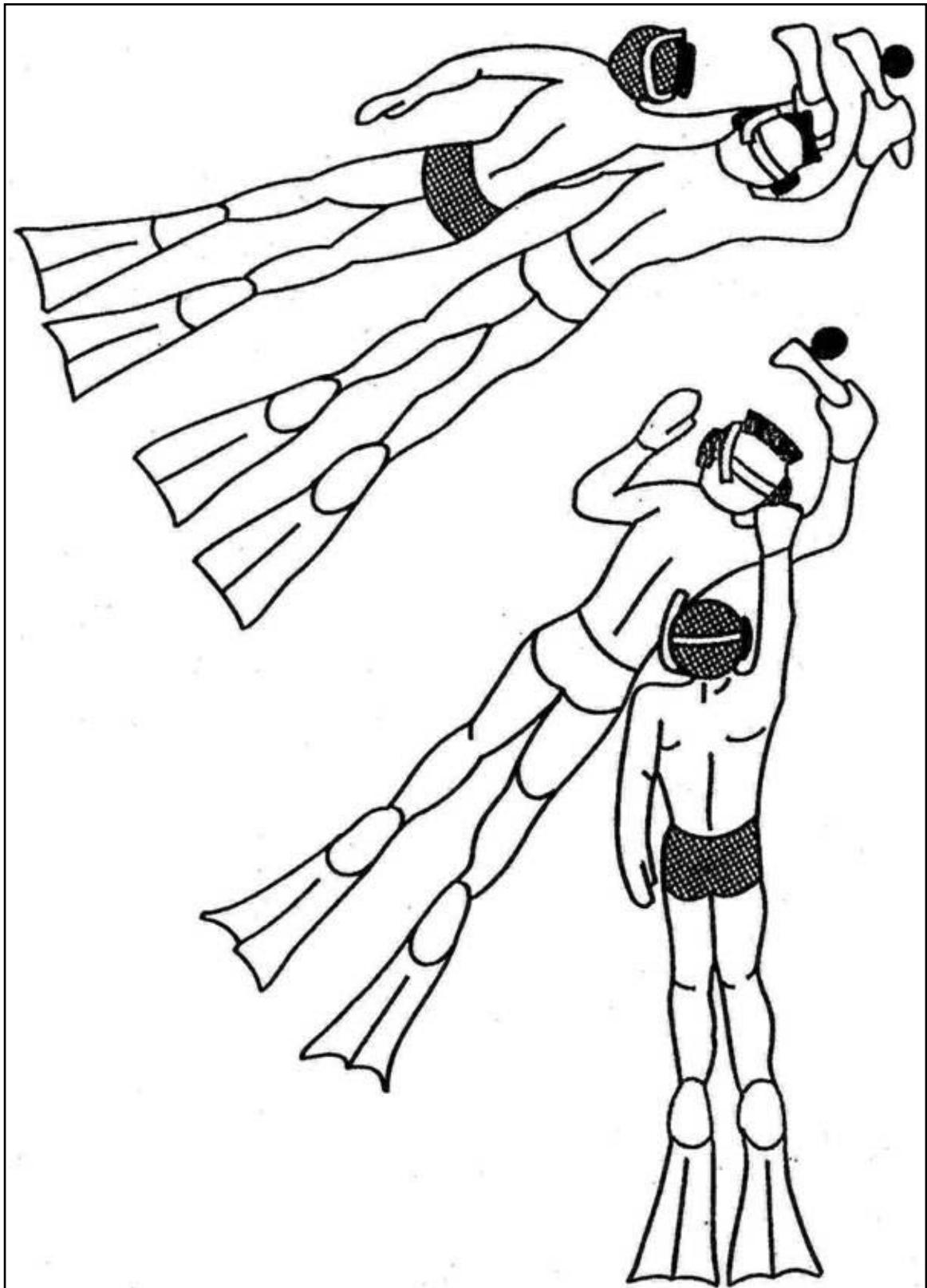
APENDICE A. Infracciones de Palo.



APENDICE B. Obstrucciones.

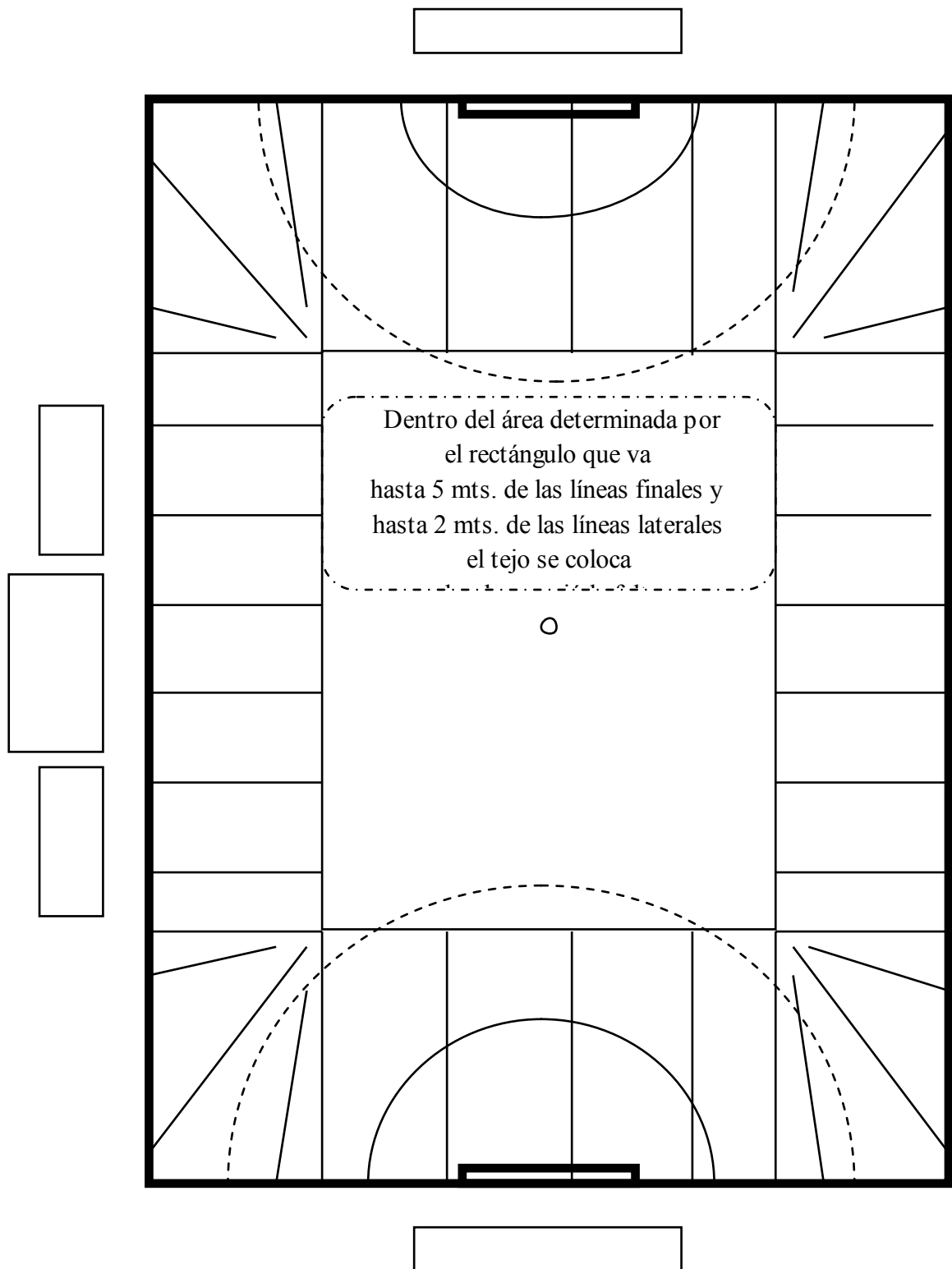








APENDICE C. Posición del tejo en el reinicio del Juego, a la primera ofensa.





Apéndice D. Niveles de Arbitraje y Requerimientos F.A.A.S. - C.M.A.S.

Nivel 1 Arbitro de Club.

(Conocimiento Básico sobre el Juego).

1. Cumplir con los requisitos previos F.A.A.S. - C.M.A.S.
2. Entrega de Reglamento y Manual del Arbitro nivel 1.
3. Aprobar curso teórico de nivel 1.
4. 3 partidos informales de práctica.
5. Totalizar 10 partidos nivel 1 oficiales acreditados en la libreta.
6. Entrega Diploma Nivel 1.

Nivel 2 Arbitro Nacional.

(Experiencia e Interpretación, Arbitraje de Torneos).

1. Arbitro de Nivel 1.
2. Entrega de manual de Arbitro nivel 2.
3. Aprobar examen de resistencia física
4. (500 mts en 12 min. + 2 min. recuperación + 25 mts. de apnea)
5. Aprobar curso teórico de nivel 2.
6. Curso de primeros auxilios.
7. Totalizar 60 partidos oficiales cualquier nivel en libreta.
8. Entrega Diploma nivel 2.

Nivel 3 Arbitro Internacional.

(Espíritu del Arbitraje, Funciones del Jefe de Arbitros, C.M.A.S. / F.A.A.S.).

1. Arbitro de Nivel 2.
2. Totalizar 40 partidos como Arbitro de nivel 2 en libreta.
3. Totalizar 150 partidos de cualquier nivel en libreta.
4. Aprobar examen Nivel 3.
5. 10 partidos oficiales Nivel 3 en libreta (o el doble de nivel 2).
6. Completar un pedido formal del curso al jefe Nacional de Arbitros.
7. Completar correctamente la acreditación como Arbitro Internacional ante la C.M.A.S. acompañado de dos fotos 4x4 firmadas.
8. Totalizar 250 partidos oficiales cualquier nivel en libreta
9. Entrega Diploma nivel 3.



Apéndice E. Desarrollo de un Partido.

1 Preparativos.

1.1 Llegada de Chief Referee.

30 minutos, como mínimo, antes del comienzo del partido, llegará a la pileta el Chief Referee, se colocará su vestimenta correspondiente, en general una remera amarilla, comprobará tener el sistema de sonido audible dentro y fuera del agua para señales, un silbato para advertencias que no requieran del sistema principal (Time Out, Advertencias en general).

Dejando sus elementos listos para comenzar revisará que todas las áreas de penalización, de relevos, mesa de control, líneas de demarcación, arcos, tejo etc. de la cancha estén correctas y listas.

1.2 Llegada de los Water Referees, Timekeepers, y Scorers.

15 minutos, como mínimo, antes del comienzo del partido, llegarán los demás árbitros y auxiliares (2 Water Referees, Timekeepers y Scorers).

Los Water Referees se encargaran de chequear el equipo de los jugadores, observando que sean seguros y cumplan con el reglamento.

Los auxiliares, se ocuparan de anotar a todos los jugadores en la lista, observar que no se repitan números de gorro dentro de los equipos.

2 El Juego

2.1 Comienzo del juego.

Encontrándose todo listo para comenzar (todas las partes de la cancha en su lugar, el tejo, los árbitros y auxiliares, los equipos con sus ayudantes y los espectadores en orden) para el buen desarrollo del juego. Se dará la advertencia de 3 minutos y luego otra a los 30 segundos para comenzar, luego de cumplidos se dará la señal de comienzo del juego.

2.2 En Juego.

2.2.1 Posición de los Arbitros.

Durante el juego los Water Referees, se mantendrán nadando en superficie o en apnea, según necesiten para observar las faltas, pero tratando en general de mantenerse cada uno de su lado de la cancha para no interferir en el juego.



Por otra parte, si fuera necesario acercarse para observar la jugada, lo podrán hacer a su discreción.

2.2 Las faltas, penalizaciones y Reinicios.

Durante el juego, podrían ocurrir infracciones en diversas situaciones, el Arbitro deberá saber evaluarlas según:

Lo que ocurra:

Donde ocurra:

Lo que produce en el juego, (regla 5.1 de ventaja):

La gravedad de la falta:

2.3 Cambio de lado.

Transcurrido el primer tiempo reglamentario los equipos cambiaran de lado, no así los Arbitros. Durante el entretiempo todos los Arbitros de agua permanecerán cerca de la mesa de control.

3 El cierre del Partido.

3.1 Terminados los tiempos reglamentarios correspondientes.

El Scorer anunciará el resultado final del juego, los capitanes de ambos equipos firmaran la planilla, a continuación lo harán los Water Referees y por ultimo el Chief Referee.

3.2 Luego se podrá continuar con las firmas de libretas, si las hubiere.

3.3 Los Arbitros, auxiliares y voluntarios dejaran la cancha en condiciones, para la actividad que continúe ya sea otro juego o el cierre de la actividad del día.

Apéndice F. Planilla de Partido Oficial (última página).

La planilla de Partido es el documento firmado por los Arbitros y Capitanes que certifica la validez del partido y le otorga carácter de oficial.

Está impreso en hoja sin encabezado para que pueda ser fotocopiada y utilizada en torneos.

F.A.A.S. - C.M.A.S. - Comisión Nacional de Hockey Subacuático - Colegio de Arbitros - Planilla de Partido.

Natatorio:

Fecha: / /

Competencia :

Hora : : hs.

BLANCO:				
Nro	APELLIDO y Nombre.		Goles	
Time Out :	1er T		2do T	

NEGRO:				
Nro.	APELLIDO y Nombre.		Goles	
Time Out :	1er T		2do T	

Observaciones:

Firma y Aclaración
1er Arbitro de Agua.

Firma y Aclaración
2do Arbitro de Agua.

Firma y Aclaración
Planillero / Observación.

EQUIPO BLANCO

--	--

 VS.

--	--

 EQUIPO NEGRO

_____ Firma y Aclaración Capitán BLANCO.
--

_____ Firma y Aclaración Capitán NEGRO.

_____ Firma y Aclaración Chief Referee Partido / Lugar.
