



Confederación Mundial de Actividades Subacuáticas.
Federación Argentina de Actividades Subacuáticas.
Comisión Nacional de Hockey Subacuático.

MANUAL DE REFEREE
(Arbitro Nivel 2)

CUARTA EDICIÓN.
1º DE MARZO de 2001.

Autor: Murray Brooks, C.M.A.S. Chief Referee.
2da Traducción al Castellano.

Jefe Nacional de Arbitros y Reglamento: Alberto González
Traducción: María Julia Villanova.



DESCRIPCIÓN

Este manual está planificado como guía de interpretación de reglas para los Referees, Ya que es importante que en todos los juegos y torneos se mantenga una misma pauta.

CONTENIDOS

OBJETIVOS DE UN BUEN OFICIAL.

NO PARA LOS OFICIALES.

1. AREA DE JUEGO Y EQUIPO
2. COMPOSICIÓN DEL EQUIPO Y EQUIPO PERSONAL.
3. LOS OFICIALES Y SU EQUIPO.
4. EL JUEGO.
5. FALTA EN EL JUEGO.
6. PENALES
7. GENERAL
8. MISCELANEO
9. CONTRIBUCIÓN POR FALTAS
10. ACCESORIOS Y FALTAS EN EL JUEGO.



OBJETIVOS DE UN BUEN OFICIAL.

- 1 El rol principal del Referee es el manejo de las leyes dentro de los límites del área de juego. Lugar en el cual se ubica para oficializar y no para participar del juego.
- 2 Este tiene la obligación de aplicar justamente las leyes sin variantes ni omisiones.
- 3 Actitud amigable: Se debe mantener siempre una actitud amigable hacia los jugadores, entrenadores, oficiales, espectadores y otras autoridades.
Deben cumplir con sus obligaciones de una forma profesional antes que autoritaria.
Una sonrisa amigable ayuda.
- 4 Decisiones firmes y justas; Sinceridad adentro y fuera del agua: El/ella debe inculcar la confianza de ser justo/a y equitativo/a todo el tiempo.
- 5 Conocimiento práctico de las reglas: las infracciones al reglamento se le deben notificar a los jugadores con el aviso apropiado.
- 6 Señales seguras con el silbato: Mientras que el tejo está en el juego, el Chief Referee debe tener en sus manos el silbato de control. Se debe llamar a los jugadores en forma rápida y estricta luego de cometida la infracción.
- 7 Señales manuales inmediatas: El oficial debe señalar con la mano todo el tiempo. Las señales deben realizarse deliberadamente pero sin exhibicionismo.
- 8 Emociones controladas: Pase lo que pase, las emociones nunca se deben mostrar. El/ella nunca debe abandonar su puesto oficial. En caso necesario, debe llamar a un jugador al puesto de oficiales.
- 9 Buena apariencia: Al uniforme oficial deben usarlo siempre. Este debe ser limpio y de buen gusto. El/ella debe pararse derecho y ser moderado/a en cuanto a sus modales y forma de vestir dentro y fuera del agua.
- 10 Decisiones firmes: No deben regir los jugadores o la multitud.
- 11 Llamados compatibles: Estos deben mantener compatibilidad con el juego.
- 12 Puntualidad: Deben estar listos para arbitrar 15 minutos antes de que comience el juego y conseguir que se inicie puntualmente.
- 13 Buenas condiciones físicas: Para ser capaces de ir siempre al paso del juego.



NO PARA LOS OFICIALES.

- No de nada por hecho (cuente con cualquier cosa).
- No explique sus decisiones (Solo puede perder, no ganar).
- No discuta con los jugadores o entrenadores (Aún cuando gana, pierde).
- No discuta con los espectadores (Cuando comienza a discutir con los espectadores, el juego se pierde).
- No busque problemas. (Una palabra agradable salvará el juego).
- No hable con el snorkel en la boca (Suena gracioso).
- No arbitre sin el equipo adecuado. (Por usted y para que se juegue bien).
- No mantenga conversaciones vanas con los jugadores (Puede entenderse como favoritismo y causar problemas).
- No haga payasadas inútiles (perderá el respeto de los jugadores).



1. AREA DE JUEGO Y EQUIPO.

1.1 Area de juego:

- 1.1.6 (a) Para un campeonato mundial, es indispensable usar una barrera sólida y debe ser de 300 mm de alto como mínimo.
- (b) Las líneas forman parte del área de juego y el tejo debe cruzar cualquier línea para ser considerado fuera del área de juego. Esté seguro de que hayan (2) líneas verticales en la parte trasera del arco que marcan su canaleta.

1.2 Los arcos:

- 1.2.1 Se deben asegurar donde corresponde y asentarse planamente en la superficie de la pileta.

1.3 El tejo:

- 1.3.1 Se lo debe cubrir de forma tal que a ambos equipos se les permita el mismo desempeño.
- 1.3.2 Deben chequearse los bordes filosos o descubiertos del tejo.
- 1.3.3 Debe de estar listo en el punto central para el comienzo del juego.

1.4 El palo:

Con respecto a su forma no hay ninguna regla específica. Esto se hace para permitir que se experimente y se mejore su manejo y desempeño.

Cuando mire los palos, asegúrese de que la longitud del mango no le permita al mismo sobresalir de la parte trasera de la mano más de 25mm mientras que se sostiene en la posición común del juego.

Los palos de mujeres generalmente tienen mangos más cortos ya que la talla de su mano es más chica. Los bordes filosos deben alisarse. El palo debe entrar en un rectángulo que mida 350mm de largo por 100mm de ancho. No existe una línea que determine la separación entre el mango y el área de juego. El área de juego del palo es la que no se cubre con la mano.

Al tejo no se lo puede empujar con la parte del palo que puede sobresalir de la parte trasera de la mano.



No se puede envolver más del 50% de la circunferencia del tejo con cualquier cavidad del palo.

2. COMPOSICIÓN DE EQUIPO, IDENTIFICACIÓN Y EQUIPO PERSONAL.

2.1 Composición de equipo:

- 2.1.1 Cuando se trata de un Torneo de Equipos Internacional, se necesitan planillas para cada equipo para asegurarse de que se registren para un juego en particular solamente los 10 jugadores seleccionados.
- Por relevos en el vuelo se quiere decir que se reemplazan a menos jugadores por lesiones ya que el directivo del equipo puede atender a un jugador que esté legalmente reemplazado bajo las reglas de relevo pautadas
- 2.1.4 Cuando una persona releva, no se le permite entrenar desde el agua y debe confiarle los mensajes a la gente que está detrás del equipo para que tenga interacción con el mismo. En caso de haber un jugador-entrenador, si el entrenador decide no jugar, debe hacerlo durante todo el juego. Se puede jugar con menos de 10 jugadores. En este caso se le debe avisar al Chief Referee.

2.2 Equipo personal

- Es preferible usar las máscaras de cristales separados ya que este tipo de máscaras tiene menos posibilidad de que se les rompa el vidrio.
- A las aletas de plástico le pueden salir bordes filosos, principalmente a lo largo de los bordes de la pala. Las aletas de fibra de vidrio no están permitidas porque pueden lastimar seriamente a los jugadores.
- Se prefieren las aletas de pie completo y no abiertas como las aletas de mar ya que las mismas tienen hebillas que pueden cortar a un jugador. Los jugadores deben usar una protección en su mano.
- 2.2.3 Los jugadores usan gorras con protectores de oídos que se permiten siempre y cuando no tengan hebillas.
- Los números tienen que resaltar a los costados de la cabeza.



- 2.2.5 Para alguna lastimadura se puede precisar bandas que se permiten siempre y cuando la banda completa no le cause daño alguno a cualquier otro jugador.
- 2.2.6 Antes del torneo, se debe aprobar el equipo, que en caso de encontrarse incorrecto, se confiscará.

2.3 Identificación de equipo.

- 2.3.1 Las mallas multicolor deben tener el 80% del color predominante ya sea oscuro o claro, a ambos lados, frontal y dorsal. Las mallas de color claro tienen que mantener el mismo color cuando se mojan.

3. LOS OFICIALES Y SU EQUIPO.

3.1 Números, títulos y calificaciones:

Es importante que haya compatibilidad con la interpretación del reglamento para que todos los Referees involucrados en un torneo persistan.

3.2 Las obligaciones del Chief Referee

El Chief Referee tiene un trabajo pesado para vigilar a ambos equipos en sus lados correspondientes, a los relevos, las faltas en la superficie y señales de los Water Referees desde el agua en sus lados correspondientes.

Los Referees se encuentran dentro del área de juego para oficializar y no para jugar.

- 3.2.2 (a) Antes de comenzar el juego, el Water Referee revisa el equipo. Esto debe hacerse lo más pronto posible como para permitirles a los equipos el tiempo necesario para entrar en calor y hacer los cambios que se requieran
- (b) Deben examinarse los números de cada jugador presentes en la planilla de equipo. Las señales manuales deben emplearse lo máximo posible como para perder menos tiempo y evitar hablar innecesariamente.
- (6) El Chief Referee es la única persona que detiene y comienza el partido.



3.3 Las obligaciones del Water Referee.

El Water Referee vigila principalmente una mitad longitudinal y al equipo en su lado izquierdo durante el comienzo del juego y le avisa al Chief Referee que comience y detenga el juego.

Los Referees se encuentran dentro del área de juego para oficializar y no para jugar.

- 3.3.2.1(a) Antes de comenzar el juego, el Water Referee revisa el equipo. Esto debe hacerse lo más pronto posible como para permitirles a los equipos el tiempo necesario para entrar en calor y hacer los cambios que se requieran
- (b) Se acerca con la mirada en el juego cuando está en el lado izquierdo del arco mientras que el otro Referee vigila el partido completo. En el lado opuesto, el rol se invierte.
- (c) Usan señales todo el tiempo y solo ellos pueden conversar en caso de ser necesario.
- (d) Deben estar seguros de que las señales fueron reconocidas especialmente por el marcador cuando se hizo un gol.

3.4 Obligaciones del Planillero y Cronometrista.

Tienen que:

- 3.4.1 Tener a mano las planillas del equipo para cuando las precise el Chief Referee para hacer un chequeo del equipo antes de que el partido comience
- 3.4.2 Asegurarse de que el tiempo de penalización de jugadores sólo comience cuando el jugador esté sentado en la silla de penales.
- 3.4.3 Anunciar el gol final claramente.
- 3.4.4 Avisarle al Chief Referee sobre los 30 segundos de advertencia para que los anuncie antes de comenzar todos los períodos de tiempo, incluyendo el extra.
- 3.4.5 Durante los dos últimos minutos de tiempo de un partido o cuando se pida tiempo extra, el juego se detendrá siempre que existan cortes en el tiempo de jugada. Después de un gol no sucederá lo mismo.



3.5 Equipo de los oficiales.

- 3.5.1 El equipo de señales sonoras debe ser infalible y disponer de otro sistema de respaldo.
- 3.5.2 El equipo de los Water Referee debe estar en buenas condiciones. Guantes amarillos brillante bien ajustados, remera, camiseta o body.

3.6 Señales manuales.

- 3.6.1 Se diseñó una lista completa de señales manuales para que el Referee pueda confiar a los jugadores las razones por las cuales se detuvo el juego e indicarles los pasos resultantes y/o el penal que haya decidido.
El Referee puede indicar como se reinicia el partido.
Las señales manuales pueden representar claramente lo que quiere el Referee y prevenir que se pierda el tiempo a través de comunicarle cada decisión a cada jugador.
El único jugador que puede hablar es el capitán de equipo. Se debe discutir con el capitán solamente si se requiere una aclaración mayor. Esto debe mantenerse al mínimo posible.

4. EL JUEGO

4.1 Las reglas del juego

- 4.1.1 El control total de comenzar y detener el juego lo tiene el Chief Referee.
- 4.1.2 Un jugador posee el tejo cuando el área de juego del palo lo está tocando, y ese jugador puede usar su cuerpo para bloquear o prevenir que otro jugador llegue al tejo siempre y cuando llegue en forma pasiva.
Para empujar el tejo a través del agua se usa solamente el área de juego y no el mango del palo. " El área de juego del palo es aquella que no la cubre la mano del jugador. " No se puede llevar el tejo sobre el palo y al palo se lo puede sostener solamente por el mango. Si durante el juego el jugador empuja el palo dentro de la mano, lo debe acomodar antes de tocarlo nuevamente debido a que un máximo de 25mm del palo puede sobresalir de la parte de atrás de la mano. Se puede pasar el tejo de una mano a otra si ambas manos tienen protección.



- 4.1.5 Se puede pasar o empujar el tejo en cualquier lugar dentro del área de juego del palo, pero si lo levantan, no lo deben pasar directamente hacia el cuerpo o la cabeza de otro jugador. En caso de que suceda, se lo calificará como jugada peligrosa.
- 4.1.6 No se puede llevar el tejo con la mano libre o con la mano que no sostiene el palo.
Llevar el tejo con la mano que sostiene el palo, no está permitido según el reglamento. Pero si el tejo toca accidentalmente la parte de atrás de la mano que sostiene el palo, no será considerado agarrar el tejo.
- 4.1.7 Los jugadores pueden hacer una brazada completa para moverse más rápido por la superficie. Los Referees deben vigilar los movimientos bruscos o los manotazos que puedan ser dañinos.
- 4.1.8 Es responsabilidad del Chief Referee asegurarse de que los 4 relevos se ubiquen al costado de la piletta y en el área que les corresponda.
- 4.1.9 Se puede relevar en cualquier momento, inclusive en cualquier corte durante el juego.
- 4.1.10 Un equipo que dirige bien a los relevos puede relevar hasta cuatro jugadores al mismo tiempo.
- 4.1.11 El Chief Referee debe vigilar a los relevos de un jugador y asegurarse de que haya salido totalmente del agua antes de que entre el reemplazante.
- 4.1.12 Los jugadores que fueron recién relevados deben sentarse después de su reemplazo en el área designada. El Chief Referee no debe esperar a que los relevos se pongan en posición antes de comenzar a jugar.

4.2 Duración del partido.

- 4.2.1 El Chief Referee tiene la responsabilidad de controlar la duración del partido. Se divide el tiempo de treinta minutos de partido en dos períodos de quince minutos, con un tiempo de tres minutos a mitad de cada período.
- 4.2.2 Durante las cuales el equipo, relevos inclusive, cambiarán de lado. Los relevos pueden nadar hacia el lado opuesto.
- 4.2.3 El Chief Referee puede detener el **tiempo** del partido solo en caso de accidente o un hecho especial que retrase el partido.



- 4.2.4 Se puede jugar un partido que requiera tiempo extra.
- (a) El primer período de 5 minutos comienza con los equipos que cambian de lado para después pasar a un descanso de 3 minutos entre el final del partido calculado y el comienzo de período de tiempo extra.
- (b) Luego del primer período, los equipos cambiarán de lado. Se permite un descanso de un minuto para que los equipos cambien de lado antes de pasar al segundo tiempo extra de 5 minutos. El Referee debe asegurarse de que solo jueguen el tiempo extra los 10 jugadores que comenzaron el partido.
- 4.2.5 Si el resultado del tiempo extra es todavía un empate, luego de un descansar un minuto, ambos equipos jugarán hasta que uno de ellos meta un gol. El primer equipo que meta un gol, será ganador. El partido termina inmediatamente después de que se confirme un gol. Sin modificaciones finales.
- 4.2.6 Período de tiempo extra
- Cada equipo puede pedir tiempo que se toma como un corte natural en cada división del partido.
- El tiempo extra lo puede pedir el capitán o el entrenador.
- 4.2.6.1 El capitán o el entrenador demuestran que quieren pedir tiempo en forma verbal o levantando sus brazos por arriba de la cabeza formando una letra O. El Water Referee o el Chief Referee debe imitar esta señal que indicará al cronometrista que detenga el reloj.
- 4.2.6.2 El tiempo dura 1 minuto. A los 45 segundos el Chief Referee advertirá que el partido va a comenzar en 15 segundos. Antes de comenzar, todos los jugadores y relevos deben estar fuera del área de juego para no ser penalizados.
- El tiempo extra solo se permite dentro de los dos períodos de 15 minutos y no en otro tiempo extra o tiempo de muerte súbita.

4.3 Comienzo del juego.

- 4.3.1 Al comienzo de cada parte del juego, luego de un gol o penal, el equipo comienza a jugar otra vez en el agua, con una mano sobre el lado que le corresponda de la pileta. Los jugadores no pueden sumergirse cuando el juego comienza. El comienzo del juego se aclara cuando uno de los equipos toca el tejo. Los jugadores se sumergen luego de que alguien toque el tejo al comienzo del



partido. El jugador puede sumergirse cuando se toca el tejo después de que comience el partido, así después se hace desempeñar al juego debajo del agua y a los relevos en la forma normal.

- 4.3.2 Para el Chief Referee que se sitúa a mitad de la piletta, es difícil vigilar a cada equipo en ambos lados mientras que comienza el partido. Los Water Referees están en una posición mejor como para mirar al equipo sobre su lado izquierdo y también vigilar que los relevos estén sentados, en las áreas que se les designan y que no se sumerjan en el agua antes de que otro equipo toque el tejo.
- 4.3.3 El cronometrista hará que el Chief Referee oiga los 30 segundos antes de que comience cada período de tiempo.
- 4.3.4 El Chief Referee comenzará de nuevo el juego, 30 segundos después de que se haya metido un gol, o rápidamente para tratar de impedir que se pierda el tiempo si todos los jugadores están listos para empezar. Si los jugadores son lentos para volver y el juego empieza nuevamente antes de que hayan regresado a su lado, el jugador debe tocar el borde antes de empezar a jugar.
- 4.3.5 El Chief Referee siempre comienza o reinicia el partido por cualquier motivo.

4.4 Detención del juego

- 4.4.1 El cronometrista le avisa al Chief Referee cuando terminó el partido.
- 4.4.2 El Chief Referee hace la señal de detención de juego en caso de que el Water Referee haya visto:
 - 1. Un gol
 - 2. Una infracción
 - 3. Una lesión.
- 4.4.3 El único que decide si se necesita que se detenga el tiempo de jugada por algún motivo especial, es el Chief Referee.

4.5 Procedimiento de tanto

- 4.5.1 (A ver en apéndice F).

Es importante que los Water Referees estén bastante tiempo en el fondo de la piletta o a mitad de esta, y especialmente cerca de la jugada, para así poder estar seguros de que se meta cada gol correctamente. Los Referees deben vigilar que



los jugadores no hagan entrar el tejo con la mano, asegurarse que el tejo toque la parte de atrás o la superficie de la estructura del arco y que entre totalmente en el volumen del mismo. Hay que considerar que los defensores no deben usar la mano para sacar el tejo del arco. En caso de que esto suceda, se penalizará a los jugadores por dos minutos.

5. FALTA EN EL JUEGO.

5.1 Regla de ventaja.

- 5.1.1 El Referee debe hacer un esfuerzo para que el juego progrese. En caso de que se ofenda a un jugador que todavía puede seguir llevando el tejo, el Referee debe permitir que el juego siga como si esto no hubiese ocurrido, o el equipo ofendido avanza en equivalencia a la ventaja que tendrían que haberle otorgado como un Advantage Puck debido a la falta.
- Cuando un partido comienza, algunos jugadores van a corroborar que el Referee no los castigo por alguna infracción. Durante este tiempo, el Referee debe demostrar a los jugadores su capacidad, deteniendo el juego a causa de las infracciones cometidas. Como el juego continua y los jugadores ven que el Referee controla bien las faltas, este puede aplicar entonces en el juego con mas frecuencia la regla de ventaja.. El Referee debe aplicar la regla de ventaja, solo en caso de que un defensor cometa falta sobre un atacante. Si el atacante comete falta, no existe la regla de ventaja, el Referee debe cobrar la falta.

5.2 Infracciones

Los Referee son responsables de penalizar a un jugador por cometer falta, otorgarle el penal apropiado y tiempo de penalización si es necesario.

- 5.2.1 **La regla de la esquina:** Como una maniobra defensiva, los defensores pueden llevar el tejo a la esquina y mantenerlo ahí hasta que el equipo pueda ayudarlo. Este jugador puede ser reemplazado por otro que debería tratar de sacar el tejo de la esquina. Pero en caso de que no lo haga y un tercer jugador sostenga el tejo en la esquina y no intente sacarlo, el Referee detendrá el juego y otorgará un Advantage Puck al equipo contrario. Si el mismo equipo reitera esta maniobra, él / los jugadores infractores pueden ser penalizados por un minuto.



5.2.1.1 **Comienzo incorrecto del juego**

- a) No tener las manos en el borde de la piletta. Los jugadores deben tener su cuerpo totalmente en el agua.
- b) Largar antes de la señal del Chief Referee.
- c) Sumergirse para jugar antes de que se toque el tejo.

Pasos a seguir: Se reinicia con un Advantage Puck en a línea central.

Se le advierte al jugador sobre la primera infracción

Se otorga un minuto de tiempo de penal para la siguiente o segunda infracción.

5.2.2 **Pararse en el fondo de la piletta de manera que se interfiera con el juego.**

Que incluye prevenir que los jugadores naden arrastrando los pies.

Esta infracción frustrará a los jugadores y puede hacer que se enojen.

Pasos a seguir: Un Advantage Puck en contra de los jugadores.

Una advertencia por la primera ofensa

Un minuto de penal por la segunda ofensa.

5.2.3 **El relevo** es el arte de manejar el cambio de jugadores lo más rápido posible. Un error puede significar que hallan más de 6 jugadores en el agua.

El Chief Referee debe vigilar a ambos equipos durante sus relevos, penalizar a cualquier equipo porque un jugador entró incorrectamente al agua y guiar al jugador hacia el área de penalización.

Pasos a seguir:

Un minuto de penalización por la primera infracción.

El equipo infractor continuará sin los jugadores que cometan la infracción.

La misma cantidad de relevos permanecerá en el borde de la piletta.

Se comenzarán nuevamente a jugar en el lugar donde se detuvo el juego por un Advantage Puck.

5.2.4 **Jugar con el tejo o llevarlo con otra cosa que no sea el área de juego del palo.** Esto sucede con más frecuencia cuando los jugadores se enfrentan en los bordes de la piletta. No se pueden usar las partes del cuerpo como el brazo, la mano, la pierna o el tronco para llevar el tejo. El Referee debe determinar si el jugador tocó el tejo accidental o intencionalmente.

Pasos a seguir: Primera ofensa, un minuto de penalización.

Segunda ofensa, dos minutos de penalización.



Se comienza a jugar otra vez con un Advantage Puck.

- 5.2.5 Llevar el tejo con la mano libre.** Esto lo hacen los jugadores cuando quieren tener nuevamente control del tejo o meter un gol cerca del juego alrededor del área del arco. Es importante que los Referees estén en la superficie para que el Referee pueda ver este tipo de infracción. Entonces el Referee debe determinar nuevamente si se tocó el tejo intencionalmente o no. Un caso específico es cuando el tejo se puede apoyar sobre el dedo índice cuando la mano cubre al mango. No se puede extender el dedo índice para manejar el tejo.

Pasos a seguir: Se comienza a jugar otra vez con un Advantage Puck.

Se otorga un minuto de penal para la primera ofensa y dos minutos de penal para la segunda ofensa.

- 5.2.6 Levantar o llevar el tejo balanceándolo.** No sucede a menudo, excepto cuando un jugador trata de impedir que el tejo entre en el fondo del arco. En caso de que suceda, el jugador deberá tirar el tejo inmediatamente.

Pasos a seguir: primera infracción, un minuto de penalización.

Segunda infracción, dos minutos de penalización.

Un Advantage Puck para comenzar a jugar otra vez.

- 5.2.7 Obstruir a un jugador cuando no tiene el tejo.** Esto sucede con más frecuencia cuando un jugador no tiene el tejo y otro jugador que sí posee el tejo, lo revolotee para hacerle un pase a otro que se acerca. El jugador que lleva el tejo dobla y vacila por un tiempo para así evitar que el otro jugador nade hacia el tejo.

Que un atacante en posición adelantada se mueva intencionalmente para evitar que los defensores lleguen derecho al tejo, puede causar una obstrucción durante un Advantage Puck antes de que se toque el tejo.

Pasos a seguir: Un Advantage Puck si lo hizo el equipo defensivo.

Primera ofensa, un minuto de penalización.

Segunda ofensa, dos minutos de penalización.

Un Equal Puck si lo hizo el equipo atacante.

- 5.2.8 A una conducta antideportiva** se la puede entender de diferentes maneras. Por una acción directa hacia los jugadores u oficiales o por no hacerle caso a los oficiales.



Pasos a seguir:

Primera ofensa, dos minutos de penalización.

Segunda ofensa, dos minutos de penalización.

Se reinicia con un Advantage Puck.

- 5.2.9 Detener el gol con otra cosa que no sea el área del juego del palo** su cede principalmente cuando el defensor se recuesta sobre el arco para prevenir que el tejo alcance su marco. No se pueden mover los brazos o las piernas para detener el tejo deliberadamente. El Referee debe determinar si el juego se detuvo intencionalmente.

Pasos a seguir:

Primera ofensa, dos minutos de penalización.

Segunda ofensa, dos minutos de penalización.

Se reinicia con un Advantage Puck o tiro penal.

- 5.2.1 Obstruir o cubrir el tejo para evitar que otro jugador lo alcance** es un intermedio entre juego legal e ilegal.

Medida a tomar: Advantage Puck en contra del jugador.

Segunda ofensa, dos minutos de penalización.

- 5.2.11 Tratar de obtener el tejo mediante una obstrucción.**

Cuando se empuja el tejo y el jugador contrario dobla pero no avanza hacia el directamente o cuando se mueve mucho el cuerpo para correr de lugar a los defensores tengan o no el tejo.

Medida que se toma: Advantage Puck en contra de los jugadores.

Esta obstrucción en forma continua puede ser considerada como conducta antideportiva y se otorgan dos minutos de penalización.

- 5.2.12 Manotear el equipo, los brazos o las piernas el equipo de un oponente** significa una ofensa mayor y por eso requiere un castigo mayor hacia los jugadores.

Pasos a seguir:

Primera ofensa, dos minutos de despido.

Segunda ofensa, expulsión.

Se reinicia con un Advantage Puck.



- 5.2.13 Apartar a un equipo contrario o tratar de hacerlo** a veces sucede sin querer pero si el Referee considera que se hizo a propósito, se toma una medida mayor:
- Primer ofensa: dos minutos de despido.
 - Segunda ofensa, dos minutos de despido o expulsión.
 - Se reinicia con un Advantage Puck.
- 5.2.14 Insultar a otros jugadores u oficiales verbalmente o por gestos.** Esto no se tolera de ninguna manera.
- Medidas a tomar:
- Primera ofensa, dos minutos de penalización.
 - Segunda ofensa, expulsión.
 - Se vuelve a comenzar con un Advantage Puck.
- 5.2.15 Cuando un jugador que no es capitán no acepta las decisiones que tomaron los Oficiales,** se lo considerará como conducta antideportiva y se hará al respecto lo que corresponda. El capitán del equipo puede discutir sobre una decisión por medio del Water Referee o con el Chief Referee. Este debe aceptar la decisión que tomará el Chief Referee y regresar al juego. Luego del juego, puede quejarse en forma escrita sobre la decisión tomada.
- 5.2.16 Atacar físicamente, lastimar a propósito,** golpear a un oponente o tratar de hacerlo con alguna parte del cuerpo o equipo incluyendo represalia.
- Medida que se toma:
- Expulsión inmediata.
 - Se vuelve a comenzar con un Advantage Puck.

□ **6. PENALES**

6.1 Medidas que toman los oficiales.

- 6.1.1.1 Cuando se observa una infracción y el Chief Referee detiene el juego, lo que el Chief Referee y el Water Referee pueden hacer, varía de acuerdo a la gravedad de la ofensa.
- 6.1.1.1.1 Pueden dar una advertencia al/los jugador/es.
- 6.1.1.1.2 Pueden sacar del o 2. agua al/los jugador/es por el tiempo de penalización de 1 minuto.



- 6.1.1.1.3 Pueden expulsar al/los jugador/es.
- (2) Además o como alternativa, el Referee puede hacer lo siguiente para penalizar al equipo ofensor.
- 6.1.1.2.1 Puede otorgar un **EQUAL PUCK**, sin que ninguno de los equipos tenga ventaja.
- 6.1.1.2.2 Puede otorgarle al equipo no ofensor un **ADVANTAGE PUCK**.
- 6.1.1.2.3 Puede otorgar un **PENALTY SHOT**, si se comete la infracción dentro del área de 3 metros del arco y en caso de detenerse un gol casi metido.
- 6.1.1.2.4 Puede darle un **PENALTY GOAL** al equipo no ofensor.
- (3) Como los relevos o los oficiales de equipo también pueden cometer infracciones, el Referee los debe penalizar como corresponde. Es decir: se penaliza a un relevo de la misma manera que a un jugador. El relevo al cual se penalizó debe permanecer durante el tiempo del penal en el área de penalización. El equipo además tiene que sacar al jugador del agua para que el equipo juegue EN ESCASEZ (SHORT-HANDED) mientras que dure el penal.

6.2 Advertencias

- 6.2.1 El Referee puede dar una advertencia por infracciones menores u accidentales o por alguna otra razón y así controlar el juego. Una vez detenido el juego, el Referee avisará al / los jugador/es ofensor/es o equipos involucrados.
- 6.2.2 Luego, el Referee indicará si el juego reinicia con un Equal Puck o un Advantage Puck.
- 6.2.3 Si le da una advertencia a un jugador o equipo por haber dejado el borde antes de que se dé la señal de comienzo, el Referee dejará el tejo en el centro y se reinicia de acuerdo a la regla 6.6.

6.3 Tiempo de penalización.

En caso de mayores infracciones o menores y en forma repetida, el Referee tiene la oportunidad de mandar al jugador al área de penal por un período de 2 minutos.

- (1) El Referee decide también si corresponde más tiempo de penalización, señala al jugador ofensor y luego directamente hacia la caja de penales indicando el tiempo de penalización con la mano libre.



- 6.3.1.1.1 El jugador debe darse cuenta de que no empieza el tiempo de penalización hasta que el jugador ofensor se ubique en el área de penalización.
- 6.3.1.1.2 El Chief Referee debe vigilar que los jugadores estén jugando en forma escasa hasta que haya terminado el tiempo de penalización y que los relevos no estén en lugar de los jugadores penalizados.
- (2) 6.3.1.2.1 El cronometrista le indica al/los jugador/es cuando terminó y empezó el tiempo de penalización.
- 6.3.1.2.2 Los jugadores penalizados temporalmente deberán deslizarse hasta la línea central.
- Si el jugador penalizado salta o se sumerge, el penal por parte del Chief Referee será mayor.
- (3) El Water Referee no va a esperar a que los jugadores que fueron penalizados por un tiempo determinado se ubiquen en el área de penales antes de que indique como van a empezar el juego. Ese jugador debe dejar el agua antes de que se vuelva a jugar.
- (4) En caso de que el tiempo de penalización termine justo antes de que se comience de nuevo a jugar, el Referee retiene al jugador hasta que haya comenzado el juego y hayan tocado el tejo.
- (5) Si un relevo comete una falta mientras que se mete un gol y se comienza de nuevo a jugar, el partido reinicia nuevamente como lo indica el punto 4.3.1 con un penal de 1 minuto para el/los jugador/es ofensor/es.
- (6) Los jugadores que saquen el tejo del arco con la mano o con el palo y en forma intencional una vez que haya tocado la parte de atrás o la superficie del arco, están haciendo trampa y los deben despedir por dos minutos sin advertencia.

6.4 Expulsión.

- 6.4.1 Si se cometen más faltas, o conductas antideportivas repetidas una vez comenzado el juego, el Referee sacará del agua al/los jugador/es ofensor/es durante el resto del partido, lo que incluye cualquier tiempo extra que se requiera.
- La expulsión la indica el Referee que detiene el juego, señalando primero al/los jugador/es ofensor y luego al área de penalización, mientras que mueve el brazo



libre en un arco de 90° con la palma de la mano apoyada sobre la superficie del agua.

- 6.4.1.1.1 El jugador deberá permanecer por el resto del partido en la casilla de penales, al lado del cronometrista.
- 6.4.1.1.2 Los relevos no pueden reemplazar a un jugador despedido.
- 6.4.2 Luego de que el jugador despedido haya dejado el agua, el juego volverá a comenzar con una advertencia, un Equal o Advantage Puck.
- 6.4.3 En caso de que un oficial de equipo (manager, asistente del manager, entrenador, entrenador subacuático, oficiales médicos etc.) cometa infracciones mayores en forma intencional, se detendrá el juego. El Referee despedirá al oficial de equipo de al lado de la piletta durante el resto del partido, incluyendo cualquier período extra. Esto evitará que influyan o desorganicen más el juego.

Equal Puck (A ver en apéndice G)

- 6.5.1 El mismo Referee, o junto con la regla 6.2, 6.3 o 6.4, otorgará un Equal Puck
- 6.5.2 Después de detener el juego a causa de cualquier infracción menor o accidental, o por cualquier motivo considerado necesario sin que ningún equipo tenga alguna ventaja. El juego lo detiene el Water Referee levantando la palma de la mano y sacudiéndola hacia arriba y hacia abajo sobre la cabeza para indicarle al Chief Referee que detenga el juego.
- 6.5.1.2 El Referee que detiene el juego indica el Equal Puck levantando los brazos por arriba y cerca de la cabeza con los puños cerrados.
- 6.5.1.2.1 El Equal Puck se juega con todos los jugadores sobre la superficie. Cuando se dice "sobre la superficie" se entiende que la punta del snorkel debe salir del agua. El tejo se pone en el lugar donde se cometió la infracción, siempre y cuando no se coloque dentro de los 2m de la línea lateral y/o dentro de los 5m de la línea de fondo. El juego reinicia con todos los jugadores sobre la superficie.
- 6.5.1.2.2 Los Water Referees se ubicarán con el tejo a lo ancho de la piletta y con los dos equipos en la superficie (Es decir: la punta de los snorkel sobre el agua) y en el borde de la piletta.



- 6.5.1.2.4 Cuando el Chief Referee ve la señal de ambos Water Referees que le levantan la palma de la mano por arriba de la cabeza para indicarle que ambos equipos ya están listos, se reinicia el juego usando el dispositivo de sonido.
- 6.5.1.2.5 El Referee debe vigilar que no se interfiera con la mano libre mientras que los jugadores traten de llegar al tejo. Algunos la usan como ayuda mientras que nadan hacia el tejo y haciéndolo obstruyen al jugador contrario.

6.6 Advantage Puck (ver apéndice H)

- 6.6.1 En caso de cualquier infracción, una vez detenido el juego, al Referee puede otorgar un Advantage Puck en contra del equipo ofensor. Puede hacerlo el mismo o junto con la regla 6.2,6.3, 6.4..6.6.2.
- 6.2.2 Para comenzar a jugar nuevamente:
 - 6.6.2.1 El juego debe volver a empezar lo más pronto posible para evitar que los jugadores pierdan tiempo. Se coloca el tejo donde ocurrió la infracción, siempre y cuando no se coloque nunca dentro de los 2m de la línea lateral y o dentro de los 5m de la línea de fondo.
 - 6.6.2.2 El Water Referee se ubica primero por encima del tejo, luego levanta una mano señalando una detención del juego, con la palma de la mano hacia el equipo ofensor para indicar un Advantage Puck. Luego se alejan tres metros del tejo hacia el equipo ofensor y forman una línea imaginaria a lo ancho del área de juego detrás de la cual se retirarán todos los jugadores del equipo ofensor.
N.B Es una buena idea medir los tres metros entre las líneas demarcatorias antes de comenzar el partido ya que esto le permite medir mejor la distancia de retroceso y le da mayor seguridad para cada Advantage Puck y cada Referee.
 - 6.6.2.2.1 Si el equipo ofensor no se retira, o se queda detrás de la línea de tres metros, se adelanta el tejo otros tres metros más hacia el arco del equipo ofensor como una penalización mayor.
 - 6.6.2.3 Los jugadores del equipo ofensor tendrán el tejo cuando se ubiquen en cualquier lado dentro del área de juego.
 - 6.6.2.4 Cuando ambos equipos estén en posición, el Water Referee levanta una mano con los puños cerrados para indicarle al Chief Referee que comience nuevamente el juego.



- 6.6.3.1 Una vez que el Chief Referee haya dado la señal para comenzar a jugar nuevamente, el equipo ofendido deberá tener el tejo dentro de los 5 minutos de la señal dada. En caso de que un jugador falle en hacer lo citado anteriormente, su equipo perderá el derecho al Advantage Puck. Entonces se reinicia con un Equal Puck. El equipo ofensor debe sumergirse pero no deben avanzar a través de la línea imaginaria hasta que el equipo ofendido tenga el tejo.
- 6.6.3.2 Si el equipo ofensor comete otra falta, el tejo se mueve tres metros más cerca del arco del equipo infractor. Si sigue cometiendo faltas, se seguirá moviendo el tejo más cerca del borde hasta alcanzar los 5 metros. En este punto, el tejo se colocará en el centro de la piletta. Si el equipo ofensor continúa cometiendo faltas, se penaliza al jugador ofensor. En caso de que el Referee vea que la misma persona está violando el reglamento, el tiempo de penalización de dos minutos se otorgará antes de que se alcancen los 5 metros de posición central.

6.7 Tiro libre (ver apéndice I)

Se pueden cometer faltas dentro de los 3 metros del área del arco para evitar que se meta un gol. En este caso, el Water Referee le indicará al Chief Referee que detenga el juego levantando y bajando la mano abierta en un ondeo. Luego levanta y baja una mano con los puños cerrados haciendo un pompeo para indicar que se otorgó un Penalty Shot al equipo ofensor. El Referee también puede penalizar en forma discreta al/los jugador/es ofensor/es mediante una advertencia, un tiempo de penal o una expulsión.

- 6.7.2 Para prepararse para jugar un tiro libre desde el punto de penal (Penalty Shot):
- 6.7.2.1 Se ubica el tejo en el punto de penales a tres metros de la línea del arco en el punto medio.
- 6.7.2.2 El Water Referee hace con el capitán de equipo arreglos para seleccionar a dos atacantes entre todos los jugadores y los ubica sobre la superficie detrás del tejo.
- 6.7.2.3 El capitán del equipo ofensor selecciona un defensor entre todos los jugadores y ocupa su posición sobre la superficie en el punto medio o al final de la línea con al menos una mano tocando contacto con el borde de la piletta.
- 6.7.2.4 Todos los demás jugadores salen totalmente del agua.
- 6.7.2.5 Los Water Referees se ubican sobre la superficie cerca del borde, cada uno en los 6m de la línea punteada que marca el área de penales.



- 6.7.3 Los Water Referees levantan una mano para indicar que están listos para empezar y que todos los jugadores están ubicados correctamente. El Chief Referee dará entonces la señal para jugar el Penalty Shot.
- 6.7.4.1 El atacante se sumergirá en forma discreta para obtener el tejo dentro de los 5 segundos de que se haya dado la señal para jugar. Si falla, se defiende el tiro libre en forma exitosa. Se reinicia como en la regla 4.3. El jugador atacante puede ubicarse frente al tejo una vez que se haya dado la señal de comienzo pero no antes.
- 6.7.4.2 Una vez comenzado el partido, durará hasta que se meta un gol o el defensor empuje el tejo fuera de los 6m del Area de Penales.
- 6.7.4.3 Ambos atacantes tratarán de obtener el tejo, manejarlo dentro del área de Penalty Shot hasta meter un gol, evitar que el defensor obtenga el tejo y desplazarán el tejo fuera del área de juego.
- 6.7.4.4 Si durante un tiro de penal, alguno de los atacantes comete una falta, el Referee determinará que el penal se defendió en forma exitosa y le indicarán que detenga el partido y lo vuelva a empezar como lo indica la regla 4.3.1. Aunque se haya metido un gol antes de que el Referee pudiese detener el partido, no se acreditará.
- 6.7.4.5 Cuando el defensor escuche la señal de comienzo, se sumergirá. El Referee debe vigilar que el defensor mantenga siempre contacto con el borde hasta que el atacante toque el tejo. Entonces el defensor no solo puede moverse para evitar que se meta un gol, sino también obtener el tejo para moverlo completamente a través de los 6m de la línea punteada y fuera del área de Penalty Shot.
- 6.7.4.6 Para el Referee es conveniente que se juegue el tiro de penal cerca del arco ya que queda sobre su hombro izquierdo. El Referee cuando se sumerge observa de cerca el juego, mientras que el otro Referee tiene una visión más amplia sobre la superficie o en medio del agua.
- 6.7.4.7 Si durante un Penalty Shot un jugador comete una falta, el Referee le otorgará un Penalty Goal.
- 6.7.5 El juego siempre volverá a comenzar con todos los jugadores en los lados que les corresponde se meta o no el gol. Se pondrá el tejo en la posición central y el



Chief Referee volverá a comenzar el juego a 30 segundos de que haya terminado el partido anterior.

6.7.6 Una vez otorgado el Penalty Shot, se debe jugar.

6.8 Penalty Goal.

6.8.1 En casos extremos, cuando se comete alguna infracción en algún lugar de la pileta donde el Referee determina que se pudo haber metido un gol, se detiene el juego y el Referee le otorgará un Penalty Goal al equipo no ofensor.

6.8.2 Esto también se aplica para un relevo ilegal durante cuando se interrumpe una jugada atacante enfrente del arco. El Water Referee indica el Penalty Goal deteniendo el juego cuando levanta y baja una mano con los puños cerrados en un pompeo y luego alza ambas manos por arriba de la cabeza.

6.8.3 Se reinicia el juego luego de un Penalty Goal como lo indica la regla 4.3, 30 segundos después de que se lo otorgó.

6.9 Fuera de la línea lateral. (ver apéndice B)

6.9.1 Esto se otorga cuando el tejo se corre completamente de la línea lateral. Se puede comenzar a jugar nuevamente con un Equal Puck si ningún jugador corrió el tejo del área del arco, o con un Advantage Puck si el jugador empuja el tejo fuera de juego. El tejo se pondrá a dos metros de distancia del área de donde lo sacaron, con excepción de que si lo sacaron dentro de los 5m de la línea de fondo, se colocará el tejo a 5m de la línea de fondo y a 2m de la línea lateral.

6.9.3 Le advierten a todo el equipo si sacan el tejo completamente afuera o intencionalmente para preservar una posición defensiva, y a la siguiente persona que saque el tejo fuera y a propósito, la sacarán del agua por dos minutos. Se vuelve a comenzar el juego con un Advantage Puck.

6.10 Suspensión del partido

Esto se le otorga inmediatamente al equipo ofensor en caso de peleas u ofensas serias y en forma repetida. El jugador deberá sentarse fuera durante el resto del partido en el área de penales al lado del cronometrista.



□ **7. GENERAL.**

7.1 Preparación previa al encuentro

El Chief Referee estará a cargo de la decisión que se hace tirando una moneda para saber en que lados deberán empezar los equipos. El ganador será el primero que elija los lados.

7.2 Peticiones y protestas.

7.2.1 Si un capitán de equipo o manager se acerca al Chief Referee considerando las conductas en el partido mientras que se juega, el Chief Referee puede parar el partido y consultar al Water Referee para clarificar lo que sea necesario. El Chief Referee tomará en cuenta todos los hechos y promulgará una decisión en todas las reuniones y así reanudar el juego. En ese momento, los capitanes de equipo y el manager deben aceptar la decisión. Si los capitanes o manager siguen discutiendo, se los puede penalizar con un tiempo de penalización o, en casos extremos, suspensión del partido.

7.2.2 El manager del equipo puede apelar a la decisión del Chief Referee dándole una notificación al Comisionado del CMAS en forma escrita, 30 minutos después de que haya terminado el partido. En caso de que no sea un torneo organizado por el CMAS, la protesta en forma escrita la recibirá el Referee del torneo, con los aranceles correspondientes. Con la protesta escrita se debe pagar un arancel de 50 US o su equivalente.

7.2.4 Todas las peticiones se escucharán el mismo día. Un juzgado compuesto por un representante de cada Federación que participa en el Torneo tomará una decisión acerca de la protesta.

La decisión del jurado es definitiva.

7.3 Abandono del partido

7.3.1 En caso de tener que abandonarse un partido, el Chief Referee decidirá lo que va a hacer al respecto. Es decir: los jugadores u oficiales implicados recibirán cualquier penal suplementario.

7.3.2 La decisión del Chief Referee es definitiva.

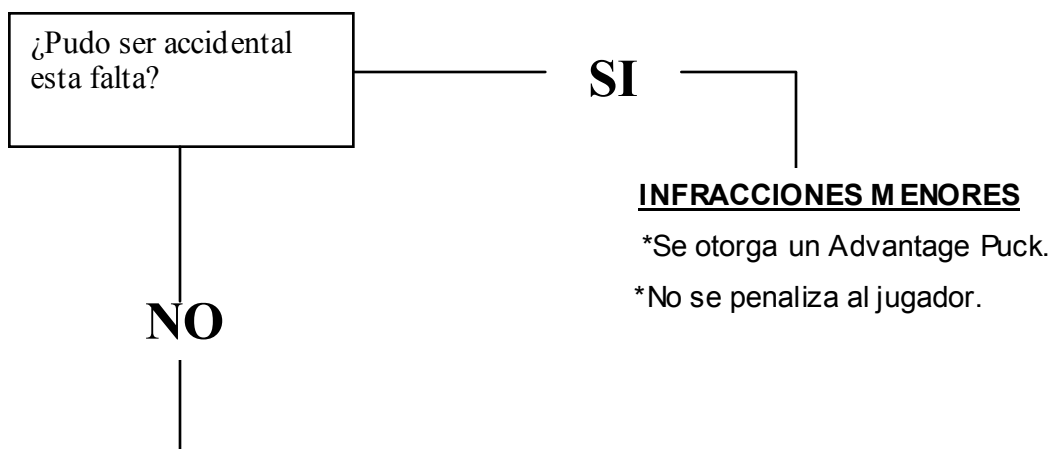


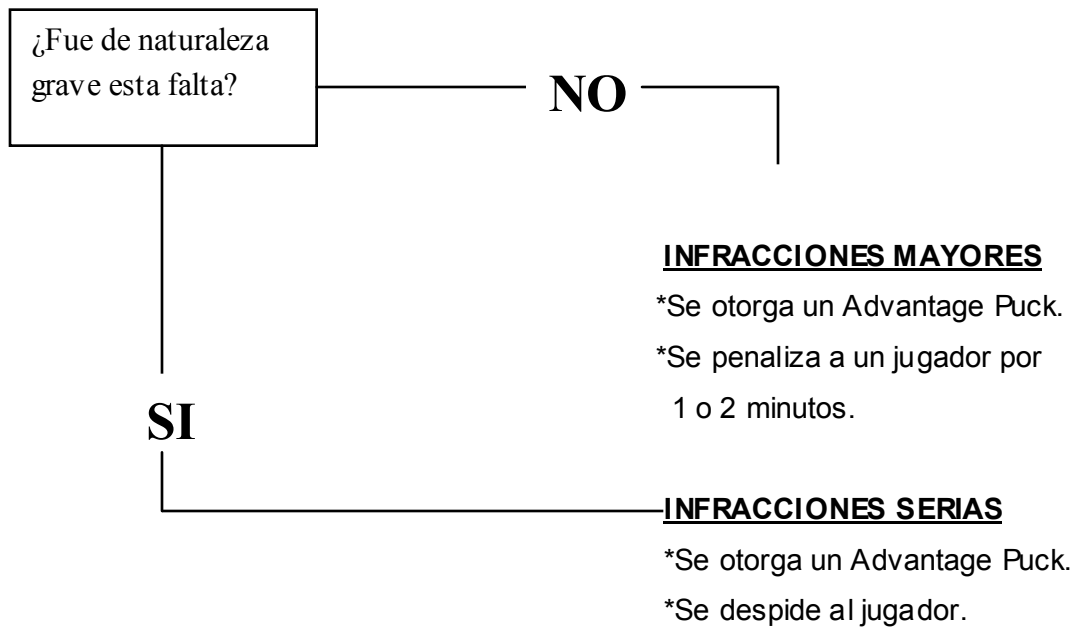
□ **8 MISCELÁNEO**

Para ahorrar tiempo antes de cada partido, durante la inspección del equipo, se deben analizar los palos y marcarlos con una marca única antes de que empiece el torneo.

□ **9 FALTA**

Es importante hacer cumplir las reglas, que se hagan resaltar todas las infracciones a tiempo durante el partido y que no se juegue con ventaja, con excepción de que se pueda meter un gol. Esto demuestra a los jugadores que el Referee está a la cabeza del partido y que tiene control de este. Si se juega una regla de ventaja, los jugadores pueden pensar que se olvidaron de cobrar las faltas y así perder la calma. Una demostración de control posterior pondrá el partido en su lugar.





9.5.0.1.1 **Infracciones menores**

- ❖ La mayoría de las faltas con el palo.
- ❖ Salidas incorrectas.
- ❖ La mayoría de las faltas por obstrucción.

9.5.0.1.2 **Infracciones mayores**

- ❖ Agarrar, abrazar, empujar.
- ❖ Lenguaje obsceno e insultos.
- ❖ Infracciones menores en forma continua.

9.5.0.1.3 **Infracciones serias**

- ❖ Peleas y golpes.
- ❖ Infracciones mayores en forma continua.

9.6.1 Si se lanza el tejo directamente hacia el cuerpo del jugador en una forma dañina donde puede producirse una herida considerable. Es decir: Lanzar el tejo cerca de la cabeza. Esto es una falta extremadamente seria y se castigará a los



jugadores con dos minutos de penalización o según la intención ya que el Water Referee puede expulsar a los jugadores.

9.7.2 Peticiones y protestas

- 9.7.2.1 Si se penaliza a un jugador, solamente el capitán del equipo puede discutir con el Water Referee; no se considerará como "rechazar cualquier decisión que tomen los oficiales. Por lo tanto, una penalización por faltar a la regla 5.2.15 no es meritoria. Si luego de recibir una explicación, el jugador no acepta la decisión, se lo debe enviar al área de penales y el Capitán de Equipo puede discutir el asunto con el Chief Referee y este último debe consultarlo con todos los grupos y tomar una decisión al respecto. El Capitán de Equipo deberá volver entonces al juego así se puede concluir el partido. Durante este tipo de protestas, el Chief Referee le puede ordenar al cronometrista que detenga el juego antes de que se trate la cuestión, indicándole una señal de suspensión del tiempo. El Chief Referee decide si la protesta lleva un período de tiempo no razonable.
- 9.7.2.2 Se puede usar el cuerpo en forma sutil para evitar que un jugador atacante avance y disminuya su velocidad para que así pierda el tejo, lo que le puede causar agravios y frustración. El Referee debe estar atento si se comete esta acción y penalizar inmediatamente al jugador.
- 9.7.2.3 Cuando le sacan el tejo a un jugador, especialmente en la pared, el atacante puede empujar al jugador que tiene el tejo hacia la pared y patearlo. Esto puede hacerse sutilmente y rápido, casi sin notarse. En este caso se debe otorgar el penal apropiado de 2 minutos de despido y un reinicio con un Advantage Puck. Es especialmente importante aplicar en forma inmediata este tipo de penal ya que el desaliento puede causar malos sentimientos y desquites. Hay que recordar que el primer contacto debe ser con el tejo. Si un jugador saca el tejo cuando está tocando la parte de atrás del arco y lo saca del volumen del arco, será calificado como defendido exitosamente. Si un jugador evita que el tejo



toque la superficie del arco sosteniendo el palo en ese mismo lugar, se considerará gol.

Falta profesional.

Es cuando se comete una falta intencionalmente para evitar un gol o un desenlace de un partido. Es decir: Un relevo ilegal para evitar que el atacante meta un gol. Medida que se toma: dos minutos de despido para los dos relevos y para un solo jugador más. Se quiere decir: Una sustitución ilegal para evitar que un atacante meta un gol próximo. Medida que se toma: 2 minutos de despido para el/los relevo/s y luego sacan a un jugador del equipo para jugar en escasez. Ese jugador se queda en el área de relevos en el borde de la pileta.

Planes del Referee.

El Referee del torneo tiene la responsabilidad de ubicar en cada partido a los Referees apropiados. Es importante que en lo posible se elijan Referees neutrales y que haya rotación de Referees para que no estén destinados a arbitrar en contra del mismo equipo en partidos consecutivos.

Reuniones previas a los torneos.

Para cada torneo habrán Referees entrenados en diferentes países y que difieren en cuanto a habilidades. Para ser justos con todos los jugadores es importante que se discuta para asegurarse de que la interpretación del reglamento es igual para todos los oficiales. Los Referees deben ser honestos en lo que respecta a su propia habilidad para ir en conjunto con los partidos y así hacer el mejor trabajo posible.



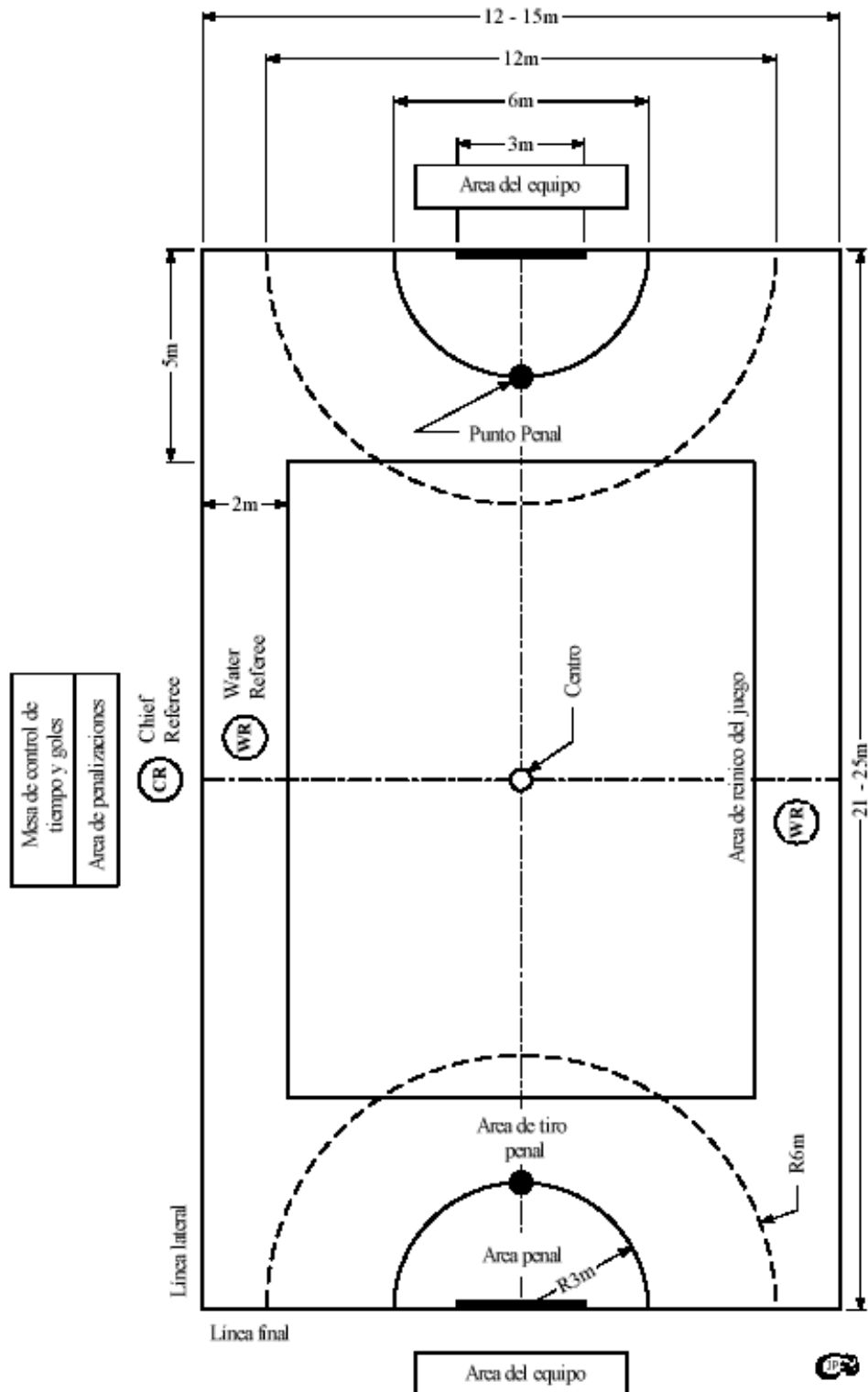
Juramento del Árbitro

***Yo, prometo arbitrar en el espíritu Olímpico de Paz y comprensión;
hacer cumplir las reglas de la C.M.A.S., justa y consecuentemente.***



APENDICE "B1"

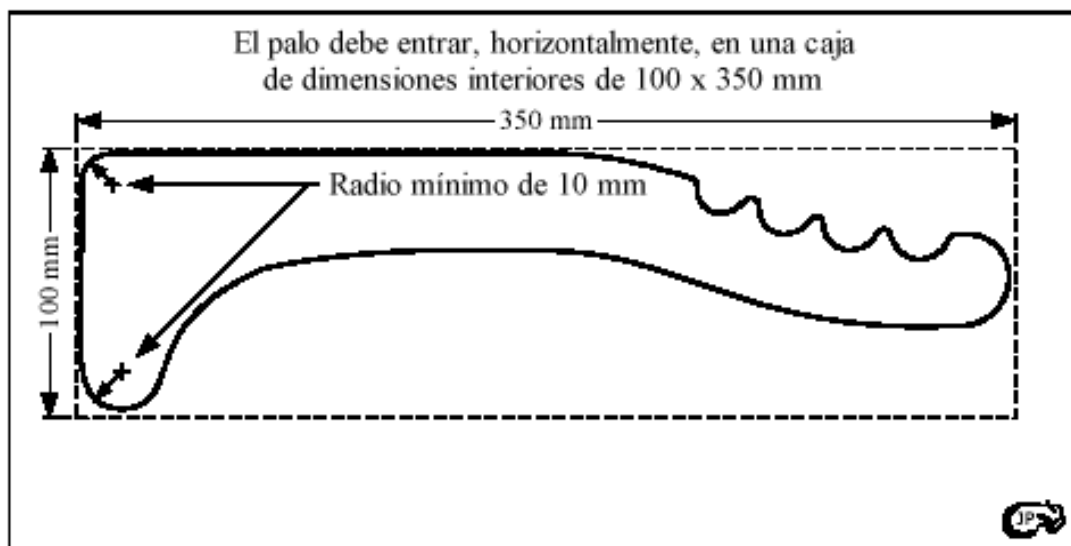
ESQUEMA DE LA PILETA





APENDICE "E"

EL PALO



- El palo debe entrar en una caja de 100 mm x 350 mm
- El radio mínimo de las esquinas de la forma del palo es de 10 mm.
- Las intersecciones de las superficies deben estar redondeadas.
- El palo debe ser uniformemente blanco o negro.
- El palo puede tener cualquier forma o diseño dentro de las dimensiones mínimas y máximas dadas. La ilustración es sólo una guía. Los palos con forma de "Y" son permitidos.
- El palo no debe ser capaz de envolver el tejo o cualquier parte de la mano, ni encapsular al tejo más de un 50 %, o trabarlo en el stick.



GOLES



(A)



(B)



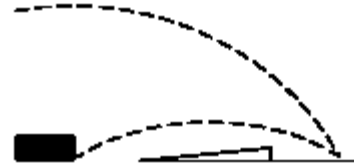
(C)



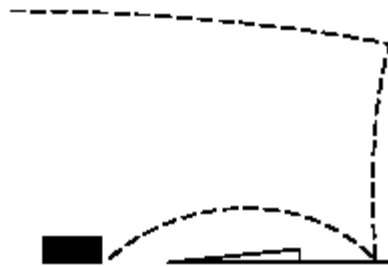
(D)



(E)



(F)



(G)

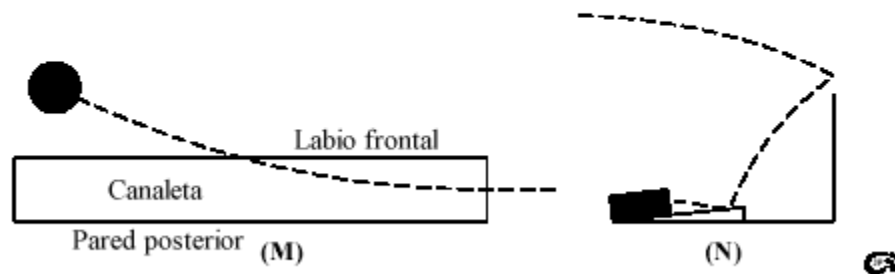
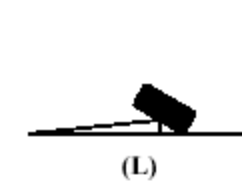
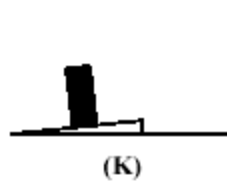
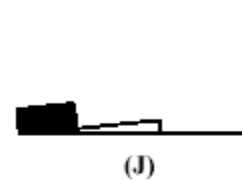
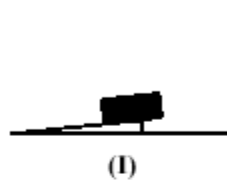


(H)





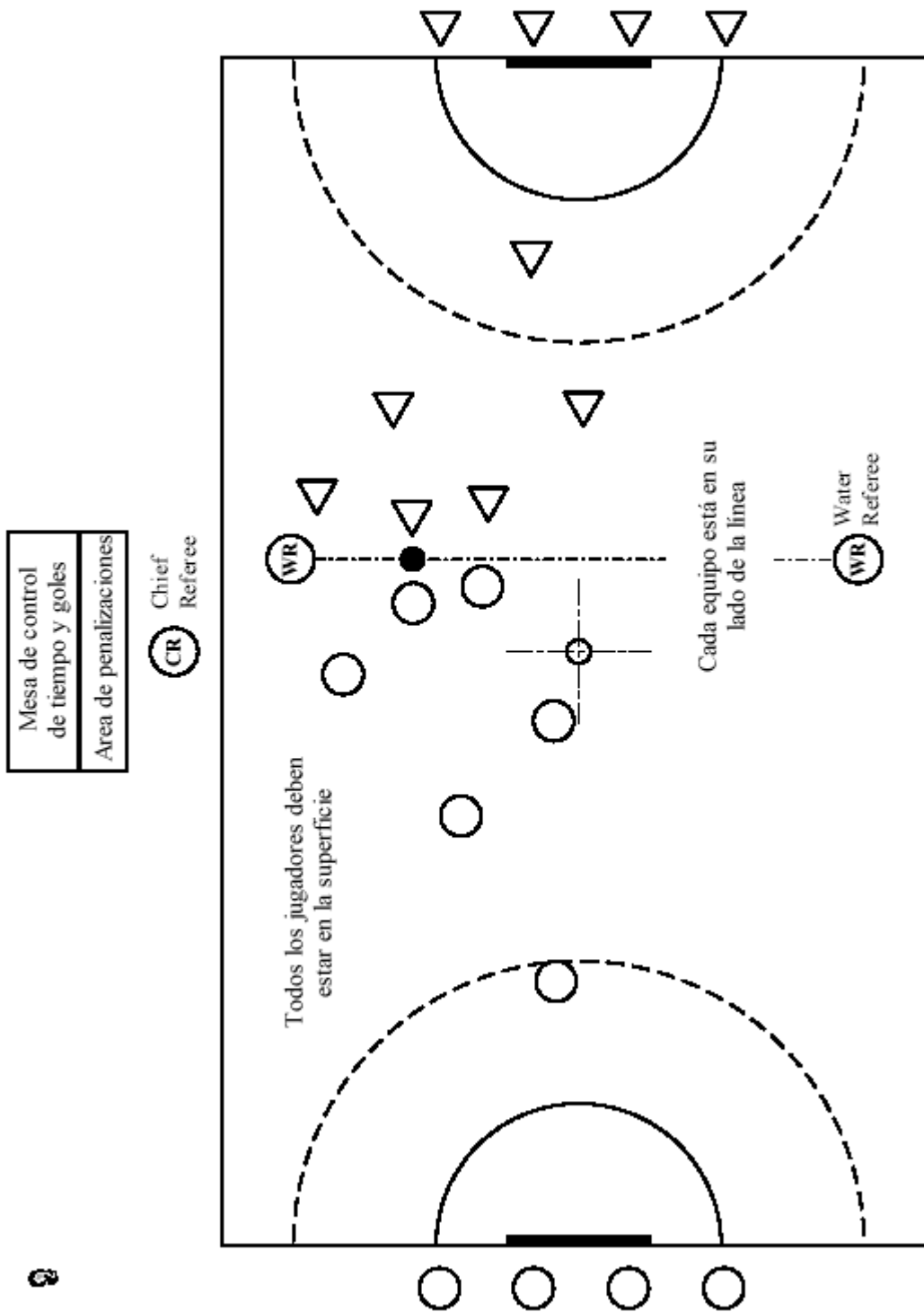
NO GOLES





APENDICE "G"

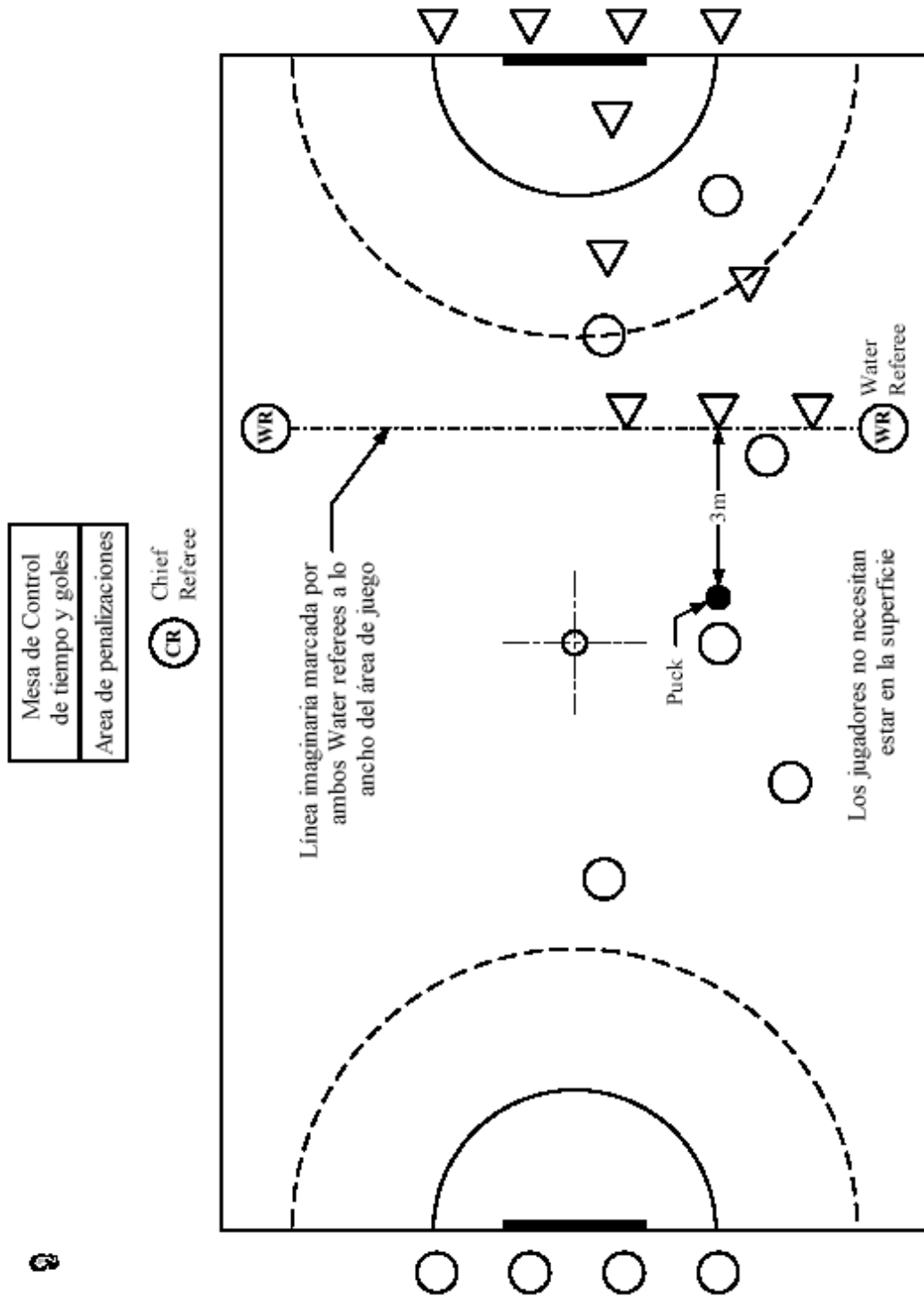
EQUAL PUCK





APENDICE "H"

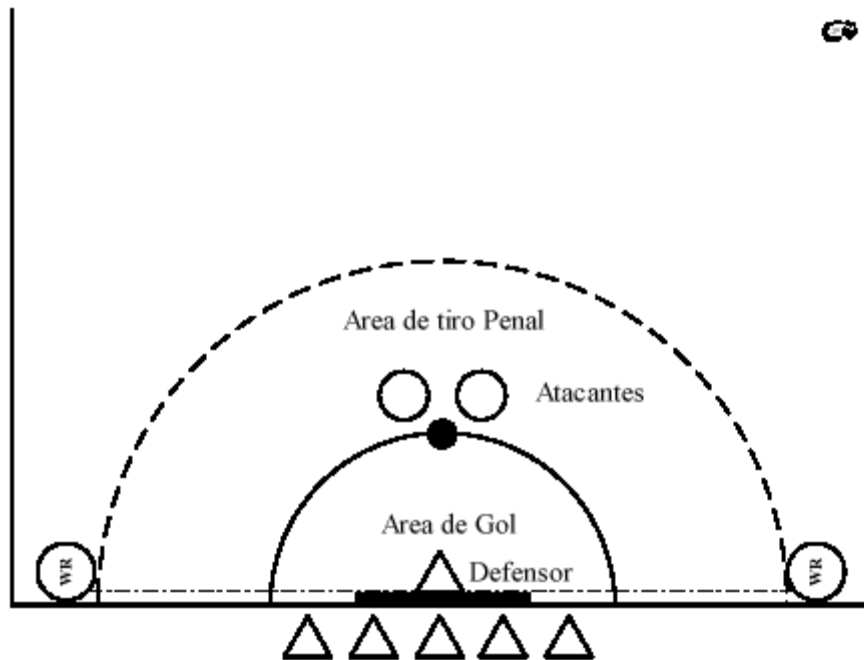
ADVANTAGE PUCK





APENDICE "I"

TIRO PENAL



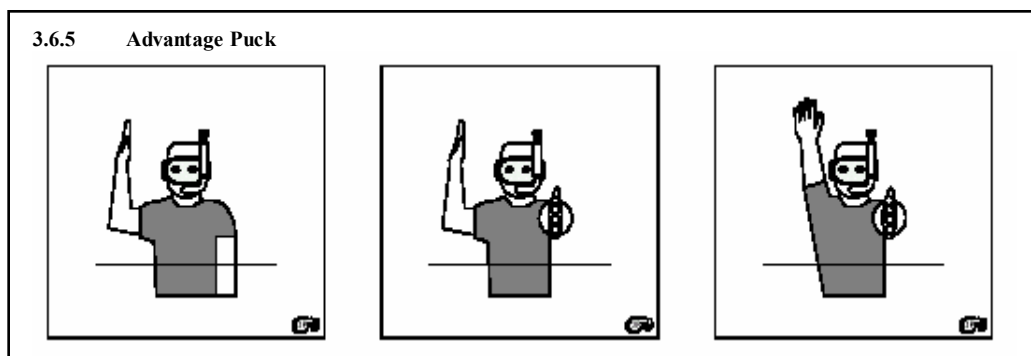
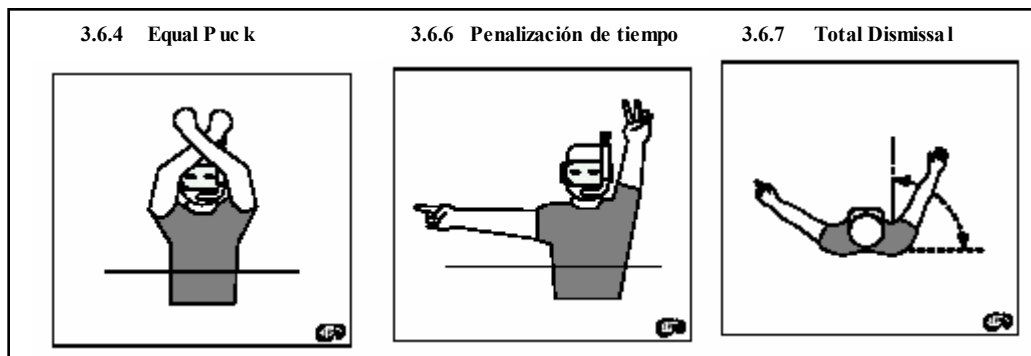
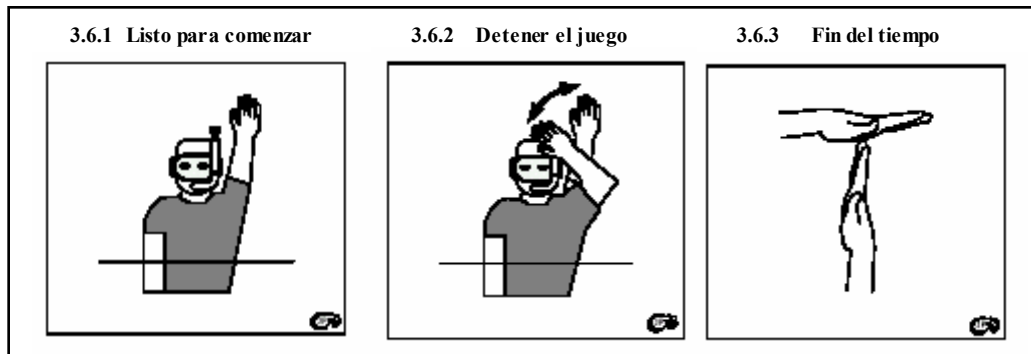
EL RESTO DE LOS JUGADORES DEBEN:

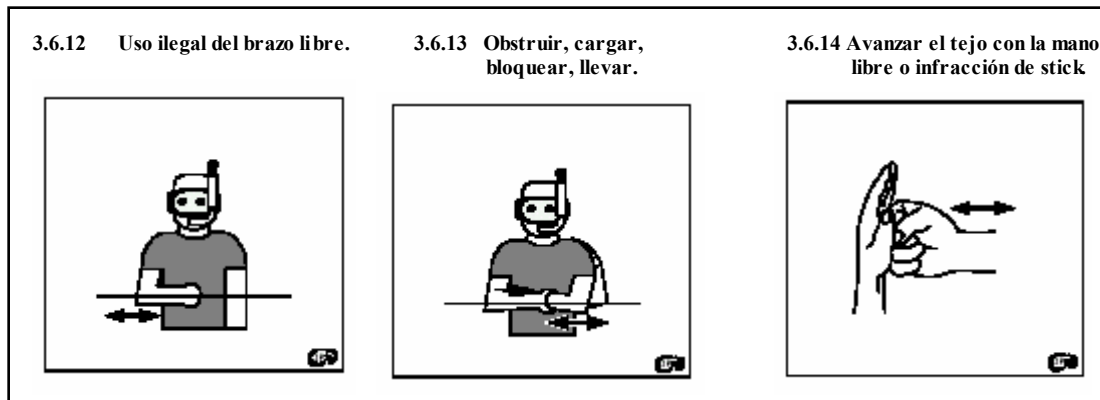
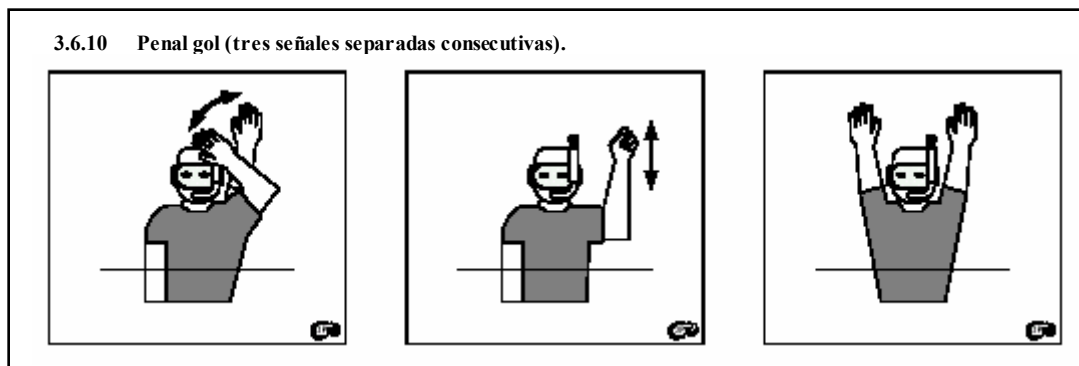
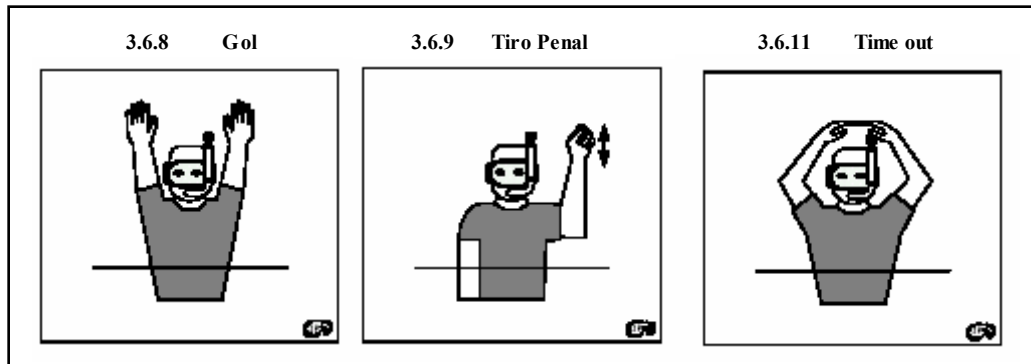
- Volver a sus respectivos bordes finales del área de juego
- Todos los jugadores del equipo defensor, excepto el designado para defender, deben estar detrás de la línea de gol en su propia área de equipo en el borde de la pileta.



APENDICE "K"

SEÑALES



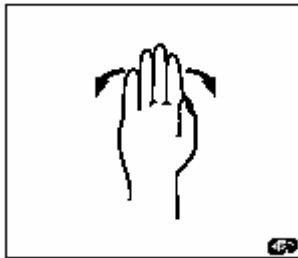




3.6.15 Detener el tejo ilegalmente



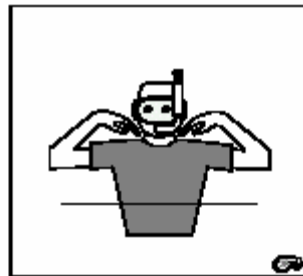
3.6.16 Llamado de un arbitro



3.6.18 Sustitución ilegal



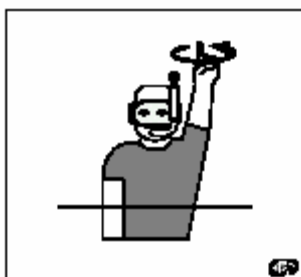
3.6.17 Suspensión del tiempo (dos señas separadas consecutivas)



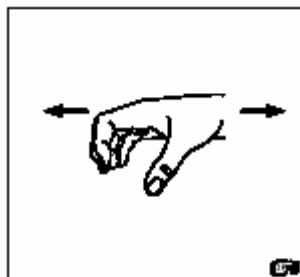
3.6.19 Conducta antideportiva



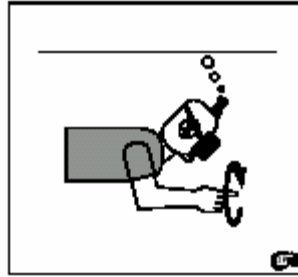
3.6.20 Falsa salida o adelantamiento



3.6.21 Agarrar o tirar de las barreras



3.6.22 Falta observada, con aplicación de la ley de ventaja





APENDICE "L"

TORNEO MULTINIVEL DE OCHO ENTRADAS

Sorteo de la llave de campeonato

