



# **MANUAL DEL AUXILIAR DE** **WATERPOLO**

**Comité Nacional de Árbitros**

# INDICE

1.- Introducción .....	pág. 3
2.- Normas de actuación .....	pág. 4
3.- Jueces de gol .....	pág. 6
4.- Cronometradores .....	pág. 8
4.1.- Cronometrador general .....	pág. 8
4.2.- Cronometrador 30" .....	pág. 9
4.3.- Cuando los cronómetros no están Sincronizados.....	pág. 10
5.- Secretarios .....	pág. 11
5.1.- Secretario primero .....	pág. 11
5.2.- Secretario segundo .....	pág. 13
5.3.- Secretarios informática.....	pág. 15
5.4.- Controlador de tiempos muertos .....	pág. 15

# 1.- INTRODUCCION

Este Manual está pensado para orientar y facilitar la labor de los auxiliares de mesa y jueces de gol y ha sido elaborado con la colaboración de árbitros y auxiliares nacionales e internacionales, con una vastísima experiencia en el mundo del arbitraje y, cómo no, en las tareas de auxiliar de waterpolo.

Este Manual no sustituye al reglamento de waterpolo, sino que lo complementa, especialmente en aquellos aspectos prácticos, recomendaciones y sugerencias que puedan ayudar a mejorar nuestra labor arbitral. La idea es describir de una forma clara y precisa, las tareas de cada miembro del jurado, al objeto de que cada uno de ellos pueda desarrollar de una manera eficiente las tareas asignadas.

Cada miembro del jurado tiene una tarea asignada previamente, pero ello no es óbice para que en un momento puntual, todos y cada uno de ellos puedan colaborar con los compañeros, sin interferir en su labor. Se considera básica la buena colaboración y entendimiento entre los distintos miembros del equipo arbitral. Sin ella va a ser muy difícil realizar una labor óptima y pondrá en riesgo las buenas decisiones y la buena marcha del partido. La consecuencia final es que fruto de una mala colaboración se pueda deducir una mala calidad en la actuación de todos sus miembros y dificulte la progresión de cada uno de ellos para ser designados a encuentros de más categoría.

Se recomienda que en las competiciones más importantes (por ejemplo: Liga Nacional División de Honor masculina), el Jurado está compuesto por seis miembros:

- 1.- Secretario primero
- 2.- Secretario segundo
- 3.- Cronometrador general
- 4.- Cronometrador de 30 segundos
- 5.- Dos Jueces de Gol

Asimismo en competiciones de ámbito estatal, la figura del Secretario segundo pasa a ser la de Secretario de Informática y para competiciones internacionales, además existe el cargo de Control de Tiempos Muertos.

Este Manual es un breve resumen de las responsabilidades de los miembros del Jurado, como grupo, y una exposición de los derechos y deberes de cada función. Seguidamente se exponen las funciones a realizar por cada miembro del Jurado.

Pensar que la tarea desarrollada por los auxiliares es tan importante como la de los propios árbitros. Una buena prestación de los auxiliares puede ayudar y facilitar la tarea de los árbitros, una mesa que tenga errores de bulto, puede complicar y mucho la labor de los árbitros.

## 2.- NORMAS DE ACTUACION

Los auxiliares de waterpolo deben recordar que son los miembros de un jurado en un partido. Esto significa que deben mostrar un grado de profesionalismo y decoro. Están allí para cumplir con un trabajo; en consecuencia, deben estar centrados en sus responsabilidades.

Los árbitros son los encargados y responsables de todo lo que sucede durante el desarrollo del partido. Las decisiones de los árbitros son definitivas y no tienen apelación posible. La Mesa está ahí para colaborar con los árbitros. Si hubiera alguna discrepancia entre la Mesa y los árbitros, evidentemente se aplicará el criterio de los árbitros.

Aquí tenemos una Guía, que los miembros de la Mesa deben seguir antes de iniciarse el partido:

**1.- Uniformidad:** los miembros de la Mesa deben usar el uniforme reglamentario, en correcto orden de uso. Asimismo se recomienda que todos los componentes de la Mesa lleven su propio silbato y bolígrafo. Una uniformidad deficiente redundará, sin lugar a dudas, en una mala imagen del equipo arbitral menoscabando su credibilidad frente a los participantes y público en general.

**2.-Estar listo para empezar:** deben estar ya preparados 30 minutos antes del inicio del partido, en la zona de Secretaría. Cuando lleguen, deben comprobar que los elementos a utilizar estén presentes y que éstos funcionan correctamente (equipos de cronometraje), y que incluye el siguiente material:

- a) Cronómetro general
- b) Cronómetro de 30 segundos
- c) Cronómetro para los tiempos muertos
- d) Actas y Anexos
- e) Banderas (blanca, azul, roja y amarilla)
- f) Lista oficial de los jugadores y oficiales que van a intervenir en el partido

**3.- Neutralidad:** los miembros de la Mesa deben mostrar, en todo momento, su profesionalidad y decoro. Esto significa que no pueden gritar, animar, gesticular ni lamentarse. Todos los miembros de la mesa deben aparecer como completamente neutrales.

**4.- Conducta:** se debe hablar lo mínimo en la Mesa. Los oficiales deben prestar atención al desarrollo del juego. Las conversaciones que pudieran haber, se deben referir a cuestiones del juego o de la Mesa y no a otros asuntos.

**5.- Comer y beber:** se recomienda no comer ni beber nada durante un partido. La única excepción es la bebida que pueda tomarse durante un descanso. Además, se debe hacer de forma que no perjudique ni el equipamiento ni el Acta del partido. Si se requiere consumir bebida es recomendable hacerlo durante un descanso y de una forma discreta.

**Cometiendo errores:** como en cualquier actividad humana, también se pueden cometer errores en la Mesa. En algunas ocasiones, los miembros de la Mesa simplemente pueden ser que no estén seguros de alguna decisión. En estos casos, informarán inmediatamente a los árbitros, especialmente si el cronómetro se ha parado. Si se tuviera que parar el partido por alguna circunstancia, se cuidará que no sea evitando alguna clara situación de ventaja para alguno de los equipos. Es mejor resolver todas las cuestiones en el momento que se produzcan, que no esperar a resolverlas al final de un periodo o al final del partido pero siempre esperando el momento oportuno de hacerlo, sin afectar ninguna situación de ventaja.

Después de exponer de una forma sucinta las normas de actuación, a continuación pasaremos a exponer las tareas a realizar por cada una, por el mismo orden que detalla el Reglamento de Waterpolo.

### 3.- JUECES DE GOL (WP.8)

WP 8.1 - Los jueces de gol se situarán en el mismo lado de la mesa de secretaría, en la línea de gol, al final del campo de juego.

WP 8.2 – Son obligaciones de los jueces de gol:

- a) señalar con un brazo levantado verticalmente, que los jugadores están correctamente situados en sus líneas de gol al inicio de cada período.
- b) señalar con los brazos levantados verticalmente, un inicio o reanudación incorrecta del juego.
- c) señalar con el brazo la dirección del ataque, un saque de portería.
- d) señalar con el brazo la dirección del ataque, un saque de esquina.
- e) señalar un gol levantando y cruzando los brazos.
- f) señalar, levantando los brazos, la reentrada incorrecta de un jugador expulsado o la entrada incorrecta de un sustituto.

WP 8.3 - Cada juez de gol ha de disponer de pelotas de reserva y, cuando la que está en juego salga fuera del campo, lanzará de inmediato otra pelota al portero (en caso de saque de portería), al jugador más cercano del equipo atacante (en el caso de un saque de esquina), o a cualquier parte por indicación del árbitro.

#### **Recomendaciones :**

- Controlarán los inicios, reentradas y entradas de jugadores, indicarán la dirección del ataque en los saques de esquina y en los saques de portería.
- Las salidas del campo de juego de un jugador expulsado es tarea que debe controlar el árbitro que ha señalado la expulsión. La salida de un jugador que es sustituido y la entrada del suplente, es tarea del juez de gol y del secretario segundo el controlar que las mismas se produzcan correctamente.
- Asimismo, el juez del gol y el secretario segundo controlarán que las reentradas o entradas de un jugador expulsado o su sustituto se hagan correctamente, esto es, que entren por el lugar señalado (su zona de reentrada), que no se empujen en la pared o del lateral de la piscina, salten desde el fondo, o afecten la alineación de la portería. El secretario segundo confirmará estas infracciones con el silbato y levantando la bandera roja.
- Si el jugador que sustituye a un expulsado entra antes de que éste haya llegado a su zona de reentrada, se considerará entrada incorrecta, circunstancia ésta que será señalada por el juez de gol y por el secretario segundo.
- Si al inicio de una parte, un jugador se adelanta a la señal del árbitro, levantará los dos brazos para hacer saber a los árbitros esta infracción.

## **Recomendaciones finales:**

- a) dar la pelota rápido cuando ésta vaya fuera
- b) al inicio de cada período, indicar la salida incorrecta de un jugador, si la misma es muy evidente. Igualmente, no señalar la correcta alineación de los jugadores (si éstos se adelantan o sujeten las porterías)
- c) señalar las reentradas y entradas incorrectas si éstas son muy evidentes
- d) no dar la pelota si otra ha quedado suspendida en la parte superior de la portería
- e) dar la pelota al jugador más cercano o al portero, cuando la misma salga por el lateral del campo
- f) no persistir en señalar una incidencia (saque de puerta, saque de esquina, gol, etc.) cuando el árbitro indique lo contrario. Únicamente indicar cualquier incidencia a petición de los árbitros

- En demasiadas ocasiones se puede ver algún juez de gol sentado de forma inapropiada, demostrando hastío o aburrimiento y/o con gestos indolentes a la hora de señalar. Queremos insistir en la necesidad de dar una buena imagen: el juez de gol estará correctamente sentado en su silla, atento al juego y presto a señalar de forma diligente cualquier incidencia que se produzca y le corresponda. No se levantará durante el juego, excepto en los intervalos, si lo desea. Nunca hablará con el público ni efectuará ninguna clase de manifestación más allá de las propias de su función.

## 4.- CRONOMETRADORES (WP.9)

### 4.1. – CRONOMETRADOR GENERAL

WP 9.1 - Es función del cronometrador general el controlar:

- a) el tiempo de juego efectivo, los tiempos muertos y los intervalos entre períodos.
- c) el tiempo de expulsión de cualquier jugador que haya sido excluido del juego, de acuerdo con las reglas, así como el tiempo de reentrada del jugador o del sustituto.
- d) anunciar de forma audible el inicio del último minuto del partido y del último minuto del segundo período de la prórroga.
- e) señalar con el silbato los 45 segundos y el final de cada tiempo muerto.

WP 9.2 – El cronometrador señalará el final de cada período con un toque de silbato (o mediante una señal acústica que sea distinta, eficiente e inteligible) independiente del árbitro y su señal tendrá efectos inmediatos, a excepción:

- I. en el caso de señalización simultánea de un penalti, en cuyo caso se deberá lanzar el penalti de acuerdo con las reglas.
- II. si el balón está en vuelo y entra en la portería cruzando la línea de gol se concederá gol.

#### **Recomendaciones:**

- Señalar con la señal acústica indicada anteriormente, cuando falten 30 segundos para la finalización del período de descanso entre parte y parte.
- Cuando se produzca alguna incidencia a reseñar en el Acta del partido, le hará saber de forma audible al secretario primero y por el siguiente orden:
  - a) tiempo de la incidencia.
  - b) si es del equipo local o del visitante.
  - c) número de gorro del jugador que ha producido la incidencia.
  - d) código de la incidencia.
  - e) si ha sido gol, el resultado que hay en aquel momento.

Facilitando estos datos, se ayuda al secretario primero ya que se le dan por el mismo orden que figura en el Acta del partido.

- Controlará asimismo, el tiempo necesario para atender a un jugador lesionado (3 minutos).
- Pondrá el cronómetro en marcha, cuando al inicio de la parte o en un saque neutral, la pelota sea tocada por un jugador. Detendrá el cronómetro cuando los árbitros o el secretario segundo hagan sonar su silbato. Igualmente cuando el crono de 30 segundos señale el final del tiempo de posesión. Volverá a poner en marcha el cronómetro cuando la pelota salga de la mano del jugador beneficiario del tiro libre.
- En los saques de portería, aunque el portero demore la puesta en juego de la pelota, se recomienda poner en marcha el cronómetro.



- Igualmente indicará con la suficiente antelación al secretario segundo, el tiempo de reentrada del jugador expulsado (es recomendable que a falta de 5 segundos para concluir el tiempo de exclusión, avise al secretario segundo, para que se prepare para levantar la bandera correspondiente para la entrada del jugador expulsado, por ejemplo indicando: 5, 4, 3, 2, 1, dentro).

#### **4.2. – CRONOMETRADOR DE 30 SEGUNDOS**

WP 9.1 – Es función del cronometrador de 30 segundos el controlar:

- b) controlar el tiempo de posesión continua de la pelota por parte de cada equipo.

Comenzará la cuenta de tiempo de posesión cuando:

- a) se realice un lanzamiento a portería. Esto quiere decir; cuando la pelota sale de la mano del jugador que lanza a portería.
- b) se señale una falta grave (expulsión o penalti)
- c) se señale un neutral, saque de portería o saque de esquina.
- d) cuando por parte de un equipo que no estaba en posesión de la pelota, éste la recupere.

#### **Recomendaciones:**

- El recuperar la posesión de la pelota se producirá cuando la coja el equipo que no la tenía (se entiende que el hecho de tocarla o intentar jugarla, no es tomar posesión).
- En este caso hemos de estar muy seguros que la recuperación sea bien evidente. En aquellas jugadas que la posesión sea confusa o dudosa, no se hará el cambio de tiempo hasta estar bien seguros que el equipo defensor ha recuperado plenamente la posesión de la pelota.
- Asimismo, si en un lanzamiento a portería la pelota es rechazada por los postes, el portero o un jugador y la posesión pase a un jugador cualquiera de uno de los equipos, se iniciará una nueva cuenta de 30 segundos.
- Si al inicio de una parte o en un saque neutral, la pelota es tocada por un jugador, pero no se queda en poder de la misma, se iniciará la cuenta de 30 segundos si a continuación la pelota queda en poder del equipo contrario.
- Si durante un tiempo muerto se produce una expulsión disciplinaria, no se ha de volver a iniciar la cuenta de 30 segundos.
- Como recomendaciones finales, decir lo siguiente:
  - a) no tener los dedos encima de los botones del cronómetro (con ello evitaremos el apretarlos cuando no corresponda).
  - b) no precipitarse, hay que estar seguro de aquello que señala el árbitro después de una pérdida de pelota.
  - c) cambiar rápido en un lanzamiento a portería.
  - d) si la pelota rebota después de un lanzamiento a portería (postes, portero u otro jugador), volver a iniciar la cuenta de posesión cuando la pelota quede en poder de un jugador de cualquier equipo.

#### **4.3.- CUANDO LOS CRONÓMETROS NO ESTÁN SINCRONIZADOS**

En el caso que los cronómetros general y de posesión no estén sincronizados y se produzca la expulsión de un jugador, estar muy atentos a la hora de detener y poner en marcha los respectivos cronómetros, sobre todo para que no haya discrepancias en la duración del tiempo de exclusión, ya que normalmente los entrenadores se fijan en el crono de 30 segundos para saber cuando puede entrar su jugador.

## **5.- SECRETARIOS (WP.10)**

### **5.1. – SECRETARIO PRIMERO**

WP 10.1 - Es función del secretario primero:

- a) realizar las anotaciones en el acta, incluyendo los jugadores y oficiales que intervienen en el partido, el resultado, los tiempos muertos, expulsiones, penaltis y faltas personales señaladas contra cada jugador.

La tarea del secretario primero se resume básicamente en anotar en el Acta todas las incidencias que se produzcan durante el juego, los datos que ésta nos pide (tipo de competición, fecha del partido, hora de inicio, miembros del jurado, delegados, etc.), así como la relación de los jugadores y técnicos que intervienen en el partido.

#### **Recomendaciones :**

- Asimismo, en el apartado del color del gorro de cada equipo, como quiera que actualmente pueden jugar con un color de gorro diferente al blanco o azul, se anotará el color de cada equipo
- Igualmente, si un equipo pide un tiempo muerto sin estar autorizado a ello, por ejemplo: no estar en posesión de la pelota o ser un tiempo más de los permitidos para cada equipo, éste se anotará como tiempo concedido, por lo que a todos los efectos, este tiempo muerto queda consumido por el equipo que lo ha pedido. También se hará saber al árbitro esta circunstancia, para que éste aplique la sanción correspondiente.
- Si en el lanzamiento de un penalti, éste no acaba en gol, se anotará en el Acta del partido con el mismo tiempo de la concesión del penalti, así como si el lanzador es "Local o Visitante", el número del gorro, así como el código de "penalti fallado".
- Si en un partido se tuviera que realizar lanzamiento de penaltis para decidir el ganador, la forma de hacer las anotaciones en el Acta en el apartado "DESARROLLO DEL JUEGO" es la siguiente:
  - a) si el lanzador es local o visitante (L/V)
  - b) número de gorro
  - c) si el lanzamiento acaba en gol, poner código "6", si no "-" (guión), y finalmente, el resultado que haya hasta ese momento

Desarrollo del juego						
Tiempo	G	Gorro núm.	Cód.	Tanteo	Tiempo	G
<del>XXXXXX</del>	<del>XX</del>	<del>XXXX</del>	<del>XXXX</del>	<del>XXXXXX</del>	<del>XXXXXX</del>	<del>XXXX</del>
	L	5	6	1-0		
	V	8	-	1-0		
	L	12	6	2-0		
	V	2	6	2-1		
	L	4	-	2-1		
	V	7	6	2-2		
	L	6	6	3-2		
	V	5	6	3-3		
	L	11	-	3-3		
	V	10	-	3-3		

- Cuando a un jugador expulsado del equipo defensor se le señala una entrada incorrecta (sancionada con expulsión por 20 segundos y penalti), estas dos incidencias se anotarán en la casilla del jugador infractor con el código 2/3, y en el desarrollo del partido se anotarán las dos incidencias con el mismo tiempo. A todos los efectos, estas dos infracciones contarán como una sola.
- En el caso de que los árbitros enseñen una segunda tarjeta amarilla al entrenador, y consecuentemente, a continuación la tarjeta roja, estas dos incidencias se anotarán con el mismo tiempo en el Acta del partido.
- Asimismo, si los árbitros enseñan una tarjeta roja a un miembro del banquillo (jugador, 2º entrenador, delegado, etc.), esta tarjeta se anotará en el apartado "DESARROLLO DEL PARTIDO", así como en su correspondiente casilla.
- Es recomendable que a la finalización de cada parte, se comprueben las incidencias acaecidas hasta ese momento y reflejadas en el apartado "DESARROLLO DEL PARTIDO", sean las mismas que figuran en las correspondientes casillas (faltas graves, número de goles por período, tiempos muertos, o cualquier otra incidencia que se haya producido), ya que de esta manera podremos confirmar que hemos anotado todas las incidencias en su correspondiente casilla.
- Indicar al secretario segundo que jugadores figuran en el Acta con dos faltas personales, para que éste tome nota de que jugadores se encuentran a punto de ser excluidos del juego en cuanto se les señale una nueva falta personal (muy importante cuando esta sea un penalti).

- **Muy importante:** para evitar confusiones, se debe indicar si la incidencia (gol, expulsión, penal, tiempo muerto, etc.) corresponde al equipo local o al visitante, prescindiendo del color del gorro que lleve cada equipo.

## **5.2. – SECRETARIO SEGUNDO**

WP 10.1 - Es función del secretario segundo:

- b) controlar el tiempo de expulsión de los jugadores y señalar el final del mismo levantando la bandera correspondiente, excepto si previamente, el árbitro autorizó la reentrada del jugador expulsado o de su sustituto como consecuencia de algún cambio de posesión de pelota.
- c) levantar la bandera roja y silbar, cuando se produzca una reentrada incorrecta de un jugador expulsado o la entrada incorrecta de un sustituto (incluso si el juez de gol la señala). Esta señalización comportará la parada inmediata del juego.
- d) señalar sin demora la tercera falta personal de un jugador de la forma siguiente:
  - I. con la bandera roja si la tercera falta es una expulsión
  - II. con la bandera roja y el silbato si la tercera falta personal es un penalti.

### **Recomendaciones :**

- Conceder el tiempo muerto solicitado por un entrenador haciendo sonar su silbato. Si cualquiera de los dos árbitros ya lo hubiera concedido, no es necesario que el secretario segundo confirme esta concesión con su silbato.
- Es aconsejable que el secretario segundo lleve en un papel aparte los jugadores que tienen dos faltas personales. Ello ayudará en el caso que se produzca una tercera falta personal debida a un penalti (ver apartado II). Se excluye el silbar si el penalti es debido a que un jugador expulsado interviene en el juego antes de salir del campo y se le señala el correspondiente penalti.
- Las salidas del campo de juego de un jugador expulsado es tarea que han de controlar los árbitros que han señalado la expulsión. La salida de un jugador que es sustituido y la entrada del suplente es misión del juez de gol y el secretario segundo que han de controlar que se hagan correctamente.
- Igualmente, el juez de gol y el secretario segundo controlarán que las reentradas o entradas de un jugador expulsado o su sustituto se haga reglamentariamente, es decir, que entren por el lugar señalado (su zona de reentrada), que no se empujen en la pared o en el lateral de la piscina, que no salten desde el fondo o que lo hagan afectando la alineación de la portería. El secretario segundo confirmará estas infracciones con el silbato y levantando la bandera roja.
- Si el jugador que sustituye a un expulsado entra antes que éste haya llegado a su zona de reentrada se considerará entrada incorrecta, por lo que el juez de gol y el segundo secretario deben señalar esta infracción.
- En el caso de que los equipos no lleven gorros blancos o azules, las banderas para señalar las reentradas de los jugadores expulsados, serán blanca para el equipo local y azul para el visitante. -
- Si el equipo local fuera con gorro azul, la bandera para señalar las reentradas de sus jugadores

expulsados, será del mismo color (azul).

- La entrada del suplente de un jugador expulsado por 4 minutos, se señalará con la bandera del color correspondiente junto con la bandera amarilla.
- Cuando se señale la reentrada o entrada de un jugador expulsado o su sustituto, se ha de mantener la bandera levantada hasta que el jugador se dé cuenta que puede reintegrarse al juego. Esta bandera debe mostrarse de una forma bien visible para el jugador.
- Si el jugador expulsado no ha llegado a su zona de reentrada y se ha cumplido su tiempo de expulsión no se le ha de señalar la entrada hasta que no esté correctamente situado en su zona de reentrada.
- Si se produce una doble expulsión y mientras ambos jugadores van hacia su zona de reentrada se cumple su tiempo de expulsión, únicamente se dará entrada al jugador que haya llegado a su zona de reentrada. Si no fuera así, no se le debe dar la entrada.
- Tener mucha precaución a la hora de mover las banderas en la mesa, para evitar que el jugador expulsado pueda interpretar que se le está dando la entrada.
- Cuando haya un jugador excluido, no tomar como referencia el tiempo del crono de 30 segundos para determinar la duración de la exclusión, ya que en el intervalo del tiempo de posesión puede que se haya producido cualquier incidencia que haya hecho volver a comenzar este período, por lo que esta referencia queda desvirtuada.

Como recomendaciones finales:

- a) señalar las reentradas y entradas incorrectas cuando estas sean muy evidentes
- b) tercera falta personal: mantener la bandera roja levantada y mantenerla hasta que no haya dudas que el equipo infractor se ha dado cuenta de esta circunstancia
- c) tiempos muertos: estar muy atentos con el banquillo del equipo atacante después de una expulsión por si el entrenador de este equipo solicita un tiempo muerto
- d) si en el transcurso del partido un jugador pierde el gorro, intentar retener su número. Esto es importante por si se produjera cualquier incidencia más con el mismo jugador.

Actualmente nos encontramos en que hay partidos en los cuales aparecen dos nuevas figuras en el jurado: Secretario de Informática y Controlador de Tiempos Muertos.

A continuación y a título informativo pasamos a detallar las funciones a realizar por cada uno de ellos.

### **5.3.- SECRETARIO INFORMÁTICA**

Esta figura se utiliza actualmente en los partidos de División de Honor nacional, tanto en categoría masculina como femenina.

- La función del secretario de informática la realizará el secretario segundo. Llevará en un ordenador el Acta del partido igual que el secretario primero; esto es, reflejará en los apartados correspondientes el tipo de competición, la fecha, los árbitros, miembros del jurado que participan, así como los jugadores, entrenadores, delegados o cualquier otro miembro autorizado a intervenir en el partido. Asimismo anotará si se ha solicitado la Fuerza Pública y el número de espectadores presentes en el partido. Hará constar en el apartado correspondiente (DESARROLLO DEL JUEGO) las mismas incidencias que anota el secretario primero (no obstante, las casillas de las faltas graves de los jugadores, goles conseguidos en cada parte, tiempos muertos y resultado parcial por parte, quedan anotadas automáticamente).
- Es recomendable que en el intervalo entre partes, ambos secretarios comprueben las anotaciones que tienen en sus Actas y corregir (si fuera preciso) aquellas anomalías que se hayan podido detectar.
- Como quiera que en caso de existir la figura del secretario de informática deja de actuar el secretario segundo, es aconsejable que entre los dos secretarios puedan realizar las funciones encomendadas al secretario segundo (dar entrada a los jugadores expulsados, indicar los tiempos muertos, confirmar las reentradas y entradas incorrectas, etc.).

### **5.4.- CONTROLADOR DE TIEMPOS MUERTOS**

Este nuevo cargo (utilizado únicamente en competiciones internacionales) concederá los tiempos muertos solicitados por los entrenadores haciendo sonar su silbato.

Si los árbitros ya hubieran concedido el tiempo muerto, no será necesario confirmar esta decisión

El control de la duración del tiempo muerto es tarea del cronometrador general, tal y como estipula el Reglamento de Waterpolo (WP.9).