



**PROTOCOLO DE PARTIDOS DE
WATERPOLO 1ª y 2ª DIVISIÓN
MASCULINA
Y
1ª DIVISIÓN FEMENINA**

TEMPORADA 2024/25

Septiembre 2024

PROTOCOLO DE PARTIDOS DE 1ª Y 2ª DIVISIÓN MASCULINA Y 1ª DIVISIÓN FEMENINA

Temporada 2024-25

- 1. OBJETIVOS**
- 2. INSTALACIÓN**
- 3. LOOK DEL RECINTO DEL CAMPO DE JUEGO**
- 4. ANIMACIÓN**
- 5. MEDIOS DE COMUNICACIÓN**
- 6. RELACIONES PÚBLICAS**
- 7. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS**

1.- LA COMPETICIÓN Y SUS OBJETIVOS

Las competiciones se llaman:

- LIGA NACIONAL DE WATERPOLO PRIMERA DIVISIÓN MASCULINA
- LIGA NACIONAL DE WATERPOLO SEGUNDA DIVISIÓN MASCULINA
- LIGA NACIONAL DE WATERPOLO PRIMERA DIVISIÓN FEMENINA

Estos serán los nombres que se usarán para todas las comunicaciones, promociones y elementos de publicidad. Esta guía es válida para toda la competición incluyendo todos los partidos de la promoción y Copas Federación.

Rfen Aquatics es la titular de la Liga Nacional de Waterpolo y todas las acciones de marketing y comunicación usarán la misma imagen proporcionada por Rfen Aquatics.

1.1.- Objetivos de la competición

- Promover el waterpolo en todo el territorio español.
- Ofrecer las mejores condiciones a los clubes y jugadores.
- Procurar la mayor asistencia a los partidos y la máxima difusión de los mismos.
- Obtener beneficios por la promoción y difusión de los partidos.

1.2.- Fechas de la competición

La competición se inicia en octubre.

1.3.- Derechos y deberes de las partes implicadas (Rfen Aquatics y Clubes organizadores ORG)

La organización global y la promoción están controladas por Rfen Aquatics.

Por su parte, ORG cuidará de:

- La instalación y su funcionamiento de acuerdo con esta guía.
- La atención y los medios de los árbitros/as y Delegado/a Federativo/a (DF) de cada partido, así como su coste, en función de las normativas económicas establecidas para la temporada.
- El control de dopaje y su coste, cuando lo hubiera.

ORG no es responsable de los gastos derivados del equipo contrario ni de ninguna otra persona que no haya sido designada por la Rfen Aquatics

1.4.- Ingresos de ORG

- Subvenciones públicas, patrocinadores u otras que haya podido obtener por sus medios.
- Venta de entradas con autorización previa de Rfen Aquatics.

2.- INSTALACIÓN

La instalación debe estar de acuerdo a la categoría de la competición y a las reglas de World Aquatics/European Aquatics/Rfen Aquatics.

ORG deberá proveer de todos los elementos necesarios para el correcto funcionamiento (logístico y deportivo) del partido y, además, garantizar las correctas conexiones de internet que sean necesarias.

2.1.- La piscina

Las características de la instalación y de la piscina de competición deben de estar de acuerdo con las reglas World Aquatics/European Aquatics/Rfen Aquatics. Todos los elementos y material de piscina deberán tener su sitio correcto de almacenamiento y no estarán dispersos por la playa de la piscina.

2.2.- Mesa del jurado

Deberá haber una mesa con las sillas necesarias para el jurado y otra mesa y silla separada de la misma para el DF. Estarán en un lateral de la piscina, lo más centrado posible.

Se proveerán las conexiones eléctricas y de internet necesarias.

El jurado cumplimentará el acta electrónica, el ORG deberá contar con una **impresora**, para suministrar una copia en papel al DF, VIPs y medios de comunicación, antes del inicio del partido y una copia en papel al DF, a cada equipo y los medios de comunicación al finalizar el partido.

El secretario/a, tras la firma y cierre del acta por parte de los árbitros/as, será quien deberá subir el acta en la página web de Rfen Aquatics. En consecuencia, deberá haber conexión por WiFi, módem USB, conexión por móvil o por cable en la mesa del jurado.

2.3.- Banquillos

Habrán dos banquillos para los equipos a cada lado, opuestos a la mesa del jurado con 9 asientos que deberán disponer de elementos para dejar las prendas de uniformes. Podrán disponer de traseras con publicidad mientras no impida la visión de los espectadores.

En cada banquillo deberán estar los gorros de reserva ya preparados para minimizar el tiempo de cambio de un gorro. Si un equipo tiene sus gorros personalizados, deberá disponer de un juego de gorros de reserva.

2.4.- Marcadores y balones

Se deberá disponer de un marcador electrónico que refleje el resultado con indicación expresa del nombre de cada equipo y el tiempo real de juego. Deberán disponer necesariamente de los marcadores de tiempo de posesión.

El marcador general y los cronómetros de tiempo de posesión estarán situados en sitio de fácil visualización, tanto para los árbitros/as, auxiliares y DF, como para los jugadores y público.

Así mismo se dispondrá de marcador que indique las faltas personales acumuladas, sea manual o preferentemente electrónico. Se recomienda que dicho marcador también refleje el nombre de los jugadores y el número de goles marcado por cada uno de ellos.

Se recomienda que el marcador se ponga en marcha 30 minutos antes del inicio del partido indicando la cuenta atrás de 30 a 10 minutos momentos en que deberá comenzar la preparación de la presentación.

El ORG deberá poner a disposición del jurado un mínimo de 5 balones, en perfectas condiciones de presión y uso. Asimismo, deberá habilitar un contenedor para depositar las pelotas, que en ningún caso deberán situarse en el suelo.

El balón oficial de la competición será de la marca oficial de la RFEN, Turbo. El incumplimiento de esta circunstancia será anotado en el acta a fin de dar traslado al Comité de Competición.

Habrà un cesto sumergible para la pelota en el inicio de cada período.

Deberà haber una persona en cada lado de la piscina cuya función será recoger inmediatamente las pelotas que queden fuera de su lugar. Estas mismas personas serán las encargadas de poner la pelota en el cesto central antes del inicio de cada período.

2.5.- Seguridad

El ORG deberá asegurarse que se cumplen todas las normas de instalaciones deportivas.

2.6.- Vestuarios

2.6.1.- Vestuarios de los equipos

Habrà, al menos, dos vestuarios bien equipados, uno para cada equipo, ambos con las mismas características y condiciones, para un mínimo de 15 personas. Deberán estar accesibles y cercanos al campo de juego.

Los vestuarios deben reunir las siguientes condiciones:

- Duchas y baño.
- Puerta con llave que se entregará al responsable de cada equipo.
- Bancos y sillas suficientes.
- Cubo de basura.
- Botellas de agua.
- Espejos.
- Papel higiénico.

2.6.2.- Vestuario de árbitros/as

Habrà, al menos, dos vestuarios bien equipados, ambos con las mismas características y condiciones, a disposición de árbitros/as y jurado. Deberán estar accesibles y cercanos al campo de juego.

Los vestuarios deben reunir las siguientes condiciones:

- Duchas y baño.
- Puerta con llave que se entregará al equipo arbitral.
- Una mesa.
- Bancos y sillas suficientes.
- Cubo de basura.
- Botellas de agua.
- Espejos.
- Papel higiénico.

2.7- Sala de primeros auxilios

Deberà haber una sala de primeros auxilios, que estarà accesible y cercana al campo de juego.

Estarà equipada, como mínimo:

- Una camilla.
- Una mesa.
- Un armario.
- Material de primeros auxilios.

2.8- Control de dopaje

De conformidad con lo establecido en el Libro XV del Reglamento General de Rfen Aquatics., y en las normativas nacionales e internacionales que resulten de aplicación, se podrán realizar controles antidopaje. Para ello, los clubes organizadores deberán disponer de una habitación o sala con sillas, mesa, refrescos y agua en botellas.

2.9.- Oficina

Deberà estar preferiblemente cercana a la piscina:

- Puerta con llave.
- Una mesa.
- Dos sillas.
- Teléfono.

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE NATACIÓN
Área de WATERPOLO

- Ordenador con acceso a internet.
- Impresora láser.
- Papelera.

2.10.- Palco – Zona de invitados/as

La zona de invitados/as estará situada cerca del palco y su acceso deberá estar controlado para evitar la entrada de personas no autorizadas. Es importante que siempre se vea lleno, bien sea por las personas expresamente invitadas o por otros miembros de juntas directivas o similares.

2.11.- Servicios

Se requiere un mínimo de 1.000 lux para la iluminación del campo de juego. En caso de retransmisión TV HD se requerirá un mínimo de 1.500 lux o lo que la producción de televisión requiera.

2.12.- Espectadores

La piscina deberá tener una capacidad del orden de 200 espectadores y se deberán proveer una zona separada para VIPs.

No podrá haber personas nadando ni espectadores no adscritos a la competición usando o deambulando por la playa de la piscina.

3.- LOOK DEL RECINTO DEL CAMPO DE JUEGO

3.1.- Moqueta

Una moqueta para los árbitros/as, de 80-100 cm de ancho en cada lateral de la piscina con los siguientes colores: rojo de la línea de gol a los 2 metros, amarillo de los 2 metros a 5 metros y verde en la parte central.

3.2.- Palco de invitados

Se procurará que esté lleno y de una imagen de completo. Se sugiere invitar a las personas que han formado parte del mundillo del waterpolo en el pasado del propio club u otros; exjugadores/as, ex entrenadores/as, expresidentes/as, ex directivos/as, etc...

También se sugiere invitar a responsables de las escuelas y/o padres de cursillistas, patrocinadores, suministradores, etc...

3.3.- Mesa del Jurado

La mesa del jurado deberá estar cubierta con una tela identificativa de la competición. A continuación, se muestran los diseños para que el ORG pueda producirla y colocarla.



2 x 1 m.



4 x 1 m.

4.- ANIMACIÓN

Cada ORG podrá proveer el partido con los elementos y/o acciones de animación que crea conveniente, aunque como mínimo se deberán cumplir los requisitos indicados.

4.1.- Presentación

Se recomienda que el marcador se ponga en marcha 30 minutos antes del inicio del encuentro, en cuenta atrás desde los 30 minutos.

La preparación de la presentación empezará cuando el marcador marque 5 minutos para el final de la cuenta.

Tiempo restante Acción

- 10:00 Llamar a los jugadores.
- 9:00 Revisión e identificación de jugadores y oficiales.
- 8:00 Instrucciones a capitanes.
- 7:30 Últimas instrucciones de los equipos (entrenadores/as)
- 6:30 Presentación del partido. Inicio de la música oficial.
- 5:30 Salida de los equipos.
- 4:30 Presentación equipo 1.
- 3:30 Presentación equipo 2.
- 2:30 Presentación árbitros/as y DF.
- 2:00 Cruce de equipos y saluciones. Inicio de la música oficial.
- 1:30 Equipos preparados en el lateral de la piscina. Salto al agua.
(Recomendado y no es necesario los dos equipos a la vez).
- 1:30 Desde el centro del campo, saludo a los árbitros y al público
(Recomendado y no es necesario los dos equipos a la vez).
- 1:00 Grito de guerra equipo 1.
- 0:30 Grito de guerra equipo 2.
- 0:00 Inicio del partido

- Se recomienda que los jugadores/as salgan cada uno con un niño/a. Los árbitros/as saldrán con la pelota oficial.
- En las piscinas cubiertas, los jugadores vestirán la camiseta de su equipo, y el gorro en la mano y bañador. Los entrenadores/as y delegados/as vestirán el uniforme oficial.
- En las piscinas descubiertas los jugadores vestirán la camiseta de su equipo a no ser que el tiempo no lo permita en cuyo caso ambos equipos saldrán con albornoz o chándal.
- Recomendado: Los jugadores/as de un equipo se alinearán en el lateral y se lanzarán al agua al mismo tiempo situándose en la mitad longitudinal de la piscina y saludarán a los árbitros/as y jueces y al público.

A continuación, formarán el corro para el grito de guerra. No es necesario que lo hagan los dos equipos a la vez.

- El locutor dirigirá los “gritos de guerra” de cada equipo.
- El locutor indicará los nombres de los jugadores/as que han anotado un gol indicando el marcador provisional en ese momento, o los jugadores/as que han cometido una falta personal con indicación de sus faltas acumuladas.
- Con el objeto de introducir animación en el partido se recomienda el uso de efectos especiales para distintos momentos (inicios de períodos, goles, etc...) que podrán ser acompañados por el locutor/a.
- En los intervalos y tiempos muertos, el locutor/a animador podrá efectuar acciones de animación.
- Se anunciará el último minuto por megafonía.
- Al finalizar el partido sonará música oficial al tiempo que los jugadores/ as y entrenadores/as se cruzan chocando sus manos.
- También se recomienda aprovechar los 3 minutos de descanso a la mitad del partido para algún acto de animación o de tipo social.

4.2.- Elección MVP

El delegado/a federativo RFEN Aquatics:

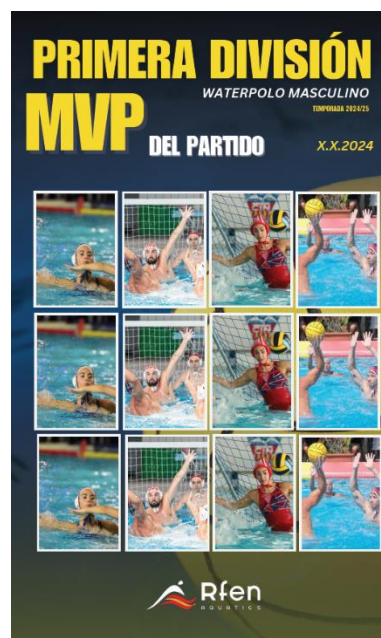
- Realizará una foto en formato vertical del/la MVP del Partido.
- Características: El/la deportista estará frente a cámara, con ropa oficial de su club (camiseta, polo o albornoz), con el diploma MVP en la mano sin que éste tape su rostro, sin compañía y con el fondo de piscina siempre que sea posible.

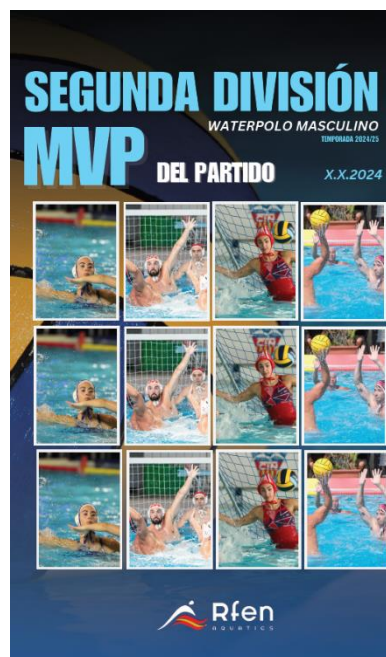
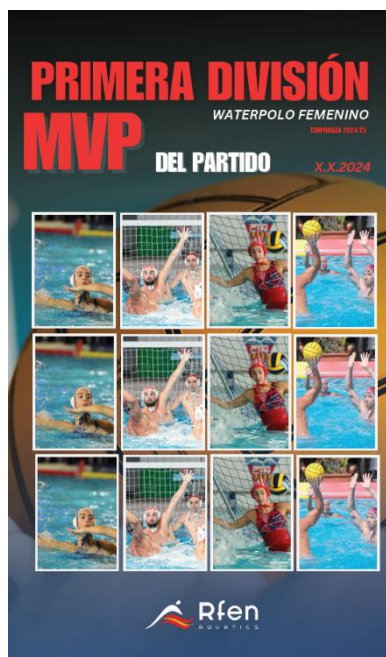
REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE NATACIÓN
Área de WATERPOLO

- Dicho delegado enviará la foto, con:
 - ✓ Nombre y apellido del jugador/a.
 - ✓ Club al que pertenece el/la mismo/a.
 - ✓ División (Liga) en la que juega.
- Envío desde cualquier dispositivo por mail al departamento de redes sociales RFEN (Natàlia Torné activaciones@rfen.es).
- Dicho envío deberá realizarse a la conclusión del partido. En caso de imposibilidad de envío, no podrá aparecer en las publicaciones referidas a dicha jornada de competición.
- El DF, tomando en consideración los criterios establecidos por el AWP, determinará el nombre del deportista que se premiará como MVP. Lo anunciará el locutor, de forma inmediata justo al finalizar el partido.

Modelos de MVP i formato del Diploma a entregar

- Los modelos para cada Liga Nacional de 1ª (masculina y femenina) y 2ª División masculina, que cada club deberá imprimir **en formato original de 297 x 210 mm en cartón pluma**, para los partidos que jueguen como anfitriones.





4.3.- Otras recomendaciones

- Para paliar el calor y humedad que en ocasiones sufren los espectadores/as en la piscina, se recomienda regular el control ambiente durante la competición.

5.- MEDIOS DE COMUNICACIÓN

El responsable de la organización del partido cuidará de que se lleven a término las acciones estipuladas.

5.1.- Antes del partido (Recomendado)

Se emitirán las correspondientes invitaciones a la prensa, las notas de prensa y otras acciones que se consideren oportunas.

5.2.- Zonas de medios de comunicación (Recomendado)

Para los encuentros que se prevea la asistencia de medios de comunicación, se habilitará una zona para los mismos, preferiblemente en el lado opuesto a los banquillos de los equipos y que deberá tener una buena visibilidad del campo de juego y fácil acceso a la zona mixta.

Dicha zona deberá tener la capacidad adecuada de acuerdo con el número de representantes de los medios de comunicación que se espere. Además, deberá contar con conexiones eléctricas y de internet suficientes.

Antes de iniciarse el partido, todos los representantes de los medios de comunicación deberán recibir un programa con el nombre y número de los jugadores o una copia del acta del encuentro y un botellín de agua.

Al finalizar el partido se deberá suministrar una copia del acta del mismo.

Se deberá permitir el acceso de la prensa a la zona VIP.

5.3.- Zona mixta (Recomendado)

Se proveerá una zona mixta cercana a la de la prensa y que sea de paso obligado para los jugadores/as y entrenadores/as que facilite el contacto entre éstos y los periodistas.

Los jugadores/as (al menos uno) y entrenadores/as están obligados a atender a los medios de comunicación al finalizar el partido, siempre después de la entrevista oficial.

5.4.- Fotógrafos/as

Se deberá proveer unas zonas para los fotógrafos/as quienes, además, se podrán mover siempre por detrás de las vallas de publicidad o de la mesa del jurado.

Todos los fotógrafos/as, así como aquellos que estén moviéndose por la zona de competición deberán vestir un peto identificativo.

6.- RELACIONES PÚBLICAS

El responsable de la organización del partido cuidará de que se lleven a término las acciones estipuladas.

6.1.- Antes del partido (Recomendado)

En los partidos relevantes se deberán cursar las pertinentes invitaciones a los patrocinadores y sus trabajadores/as, y autoridades tratando de confirmar la asistencia o inasistencia al partido. Estas invitaciones podrán ser extensivas a exjugadores, ex- entrenadores/as, expresidentes/as, ex directivos/as, responsables de las escuelas y/o padres de cursillistas, suministradores, etc...

Se recomienda el contacto directo con las personas invitadas con cierta periodicidad.

6.2.- Durante el partido

Se deberá cuidar que los VIP dispongan de los asientos libres. Igualmente se deberá cuidar de las mínimas atenciones hacia los mismos (programa o copia del acta, botellín de agua, etc.).

Si quedaran plazas libres en la zona VIP, se ocuparán por otras personas a criterio del ORG.

La zona VIP o el palco nunca puede quedar vacía o semivacía.

6.3.- Después del partido

Se deberá despedir adecuadamente a los VIP procurando acompañarlos hasta el abandono de la instalación.

7.- COMPOSICION DE LOS EQUIPOS

Los equipos participantes estarán constituidos por 13 deportistas, 1 entrenador y 2 oficiales.

En las competiciones de las Ligas Nacionales se recomienda que estén presentes 13 deportistas y como mínimo, 1 entrenador y 1 jefe de equipo (oficial) en el banquillo.

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE NATACIÓN



ÁREA DE WATERPOLO
