

# **REGLAMENTO DE WATERPOLO FEBRERO 2026**

**WP 1 - DISPOSICIONES GENERALES.**

**WP 2 - EQUIPOS Y JUGADORES**

**WP 3 - ÁRBITROS Y OFICIALES**

**WP 4 - DURACIÓN Y RESULTADO DEL PARTIDO**

**WP 5 - TIEMPOS MUERTOS**

**WP 6 - INICIO Y REINICIO DEL JUEGO**

**WP 7 - MÉTODOS DE MARCAR UN GOL**

**WP 8 - FALTAS ORDINARIAS**

**WP 9 - POSESIÓN DEL EQUIPO Y TIEMPO DE POSESIÓN**

**WP 10 - FALTAS DE EXPULSIÓN**

**WP 11 - FALTAS DE PENALTI**

**WP 12 - TIROS LIBRES**

**WP 13 - SAQUES DE PORTERÍA**

**WP 14 - SAQUES DE ESQUINA**

**WP 15 - SAQUE NEUTRAL**

**WP 16 - LANZAMIENTO DE PENALTI**

**WP 17 - FALTAS PERSONALES**

**WP 18 - TARJETAS AMARILLAS Y ROJAS**

**WP 19 - ACCIDENTES, LESIONES, INDISPOSICIÓN Y REQUISITOS DE SEGURIDAD**

**WP 20 - EL CAMPO DE JUEGO**

**WP 21 - INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO**

## **WP 22 - APÉNDICES**

**22.1 APÉNDICE 1 – DIAGRAMA DE LAS INSTALACIONES DE WATERPOLO**

**22.2 APÉNDICE 2 – SEÑALES A UTILIZAR POR LOS ÁRBITROS Y OFICIALES**

**22.3 APÉNDICE 3 – TANDAS DE PENALTIS**

**22.4 APÉNDICE 4 – PROTOCOLO DEL VIDEO ASSISTANT REFEREE (VAR)**

**22.5 APÉNDICE 5 – PROTOCOLO DE COACH CHALLENGE**

**22.6 APÉNDICE 6 – REGLAS DE CATEGORÍAS DE EDAD Y ELEGIBILIDAD**

**22.7 APÉNDICE 7 – INSCRIPCIÓN Y REGISTROS DEPORTIVOS**

**22.8 APÉNDICE 8 – PUNTOS Y DESEMPATES**

**22.9 APÉNDICE 9 – WATERPOLO 4S**

**22.10 APÉNDICE 10 – DEFINICIONES DE TÉRMINOS DEL REGLAMENTO**

## **WP - 1 DISPOSICIONES GENERALES**

**1.1** Estas reglas se aplicarán a las competiciones de Waterpolo en los Juegos Olímpicos, en las competiciones de World Aquatics y en cualquier otra competición celebrada bajo las reglas de World Aquatics (específicamente, estas reglas de competición).

**1.2** Los términos definidos en este reglamento tendrán el significado que se les asigna en el Apéndice 10 de estas reglas.

## **WP - 2 EQUIPOS Y JUGADORES**

**2.1** Cada partido será disputado por dos (2) equipos.

### **2.2 Listas iniciales del equipo**

**2.2.1** Cada equipo deberá presentar una lista inicial antes del inicio de cada partido y de conformidad con cualquier plazo establecido por World Aquatics y/o el Comité de Competición.

**2.2.2** Sujeto al Apéndice 7 de este reglamento, la lista inicial de cada equipo deberá incluir un mínimo de siete (7) y un máximo de catorce (14) jugadores que podrán participar en ese partido. Cada lista inicial deberá incluir:

**2.2.2.1** se designarán un máximo de doce (12) jugadores como jugadores de campo.

**2.2.2.2** un mínimo de uno (1) y un máximo de dos (2) jugadores deberán ser designados como portero(s). A efectos aclaratorios, incluso si un equipo tiene solo un (1) portero designado en su lista inicial, el número máximo de jugadores de campo seguirá siendo doce (12).

**2.2.2.3** se designará un jugador como capitán. Los capitanes, junto con el entrenador principal del equipo, serán responsables de la buena conducta y la disciplina del equipo.

**2.2.3** La lista inicial de un equipo también podrá incluir:

**2.2.3.1** un máximo de tres (3) oficiales de equipo, que, si se incluyen, deberán especificar un entrenador principal.

**2.2.3.2** un máximo de dos (2) miembros del personal médico.

### **2.3 Composición del equipo durante el partido**

**2.3.1** Cada equipo deberá comenzar el partido con siete (7) jugadores en el campo de juego, uno (1) de los cuales deberá ser portero.

**2.3.2** Cada equipo deberá tener únicamente un máximo de un (1) portero en el campo de juego en cualquier momento durante el partido.

**2.3.3** Después del inicio del partido, un equipo no está obligado a tener un portero en el campo de juego y podrá optar por jugar únicamente con jugadores de campo.

**2.3.4** Un jugador designado como portero en la lista inicial de un equipo:

**2.3.4.1** salvo lo dispuesto en el artículo 2.3.4.2 de este reglamento, solo podrá jugar como portero durante ese partido, incluida la sustitución de un portero por un sustituto.

**2.3.4.2** solo podrá jugar como jugador de campo si, en ese momento del partido, su equipo tiene menos de seis jugadores de campo elegibles y disponibles (incluidos los sustitutos).

**2.3.5** Si durante un partido un equipo no dispone de porteros elegibles o disponibles, un jugador de campo de su lista inicial podrá jugar como portero, sujeto a las normas aplicables a los porteros en este reglamento.

**2.3.6** Si durante un partido un equipo no dispone de siete (7) jugadores disponibles, por ejemplo, debido a lesión o expulsión, el equipo deberá continuar el partido con los jugadores disponibles.

El número mínimo de jugadores para un equipo durante un partido será de dos (2). Si durante un partido un equipo tiene menos de dos (2) jugadores disponibles, ese equipo perderá el partido por incomparecencia, el partido finalizará y las consecuencias serán determinadas por el Comité Disciplinario.

**2.3.7** Cuando un jugador cambie su función de jugador de campo a portero o viceversa, el jugador deberá completar el cambio de gorro correspondiente antes de entrar en el campo de juego.

**2.3.8 Los sustitutos y cualquier jugador que no esté en el campo de juego deberán situarse:**

**2.3.8.1** Al inicio de cada periodo en el banquillo de su equipo, excepto que un jugador expulsado podrá situarse en la zona de reentrada de expulsión al inicio de un periodo cuando su periodo de expulsión esté en curso.

**2.3.8.2** Durante el partido:

**2.3.8.2.1** sentados en el banquillo de su equipo durante todo el partido, excepto cuando se desplacen para entrar o salir del campo de juego, de la zona de reentrada

de expulsión o del área de sustitución lateral cuando esté permitido conforme a este reglamento.

**2.3.8.2.2** durante los intervalos entre periodos y durante los tiempos muertos, los sustitutos y/o jugadores en el banquillo podrán levantarse y desplazarse por el lateral de la piscina entre su banquillo y la línea de medio campo.

## **2.4 Oficiales de equipo**

**2.4.1** De conformidad con el artículo 2.2.3 de este reglamento, un equipo podrá tener hasta tres (3) oficiales de equipo (aunque no está obligado a tener ninguno). Si un equipo tiene oficiales de equipo, uno (1) deberá ser designado como entrenador principal.

**2.4.2** El entrenador principal podrá permanecer sentado en el banquillo de su equipo, o podrá estar de pie o desplazarse por el lateral de la piscina frente al banquillo de su equipo, pero no más allá de la línea de gol defensiva de su equipo, excepto:

**2.4.2.1** durante la posesión de su equipo, el entrenador principal podrá estar de pie o desplazarse por el lateral de la piscina frente al banquillo de su equipo, pero no más allá de la línea de 6 metros defensiva de su equipo.

**2.4.2.2** durante los intervalos entre periodos, antes de la reanudación del partido tras un gol o durante los tiempos muertos, el entrenador principal podrá estar de pie y desplazarse por el lateral de la piscina entre su banquillo y la línea de medio campo.

**2.4.3** Los oficiales de equipo distintos del entrenador principal deberán permanecer sentados en el banquillo del equipo, excepto que durante los intervalos entre periodos y durante un tiempo muerto podrán estar de pie y desplazarse por el lateral de la piscina entre su banquillo y la línea de medio campo.

**2.4.4** El personal médico del equipo deberá permanecer sentado en el banquillo del equipo, excepto cuando sea necesario atender a un jugador u otras necesidades médicas.

## **2.5 Procedimiento de sustituciones**

**2.5.1** De acuerdo con este artículo 2.5 y a lo dispuesto en otras partes de este reglamento, un equipo podrá sustituir a un jugador (ya sea jugador de campo o portero) en el campo de juego mediante sustitución en cualquier momento durante el partido, a través de:

**2.5.1.1** La zona de reentrada de expulsión; o

**2.5.1.2** El área de sustitución lateral.

**2.5.2** Los jugadores en el campo de juego podrán ser sustituidos en cualquier momento durante el partido a través de la zona de reentrada de expulsión, de la siguiente manera:

**2.5.2.1** El jugador que abandone el campo de juego deberá nadar hacia la zona de reentrada de expulsión más cercana a la portería que esté defendiendo.

**2.5.2.2** El sustituto podrá entrar en el campo de juego únicamente después de que el jugador que abandona el campo de juego haya emergido visiblemente a la superficie del agua dentro del zona de reentrada de expulsión.

**2.5.3** Los jugadores también podrán ser sustituidos mediante el área de sustitución lateral:

**2.5.3.1** El jugador que abandone el campo de juego deberá nadar hacia el área de sustitución lateral.

**2.5.3.2 El sustituto deberá:**

**2.5.3.2.1** entrar en el área de sustitución lateral desde detrás de la línea de gol;

**2.5.3.2.2** entrar en el campo de juego únicamente después de que ambos jugadores se hayan tocado las manos por encima del agua.

**2.5.4** Los jugadores deberán realizar las sustituciones sin causar retrasos indebidos en el partido.

**2.5.5** Si el jugador implicado en una sustitución no está preparado para salir o entrar, o no abandona o entra en el campo de juego sin demora injustificada, el árbitro podrá, a su discreción, continuar o reanudar el partido sin que el sustituto entre en el campo de juego. En cualquier momento posterior, el sustituto podrá entrar en el campo de juego desde el área correspondiente, de conformidad con el procedimiento establecido en este artículo 2.5.

**2.5.6 Sustitución de jugadores expulsados**

**2.5.6.1** Cuando, de conformidad con este reglamento, un jugador expulsado pueda ser sustituido inmediatamente en el campo de juego por otro jugador, dicho jugador sustituto podrá entrar en el campo de juego desde cualquier lugar antes de la reanudación del partido.

**2.5.6.2** Cuando un jugador haya sido expulsado y no pueda ser sustituido inmediatamente por un sustituto, el sustituto que lo reemplace podrá, cuando esté permitido de conformidad con este reglamento, entrar en el campo de juego desde la zona de reentrada de expulsión, de acuerdo con el procedimiento de sustitución a través de la zona de reentrada de expulsión establecido en el artículo 2.5.2 de este reglamento.

**2.5.7** Salvo durante un tiempo muerto, no podrán realizarse sustituciones entre el momento en que un árbitro conceda un lanzamiento de penalti y la ejecución de dicho lanzamiento de penalti.

**2.5.8** Los jugadores que abandonen y entren en el campo de juego mediante sustitución podrán hacerlo desde cualquier lugar en cualquiera de los siguientes momentos:

**2.5.8.1** Durante los intervalos entre periodos.

**2.5.8.2** Inmediatamente después de que se haya marcado un gol.

**2.5.8.3** Durante un tiempo muerto.

**2.5.8.4** En cualquier momento, para sustituir a un jugador que haya abandonado el campo de juego por sangrado o lesión, de conformidad con el artículo 19 de este reglamento.

**2.5.9** Se permitirá a los jugadores abandonar el campo de juego sin haber sido expulsados y sin ser sustituidos inmediatamente por un sustituto. Cuando esto ocurra:

**2.5.9.1** se permitirá al jugador abandonar el campo de juego desde cualquier lugar (incluyendo, entre otros, la zona de reentrada de expulsión o el área de sustitución lateral).

**2.5.9.2** dicho jugador, o el sustituto que lo reemplace, podrá volver a entrar en el campo de juego:

**2.5.9.2.1** en cualquier momento desde la zona de reentrada de expulsión, con la autorización del árbitro; o

**2.5.9.2.2** desde cualquier lugar durante un tiempo muerto, durante los intervalos entre periodos o inmediatamente después de que se haya marcado un gol (sin necesidad de autorización del árbitro).

## **WP - 3 ÁRBITROS Y OFICIALES**

**3.1 Los partidos de Waterpolo celebrados conforme a estas reglas de competición deberán ser dirigidos por:**

**3.1.1** Dos (2) árbitros;

**3.1.2** Dos (2) árbitros auxiliares;

**3.1.3** Dos (2) Cronometradores;

**3.1.4** Dos (2) secretarios; y

**3.1.5** Árbitro(s) asistente(s) de vídeo.

**3.2** En todas las competiciones de World Aquatics, cada partido también será dirigido por un delegado del TWPC, que supervisará y asistirá en el correcto funcionamiento y cumplimiento de estas reglas de competición, incluyendo:

**3.2.1** el correcto y eficiente arbitraje de cada partido y competición;

**3.2.2** el procedimiento y las decisiones adoptadas por los árbitros durante el coach challenge y las revisiones VAR; y

**3.2.3** el uso del equipamiento empleado para arbitrar el partido, incluidos los monitores VAR.

**3.3** Los árbitros serán designados en cada caso por World Aquatics o por quien esta designe.

**3.4** Además de los árbitros requeridos en los artículos 3.1 y 3.2 de este reglamento, World Aquatics podrá designar uno (1) o más de los siguientes árbitros adicionales para asistir en el desarrollo de cualquier competición, a saber: delegados TWPC, evaluador(es) TWPC de World Aquatics y/o oficiales de tiempo muerto.

### **3.5 Autoridad general de los árbitros**

**3.5.1** Los árbitros tienen la responsabilidad y autoridad general para dirigir un partido y tienen plena autoridad para dirigir a los jugadores, oficiales de equipo, árbitros, espectadores y demás personas presentes en la instalación, a fin de hacer cumplir estas reglas de competición durante un partido o competición.

**3.5.2** Todas las decisiones de un árbitro serán autoritativas y definitivas, salvo disposición en contrario.

**3.5.3** Cuando estas reglas de competición dispongan que los árbitros pueden o deberán adoptar una determinada acción o decisión, el árbitro tendrá plena discrecionalidad respecto de si adopta dicha decisión o acción y de qué manera lo hace, con el fin de hacer cumplir las reglas de competición. Cuando ello requiera el juicio, criterio o discreción de los árbitros, estos tendrán autoridad absoluta para ejercer dicho juicio, criterio o discreción.

**3.5.4** Los árbitros no harán ninguna presunción sobre los hechos de cualquier situación durante el partido, sino que interpretarán lo que observen según su mejor criterio, teniendo en cuenta las pruebas aportadas por una revisión VAR y/o la información de otros árbitros cuando proceda y según lo previsto en estas reglas de competición.

**3.5.5** Los jugadores, oficiales de equipo, jueces que no sean árbitros y todos los demás asistentes a un partido deberán seguir las decisiones e instrucciones de los árbitros durante todo el partido.

**3.5.6** Cuando sea necesario o apropiado para cumplir estas reglas de competición, el árbitro podrá ordenar que se repita un partido o parte de un partido, incluso cuando el árbitro compruebe o considere (tras una revisión VAR o de otro modo) que se ha producido una decisión errónea u omisión por parte de cualquier juez de mesa.

**3.5.6.1** si se ha designado un delegado TWPC, el árbitro consultará con el delegado TWPC acerca de si debe repetirse el partido o parte de este, pero la decisión final corresponderá al árbitro.

**3.5.6.2** ningún partido o parte de un partido podrá repetirse como consecuencia de un error u otra circunstancia descubierta tras la finalización del partido.

**3.5.6.3** de conformidad con el artículo 12.6 de la Parte Uno de las reglas de World Aquatics, las decisiones en Waterpolo no estarán sujetas a apelación y, de acuerdo con el artículo 1.5 del Apéndice 4 de este reglamento, el resultado o tanteo de un partido no será invalidado ni afectado de ningún otro modo por cualquier decisión (ya sea relacionada con una revisión VAR o de otro tipo) que sea considerada incorrecta, salvo en los casos corregidos por el árbitro durante el partido conforme a este reglamento.

**3.5.7** Con carácter general, además de las facultades y deberes específicos establecidos en estas reglas de competición, los árbitros podrán:

**3.5.7.1** Conceder o no conceder cualquier falta ordinaria, falta de expulsión o falta de penalti.

**3.5.7.2** Abstenerse de conceder cualquier falta ordinaria, falta de expulsión o falta de penalti si su señalización privase de ventaja al equipo que ha recibido la falta o si ello supusiera una ventaja para el equipo del jugador infractor.

**3.5.7.3** Ordenar la retirada del campo de juego o del área de competición de cualquier jugador, oficial de equipo, espectador, juez de mesa u otro asistente a un partido cuyo comportamiento impida la correcta continuación del partido o impida que los árbitros u otros jueces desempeñen sus funciones de manera adecuada e imparcial, o cuando sea necesario hacerlo para hacer cumplir estas reglas de competición.

**3.5.7.4** Suspender o interrumpir un partido en cualquier momento si el comportamiento de los jugadores, oficiales de equipo, espectadores u otras personas, o cualquier otra circunstancia:

**3.5.7.4.1** impide la correcta continuación del partido o impide que el partido pueda concluirse adecuadamente; o

**3.5.7.4.2** hace necesario actuar así para garantizar la seguridad de las personas asistentes al partido (incluidos jugadores, oficiales de equipo, árbitros y/o espectadores).

**3.5.7.5** Dar por terminado un partido si un jugador o un entrenador u oficial de equipo se niega a abandonar el campo de juego o el área de competición cuando se le ordene hacerlo.

**3.5.8** Si un partido es dado por terminado, el resultado del mismo, será decidido por World Aquatics o por quien esta designe.

### **3.6 Toma de decisiones entre dos árbitros**

**3.6.1** Los árbitros tendrán conjuntamente el control absoluto del partido.

**3.6.2** Cada árbitro, de forma independiente o conjuntamente, tendrá plena, igual y superior autoridad para dirigir el partido, incluida la facultad de señalar faltas, imponer sanciones y adoptar decisiones para hacer cumplir estas reglas de competición.

**3.6.3** Cualquier referencia a una decisión, acción, discrecionalidad o similar de un “árbitro” o de los “árbitros”, o a cualquier artículo aplicable a un árbitro o a los árbitros en este reglamento, podrá aplicarse a un solo árbitro o a los árbitros conjuntamente, salvo que el contexto exija otra interpretación.

**3.6.4** Cada árbitro observará y dirigirá el partido en su conjunto. Cada árbitro podrá adoptar cualquier decisión relativa al partido o a circunstancias en cualquier parte del campo de juego o del área de competición (con independencia de que sea o no el árbitro más próximo a la jugada o a la circunstancia en el momento de la decisión).

**3.6.5** Los árbitros podrán consultar y debatir sus decisiones entre sí o con cualquier otro juez, si lo consideran necesario o apropiado (por ejemplo, si el otro árbitro u otro juez hubiera tenido una visión distinta o mejor de la jugada o de la circunstancia relevante). A efectos aclaratorios, no obstante, un árbitro no estará obligado, salvo que así se especifique en estas reglas de competición, a consultar a ninguna persona para adoptar una decisión en virtud de estas reglas de competición.

**3.6.6** Un árbitro podrá modificar una decisión, señalización o sanción:

**3.6.6.1** si dicha modificación se realiza antes de que el balón vuelva a ponerse en partido o antes de que el partido (si estaba interrumpido) se haya reanudado; o

**3.6.6.2** de conformidad con estas reglas de competición (incluido el caso de una revisión VAR).

**3.6.7** Si los árbitros adoptan decisiones contradictorias, salvo en las circunstancias previstas en el artículo 3.8.6 de este reglamento, deberán consultarse y emitir una decisión conjunta, habiendo consultado a otros jueces si lo consideran necesario o apropiado.

**3.6.8** Las diferencias de criterio o de toma de decisiones entre los árbitros en cualquier fase del partido o respecto de una decisión no constituirán base para protesta o apelación.

### **3.7 Posición de los árbitros**

**3.7.1** Al inicio del partido y al inicio de cada periodo, los árbitros se situarán:

**3.7.1.1** uno a cada lado de la piscina;

**3.7.1.2** sobre la línea de 6 metros situada a su derecha según miren hacia el campo de juego (salvo que no se disponga de dispositivo de liberación del balón y, por ello, un árbitro deba iniciar el partido soltando el balón conforme al artículo 6.5.2 de este reglamento, en cuyo caso dicho árbitro soltará el balón y después se desplazará a su posición); y

**3.7.1.3** el árbitro que figure en primer lugar en el programa oficial o calendario de la competición iniciará el partido en el mismo lado de la piscina que la mesa del jurado.

#### **3.7.2 Durante el partido:**

**3.7.2.1** Durante el partido, los árbitros permanecerán en el mismo lado de la piscina en el que comenzaron ese periodo, pero podrán desplazarse libremente por dicho lado para adoptar la posición que consideren mejor para observar y dirigir el partido.

**3.7.2.2** Al inicio de cualquier periodo en el que los equipos no hayan cambiado de campo (inicio del segundo y del cuarto periodo), los árbitros intercambiarán sus posiciones (lado de la piscina y líneas de 6 metros).

**3.7.2.3** Durante cualquier interrupción y en los intervalos entre periodos, los árbitros podrán desplazarse libremente a cualquier parte de la Instalación.

### **3.8 Responsabilidades de los árbitros durante un partido**

**3.8.1** De conformidad con el artículo 3.5 de este reglamento, los árbitros tienen autoridad y responsabilidad absolutas para dirigir y arbitrar el partido. Las responsabilidades del árbitro se establecen a lo largo de este reglamento e incluyen, entre otras, las recogidas en este artículo 3.8.

**3.8.2** Para iniciar un partido, el árbitro situado en el mismo lado que la mesa del jurado hará sonar el silbato.

**3.8.3** Posteriormente, los árbitros harán sonar el silbato para:

**3.8.3.1** iniciar y reanudar el partido (incluido al inicio de un periodo), si el árbitro lo considera necesario;

**3.8.3.2** reanudar el partido después de un gol;

**3.8.3.3** conceder goles, saque de portería, saque de esquina o saque neutral;

**3.8.3.4** señalar infracciones de este reglamento, incluida la concesión de una falta;

**3.8.3.5** señalar que se ha solicitado un tiempo muerto de conformidad con el artículo 5 de este reglamento;

**3.8.3.6** señalar cualquier otra interrupción del partido; y/o

**3.8.3.7** actuar de cualquier otro modo que exija este reglamento.

**3.8.4** Sin perjuicio de la obligación de los jugadores de estar preparados para las sustituciones sin retrasar el partido, de conformidad con el artículo 2.5.4 de este reglamento, cuando haya una interrupción, los árbitros permitirán que se completen las sustituciones antes de reanudar el partido.

**3.8.5** Cuando conceda un tiro libre, un saque de portería, un saque de esquina o un lanzamiento de penalti, el árbitro que conceda dicha decisión hará sonar el silbato y realizará la señal correspondiente (tal como se establece en el Apéndice 2). Ambos árbitros señalarán, en su caso, la dirección de la portería que ataca el equipo al que se le concede el lanzamiento.

**3.8.6** Si los árbitros señalan simultáneamente faltas a equipos contrarios, deberán consultarse para alcanzar una decisión conjunta sobre cuál de las faltas debe aplicarse, de conformidad con el artículo 3.6.7 de este reglamento. Si no se alcanza una decisión conjunta:

**3.8.6.1** En caso de señalización simultánea de faltas ordinarias para equipos contrarios, la decisión será un saque neutral, ejecutado por el árbitro.

**3.8.6.2** En caso de señalización simultánea de una falta ordinaria y una falta de expulsión o una falta de penalti para equipos contrarios, se concederá la falta de expulsión o la falta de penalti.

**3.8.6.3** En caso de señalización simultánea de una falta de expulsión y una falta de penalti para equipos contrarios, se concederá la falta de penalti.

**3.8.6.4** En caso de señalizaciones simultáneas para equipos contrarios, cuando una sea un saque de portería y la otra un saque de esquina, se concederá el saque de esquina.

**3.8.6.5** En caso de señalizaciones simultáneas de faltas de expulsión para equipos contrarios:

**3.8.6.5.1** Se aplicará cada falta de expulsión.

**3.8.6.5.2** Los árbitros informarán a los secretarios sobre qué jugadores deben ser expulsados y se asegurarán de que dichos jugadores abandonen el campo de juego. Los árbitros podrán, si lo consideran necesario, ordenar la retirada del balón del agua mientras esto se produce.

**3.8.6.5.3** El partido se reanudará con un tiro libre a favor del equipo que tenía la posesión del balón antes de la señalización de las faltas de expulsión, sin reiniciar el tiempo de posesión.

**3.8.6.5.4** Si ningún equipo tenía la posesión del balón cuando se señalaron simultáneamente las faltas de expulsión, el partido se reanudará con un saque neutral y se reiniciará el tiempo de posesión.

**3.8.6.6** En caso de señalización simultánea de lanzamientos de penalti para equipos contrarios:

**3.8.6.6.1** Cada equipo ejecutará un lanzamiento de penalti.

**3.8.6.6.2** El primer lanzamiento de penalti será ejecutado por el equipo que tenía la posesión o que había tenido la posesión más recientemente antes de la decisión.

**3.8.6.6.3** Tras la ejecución del segundo lanzamiento de penalti, el partido se reanudará con un tiro libre sobre o detrás de la línea de medio campo a favor del equipo que ejecutó el primer lanzamiento de penalti, con el tiempo de posesión reiniciado a 28 segundos.

**3.8.6.7** En el caso de cualquier otra señalización simultánea de faltas o lanzamientos para equipos contrarios (es decir, no prevista específicamente en este artículo 3.8), los árbitros determinarán la decisión precedente.

**3.8.7** Si los árbitros señalan simultáneamente faltas para el mismo equipo, deberán consultarse para alcanzar una decisión conjunta sobre cuál de las faltas debe aplicarse, de conformidad con el artículo 3.6.7 de este reglamento. Si no se alcanza una decisión conjunta:

**3.8.7.1** En caso de señalización simultánea de faltas ordinarias para el mismo equipo, se ejecutará un tiro libre desde la posición del balón de la manera habitual.

**3.8.7.2** En caso de señalización simultánea de una falta ordinaria y una falta de expulsión o una falta de penalti para el mismo equipo, se concederá la falta de expulsión o la falta de penalti.

**3.8.7.3** En caso de señalización simultánea de una falta de expulsión y una falta de penalti para el mismo equipo, se concederá la falta de penalti.

**3.8.7.4** En caso de señalización simultánea de un saque de portería y un saque de esquina para el mismo equipo, se concederá el saque de esquina.

**3.8.8** Equipamiento de audio de árbitros y oficiales:

**3.8.8.1** Durante un partido, cada árbitro dispondrá de un sistema de audio para comunicarse, cuando sea necesario, con el otro árbitro, la mesa del jurado y el árbitro asistente de vídeo.

**3.8.8.2** El delegado TWPC y el árbitro asistente de vídeo dispondrán de un sistema de audio para:

**3.8.8.2.1** recibir información de la mesa del jurado; y

**3.8.8.2.2** asistir a los árbitros cuando se les solicite o según lo dispuesto en este reglamento.

### **3.9 Árbitros asistentes**

**3.9.1** Los árbitros asistentes se situarán al final de la línea lateral, junto a cada línea de gol, en el mismo lado de la piscina que la mesa del jurado.

**3.9.2** Las facultades y responsabilidades de los árbitros asistentes se establecen a lo largo de este reglamento e incluyen, entre otras, la señalización de:

**3.9.2.1** al inicio de un periodo, cuando los jugadores estén correctamente posicionados sobre sus respectivas líneas de gol, levantando un brazo en posición vertical.

**3.9.2.2** la concesión de un gol, levantando y cruzando ambos brazos.

**3.9.2.3** la concesión de un saque de portería, señalando con el brazo la dirección de ataque del equipo al que se le concede dicho saque de portería.

**3.9.2.4** la concesión de un saque de esquina, señalando con el brazo la dirección de ataque del equipo al que se le concede dicho saque de esquina.

**3.9.2.5** una salida incorrecta, levantando ambos brazos en posición vertical.

**3.9.2.6** una entrada incorrecta de un jugador expulsado o de un sustituto, levantando ambos brazos en posición vertical.

**3.9.3** La señal del árbitro asistentes tendrá carácter informativo y estará sujeta a la decisión del árbitro.

**3.9.4** No obstante, las responsabilidades de los árbitros asistentes establecidas en este artículo 3.9, los árbitros conservarán en todo momento la autoridad general para dirigir el partido y adoptar decisiones dentro del mismo. Si en algún momento una decisión de un árbitro entra en conflicto con la de un árbitro asistente, prevalecerá la decisión del árbitro (sin perjuicio de cualquier consulta que el árbitro considere necesaria o apropiada).

**3.9.5** Cada árbitro asistente dispondrá de una reserva de balones, que podrán mantenerse en una cesta u otro recipiente. Cuando un balón salga del campo de juego, el árbitro asistente lanzará lo antes posible un nuevo balón al campo de juego:

**3.9.5.1** en caso de saque de portería, al portero del equipo que tenga derecho a reanudar el partido.

**3.9.5.2** en caso de saque de esquina, al jugador atacante más próximo al árbitro asistente.

**3.9.5.3** O en cualquier otro caso que el árbitro asistente considere apropiado, o conforme a las indicaciones del árbitro o de este reglamento.

### **3.10 Cronometradores**

**3.10.1** Dos (2) cronometradores se situarán en la mesa del jurado.

**3.10.2** Los cronometradores controlarán los tiempos de:

**3.10.2.1** Juego efectivo.

**3.10.2.2** Tiempos muertos.

**3.10.2.3** Intervalos entre periodos.

**3.10.2.4** Posesión continua del balón por cada equipo.

**3.10.2.5** Expulsiones de jugadores, junto con los tiempos de reentrada de los jugadores expulsados y/o de los sustitutos que los reemplacen.

**3.10.3** Un (1) cronometrador controlará los periodos exactos de juego efectivo, los tiempos muertos y los intervalos entre periodos; el otro cronometrador controlará los periodos de posesión continua del balón por cada equipo.

**3.10.4** Los cronometradores manejarán el tiempo de posesión conforme a lo establecido en este reglamento, incluyendo su puesta en marcha y reinicio tras el inicio o el cambio del equipo en posesión. A efectos aclaratorios, los árbitros mantendrán la autoridad y responsabilidad general para dirigir el partido, incluyendo la determinación de las cuestiones relativas a la posesión y la dirección

a los cronometradores respecto al tiempo y/o al tiempo de posesión cuando resulte necesario.

**3.10.5** Los cronometradores anunciarán de forma audible el inicio del último minuto del partido y señalarán mediante silbato (o, si fuera necesario, por cualquier otro medio audible y distintivo):

**3.10.5.1** Cuando hayan transcurrido cuarenta y cinco (45) segundos de un tiempo muerto.

**3.10.5.2** El final de cada tiempo muerto.

**3.10.5.3** El final de cada periodo, lo que surtirá efecto inmediato para dar por finalizado el periodo, excepto:

**3.10.5.3.1** En caso de que un árbitro conceda un lanzamiento de penalti simultáneamente al final del periodo, en este caso el lanzamiento de penalti se ejecutará antes de que finalice el periodo; o

**3.10.5.3.2** Si resulta de aplicación el artículo 7.7 de este reglamento.

**3.10.5.4** En cada uno de los casos previstos en los artículos 3.10.5.3.1 y 3.10.5.3.2 de este reglamento, el periodo finalizará inmediatamente después de la ejecución del lanzamiento de penalti o de la concesión del gol, según corresponda.

### **3.11 Secretarios**

**3.11.1** Dos (2) secretarios se situarán en la mesa del jurado.

**3.11.2** Los secretarios deberán:

**3.11.2.1** Mantener el acta del partido.

**3.11.2.2** Cuando se solicite un tiempo muerto de conformidad con el artículo 5 de este reglamento, señalar el tiempo muerto y la interrupción del partido mediante silbato.

**3.11.2.3** Controlar los periodos de expulsión de los jugadores previstos en este reglamento, incluyendo:

**3.11.2.3.1** Cuando expire un periodo de expulsión (a diferencia de otros supuestos, por ejemplo, cuando finalice por un cambio de posesión), señalar la expiración de dicho periodo de expulsión de un jugador levantando la bandera correspondiente o mediante cualquier otro método de señalización aprobado; y

**3.11.2.3.2** Señalar cuando hayan transcurrido cuatro (4) minutos de juego efectivo desde la expulsión de un jugador por acción violenta, de conformidad con el artículo 10 de este reglamento, momento en el cual el jugador expulsado podrá ser

sustituido por un sustituto. El secretario deberá señalar que han transcurrido cuatro (4) minutos de juego efectivo levantando la bandera amarilla junto con la bandera del color correspondiente (blanco o azul, según el color de los gorros de ese equipo) o mediante cualquier otro método de señalización aprobado.

**3.11.2.4** Señalar con una bandera roja, o mediante cualquier otro método de señalización aprobado:

**3.11.2.4.1** cualquier entrada incorrecta de un jugador expulsado o entrada incorrecta de un sustituto (incluyendo, aunque no necesariamente, después de una señal de un árbitro asistente que indique una entrada incorrecta), señal que detendrá inmediatamente el partido; y

**3.11.2.4.2** la concesión por el árbitro de una tercera falta personal a un jugador.

**3.11.3** Un (1) secretario mantendrá el acta del partido. El otro desempeñará las funciones relativas a la entrada incorrecta de jugadores expulsados o sustitutos, expulsiones de jugadores y terceras faltas personales.

**3.11.4** A efectos aclaratorios, la función de los secretarios será registrar y/o señalar los hechos del partido y las decisiones adoptadas por los árbitros y/u otros árbitros, y no adoptar dichas decisiones.

### **3.12 Árbitros asistentes de vídeo**

**3.12.1** Los árbitros asistentes de vídeo se situarán junto al monitor VAR.

**3.12.2** Los árbitros asistentes de vídeo seguirán el procedimiento especificado en el Apéndice 4 (Protocolo de revisión VAR), incluyendo, entre otras funciones:

**3.12.2.1** Alertar a los árbitros si una revisión VAR puede asistir al árbitro, por ejemplo, en caso de un posible gol o de una posible acción violenta (o en cualquier otro supuesto previsto en el Apéndice 4).

**3.12.2.2** Proporcionar al árbitro las imágenes de vídeo cuando este lo solicite.

### **3.13 Competiciones que no sean de World Aquatics**

**3.13.1** Los partidos en competiciones que no sean de World Aquatics deberán, si es posible, contar con el número y la distribución de árbitros establecidos en el artículo 3.1 de este reglamento.

**3.13.2** Si no se dispone del número de árbitros establecido en el artículo 3.1 de este reglamento, los partidos deberán ser dirigidos por un mínimo de cuatro (4) árbitros, sin incluir ningún árbitro asistente de vídeo.

**3.13.3** Si existe una discrepancia en el número de árbitros disponibles entre distintas competiciones o partidos dentro de una misma competición, deberá

tenerse en cuenta el grado de importancia y/o cualquier requisito especial de las respectivas competiciones o partidos. Cuando los partidos tengan la misma importancia, se utilizará un número igual de árbitros o, en su defecto, cualquier discrepancia en el número de árbitros utilizados en cada partido se decidirá aleatoriamente por los organizadores de la competición.

**3.14** Si, en competiciones que no sean de World Aquatics, un partido es dirigido por entre cuatro (4) y ocho (8) árbitros:

**3.14.1** Deberá haber un mínimo de dos (2) árbitros o jueces auxiliares (sumados entre sí), debiendo cumplirse en cualquier caso uno de los siguientes requisitos mínimos:

**3.14.1.1** dos (2) árbitros y dos (2) jueces auxiliares;

**3.14.1.2** un (1) árbitro y dos (2) jueces jueces auxiliares; o

**3.14.1.3** dos (2) árbitros y cero (0) jueces auxiliares.

**3.14.2** Cuando un partido sea dirigido por dos (2) árbitros y cero (0) jueces auxiliares, los árbitros asumirán las funciones de los jueces auxiliares (sin estar obligados, no obstante, a realizar estrictamente las señales exigidas a los jueces auxiliares).

**3.14.3** Cuando un partido sea dirigido por un (1) árbitro, dicho árbitro dirigirá el partido desde el mismo lado de la piscina que la mesa del jurado, situándose los jueces auxiliares en el lado opuesto de la piscina.

**3.14.4** Deberá haber un mínimo de un (1) cronometrador y un (1) secretario:

**3.14.4.1** si hay dos (2) cronometradores y dos (2) secretarios, sus responsabilidades se distribuirán conforme a los artículos 3.10 y 3.11 de este reglamento.

**3.14.4.2** si hay dos (2) cronometradores y un (1) secretario:

**3.14.4.2.1** un (1) cronometrador controlará los periodos exactos de juego efectivo, los tiempos muertos y los intervalos entre periodos, y el otro cronometrador controlará los periodos de posesión continua del balón por cada equipo, de conformidad con el artículo 8.12 de este reglamento; y

**3.14.4.2.2** el secretario mantendrá el acta del partido y desempeñará todas las demás funciones de secretario establecidas en el artículo 3.11 de este reglamento.

**3.14.4.3** si hay un (1) cronometrador y un (1) secretario:

**3.14.4.3.1** el cronometrador controlará los periodos de posesión continua del balón por cada equipo, de conformidad con el artículo 8.12 de este reglamento;

**3.14.4.3.2** el secretario controlará los periodos exactos de juego efectivo, los tiempos muertos y los intervalos entre periodos, mantendrá el acta del partido conforme al artículo 20.5.5 del Apéndice 4 de este reglamento y también controlará los respectivos periodos de expulsión de los jugadores expulsados del agua.

**3.14.5** Cuando esté disponible, un árbitro asistente de vídeo asistirá al árbitro o árbitros de conformidad con el artículo 3.12 de este reglamento. A efectos aclaratorios y de conformidad con el artículo 3.13.2 de este reglamento, el árbitro asistente de vídeo no computará dentro del mínimo de cuatro (4) árbitros.

## **WP - 4 DURACIÓN Y RESULTADO DE UN PARTIDO**

**4.1 Cada partido constará de cuatro periodos, cada uno de ocho (8) minutos de juego efectivo.**

### **4.2 Juego efectivo**

**4.2.1** Comenzará al inicio de cada periodo cuando un jugador toque el balón por primera vez.

**4.2.2** Se detendrá al final de cada periodo, según lo indicado por el árbitro.

**4.2.3** Durante el partido en cada periodo, se detendrá en cualquier interrupción, por ejemplo, como consecuencia de una falta o de una revisión VAR.

**4.2.4** Una vez detenido, permanecerá detenido hasta que el balón vuelva a ponerse en juego al salir de la mano del jugador que ejecuta el lanzamiento correspondiente o hasta que el balón sea tocado por un jugador tras un saque neutral.

### **4.3 Habrá un intervalo entre cada periodo de:**

**4.3.1** Dos (2) minutos entre el primer y segundo periodos y entre el tercer y cuarto periodos.

**4.3.2** Cinco (5) minutos entre el segundo y tercer periodos (es decir, en el descanso del partido).

**4.4** Cada partido tendrá un ganador y un perdedor a su finalización:

**4.4.1** El ganador de un partido de Waterpolo será el equipo que haya marcado más goles al final del cuarto periodo.

**4.4.2** Si ambos equipos han marcado el mismo número de goles al final del cuarto periodo, el ganador del partido se determinará mediante una tanda de penaltis, realizada de conformidad con el Apéndice 3 de este reglamento.

**4.5** Si un partido o una parte de un partido debe repetirse por cualquier motivo, todos los goles, faltas personales y tiempos muertos producidos durante la parte del partido que deba repetirse serán eliminados del acta del partido, junto con todas las consecuencias derivadas de ellos. No obstante, las expulsiones por acción violenta, mala conducta y/o cualquier tarjeta roja permanecerán en el acta del partido, incluso si se produjeron durante una parte del partido que deba repetirse, y seguirán siendo aplicables cualesquiera consecuencias para futuros partidos derivadas de tales hechos.

## **WP - 5 TIEMPOS MUERTOS**

**5.1** Cada equipo podrá solicitar un máximo de dos (2) tiempos muertos en cada partido.

**5.2** La duración de un tiempo muerto será de un (1) minuto.

**5.3** Se podrá solicitar un tiempo muerto:

**5.3.1** durante el partido, por el equipo que esté en posesión del balón; o

**5.3.2** durante cualquier interrupción, por el equipo que deba tener la posesión del balón en la reanudación posterior a dicha interrupción (incluyendo, por ejemplo, tras un gol o tras la concesión de un lanzamiento de penalti).

**5.3.3** No podrá solicitarse un tiempo muerto:

**5.3.3.1** durante una revisión VAR (incluida la que resulte de una coach challenge); o

**5.3.3.2** entre periodos.

**5.4** Un tiempo muerto deberá ser solicitado por:

**5.4.1** El entrenador principal de un equipo (u otro oficial de equipo que actúe como entrenador principal de conformidad con este reglamento, o cualquier oficial de equipo o jugador del equipo si ningún otro oficial de equipo está actuando como entrenador principal); o

**5.4.2** Cualquier oficial de equipo o jugador del equipo utilizando cualquier dispositivo autorizado para la solicitud de un tiempo muerto por el Comité de Competición desde el banquillo del equipo; y

**5.4.3** En cualquier caso, pronunciando audiblemente “tiempo muerto” y señalándolo a la mesa del jurado o a un árbitro con las manos formando una “T” mayúscula (una mano en posición horizontal sobre la otra mano en posición vertical).

## **5.5 Si se solicita un tiempo muerto de conformidad con este artículo 5:**

**5.5.1** Un secretario o un árbitro que vea u oiga la solicitud señalará inmediatamente el tiempo muerto y la inmediata interrupción del partido mediante silbato. El partido permanecerá detenido durante toda la duración del tiempo muerto.

**5.5.2** Los jugadores en el campo de juego deberán, sin demora, situarse en la mitad del campo de juego que estén defendiendo en el momento del tiempo muerto.

**5.6** De conformidad con el artículo 3.10 de este reglamento, los cronometradores anunciarán mediante silbato u otro método audible:

**5.6.1** Cuando hayan transcurrido cuarenta y cinco (45) segundos de un tiempo muerto, momento a partir del cual los jugadores de ambos equipos podrán desplazarse a cualquier lugar del campo de juego; y

**5.6.2** El final de cada tiempo muerto.

## **5.7 Una vez finalizado un tiempo muerto, el partido se reanuda al silbato del árbitro, del siguiente modo:**

**5.7.1** Si el tiempo muerto fue solicitado durante el partido, el equipo que estaba en posesión en el momento de la solicitud reanuda el partido con un tiro libre ejecutado sobre o detrás de la línea de medio campo.

**5.7.2** Sin perjuicio del artículo 5.7.3 de este reglamento, si el tiempo muerto fue solicitado durante una interrupción, el partido se reanuda con un tiro libre ejecutado sobre o detrás de la línea de medio campo por el equipo que hubiera tenido la posesión tras dicha interrupción.

**5.7.3** Si el tiempo muerto fue solicitado entre la concesión de un lanzamiento de penalti y la ejecución de dicho lanzamiento de penalti, el partido se reanuda mediante la ejecución del lanzamiento de penalti por el equipo al que le hubiera sido concedido.

**5.8** Los tiempos muertos solo podrán solicitarse de conformidad con este artículo 5. Las solicitudes de tiempo muerto que no cumplan con este artículo 5 (o que infrinjan de otro modo este reglamento) serán inválidas y no darán lugar a un tiempo muerto. En consecuencia:

**5.8.1** Si se solicita un tiempo muerto durante el partido por el equipo que no está en posesión:

**5.8.1.1** el partido se detendrá y se concederá un lanzamiento de penalti al equipo contrario (el equipo que esté en posesión); y

**5.8.1.2** el equipo que haya realizado la solicitud inválida perderá el derecho a solicitar uno (1) de sus tiempos muertos válidos, si aún dispusiera de uno (1).

**5.8.2** Si se solicita un tiempo muerto por un equipo que ya ha solicitado dos (2) tiempos muertos en ese partido o que de otro modo no tiene más solicitudes de tiempo muerto disponibles:

**5.8.2.1** Si el tiempo muerto se solicita durante el partido por el equipo en posesión, sin disponer ya de tiempos muertos, el partido se detendrá y se reanudará con un tiro libre ejecutado por el equipo contrario sobre o detrás de la línea de medio campo.

**5.8.2.2** Si el tiempo muerto se solicita durante el partido por el equipo que no está en posesión y ya no dispone de tiempos muertos, el partido se detendrá y se concederá un lanzamiento de penalti al equipo contrario (el equipo que esté en posesión).

**5.8.2.3** Si el tiempo muerto se solicita durante una interrupción por un equipo que ya no dispone de tiempos muertos, no se concederá ningún tiempo muerto.

## **WP - 6 INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO**

**6.1** Al inicio de cada periodo, incluido el inicio del partido, los jugadores que se encuentren en el campo de juego de cada equipo deberán:

**6.1.1** situarse cada uno con al menos una parte de su cabeza alineada con su línea de gol defensiva;

**6.1.2** estar situados aproximadamente a un (1) metro de cualquier otro jugador;

**6.1.3** estar situados a no menos de un (1) metro de los postes de la portería; y

**6.1.4** en consecuencia, solo se permitirá un máximo de dos (2) jugadores entre los postes de la portería al inicio de un periodo.

**6.2** El equipo que figure primero en el programa oficial o calendario de la competición para ese partido iniciará el partido en el lado del campo de juego situado a la derecha de la mesa del jurado, visto desde la línea lateral opuesta a dicha mesa del jurado. El equipo contrario comenzará en el otro lado del campo de juego.

**6.3** Los equipos, incluidos los jugadores y los oficiales de equipo, cambiarán de campo antes del inicio del tercer periodo.

**6.4** Cada equipo ocupará durante todo el partido el banquillo situado en el mismo lado del campo de juego que ese equipo esté defendiendo durante ese periodo. Los equipos cambiarán de banquillo al cambiar de campo.

**6.5** Cuando los árbitros estén seguros de que los equipos están preparados y correctamente situados, un árbitro hará sonar el silbato para iniciar el periodo, tras lo cual:

**6.5.1** si se dispone de un dispositivo de liberación del balón, se utilizará para soltar el balón en la línea de medio campo; o

**6.5.2** si no se dispone de un dispositivo de liberación del balón, el árbitro soltará o lanzará el balón al partido sobre la línea de medio campo (procurando soltarlo lo más cerca posible de dicha línea de medio campo).

**6.6** Si, tras la liberación del balón al inicio de un periodo, el árbitro considera que el balón ha caído en una posición de clara ventaja para uno de los equipos, concederá un saque neutral desde la línea de medio campo, de conformidad con el artículo 15 de este reglamento.

**6.7** Después de que se haya marcado un gol:

**6.7.1** Los jugadores ocuparán cualquier posición dentro de sus respectivas mitades defensivas del campo de juego. Ninguna parte de la cabeza de un jugador podrá sobrepasar la línea de medio campo.

**6.7.2** Cuando todos los jugadores estén correctamente situados, el árbitro hará sonar el silbato para indicar la reanudación del partido.

**6.7.3** Sin demora, después del silbato del árbitro, el partido se reanudará con un tiro libre ejecutado sobre o detrás de la línea de medio campo por el equipo que haya recibido el gol. El partido se reanudará cuando el balón salga de la mano del jugador que ejecuta dicho tiro libre.

**6.8** Después de un tiempo muerto, sin perjuicio de las normas de este reglamento relativas a la ejecución de saques de esquina, lanzamientos de penalti o cualquier otra circunstancia prevista en este reglamento:

**6.8.1** Los jugadores podrán ocupar cualquier posición en el campo de juego.

**6.8.2** El partido se reanudará con un tiro libre al silbato de un árbitro, de conformidad con el artículo 5.7 de este reglamento.

**6.9** Un inicio o una reanudación del partido que no se efectúe de conformidad con este artículo 6 podrá repetirse, a discreción de los árbitros.

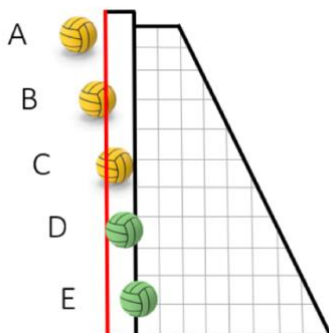
## **WP - 7 MÉTODO DE MARCAR UN GOL**

**7.1** Se marcará un gol cuando el balón entre en la portería, lo que significa que:

**7.1.1** el balón haya sobrepasado el borde frontal de los postes de la portería (es decir, la línea de gol), de modo que ninguna parte del balón sea visible por delante de la línea de gol;

**7.1.2** entre los postes de la portería; y

**7.1.3** por debajo del larguero, tal como se muestra en los balones marcados con las letras “D” y “E” en la imagen inmediatamente inferior, con el borde frontal de la línea de gol marcado en rojo.



**7.2** Cuando se marque un gol, se concederá al equipo que está atacando esa portería, con independencia del jugador que haya tocado el balón por última vez o que haya provocado de cualquier otro modo la consecución del gol.

**7.3 En consecuencia, se podrá marcar un gol, salvo disposición en contrario en este artículo 7 o en otra parte de este reglamento:**

**7.3.1 de forma intencionada o no intencionada;**

**7.3.2** por un jugador en la portería contraria o en la propia portería de su equipo (es decir, este último supuesto suele denominarse “autogol”), incluso, por ejemplo, al ejecutar un tiro libre;

**7.3.3** desde cualquier lugar del campo de juego; y

**7.3.4** con cualquier parte del cuerpo de un jugador, salvo que un jugador atacante no podrá marcar un gol con el puño cerrado (a efectos aclaratorios, un jugador defensor sí podrá marcar un gol a favor del equipo contrario —un “autogol”— con el puño cerrado).

**7.4** Salvo en las circunstancias previstas en el artículo 7.5 de este reglamento, solo podrá marcarse un gol después del inicio o de la reanudación más reciente del partido al comienzo de un periodo o tras cualquier interrupción, y únicamente después de que al menos dos (2) jugadores (de cualquiera de los dos equipos, incluidos el jugador que pone visiblemente el balón en juego y el jugador que marca

el gol, pero excluido el portero defensor) jueguen o toquen intencionadamente el balón.

**7.5** Podrá marcarse un gol sin que dos (2) jugadores jueguen o toquen intencionadamente el balón en las siguientes circunstancias:

**7.5.1 Podrá marcarse un gol mediante lanzamiento directo, o después de que el balón sea puesto visiblemente en juego, sin que sea necesario que ningún otro jugador toque el balón, desde:**

**7.5.1.1** un lanzamiento de penalti;

**7.5.1.2** un tiro libre ejecutado desde detrás de la línea de 6 metros ofensiva y sin demora; o

**7.5.1.3** un saque de portería o un saque de esquina.

**7.5.2 Podrá marcarse un gol por un jugador que pone visiblemente el balón en juego, sin que sea necesario que ningún otro jugador toque el balón, aunque no mediante lanzamiento directo:**

**7.5.2.1** desde un saque de esquina; o

**7.5.2.2** desde detrás de su línea de 6 metros ofensiva:

**7.5.2.2.1** desde un saque de portería;

**7.5.2.2.2** desde un saque neutral al inicio de un periodo;

**7.5.2.2.3** desde un tiro libre;

**7.5.2.2.4** tras el inicio de un partido o de un periodo;

**7.5.2.2.5** tras un tiempo muerto;

**7.5.2.2.6** tras un gol;

**7.5.2.2.7** tras una interrupción por lesión o por sustitución de gorro;

**7.5.2.2.8** tras la salida del balón por el lateral del campo de juego; o

**7.5.2.2.9** Tras cualquier otra interrupción.

**7.5.3** También podrá marcarse un gol por un jugador que pone visiblemente el balón en juego dentro de su línea de 6 metros ofensiva y, a continuación, nade hasta situarse detrás de su línea de 6 metros ofensiva (sin que sea necesario que ningún otro jugador toque el balón):

**7.5.3.1** tras una interrupción por lesión, por sustitución de gorro o por cualquier otro motivo;

**7.5.3.2** desde un saque neutral;

**7.5.3.3** desde un tiro libre; o

**7.5.3.4** tras la salida del balón por el lateral del campo de juego.

**7.6** A efectos aclaratorios, de conformidad con las definiciones del Apéndice 10:

**7.6.1** Se considerará que un tiro libre se ha ejecutado “desde detrás” de la línea de 6 metros ofensiva si, en el momento de su ejecución, tanto la cabeza del jugador que ejecuta el tiro libre como el balón se encuentran detrás de la línea de 6 metros ofensiva.

**7.6.2** Se considerará que un jugador está “detrás” de la línea de 6 metros ofensiva cuando tanto su cabeza como el balón se encuentran detrás de dicha línea de 6 metros ofensiva.

**7.7** Solo podrá marcarse un gol durante el partido. De conformidad con el artículo 3.10.5 de este reglamento, se concederá un gol si, al expirar el tiempo al final de un periodo:

**7.7.1** el balón está en el aire y, sin que ningún otro jugador obtenga entonces la posesión del balón ni ningún jugador atacante juegue o toque intencionadamente el balón, cruza la línea de gol, en cuyo caso se concederá el gol (sin perjuicio de que el balón haya entrado en la portería después de la señal de final del periodo);

**7.7.2** por lo tanto, sin perjuicio del carácter general del artículo 7.7.1 de este reglamento, se concederá un gol cuando el balón entre en la portería después de rebotar en el agua, después de tocar o ser jugado por el portero defensor o por cualquier otro jugador defensor (siempre que no obtengan la posesión del balón), o después de ser tocado o jugado de forma no intencionada por un jugador atacante (siempre que no obtenga la posesión del balón), o cualquier combinación de todo ello.

**7.8** Si el balón está en el aire al final de un periodo y no se marca un gol de conformidad con el artículo 7.7 de este reglamento, el periodo finalizará.

## **WP - 8 FALTAS ORDINARIAS**

**8.1** Si se comete una falta ordinaria, se concederá un tiro libre al equipo contrario, salvo disposición en contrario en este reglamento.

**8.2 Se comete una falta ordinaria si un jugador:**

**8.2.1** se adelanta en la salida de un periodo;

**8.2.2** altera deliberadamente la alineación de la portería antes del inicio de un periodo;

**8.2.3** se agarra o se impulsa desde los postes de la portería o sus soportes, o desde los laterales o extremos de la piscina durante el partido o al inicio de un periodo;

**8.2.4** enuncia deliberadamente a la posesión (tanto si ello da lugar a que el otro equipo obtenga la posesión como si no);

**8.2.5** comete simulación;

**8.2.6** recibe cualquier ayuda física de cualquier miembro de su equipo durante el partido;

**8.2.7** empuja o se impulsa desde un adversario que:

**8.2.7.1** está driblando el balón; o

**8.2.7.2** no está sujetando, levantando ni moviendo el balón;

**8.2.8** Se sitúa en cualquier lugar de su área de gol ofensiva, salvo que esté detrás de la línea del balón (considerada horizontalmente a través del campo de juego). A efectos aclaratorios, por tanto:

**8.2.8.1** no será falta si un jugador está más allá de la línea de 2 metros del equipo contrario, pero fuera del área de gol;

**8.2.8.2** un jugador que esté detrás de la línea del balón podrá entrar en el área de gol para recibir el balón, siempre que permanezca detrás de la línea del balón;

**8.2.8.3** un jugador con posesión dentro del área de gol que posteriormente pase o lance el balón, o de cualquier otro modo lo pase a otro jugador de su equipo hacia atrás, deberá abandonar el área de gol sin demora para evitar ser sancionado conforme a este artículo 8.2.8;

**8.2.9** ejecuta un tiro libre, un saque de portería, un saque de esquina o un lanzamiento de penalti de forma distinta a la prescrita, salvo en las circunstancias previstas en los artículos 13.4 y 14.4 de este reglamento; o

**8.2.10** lleva o mantiene la totalidad del balón bajo la superficie del agua al ser atacado, o con la intención de ocultarlo o protegerlo del equipo contrario, o de impedir de otro modo que el equipo contrario pueda atacar o intentar obtener la posesión del balón;

**8.2.11** salvo el portero dentro de su área defensiva de 6 metros:

**8.2.11.1** golpea o intenta golpear el balón con el puño cerrado;

**8.2.11.2** toca (intencionadamente o no) el balón con dos (2) manos al mismo tiempo, salvo el portero dentro del área de 6 metros; o

**8.2.11.3** toca el fondo de la piscina durante el partido con una (1) o ambas piernas, incluyendo, entre otros:

**8.2.11.3.1** camina por el fondo de la piscina durante el partido; y/o

**8.2.11.3.2** se impulsa desde el fondo de la piscina para jugar el balón o para atacar o bloquear a un adversario; o

**8.2.12** nada o se desplaza de cualquier otro modo todo su cuerpo bajo la superficie del agua para obtener una ventaja posicional.

**8.3** También se cometerá una falta ordinaria si un equipo mantiene la posesión al expirar el tiempo de posesión, tal como se establece en el artículo 9 de este reglamento.

## **WP - 9 POSESIÓN DEL EQUIPO Y TIEMPO DE POSESIÓN**

**9.1 Un equipo podrá mantener la posesión sin lanzar a la portería contraria durante un máximo de 28 segundos de juego efectivo.**

**9.2** Si un equipo mantiene la posesión durante más de 28 segundos de juego efectivo, o durante más tiempo del previsto en este artículo 9 de este reglamento, sin lanzar a la portería contraria, se concederá una falta ordinaria de conformidad con el artículo 8.3 de este reglamento.

**9.3** El tiempo restante para un equipo en posesión será controlado por los cronometradores mediante cualquier dispositivo fiable de cronometraje y se mostrará en un tiempo de posesión visible para los árbitros y los jugadores, de conformidad con el artículo 21.12 de este reglamento.

**9.4 El periodo de posesión de un equipo comenzará cuando un jugador de ese equipo obtenga la posesión, incluido al inicio o reanudación del juego efectivo.**

**9.5 El periodo de posesión de un equipo terminará, y el tiempo de posesión se reiniciará, cuando:**

**9.5.1** un jugador del equipo contrario obtenga la posesión del balón, momento en el cual se reiniciará el tiempo de posesión y comenzará la posesión del equipo contrario; o

**9.5.2** un jugador de ese equipo lance el balón a la portería contraria.

**9.6** A efectos aclaratorios, por tanto, se considerará que el periodo de posesión de un equipo continúa:

**9.6.1** mientras el balón esté siendo pasado o transferido entre jugadores de ese equipo, incluido por desviación en la superficie del agua o en otro jugador (ya sea intencionadamente o no), sin que el otro equipo obtenga la posesión; y

**9.6.2** una vez se reanude el juego efectivo tras la concesión por el árbitro de una falta o tras cualquier otra interrupción del partido (salvo el final de un periodo), a menos que dicha interrupción dé lugar a un cambio del equipo en posesión o se disponga otra cosa en este reglamento.

**9.7** Se considerará que un jugador ha lanzado el balón a la portería contraria cuando el balón haya salido de la mano de dicho jugador con la intención de lanzar y marcar en la portería contraria, tanto si el lanzamiento es preciso como si no (es decir, tanto si el balón realmente se dirige hacia la portería como si no).

**9.8** Tras un lanzamiento:

**9.8.1** Si se marca un gol, el partido se reanudará de la forma habitual tras un gol, de conformidad con el artículo 6.7 de este reglamento, y el tiempo de posesión se reiniciará a 28 segundos.

**9.8.2** Si el balón rebota o se desvía hacia el campo de juego después de golpear los postes o el larguero, o a cualquier otro jugador o jugadores (incluido un portero y/o un jugador del mismo equipo) o cualquier combinación de ellos, sin que ningún otro jugador obtenga la posesión del balón:

**9.8.2.1** el tiempo de posesión se reiniciará y no volverá a ponerse en marcha hasta que el balón entre en posesión de un jugador;

**9.8.2.2** si el equipo que lanzó el balón recupera la posesión, dicho equipo podrá mantener la posesión sin lanzar a la portería contraria durante un máximo de 18 segundos de juego efectivo;

**9.8.2.3** si el equipo contrario obtiene la posesión después del lanzamiento del otro equipo, el periodo de posesión de ese equipo comenzará con el tiempo de posesión reiniciado a 28 segundos.

**9.8.3** Si el balón sale por la línea lateral del campo de juego (incluyendo tras una desviación, pero sin que otro jugador obtenga la posesión del balón):

**9.8.3.1** el partido se reanudará de la forma habitual prevista en el artículo 12.3.1 de este reglamento; y

**9.8.3.2** el tiempo de posesión se reiniciará a 28 segundos, salvo en las circunstancias previstas en el artículo 9.10.3 de este reglamento.

**9.9 Si el partido se reanuda tras la concesión de una falta de expulsión que no dé lugar a un cambio del equipo en posesión, tras la reanudación ese equipo podrá mantener la posesión sin lanzar a la portería contraria durante el mayor de los siguientes periodos:**

**9.9.1** 18 segundos de juego efectivo; o

**9.9.2** el tiempo restante en el tiempo de posesión, si en el momento en que se cometió la falta de expulsión quedaban más de 18 segundos en dicho tiempo de posesión.

**9.10** En las siguientes circunstancias, un equipo podrá mantener la posesión sin lanzar a la portería contraria durante un máximo de 18 segundos (con independencia del tiempo que quedase previamente en el tiempo de posesión):

**9.10.1** tras la ejecución de un lanzamiento de penalti que no dé lugar a un cambio de posesión;

**9.10.2** tras la ejecución de un saque de esquina; o

**9.10.3** tras un tiro libre concedido cuando el balón salga del campo de juego por las líneas laterales como consecuencia de:

**9.10.3.1** Una acción intencionada (es decir, un jugador que intenta jugar o tocar el balón, tanto si pretendía como si no que el balón saliera del campo de juego) por parte de un jugador del equipo que no está en posesión; o

**9.10.3.2** el bloqueo de un lanzamiento por el portero defensor (tanto si es intencionado como si no).

**9.11** Cuando un partido se reanude con un cambio de posesión tras la concesión de un lanzamiento de penalti, un saque de portería o un saque neutral, el equipo podrá entonces mantener la posesión sujeto al límite habitual de 28 segundos.

## **WP - 10 FALTAS DE EXPULSIÓN**

**10.1 Se cometerá una falta de expulsión si un jugador:**

**10.1.1** Interfiere en la ejecución de un tiro libre, un saque de portería o un saque de esquina por parte del equipo contrario, incluyendo, entre otros supuestos:

**10.1.1.1** tocar intencionadamente al adversario, empujarlo o no soltar el balón;

**10.1.1.2** intentar jugar el balón antes de que haya salido de la mano del lanzador; o

**10.1.1.3** Una vez concedido un tiro libre, no desplazarse a una posición situada al menos a un (1) metro del balón y/o levantar un brazo para bloquear un pase o un lanzamiento antes de estar al menos a un (1) metro del balón.

**10.1.2** Bloquear, o intenta bloquear, un pase o un lanzamiento con dos (2) manos fuera de su área defensiva de 6 metros.

**10.1.3** Salpicar intencionadamente agua en la cara de un adversario.

**10.1.4** Impedir o de cualquier otro modo restringir la libertad de movimiento de un adversario que:

**10.1.4.1** está driblando el balón; o

**10.1.4.2** no está sujetando, levantando ni moviendo el balón.

**10.1.4.3** A efectos de este artículo 10.1.4, “impedir” a un adversario incluye, entre otros supuestos:

**10.1.4.3.1** adar por encima o subirse sobre los hombros, la espalda o las piernas del adversario;

**10.1.4.3.2** Qque un jugador defensor nade o desplace de cualquier otro modo todo su cuerpo bajo la superficie del agua para obtener una ventaja posicional;

**10.1.4.3.3** sujetar, hundir o tirar hacia atrás de un adversario; o

**10.1.4.3.4** usar una (1) o dos (2) manos para sujetar a un adversario que no está sujetando el balón.

**10.1.5** Cometer una falta (ya sea falta ordinaria o falta de expulsión) de forma táctica, entendiéndose por ello una falta cometida con el único o principal propósito de impedir o frenar el desarrollo del ataque del equipo contrario. A efectos aclaratorios, no se considerará que una falta ha sido cometida tácticamente si un jugador pretende atacar, bloquear o defender válidamente el ataque, pero al hacerlo impide o frena el desarrollo del ataque del equipo contrario.

**10.1.6** Realizar cualquier movimiento desproporcionado (entendiendo por ello cualquier movimiento con intención de dar una patada o golpear a otro jugador, tanto si llega a producirse dicho contacto como si no), incluyendo patadas y golpes.

**10.1.7** Interferir en la ejecución de un lanzamiento de penalti después del silbato del árbitro, en cuyo caso:

**10.1.7.1** el lanzamiento de penalti será igualmente ejecutado por el equipo contrario (no se concederá un tiro libre); y

**10.1.7.2** dicho jugador será expulsado por el resto del partido de conformidad con el artículo 10.7 de este reglamento.

**10.2 También se cometerá una falta de expulsión si:**

**10.2.1** un jugador comete acción violenta;

**10.2.2** un jugador comete mala conducta, entendiéndose por tal:

**10.2.2.1** el uso de lenguaje inaceptable;

**10.2.2.2** juego agresivo;

**10.2.2.3** Negarse a seguir las órdenes del árbitro;

**10.2.2.4** mostrar falta de respeto hacia un árbitro u otro oficial técnico;

**10.2.2.5** abandonar la piscina (incluyendo sentarse o permanecer de pie en el borde de la piscina, en las escaleras o en cualquier otra salida de la piscina), excepto:

**10.2.2.5.1** en caso de sustitución (incluida la posterior a una expulsión) de conformidad con este reglamento;

**10.2.2.5.2** en caso de accidente, lesión o enfermedad; o

**10.2.2.5.3** con autorización del árbitro o cuando este reglamento lo permita de otro modo; o

**10.2.2.6** comportarse de cualquier otro modo contrario al espíritu del juego o susceptible de desacreditar el partido, la competición o el evento; o

**10.2.3** En la ejecución de un lanzamiento de penalti:

**10.2.3.1** el portero defensor o cualquier otro jugador no adopta la posición correcta, o se mueve desde ella, después de haber sido requerido por el árbitro para adoptar dicha posición correcta. Si un portero es expulsado conforme a este artículo 10.2.3.1, otro jugador defensor podrá ocupar la posición del portero para la ejecución del lanzamiento de penalti, pero sin los privilegios del portero (es decir, actuará como portero, pero, a efectos de ese lanzamiento de penalti, no podrá, por ejemplo, utilizar dos (2) manos ni el puño cerrado para bloquear el balón); o

**10.2.3.2** el portero defensor avanza antes de que el árbitro haga sonar el silbato, y el jugador ejecuta entonces el lanzamiento sin que se marque gol. Si esto ocurre, el portero será expulsado conforme al artículo 10.2.3.1 de este reglamento y el lanzamiento de penalti se repetirá.

**10.3 Salvo disposición en contrario en este artículo 10 o en otra parte de este reglamento, si se comete una falta de expulsión:**

**10.3.1** el árbitro ordenará la expulsión del jugador que haya cometido la falta de expulsión; y

**10.3.2** el árbitro concederá un tiro libre al equipo contrario.

**10.4** Si un jugador es expulsado conforme a este artículo 10, salvo disposición en contrario:

**10.4.1** el jugador expulsado deberá abandonar el campo de juego por el lugar más cercano a su posición;

**10.4.2** a continuación, sin abandonar la piscina, deberá desplazarse hasta la zona de reentrada de expulsión situada detrás de la línea de gol defensiva de su equipo, emergiendo visiblemente a la superficie del agua sin interferir en el partido.

**10.4.3** un jugador expulsado, o el sustituto que lo reemplace, no deberá entrar en el campo de juego ni interferir de cualquier otro modo en el partido durante todo el periodo de expulsión.

**10.4.4** el jugador expulsado, o el sustituto que lo reemplace, cuando se le permita entrar o volver a entrar en el partido, solo podrá hacerlo por la zona de reentrada de expulsión más próxima a la línea de gol defensiva de su equipo, salvo que dicha entrada o reentrada se produzca entre periodos, después de la concesión de un gol o durante un tiempo muerto.

**10.4.5** si el jugador expulsado es sustituido por un sustituto, el jugador expulsado deberá regresar al banquillo de su equipo.

**10.4.6** si el jugador expulsado ha sido excluido por el resto del partido, deberá abandonar la piscina por la zona de reentrada de expulsión y, a continuación, abandonar el área de competición, salvo en las circunstancias previstas en el artículo 17.3 de este reglamento, en las que se permite al jugador expulsado sentarse en el banquillo de su equipo.

**10.4.7** si el jugador expulsado es un portero:

**10.4.7.1** un sustituto portero podrá sustituir en cualquier momento a otro jugador de campo mediante sustitución de conformidad con el artículo 2.5 de este reglamento; y

**10.4.7.2** un jugador adicional, para sustituir al jugador expulsado y restablecer el número completo de jugadores de ese equipo, solo podrá entrar de conformidad con los artículos 10.7 a 10.9 de este reglamento; y

**10.4.8** n jugador que entre en el campo de juego no podrá hacerlo saltando o impulsándose desde el lateral o pared de la piscina o del campo de juego.

**10.5 Cuando se cometa una falta de expulsión, distinta de mala conducta, acción violenta o interferencia en la ejecución de un lanzamiento de penalti, el jugador:**

**10.5.1** Nno será expulsado por el resto del partido; y

**10.5.2** se le permitirá, en su lugar, volver a entrar en el campo de juego, o ser sustituido por un sustituto, desde la zona de reentrada de expulsión más próxima a su propia línea de gol una vez que ocurra la primera de las siguientes circunstancias:

**10.5.2.1** hayan transcurrido 18 segundos de juego efectivo desde la concesión de la falta de expulsión. Los secretarios señalarán que han transcurrido 18 segundos de juego efectivo desde una falta de expulsión utilizando la bandera correspondiente o cualquier otro dispositivo autorizado para la señalización en ese partido;

**10.5.2.2** se haya concedido un gol, en cuyo caso el jugador expulsado o el sustituto podrá entrar o volver a entrar en el campo de juego desde cualquier lugar (pudiendo, aunque no estando obligado a ello, entrar desde la zona de reentrada de expulsión correspondiente);

**10.5.2.3** el equipo del jugador expulsado haya recuperado la posesión del balón, momento en el cual los árbitros autorizarán la reentrada mediante una señal manual; o

**10.5.2.4** al equipo del jugador expulsado se le haya concedido un tiro libre, un saque de portería o un lanzamiento de penalti.

**10.6** Si se concede una falta de expulsión por mala conducta:

**10.6.1** Se mostrará una tarjeta roja al jugador expulsado y este será excluido por el resto del partido con efecto inmediato.

**10.6.2** El jugador expulsado deberá abandonar el campo de juego de conformidad con el artículo 10.4 de este reglamento.

**10.6.3** El jugador expulsado podrá ser sustituido por un sustituto:

**10.6.3.1** Si la falta de expulsión se concedió durante el partido:

**10.6.3.1.1** el árbitro concederá un tiro libre al equipo contrario; y

**10.6.3.1.2** un sustituto podrá sustituir al jugador expulsado cuando se produzca la primera de las circunstancias previstas en el artículo 10.5.2 de este reglamento, y de conformidad con el artículo 10.4 de este reglamento.

**10.6.3.2** si la falta de expulsión por mala conducta se concede durante cualquier interrupción (incluidos los intervalos entre periodos, durante un tiempo muerto o después de la concesión de un gol):

**10.6.3.2.1** el partido se reanudará de la manera normal (esto es, del modo en que se hubiera reanudado con independencia de la falta; no se concederá ningún lanzamiento); y

**10.6.3.2.2** el sustituto que reemplace al jugador expulsado podrá entrar inmediatamente antes de la reanudación del partido.

**10.6.3.3** Si el jugador expulsado es un portero:

**10.6.3.3.1** un sustituto portero podrá sustituir a otro jugador de campo en cualquier momento mediante sustitución de conformidad con el artículo 2.5 de este reglamento; y

**10.6.3.3.2** un jugador adicional, para sustituir al jugador expulsado y restablecer el número completo de jugadores del equipo, podrá entrar cuando se produzca la primera de las circunstancias previstas en el artículo 10.5.2 de este reglamento, y de conformidad con el artículo 10.4 de este reglamento.

**10.7** Si se concede una falta de expulsión por interferencia en la ejecución de un lanzamiento de penalti:

**10.7.1** Se mostrará una tarjeta roja al jugador expulsado y este será excluido por el resto del partido.

**10.7.2** El jugador expulsado deberá abandonar el campo de juego de conformidad con el artículo 10.3 de este reglamento.

**10.7.3** El lanzamiento de penalti se mantendrá (incluyendo el supuesto en que ya hubiera sido ejecutado y convertido en gol, en cuyo caso el gol será válido) o se repetirá si el árbitro lo considera procedente.

**10.7.4** Un sustituto podrá sustituir al jugador expulsado cuando se produzca la primera de las circunstancias previstas en el artículo 10.5.2 de este reglamento, y de conformidad con el artículo 10.4 de este reglamento.

#### **10.8 Si se concede una falta de expulsión por acción violenta:**

**10.8.1** El jugador expulsado quedará excluido por el resto del partido y deberá abandonar el campo de juego de conformidad con el artículo 10.4 de este reglamento.

**10.8.2** Si se concede durante el partido:

**10.8.2.1** Se concederá un lanzamiento de penalti al equipo contrario.

**10.8.2.2** El partido se reanudará con la ejecución del lanzamiento de penalti, realizado de conformidad con el artículo 16 de este reglamento.

**10.8.2.3** Un sustituto podrá sustituir al jugador expulsado cuando hayan transcurrido cuatro (4) minutos de juego efectivo desde la concesión de la falta de expulsión.

**10.8.2.4** Si el jugador expulsado es un portero:

**10.8.2.4.1** un sustituto portero podrá sustituir a otro jugador de campo en cualquier momento mediante sustitución lateral de conformidad con el artículo 2.5 de este reglamento; y

**10.8.2.4.2** un jugador adicional, para sustituir al jugador expulsado y restablecer el número completo de jugadores del equipo, podrá entrar cuando se produzca la primera de las circunstancias previstas en el artículo 10.5.2 de este reglamento, y de conformidad con el artículo 10.4.3 de este reglamento.

**10.8.3** Si se concede durante cualquier interrupción (incluido un tiempo muerto, después de la concesión de un gol o entre periodos):

**10.8.3.1** El partido se reanudará de la manera normal (esto es, del modo en que se hubiera reanudado con independencia de la falta; no se concederá ningún lanzamiento).

**10.8.3.2** Un sustituto podrá sustituir al jugador expulsado cuando hayan transcurrido cuatro (4) minutos de juego efectivo desde la concesión de la falta de expulsión.

#### **10.9 El árbitro podrá señalar faltas de expulsión contra cualquier número de jugadores, de uno u otro equipo o de ambos equipos, simultáneamente o de**

**otro modo. Si se señalan simultáneamente faltas de expulsión contra ambos equipos:**

**10.9.1** El partido se reanudará con un tiro libre ejecutado por el equipo que tenía la posesión del balón en el momento en que se señalaron las faltas de expulsión. El tiempo de posesión no se reiniciará.

**10.9.2** Si ninguno de los equipos tenía la posesión cuando se señalaron simultáneamente las faltas de expulsión, el tiempo de posesión se reiniciará a 28 segundos y el partido se reanudará con un saque neutral.

**10.9.3** Cuando los jugadores sean expulsados simultáneamente, todos los jugadores expulsados permanecerán excluidos hasta que ocurra la primera de las siguientes circunstancias:

**10.9.3.1** hayan transcurrido 18 segundos de juego efectivo desde la concesión de la falta de expulsión;

**10.9.3.2** se haya concedido un gol, en cuyo caso los jugadores expulsados o sus sustitutos podrán volver a entrar o entrar en el campo de juego desde cualquier lugar (pudiendo, aunque no estando obligados a ello, entrar desde la zona de reentrada de expulsión correspondiente); o

**10.9.3.3** se produzca el siguiente cambio de equipo en posesión después del tiro libre o del saque neutral, según corresponda.

**10.10 Cuando se señalen faltas de expulsión por acción violenta contra varios jugadores de equipos contrarios durante el partido:**

**10.10.1** Cada jugador expulsado quedará excluido por el resto del partido.

**10.10.2** Un sustituto podrá sustituir a cada jugador expulsado cuando hayan transcurrido cuatro (4) minutos de juego efectivo desde la concesión de la falta de expulsión.

**10.10.3** Cada equipo ejecutará un lanzamiento de penalti:

**10.10.3.1** El equipo que tenía la posesión del balón por última vez antes de que se señalaran las faltas de expulsión ejecutará el primer lanzamiento de penalti, seguido por el equipo contrario.

**10.10.3.2** Después del segundo lanzamiento de penalti, el equipo que había tenido la posesión del balón por última vez antes de que se señalaran las faltas de expulsión reanudará el partido con un tiro libre sobre o detrás de la línea de medio campo.

**10.11 Cuando se señalen simultáneamente faltas de expulsión contra varios jugadores del mismo equipo:**

**10.11.1** Cada jugador será expulsado y podrá volver a entrar y/o ser sustituido por un sustituto, en su caso, como si cada uno hubiera cometido por separado una falta de expulsión.

**10.11.2** Si una (1) o más de las faltas de expulsión se deben a acción violenta, el equipo contrario ejecutará un (1) único lanzamiento de penalti, incluso aunque más de un (1) jugador haya sido expulsado por acción violenta.

**10.11.3** El partido se reanudará con un tiro libre a favor del equipo contrario, salvo que se haya concedido un lanzamiento de penalti, en cuyo caso el partido se reanudará con la ejecución del lanzamiento de penalti.

**10.12** Si un árbitro, un árbitro asistente de vídeo o un delegado TWPC sospecha (incluido el supuesto de recibir información de otro juez auxiliar) que puede haberse producido una acción violenta, los árbitros podrán realizar una revisión VAR.

## **WP - 11 FALTAS DE PENALTI**

**11.1** Se cometerá una falta de penalti cuando:

**11.1.1** Un portero o un jugador de campo dentro de su área defensiva de 6 metros:

**11.1.1.1** comete cualquier falta (incluyendo cualquier falta ordinaria, falta de expulsión o falta de penalti recogida en este artículo 11) si, sin dicha acción, a juicio de los árbitros, probablemente se habría producido un gol;

**11.1.1.2** lleva el balón bajo el agua cuando se es atacado, si probablemente se habría producido un gol si no lo hubiera hecho;

**11.1.1.3** tirar, volcar o desplazar de cualquier forma la portería que defiende;

**11.1.1.4** impedir a un jugador atacante por detrás, dentro del área de 6 metros cuando dicho jugador atacante está orientado hacia la portería y realizando una acción de lanzamiento. No obstante, conforme a este artículo 11.1.1.4:

**11.1.1.4.1** un jugador defensor no estará impidiendo al jugador atacante si únicamente hace contacto con el balón y no con el jugador;

**11.1.1.4.2** el árbitro retrasará la concesión de la falta de penalti hasta que se haya realizado el lanzamiento. Si el lanzamiento termina en gol, no se concederá falta de penalti. Si el lanzamiento no termina en gol, se concederá el correspondiente lanzamiento de penalti.

**11.1.2** Un jugador de campo dentro de su área defensiva de 6 metros:

**11.1.2.1** bloquear o intentar bloquear un pase o lanzamiento del equipo contrario con dos (2) manos; o

**11.1.2.2** jugar el balón con el puño cerrado.

**11.1.3** Un jugador excluido que interfiere intencionadamente en el juego, incluyendo, entre otros, alterar la posición de la portería. Si un jugador excluido no

comienza a abandonar el campo de juego sin demora, el árbitro podrá conceder una falta de penalti por interferencia intencionada conforme a este artículo 11.1.3.

**11.1.4** El entrenador principal o cualquier oficial del equipo del equipo que no está en posesión del balón solicita un tiempo muerto, conforme a los artículos 5.8.1 y 5.8.2.2 de este reglamento. Cuando se conceda una falta de penalti porque un equipo sin posesión del balón solicitó un tiempo muerto, no se registrará falta personal.

**11.1.5** El entrenador principal, cualquier oficial del equipo o jugador realiza cualquier acción fuera del desarrollo normal del partido con la única o principal intención (a juicio del árbitro) de evitar un gol probable o retrasar el partido, incluyendo, entre otros:

**11.1.5.1** un jugador que lanza deliberadamente el balón lejos antes de que un jugador del equipo contrario pueda ejecutar un tiro libre;

**11.1.5.2** un jugador defensor que, tras un tiro libre fuera de la línea de 6 metros, empuja deliberadamente el balón hacia dentro de la línea de 6 metros para evitar un lanzamiento directo.

**11.1.5.3** en el caso de una falta de penalti derivada de este artículo 11.1.5, no se registrará falta personal si la falta de penalti fue cometida por el entrenador principal o cualquier oficial del equipo.

**11.1.6 Entrada incorrecta** Un jugador, incluido cualquier jugador excluido o sustituto, comete entrada incorrecta:

**11.1.6.1** el correspondiente lanzamiento de penalti se ejecutará después de retirar al jugador infractor del campo de juego, incluyendo mediante sustitución inmediata si fuera necesario;

**11.1.6.2** si la entrada incorrecta es cometida por un jugador después de haber cometido una falta, el jugador infractor recibirá solo una falta personal, registrada por el secretario;

**11.1.6.3** si un jugador excluido o sustituto comete entrada incorrecta porque el periodo de expulsión no ha finalizado, el jugador infractor deberá abandonar el campo de juego antes de que el equipo contrario ejecute el lanzamiento de penalti y podrá volver a entrar en el campo de juego en la primera de las siguientes situaciones tras ejecutarse el lanzamiento de penalti:

**11.1.6.3.1** cuando finalice el periodo de expulsión; o

**11.1.6.3.2** cuando su equipo recupere la posesión del balón o se le conceda un tiro libre, saque de portería o lanzamiento de penalti, excepto cuando el jugador excluido haya sido excluido por acción violenta, en cuyo caso el sustituto que le sustituya solo podrá entrar cuando finalice el periodo de expulsión.

## **11.2 Consecuencias de la falta de penalti**

**11.2** Si se comete una falta de penalti:

**11.2.1** El árbitro, salvo lo dispuesto en el artículo 11.2.2 de este reglamento, concederá un lanzamiento de penalti al equipo contrario.

**11.2.2** El árbitro podrá, a su discreción (y deberá hacerlo en el caso de una falta de penalti conforme al artículo 11.1.1.4.2), retrasar la concesión de la falta de penalti para comprobar si el jugador atacante marca gol en la misma acción.

**11.2.2.1** si el jugador no marca gol, el árbitro concederá el lanzamiento de penalti.

**11.2.2.2** si el jugador marca gol, no se concederá lanzamiento de penalti y el partido se reanudará de la forma habitual tras la concesión del gol.

**11.2.2.3** Mientras retrasa la decisión conforme a este artículo 11.2.2, el árbitro deberá, si es posible, levantar un brazo para indicar que puede concederse un lanzamiento de penalti (la falta de esta señal no afectará a la decisión del árbitro).

## **WP - 12 TIROS LIBRES**

**12.1** La concesión de un tiro libre otorga la posesión y la reanudación del partido al equipo al que se le concede.

### **12.2 Se concederán tiros libres:**

**12.2.1** cuando el balón salga completamente del campo de juego cruzando una línea lateral;

**12.2.2** Como consecuencia de determinadas faltas, conforme a lo establecido en este reglamento; o

**12.2.3** en los demás casos previstos en este reglamento.

**12.2.4** No se concederá tiro libre cuando el balón toque la línea lateral pero no salga del campo de juego.

### **12.3 Cuando se conceda un tiro libre:**

**12.3.1** Como consecuencia de que el balón salga del campo de juego cruzando una línea lateral, el tiro libre se concederá al equipo contrario al equipo que tocó el balón por última vez, excepto que:

**12.3.1.1** cuando el balón salga del campo de juego por la línea lateral tras haber sido tocado por última vez por un jugador de campo que bloquea un lanzamiento, el tiro libre se concederá al equipo que bloqueó el lanzamiento.

**12.3.2** como consecuencia de una falta u otra circunstancia, el tiro libre será ejecutado por el equipo que no cometió la falta o conforme a lo establecido en el artículo correspondiente de este reglamento.

### **12.4 El tiro libre deberá ejecutarse:**

**12.4.1** Sin demora indebida;

**12.4.2** Por:

**12.4.2.1** el jugador que esté más cerca del balón o igual de cerca que otro, o que esté más preparado (o igual de preparado que cualquier otro jugador de ese equipo) para ejecutar el tiro libre; o

**12.4.2.2** únicamente cuando haya un ataque o contraataque en desarrollo y el hecho de que el jugador más cercano al balón ejecute el tiro libre pueda perjudicar al equipo atacante (por ejemplo, si ese jugador tuviera que alejarse nadando de la portería que está atacando para ejecutar el tiro libre), podrá ejecutarlo el jugador que esté en segunda posición más cercana al balón o igual de cercano, siempre que el tiro libre se ejecute sin demora indebida;

**12.4.3** por un jugador poniendo el balón visiblemente en juego.

**12.5 El tiro libre se ejecutará desde la posición del balón en el momento en que se conceda el tiro libre, excepto que:**

**12.5.1** Si una falta es cometida por un jugador defensor mientras el balón está dentro del área de gol, el tiro libre resultante se ejecutará desde la línea de 2 metros en el punto más cercano a la posición del balón en el momento en que se conceda el tiro libre.

**12.5.2** Si se produce una salida falsa:

**12.5.2.1** si el balón ya ha sido lanzado, el tiro libre se ejecutará desde la posición del balón una vez que el equipo que ejecuta el tiro libre llegue al balón (lo que deberá hacer sin demora indebida); o

**12.5.2.2** si el balón no ha sido lanzado, el tiro libre se ejecutará desde cualquier punto de la línea de medio campo.

**12.6 Reanudación del partido**

**12.6** El juego real se reanudará inmediatamente cuando el balón sea puesto visiblemente en juego.

**12.7 Distancia de los jugadores defensores**

**12.7** Cuando se conceda un tiro libre, cada jugador defensor deberá:

**12.7.1** situarse a no menos de un (1) metro del balón; y

**12.7.2** no levantar ningún brazo para bloquear (por ejemplo, un pase o un lanzamiento) hasta estar al menos a un (1) metro del balón; excepto que:

**12.7.2.1** a efectos aclaratorios, no será falta si el equipo atacante ejecuta un tiro libre mientras un jugador defensor está, sin demora y sin levantar el brazo para bloquear, alejándose del balón para situarse a la distancia reglamentaria.

**12.8** De conformidad con los artículos 8 y 9:

**12.8.1** Será falta ordinaria si un tiro libre se ejecuta de forma que no cumpla lo dispuesto en este artículo 12, incluyendo, entre otros casos, un tiro libre ejecutado con demora indebida o ejecutado por un jugador que no esté en la posición más cercana o igual de preparada que otro jugador de su equipo para ejecutarlo;

**12.8.2** Será falta de expulsión por interferencia conforme al artículo 10.1 de este reglamento si un jugador defensor no se sitúa al menos a un (1) metro del balón una vez concedido el tiro libre y/o levanta el brazo para bloquear un pase o lanzamiento antes de estar al menos a un (1) metro del balón.

## **WP - 13 SAQUES DE PORTERÍA**

**13.1** Se concederá un saque de portería cuando:

**13.1.1** El balón salga completamente del campo de juego habiendo cruzado totalmente la línea de gol, pero no haya entrado en la portería; y

**13.1.2** El balón haya sido tocado por última vez por cualquier jugador distinto de:

**13.1.2.1** el portero del equipo defensor; o

**13.1.2.2** cualquier jugador del equipo defensor que:

**13.1.2.2.1** tome la posesión y lance el balón por encima de la línea de gol, pero no dentro de la portería; o

**13.1.2.2.2** desvíe, toque o juegue intencionadamente el balón (en cualquier dirección o forma intencionada) después de un pase o mientras un jugador atacante estaba conduciendo el balón o sujetándolo, levantándolo o transportándolo, y el balón cruce posteriormente la línea de gol, pero no entre en la portería;

**13.1.2.2.3** por lo tanto, a efectos aclaratorios, se concederá un saque de portería si un jugador del equipo defensor desvía o rechaza (intencionadamente o no) un lanzamiento y el balón cruza posteriormente la línea de gol, pero no entra en la portería.

**13.2 El saque de portería será ejecutado por el equipo defensor y deberá ejecutarse:**

**13.2.1** sin demora indebida;

**13.2.2** una vez que el balón haya sido colocado conforme al artículo 13.3 de este reglamento, por el jugador del equipo defensor que esté más cerca del balón o igual de cerca que otro, o que esté más preparado (o igual de preparado que cualquier otro jugador de ese equipo) para ejecutar el saque de portería;

**13.2.3** por un jugador poniendo el balón visiblemente en juego.

**13.3 El saque de portería deberá ejecutarse:**

**13.3.1** desde cualquier lugar dentro del área de 2 metros si el balón está dentro del área de 2 metros en el momento en que se concede el saque de portería; o

**13.3.2** desde la posición del balón si el balón está fuera del área de 2 metros en el momento en que se concede el saque de portería.

**13.4** De conformidad con el artículo 8.2.9 de este reglamento, será falta ordinaria si un saque de portería se ejecuta de forma que no cumpla lo dispuesto en este artículo 13, excepto que un saque de portería ejecutado desde una posición incorrecta conforme al artículo 13.3 de este reglamento no dará lugar a falta ordinaria y deberá repetirse desde la posición correcta.

## **WP - 14 SAQUES DE ESQUINA**

**14.1** Se concederá un saque de esquina cuando el balón salga del campo de juego habiendo cruzado completamente la línea de gol, pero no haya entrado en la portería, y haya sido tocado por última vez por:

**14.1.1** el portero del equipo defensor (intencionadamente o no); o

**14.1.2** cualquier jugador del equipo defensor cuando dicho jugador:

**14.1.2.1** toma la posesión y lanza el balón por encima de la línea de gol, pero no dentro de la portería; o

**14.1.2.2** desvía, toca o juega intencionadamente el balón (en cualquier dirección o forma intencionada) después de un pase de cualquiera de los equipos o mientras un jugador atacante estaba conduciendo el balón o sujetándolo, levantándolo o moviéndolo, y el balón cruza posteriormente la línea de gol, pero no entra en la portería.

**14.2 El saque de esquina será ejecutado por el equipo atacante y deberá ejecutarse:**

**14.2.1** sin demora indebida (a efectos aclaratorios, no es necesario que el saque de esquina sea ejecutado por el jugador más cercano al balón);

**14.2.2** solo cuando ningún jugador del equipo atacante esté situado dentro del área de gol;

**14.2.3** por un jugador poniendo el balón visiblemente en juego.

**14.3 El saque de esquina deberá ejecutarse desde:**

**14.3.1** la línea lateral a la altura de la línea de 2 metros;

**14.3.2** en el lado de la piscina más cercano al lugar por el que el balón cruzó la línea de gol.

**14.4** de conformidad con el artículo 8.2.9 de este reglamento, será falta ordinaria si un saque de esquina se ejecuta de forma que no cumpla lo dispuesto en este

artículo 14, excepto que el saque de esquina se repetirá (sin que se señale falta ordinaria) cuando:

**14.4.1** no se ejecute desde la posición correcta conforme al artículo 14.3 de este reglamento; o

**14.4.2** se ejecute antes de que todos los jugadores atacantes hayan abandonado el área de gol conforme al artículo 14.2.2 de este reglamento.

## **WP - 15 SAQUE NEUTRAL**

**15.1** Se concederá un saque neutral cuando:

**15.1.1** al inicio de un periodo, el árbitro considere que el balón ha caído en una posición que supone una ventaja clara para uno de los equipos;

**15.1.2** uno (1) o más jugadores de equipos contrarios cometen faltas ordinarias simultáneamente;

**15.1.3** ambos árbitros hacen sonar el silbato al mismo tiempo para señalar faltas ordinarias a equipos contrarios;

**15.1.4** ningún equipo tiene la posesión y uno (1) o más jugadores de cada equipo cometen faltas de expulsión simultáneamente;

**15.1.5** el balón golpea o queda atrapado en un obstáculo situado por encima del campo de juego; o

**15.1.6** en cualquier otro caso previsto en este reglamento o cuando así lo considere el árbitro.

**15.2 El saque neutral se ejecutará, y el partido se reanudará, cuando el árbitro lance el balón:**

**15.2.1** al campo de juego desde aproximadamente la misma posición lateral en la que se encontraba cuando se detuvo el partido (salvo lo dispuesto en el artículo 15.3 de este reglamento);

**15.2.2** de forma lateral (es decir, paralela a las líneas de gol);

**15.2.3** de manera que permita a los jugadores de ambos equipos tener aproximadamente la misma oportunidad de llegar primero al balón.

**15.3** Un saque neutral concedido en cualquier punto dentro del área de gol se ejecutará en línea con la línea de 2 metros.

**15.4** Si un saque neutral se concede después de una falta de expulsión, se ejecutará una vez que los jugadores excluidos hayan abandonado el campo de juego.

**15.5** Si tras un saque neutral el árbitro considera que el balón ha caído en una posición que supone una ventaja clara para uno de los equipos, el árbitro detendrá el partido, solicitará el balón y repetirá el saque neutral.

## **WP - 16 LANZAMIENTOS DE PENALTI**

**16.1** Se concederá un lanzamiento de penalti conforme a lo establecido en este reglamento, incluyendo en el caso de una falta de penalti de acuerdo con el artículo 11 de este reglamento.

### **16.2 El lanzamiento de penalti deberá ejecutarse:**

**16.2.1** y ser lanzado desde cualquier punto de la línea de 5 metros defensiva del equipo contrario;

**16.2.2** por cualquier jugador del equipo al que se le haya concedido;

**16.2.3** a la señal del árbitro, sin demora indebida, lanzando el balón en un único movimiento continuo, con la intención de lanzar directamente a portería.

**16.2.4** A efectos aclaratorios, conforme a este artículo 16.2, un jugador podrá:

**16.2.4.1** ejecutar el lanzamiento de penalti levantando el balón del agua y lanzándolo en un único movimiento continuo; o

**16.2.4.2** ejecutar el lanzamiento de penalti comenzando con el balón sujeto en la mano fuera del agua; y

**16.2.4.3** en cualquier caso, el jugador podrá llevar el balón hacia atrás en la mano, en dirección opuesta a la portería, en preparación del lanzamiento, siempre que el lanzamiento de penalti se ejecute (es decir, que el balón salga de la mano del jugador) sin demora indebida y en un único movimiento continuo.

### **16.3 Antes de que se ejecute un lanzamiento de penalti:**

**16.3.1** Ningún jugador, excepto el jugador que ejecuta el lanzamiento de penalti y el portero del equipo contrario podrá estar dentro del área de 6 metros en la que se ejecuta el lanzamiento de penalti.

**16.3.2** Todos los jugadores deberán situarse (determinándose su posición por la posición de la cabeza de cada jugador) al menos a tres (3) metros del jugador que ejecuta el lanzamiento de penalti.

**16.3.3** El portero defensor deberá situarse entre los postes de la portería, con alguna parte de su cabeza a nivel o por detrás de la línea de gol.

**16.3.4** El jugador que ejecuta el lanzamiento de penalti deberá situarse con la cabeza sin sobrepasar la línea de 5 metros defensiva del equipo contrario.

**16.3.5** Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 16.2 y en los artículos 16.3.1 a 16.3.4 de este reglamento, los jugadores (tanto atacantes como defensores) podrán situarse sobre la línea de 6 metros (o por detrás de dicha línea). Si varios jugadores deciden situarse sobre la línea de 6 metros, un (1) jugador del equipo defensor tendrá derecho a elegir primero su posición a cada lado del lanzador del penalti en la línea de 6 metros.

## **16.4 Señal para ejecutar el lanzamiento de penalti**

La señal para ejecutar un lanzamiento de penalti se dará:

**16.4.1** por el árbitro situado en el lado derecho del jugador que ejecuta el lanzamiento mirando hacia la portería, excepto que, si un jugador desea ejecutar el lanzamiento de penalti con la mano izquierda, el árbitro situado en el lado izquierdo del jugador se desplazará a la línea de 5 metros junto a dicho jugador y dará la señal para ejecutar el lanzamiento de penalti;

**16.4.2** una vez que el árbitro que da la señal esté satisfecho de que todos los jugadores están en las posiciones correctas;

**16.4.3** mediante un silbato del árbitro y bajando simultáneamente el brazo desde la posición vertical a la posición horizontal.

## **16.5 Si cualquier jugador, incluido el portero, no adopta la posición correcta conforme al artículo 16.3 de este reglamento, el árbitro:**

**16.5.1** dará una advertencia al jugador correspondiente, indicándole que adopte la posición correcta; y

**16.5.2** si después de dicha advertencia el jugador no lo hace, excluirá al jugador conforme al artículo 10.2.3.1 de este reglamento.

**16.6** Si el portero defensor se adelanta antes de que el árbitro haga sonar el silbato y el jugador ejecuta el lanzamiento y no se marca gol, el portero será excluido conforme al artículo 10.2.3.1 de este reglamento y el lanzamiento de penalti se repetirá.

**16.7** Si se ejecuta un lanzamiento de penalti y el balón rebota al campo de juego tras haber tocado un poste, el larguero o el portero (intencionadamente o no), o cualquier combinación de ellos, el juego se reanudará inmediatamente y no será necesario que otro jugador distinto del que ejecutó el lanzamiento de penalti toque el balón antes de que pueda marcarse gol.

**16.8** Si el árbitro concede un lanzamiento de penalti y simultáneamente el cronometrador señala el final de un periodo:

**16.8.1** Todos los jugadores, excepto el jugador que ejecuta el lanzamiento de penalti y el portero del equipo contrario, deberán abandonar el campo de juego entrando en el área de sustitución lateral antes de que se ejecute el lanzamiento de penalti.

**16.8.2** El partido se detendrá y el balón se considerará muerto una vez que se haya ejecutado el lanzamiento de penalti.

**16.8.3** A efectos aclaratorios, se considerará que el lanzamiento de penalti se ha ejecutado cuando el balón haya salido de la mano del lanzador y posteriormente:

**16.8.3.1** entre en la portería, en cuyo caso se concederá gol;

**16.8.3.2** no entre en la portería y salga del campo de juego; o

**16.8.3.3** rebote y vuelva al campo de juego.

**16.9** si se concede un lanzamiento de penalti dentro del último minuto de un partido, el entrenador principal (o cualquier persona que actúe como entrenador principal) del equipo al que se le concede el lanzamiento de penalti podrá optar por que se le conceda un tiro libre en lugar de un lanzamiento de penalti. En este caso:

**16.9.1** el partido se reanudará por ese equipo con un tiro libre en o detrás de la línea de medio campo;

**16.9.2** el tiempo de posesión se reiniciará a 28 segundos de juego real; y

**16.9.3** será responsabilidad del entrenador principal indicar claramente a los árbitros, sin demora, si el equipo decide ejecutar el tiro libre y mantener la posesión conforme a este artículo 16.9.

## **WP - 17 FALTAS PERSONALES**

**17.1** Se registrará una falta personal a cualquier jugador que cometa una falta de expulsión o una falta de penalti.

**17.2** Si se registra una falta personal a un jugador, el árbitro indicará al secretario el número de gorro del jugador infractor para que el secretario la registre.

**17.3** Si a un jugador se le señalan tres (3) faltas personales en un partido, dicho jugador será excluido por el resto del partido y deberá abandonar el campo de juego sin demora, de conformidad con el artículo 10.4 de este reglamento.

**17.4** Si un jugador es excluido como consecuencia de este artículo 17:

**17.4.1** si la tercera falta personal es una falta de penalti, un sustituto podrá reemplazar al jugador excluido inmediatamente;

**17.4.2** en caso contrario, un sustituto podrá reemplazar al jugador excluido en la primera de las situaciones previstas en el artículo 10.5.2 de este reglamento, y de conformidad con el artículo 10.4 de este reglamento.

## **WP - 18 TARJETAS AMARILLAS Y ROJAS**

**18.1** El árbitro podrá mostrar una tarjeta amarilla o una tarjeta roja con el fin de hacer cumplir este reglamento, incluyendo, cuando proceda, como consecuencia de actos u omisiones de oficiales de equipo o jugadores, según se describe en este artículo 18.

## 18.2 Tarjetas Amarillas

**18.2.1** El árbitro podrá mostrar una tarjeta amarilla al entrenador principal de un equipo o al equipo en su conjunto.

**18.2.2** La tarjeta amarilla constituirá una advertencia oficial, válida para el resto del partido, al entrenador principal o al equipo al que se le haya mostrado.

**18.2.3** El árbitro mostrará una tarjeta amarilla a un entrenador principal si dicho entrenador principal:

**18.2.3.1** actúa de manera antideportiva (incluso mediante actos persistentes, aunque no sea necesario que lo sean);

**18.2.3.2** protesta las decisiones de los árbitros o de los árbitros sin utilizar lenguaje inaceptable;

**18.2.3.3** se sitúa incumpliendo el artículo 2.4.2 o, de cualquier otro modo, incumpliendo este reglamento; o

**18.2.3.4** realiza una coach challenge no permitida, conforme al artículo 1.3.3 del Apéndice 5.

**18.2.4** El árbitro podrá, a su discreción, mostrar una tarjeta amarilla a un equipo si un jugador de dicho equipo, incluido un sustituto, ya sea en el campo de juego o fuera de él:

**18.2.4.1** comete faltas repetidas o persistentes (distintas de acción violenta o mala conducta)) durante un partido;

**18.2.4.2** comete simulación;

**18.2.4.3** actúa de manera antideportiva (incluso mediante actos persistentes, aunque no sea necesario que lo sean); o

**18.2.4.4** protesta las decisiones de los árbitros o de los árbitros sin utilizar lenguaje inaceptable.

## 18.3 Tarjetas Rojas

**18.3.1** El árbitro podrá mostrar una tarjeta roja a un jugador, a un entrenador principal o a cualquier otro juez de mesa.

**18.3.2** Se mostrará una tarjeta roja a un jugador si:

**18.3.2.1** dicho jugador es excluido de conformidad con el artículo 10, el artículo 17 o de cualquier otro modo conforme a este reglamento; o

**18.3.2.2** previamente se ha mostrado una tarjeta amarilla a su equipo en el partido, de conformidad con el artículo 18.2.4 de este reglamento, y posteriormente dicho jugador incurre en una conducta que requiera o merezca la imposición de una tarjeta amarilla, tal como se describe en el artículo 18.2.4 de este reglamento.

**18.3.3** Se mostrará una tarjeta roja a un entrenador principal si:

**18.3.3.1** dicho entrenador principal ha recibido una tarjeta amarilla en el partido conforme al artículo 18.2 de este reglamento y posteriormente incurre en una conducta que requiera o merezca la imposición de una tarjeta amarilla, tal como se describe en el artículo 18.2.3 de este reglamento; o

**18.3.3.2** el árbitro considera que la conducta en cuestión es suficientemente grave y/o antideportiva como para que proceda la tarjeta roja, con independencia de que esa persona haya recibido previamente una tarjeta amarilla en el partido (por una conducta similar o distinta). Se mostrará una tarjeta roja conforme a este artículo 18.3.3.2 si un entrenador principal utiliza lenguaje inaceptable hacia un oficial técnico.

**18.3.4** Se podrá mostrar una tarjeta roja a un oficial de un equipo, distinto del entrenador principal, que:

**18.3.4.1** actúe de manera antideportiva (incluyendo actos persistentes), incluido el uso de lenguaje inaceptable hacia un árbitro o juez de mesa;

**18.3.4.2** proteste las decisiones de los árbitros o de los árbitros de una forma que el árbitro considere inaceptable;

**18.3.4.3** se sitúe incorrectamente; o

**18.3.4.4** realice una de coach challenge no permitida, conforme al artículo 1.3 del Apéndice 5 de este reglamento (cuando la coach challenge sea realizada por un oficial del equipo distinto del entrenador principal).

**18.3.5** A efectos aclaratorios:

**18.3.5.1** el árbitro podrá mostrar una tarjeta roja a una persona en cualquier momento sin que dicha persona haya recibido previamente una tarjeta amarilla en el partido;

**18.3.5.2** podrá mostrarse una tarjeta roja conforme al artículo 18.3.2.2 o 18.3.3.1 de este reglamento tanto si la acción o conducta en cuestión es la misma como si no lo es respecto de aquella que dio lugar a la tarjeta amarilla inicial; y

**18.3.5.3** podrá mostrarse una tarjeta roja conforme al artículo 18.3.2.2 de este reglamento tanto si el jugador que recibe la tarjeta roja causó o contribuyó a la imposición de la tarjeta amarilla inicial como si no.

**18.3.6** Cuando se muestre una tarjeta roja a un entrenador principal o a cualquier otro oficial del equipo, dicha persona deberá abandonar sin demora el banquillo del equipo y el área de competición, y no podrá regresar durante el resto del partido.

**18.3.7** Cuando se muestre una tarjeta roja a un entrenador principal y, en consecuencia, quede excluido del partido conforme a este artículo 18.3, otro oficial del equipo podrá actuar como entrenador principal de ese equipo durante el resto del partido:

**18.3.7.1** asumiendo los derechos y responsabilidades atribuidos al entrenador principal en este reglamento;

**18.3.7.2** salvo que deberá permanecer sentado en el banquillo del equipo, excepto durante los intervalos entre periodos (cuando podrá alejarse del banquillo), durante un tiempo muerto o antes de la reanudación del partido después de que se haya concedido un gol.

**18.4 Cuando en un partido uno (1) o más jugadores del mismo equipo persistan en cometer faltas repetidas, incluyendo, entre otras, protestar decisiones de los árbitros o de los árbitros sin utilizar lenguaje inaceptable, el árbitro:**

**18.4.1** concederá las faltas correspondientes y ordenará las consecuencias oportunas por cada falta individual, según proceda;

**18.4.2** podrá, en relación con las faltas persistentes del equipo, mostrar una tarjeta amarilla al equipo infractor, que surtirá efecto como advertencia para todo el equipo; y

**18.4.3** durante el resto del partido, si cualquier jugador o jugadores de ese equipo incurren en faltas repetidas, incluyendo, entre otras, protestar decisiones de los árbitros u otros árbitros sin utilizar lenguaje inaceptable, el árbitro mostrará a dicho jugador o jugadores una tarjeta roja, excluyéndolos del partido por el resto del partido.

**18.5 Al mostrar una tarjeta amarilla o una tarjeta roja, el árbitro deberá:**

**18.5.1** mostrar la tarjeta de forma visible al destinatario; y

**18.5.2** mostrar la tarjeta de forma visible a la mesa del jurado, indicando el número de gorro del destinatario (si se trata de un jugador) o su identidad, que será registrada por el secretario.

**18.6** Si un jugador o un oficial de equipo ha cometido o pudiera haber cometido una conducta que pudiera haber dado lugar a su expulsión por el resto del partido, con independencia de si dicha conducta fue o no tratada o sancionada por el árbitro durante el partido, World Aquatics (incluida la Aquatics Integrity Unit), el Comité de Disciplina o la persona designada por este podrá:

**18.6.1** Evaluar y decidir, teniendo en cuenta la naturaleza, las circunstancias y la gravedad de la conducta en cuestión, si el jugador o el oficial de equipo debe ser excluido de partidos futuros de la competición (hasta e incluyendo todos los partidos restantes de dicha competición);

**18.6.2** Revisar las imágenes de vídeo, si están disponibles, y/o cualquier otra prueba fiable disponible con el fin de realizar dicha evaluación;

**18.6.3** Si se decide excluir a un jugador o a un oficial del equipo de partidos futuros de la competición, el Comité de Disciplina notificará al jugador o al oficial del equipo afectado y a su equipo dicha expulsión dentro de las 24 horas siguientes al final del partido en el que se produjo la conducta en cuestión;

**18.6.4** Cuando sea necesario o apropiado, y conforme a las normas y reglamentos de World Aquatics, remitir el asunto a la Aquatics Integrity Unit.

**18.7** Si un Oficial del equipo es excluido con carácter previo de cualquier partido de una competición conforme al artículo 18.6 de este reglamento, el equipo correspondiente verá reducido en consecuencia el número máximo de oficiales de equipo permitidos para ese partido, salvo que siempre se permitirá a cada equipo contar al menos con un (1) oficial del equipo en cada partido.

**18.8** Si un jugador es excluido con carácter previo de cualquier partido de una competición conforme al artículo 18.6 de este reglamento, el equipo de dicho jugador, no obstante, tal expulsión, podrá inscribir catorce (14) jugadores en cada partido (o el número máximo de jugadores permitido en la lista inicial de esa competición). En tal caso, el equipo podrá sustituir al jugador excluido en su lista inicial por otro jugador. El jugador sustituto podrá participar con el equipo en esa competición, siempre que todos los jugadores incluidos en la lista inicial estén libres de cualquier suspensión o expulsión que les impida participar en ese partido o competición.

## **WP - 19 ACCIDENTES, LESIONES, INDISPOSICIÓN Y REQUISITOS DE SEGURIDAD**

**19.1** Ningún jugador podrá salir de la piscina (incluyendo sentarse o permanecer de pie en el borde de la piscina, en las escaleras u otra salida de la piscina) durante el partido, excepto:

**19.1.1** en el caso de una sustitución o reemplazo permitido por este reglamento;

**19.1.2** cuando sea necesario en caso de accidente, lesión o enfermedad; o

**19.1.3** con la autorización de un árbitro.

**19.2** El árbitro podrá en cualquier momento detener el partido para ordenar la sustitución inmediata de cualquier jugador enfermo o lesionado, o a causa de cualquier accidente, si considera oportuno hacerlo.

### **19.3 Si un jugador está sangrando:**

**19.3.1** El partido continuará sin interrupción salvo que el árbitro considere necesario u oportuno detener el partido conforme al artículo 19.2 de este reglamento.

**19.3.2** El jugador que esté sangrando deberá abandonar la piscina inmediatamente por el punto más cercano. El árbitro ordenará a cualquier jugador que vea sangrando que abandone la piscina (no obstante, para evitar dudas, un jugador que esté sangrando deberá abandonar la piscina tanto si es observado por los árbitros como si no, y tanto si recibe orden de hacerlo como si no).

**19.3.3** Se permitirá que un sustituto reemplace inmediatamente a un jugador que esté sangrando y que haya abandonado la piscina (ya sea voluntariamente o por orden del árbitro). El sustituto podrá entrar en el campo de juego:

**19.3.3.1** desde cualquier lugar, si el árbitro ha detenido el partido como consecuencia de dicha lesión; o

**19.3.3.2** si el partido no ha sido detenido, desde el área de reentrada de expulsión o desde el área de sustitución lateral.

**19.3.4** Un jugador no podrá volver a entrar en el campo de juego mientras esté sangrando. Una vez haya dejado de sangrar, podrá volver a entrar en el campo de juego mediante sustitución conforme a este reglamento.

**19.4 Sin perjuicio del artículo 19.3 de este reglamento, un jugador que haya abandonado el campo de juego por accidente, lesión o enfermedad, o con autorización de un árbitro:**

**19.4.1** podrá volver a entrar en el campo de juego desde el área de reentrada de expulsión durante una interrupción, con la autorización de un árbitro; o

**19.4.2** podrá ser sustituido por un sustituto conforme al artículo 2 de este reglamento.

**19.5 Si el partido ha sido detenido como consecuencia de un accidente, lesión, enfermedad o por cualquier otra causa imprevista no contemplada en este reglamento, el partido se reanudará:**

**19.5.1** en el lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el partido;

**19.5.2** por el equipo que tenía la posesión del balón en el momento de la interrupción;

**19.5.3** por un jugador de dicho equipo poniendo el balón en juego de forma visible; o

**19.5.4** si ningún equipo tenía la posesión en ese momento, mediante un saque neutral conforme al artículo 15 de este reglamento.

## **19.6 Seguridad y asistencia médica**

**19.6** World Aquatics procura minimizar la incidencia de lesiones, incluyendo mediante la publicación de las disposiciones de este reglamento. Sin embargo, el Waterpolo es un deporte de contacto y existe un riesgo inherente de lesiones traumáticas. La incidencia de dichas lesiones en Waterpolo es la más alta de todos los deportes acuáticos. Por lo tanto, el Comité de Competición deberá garantizar que en cada competición haya:

**19.6.1** un equipo médico, formado en reconocimiento de traumatismos y en rescates en el agua;

**19.6.2** un jefe médico y un médico de la instalación, uno (1) o ambos deberán disponer de un equipo médico adecuado para atender lesiones traumáticas, incluyendo material de sutura y/o adhesivo cutáneo para tratar a jugadores con sangrado;

**19.6.3** bolsas de hielo disponibles para su uso durante los partidos; y

**19.6.4** un número adecuado de socorristas, que deberán practicar diariamente rescates en el agua durante la competición, teniendo en cuenta las corcheras que puedan limitar el acceso a los jugadores durante un rescate acuático.

**19.7** Aunque los servicios dentales no son obligatorios, el Comité de Competición en las competiciones de World Aquatics, en los Juegos Olímpicos y, cuando sea posible, en cualquier otra competición, deberá considerar la prestación de servicios dentales, incluyendo:

**19.7.1** tratar y estabilizar, cuando sea necesario, a jugadores con lesiones orofaciales antes de su derivación a otros servicios;

**19.7.2** proporcionar tratamiento que permita a los jugadores con lesiones orofaciales volver al partido cuando sea médicamente apropiado; y

**19.7.3** el Comité de Competición podrá considerar la posibilidad de que haya un dentista “de guardia” durante la competición si no hay uno presente.

## **WP - 20 EL CAMPO DE JUEGO**

**20.1** El Comité de Competición de una competición es responsable de garantizar que se utilicen las medidas y señalizaciones correctas del campo de juego.

### **20.2 Requisitos generales del campo de juego**

**20.2.1** Los límites del campo de juego son los bordes interiores de las dos (2) líneas de gol y de las dos (2) líneas laterales.

**20.2.2** Las dimensiones del campo de juego deberán ser:

**20.2.2.1** Longitud: la distancia entre los bordes interiores de las dos (2) líneas de gol deberá ser de 25,00 metros.

**20.2.2.2** Anchura: la distancia entre los bordes interiores de las dos (2) líneas laterales deberá ser de 20,00 metros.

**20.2.3** Las dimensiones del campo de juego también se indican en el diagrama del Apéndice 1 de este reglamento. No obstante, en caso de conflicto entre dicho Apéndice y este artículo 20, prevalecerá este artículo 20.

**20.2.4** La profundidad del agua dentro del campo de juego no será en ningún punto inferior a 2,00 metros.

**20.2.5** La temperatura del agua deberá estar entre 25,0°C y 27,0°C.

**20.2.6** La intensidad de iluminación no deberá ser inferior a 600 lux en ninguna parte del campo de juego.

**20.2.7** No existe una altura mínima del techo; sin embargo, el techo no deberá ser tan bajo que interfiera en el movimiento razonable del balón o de los jugadores durante un partido.

**20.3 Se colocarán dos porterías, una en el centro de cada línea de gol (a igual distancia de cada línea lateral).**

**20.4 El área de gol es el área rectangular situada en cada extremo del campo de juego:**

**20.4.1** cuya anchura es de 2 metros desde el borde exterior de cada poste de portería (lo que significa que el área de gol tiene 7,16 metros de anchura); y

**20.4.2** cuya longitud es de 2 metros (desde la línea de gol hasta la línea de 2 metros).

**20.5** El área de 6 metros es el área rectangular situada en cada extremo del campo de juego entre la línea de gol y la línea de 6 metros (dentro de las líneas laterales).

**20.6 El área de sustitución lateral estará:**

**20.5.1** Situada en la piscina, directamente detrás de la línea lateral situada en el mismo lado que los banquillos de los equipos (lado opuesto a la mesa del jurado).

**20.5.2** La anchura del área de sustitución lateral deberá ser como mínimo de 0,5 metros.

**20.5.3** Cada equipo solo podrá utilizar la parte del área de sustitución lateral comprendida entre la línea de gol situada en el mismo lado que su banquillo y la línea de medio campo.

**20.7 Áreas de reentrada de expulsión**

**20.7** Las áreas de reentrada de expulsión estarán:

**20.7.1** Situadas detrás de cada línea de gol, dentro de la anchura del campo de juego, en el mismo lado de la piscina que los banquillos de los equipos; y

**20.7.2** Tendrán 2,0 metros de anchura (extendiéndose 2,0 metros a lo largo de la línea de gol) y 1,0 – 1,1 metros de longitud (extendiéndose 1,0 – 1,1 metros a lo largo de la línea lateral).

**20.8 Campo de juego en Juegos Olímpicos y Campeonatos del Mundo**

**20.8.1** Salvo que se especifique lo contrario, el campo de juego en los Juegos Olímpicos y en los Campeonatos del Mundo de World Aquatics será el mismo que el establecido en los artículos 20.2 a 20.7 y en el resto de este reglamento.

**20.8.2** El campo de juego en los Juegos Olímpicos y Campeonatos del Mundo de World Aquatics deberá:

**20.8.2.1** tener las mismas dimensiones establecidas en este artículo 20 y en el Apéndice 1 de este reglamento y la misma profundidad (no inferior a 2,0 metros);

**20.8.2.2** tener una intensidad de iluminación no inferior a 1500 lux en cualquier parte del campo de juego; y

**20.8.2.3** tener una altura mínima del techo, o de cualquier estructura aérea directamente sobre el campo de juego, no inferior a 7,00 metros (medida desde la superficie del agua).

## **WP - 21 INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO**

**21.1** El Comité de Competición de una competición es responsable de garantizar que las instalaciones y el equipamiento utilizados cumplan con los requisitos de este reglamento.

### **21.2 Balones**

**21.2** Los balones deberán:

**21.2.1** ser redondos e impermeables, sin costuras externas ni recubrimiento de grasa o sustancia similar;

**21.2.2** pesar entre 400 gramos y 450 gramos;

**21.2.3** tener una cámara de aire con válvula auto-cierre;

**21.2.4 En partidos masculinos, deberán tener:**

**21.2.4.1** una circunferencia entre 0,68 metros y 0,71 metros; y

**21.2.4.2** una presión de aire entre 7,5 y 8,5 libras por pulgada cuadrada atmosférica;

**21.2.5 En partidos femeninos, deberán tener:**

**21.2.5.1** una circunferencia entre 0,65 metros y 0,67 metros; y

**21.2.5.2** una presión de aire entre 6,5 y 7,5 libras por pulgada cuadrada atmosférica.

**21.3** Podrá utilizarse cualquier número de balones durante un partido. Los balones disponibles para el partido serán gestionados por los árbitros auxiliares (o por los árbitros cuando no haya árbitros auxiliares).

### **21.4 Gorros**

**21.4.1** Los jugadores deberán llevar gorro en todo momento mientras se encuentren en el campo de juego, en el área de sustitución lateral o en el área de reentrada de expulsión.

**21.4.2** Los gorros de Waterpolo deberán cumplir con la Parte Uno de World Aquatics (incluido el artículo 7.9 de la Parte Uno), excepto que los gorros:

**21.4.2.1** deberán llevar protectores auriculares maleables del mismo color que el resto del gorro;

**21.4.2.2** se sujetarán bajo la barbilla; y

**21.4.2.3** podrán tener un grosor superior a 2 mm.

**21.4.3** Los jugadores de campo de cada equipo deberán llevar gorros del mismo color, de la siguiente manera:

**21.4.3.1** Los jugadores de campo del equipo que figure en primer lugar en el programa oficial o calendario de la competición para ese partido llevarán gorros blancos o gorros que reflejen el color de su país, equipo o bandera.

**21.4.3.2** Los jugadores de campo del equipo que figure en segundo lugar en el programa oficial o calendario de la competición para ese partido llevarán gorros azules o gorros que reflejen el color de su país, equipo o bandera.

**21.4.3.3** No obstante lo dispuesto en los artículos anteriores, los gorros de los jugadores de campo de un equipo deberán ser de un color distinto y fácilmente distinguible de los gorros del otro equipo. En consecuencia:

**21.4.3.3.1** el Comité de Competición y/o los árbitros podrán ordenar a un equipo que utilice gorros de un color distinto del que debería utilizar conforme a este artículo;

**21.4.3.3.2** en primera instancia, salvo decisión distinta del Comité de Competición y/o de los árbitros, el equipo que figure en segundo lugar en el programa oficial será el equipo que deberá cambiar el color de sus gorros.

**21.4.3.4** No obstante lo dispuesto en este artículo, los jugadores de campo de un equipo podrán llevar gorros de cualquier color, con la aprobación del árbitro antes del partido, siempre que el árbitro considere que los gorros de ambos equipos son fácilmente distinguibles.

**21.4.4** Los porteros, incluidos los sustitutos u otros jugadores que sustituyan al portero, deberán llevar gorros rojos.

**21.4.5** En partidos entre selecciones nacionales (partidos internacionales), los gorros:

**21.4.5.1** deberán mostrar en la parte frontal la abreviatura de tres letras del país, con una altura de 40 mm;

**21.4.5.2** podrán mostrar la bandera del país, con una altura máxima de 40 mm.

**21.4.6** Los gorros deberán estar numerados en ambos lados:

**21.4.6.1** Los números deberán tener una altura de 10 mm.

**21.4.6.2** Los porteros titulares de cada equipo llevarán el gorro número 1. Los porteros sustitutos podrán llevar cualquier número entre 2 y 14.

**21.4.6.3** Los jugadores de campo llevarán gorros numerados entre el 2 y el 14.

**21.4.6.4** En el caso de un tercer portero en un torneo específico en el que se permitan quince (15) jugadores o más en la lista del equipo, como los Campeonatos del Mundo de World Aquatics, el tercer portero llevará el número 15.

**21.4.6.5** Los jugadores no podrán cambiar el número de gorro durante un partido sin autorización de un árbitro, quien informará del cambio a los secretarios.

**21.4.7** Un jugador que entre en el campo de juego durante el partido sin llevar el gorro correcto se considerará que ha entrado o reentrado incorrectamente, lo que dará lugar a la concesión de un lanzamiento de penalti conforme al artículo 11.1.6 de este reglamento.

## **21.5 Bañadores**

**21.5.1** Los jugadores deberán:

**21.5.1.1** Llevar bañadores que cumplan con el artículo 6 de la Parte Uno de World Aquatics y retirar cualquier objeto que pueda causar lesión u obstrucción a otro jugador, a sí mismos o a cualquier oficial técnico.

**21.5.1.2** Tener las uñas correctamente cortadas para reducir el riesgo de lesión.

**21.5.1.3** No tener grasa, aceite o cualquier sustancia similar en el cuerpo o las manos. Si el árbitro detecta antes del inicio del partido que se ha utilizado alguna sustancia, ordenará que se elimine inmediatamente. Si la infracción se detecta después de iniciado el partido, el jugador infractor será excluido por el resto del partido con sustitución inmediata.

## **21.6 Porterías**

**21.6.1 Cada portería estará compuesta por:**

**21.6.1.1** dos (2) postes verticales, unidos en su parte superior por un (1) larguero horizontal;

**21.6.1.2** los elementos de fijación necesarios para asegurar la posición de la portería; y

**21.6.1.3** una red, firmemente sujeta a los postes y al larguero (y, cuando sea necesario, a otros elementos de fijación), que cierre completamente el espacio de la portería por detrás de la línea de gol (alejado del campo de juego), formando un único espacio de red detrás de los postes y bajo el larguero.

**21.6.2** Cada poste y el larguero deberán:

**21.6.2.1** estar fabricados de madera, metal o material plástico;

**21.6.2.2** tener forma rectangular (en sección transversal), con una anchura (postes) o altura (larguero) de entre 75 mm y 80 mm;

**21.6.2.3** ser fijos y rígidos;

**21.6.2.4** ser de color blanco; y

**21.6.2.5** estar libres de cualquier obstrucción (visual u objeto) desde el campo de juego.

### **21.6.3 Los postes deberán:**

**21.6.3.1** ser perpendiculares a la superficie del agua y al larguero, y paralelos entre sí;

**21.6.3.2** estar separados 3,0 metros, medidos desde el interior de cada poste; y

**21.6.3.3** tener su borde frontal alineado con el borde frontal de la línea de gol.

### **21.6.4 El larguero deberá:**

**21.6.4.1** ser paralelo a la superficie del agua y perpendicular a los postes;

**21.6.4.2** estar situado a 0,9 metros por encima de la superficie del agua, medidos desde la parte inferior del larguero; y

**21.6.4.3** tener su borde frontal alineado con el borde frontal de la línea de gol.

**21.6.5** La profundidad de la portería no deberá ser inferior a 0,3 metros, medida desde la línea de gol hasta la parte posterior de la red de la portería.

## **21.7 Marcadores y corcheras**

**21.7.1** Se colocarán marcadores claramente visibles en ambas líneas laterales en las siguientes posiciones:

**21.7.1.1** En cada línea de gol se colocará un marcador blanco, cuyo borde frontal estará alineado con cada línea de gol.

**21.7.1.2** En cada línea de 2 metros (a 2,0 metros hacia la línea de medio campo desde cada línea de gol), se colocará un marcador rojo alineado con la línea de 2 metros.

**21.7.1.3** En cada línea de 5 metros (a 5,0 metros hacia la línea de medio campo desde cada línea de gol), se colocará un marcador rojo alineado con la línea de 5 metros.

**21.7.1.4** En cada línea de 6 metros (a 6,0 metros hacia la línea de medio campo desde cada línea de gol), se colocará un marcador amarillo alineado con la línea de 6 metros.

**21.7.1.5** En la línea de medio campo (a mitad de la distancia entre las dos (2) líneas de gol), se colocará un marcador blanco alineado con la línea de medio campo.

**21.7.2** Las corcheras deberán utilizarse de la siguiente manera:

**21.7.2.1** Se utilizará una corchera a 0,3 m detrás de cada línea de gol. Dicha corchera será de color blanco, excepto que:

**21.7.2.1.1** la parte de la línea de gol que forme parte del límite del área de reentrada de expulsión será de color rojo; y

**21.7.2.1.2** los 2 metros a cada lado del borde exterior de cada poste de gol (que constituyen la anchura del área de gol) serán de color rojo.

**21.7.2.2** Se utilizará una corchera para marcar cada línea lateral, de la siguiente forma:

**21.7.2.2.1** entre la línea de gol y la línea de 2 metros será de color rojo;

**21.7.2.2.2** entre la línea de 2 metros y la línea de 6 metros será de color amarillo; y

**21.7.2.2.3** entre cada línea de 6 metros (la zona central del campo de juego) será de color verde.

**21.7.2.3** El área de reentrada de expulsión estará delimitada con corcheras rojas.

**21.7.3** Podrán utilizarse variaciones en los esquemas de colores establecidos en este Artículo 21.7 para marcadores y corcheras, previa aprobación de World Aquatics.

**21.7.4** Cada corchera deberá:

**21.7.4.1** situarse en la superficie del agua;

**21.7.4.2** tener un diámetro mínimo de 60 mm y un diámetro máximo de 120 mm, excepto que en los Juegos Olímpicos y en los Campeonatos de World Aquatics deberán tener un diámetro de al menos 100 mm;

**21.7.4.3** estar equipada con un muelle de tensión capaz de absorber cargas puntuales elevadas y un cable que soporte una fuerza de tracción de 12 kN; y

**21.7.4.4** estar fijada a un anclaje.

## **21.8 Anclajes**

**21.8.1** Cada corchera deberá estar fijada a un anclaje.

**21.8.2** Siempre que sea posible, las corcheras deberán fijarse en cada pared mediante soportes de anclaje empotrados en las paredes de la piscina. Si los anclajes se sitúan en la playa de la piscina, deberá instalarse un extensor (que deberá ser rígido y no elástico).

**21.8.3** Los anclajes, incluido cualquier extensor, no deberán sobresalir más de 10 mm dentro de la piscina. El anclaje no deberá modificar la longitud de la corchera en más de  $\pm 10$  mm en cada extremo.

**21.8.4** Los anclajes deberán estar instalados para soportar una carga de 20 kN.

**21.8.5** El punto de anclaje en cada extremo del campo de juego se situará a 30 cm detrás del frente de la línea de gol.

## **21.9 Plataformas de árbitros**

**21.9.1** Las plataformas de árbitros se situarán detrás de cada línea lateral para permitir:

**21.9.1.1** a los árbitros libertad de movimiento y visibilidad a lo largo del campo de juego;

**21.9.1.2** a los árbitros asistentes espacio y visibilidad suficientes a lo largo de cada línea de gol.

**21.9.2** Ningún jugador ni oficial de equipo podrá situarse en las plataformas de árbitros.

**21.9.3** Las plataformas de árbitros deberán:

**21.9.3.1** instalarse en ambos lados del campo de juego, junto a cada línea lateral;

**21.9.3.2** tener una anchura de 1 metro y una altura de 70 cm sobre el nivel del agua; y

**21.9.3.3** tener en su superficie superior el mismo color que la corchera en cada sección de la línea lateral (es decir, conforme al esquema de colores del Artículo 21.7 de estas reglas, u otros colores si se modifican conforme al Artículo 21.7.3).

**21.9.4** Se podrá colocar una cesta con balones (distintos del balón en juego) en cada extremo de la plataforma del árbitro, en el mismo lado que la mesa del jurado.

## **21.10 Mesa del jurado**

**21.10.1** La Mesa del jurado se situará detrás de la plataforma del árbitro en el mismo lado de la piscina que los árbitros asistentes, aunque podrá, a discreción del Comité de Competición, situarse a cualquier distancia de la piscina para facilitar la gestión eficiente del partido, evento o competición.

**21.10.2** La Mesa del jurado deberá, sin interferir en la libre circulación de los árbitros, disponer de una visión clara del campo de juego.

**21.11** Dos (2) banquillos de equipo, uno (1) para cada equipo, se situarán fuera de la piscina en las dos (2) esquinas del lado opuesto a la mesa del jurado y, en cada caso, detrás de la línea de gol.

## **21.12 Tiempo de posesión**

**21.12.1** De conformidad con el Artículo 9.2 de estas reglas, el tiempo restante de posesión para un equipo será controlado por los cronometradores mediante cualquier dispositivo fiable de cronometraje.

**21.12.2** Uno (1) o más dispositivos que muestren el tiempo restante de posesión deberán situarse en posiciones visibles para los oficiales de equipo y los jugadores.

## **WP - 22 APÉNDICES**

**22.1 Apéndice 1** – Diagrama de instalaciones de Waterpolo

**22.2 Apéndice 2** – Señales de los árbitros y oficiales

**22.3 Apéndice 3** – Tandas de penaltis

**22.4 Apéndice 4** – Protocolo VAR

**22.5 Apéndice 5** – Protocolo de coach challenge

**22.6 Apéndice 6** – Reglas por edades y elegibilidad

**22.7 Apéndice 7** – Inscripciones y registros deportivos

**22.8 Apéndice 8** – Puntos y desempates

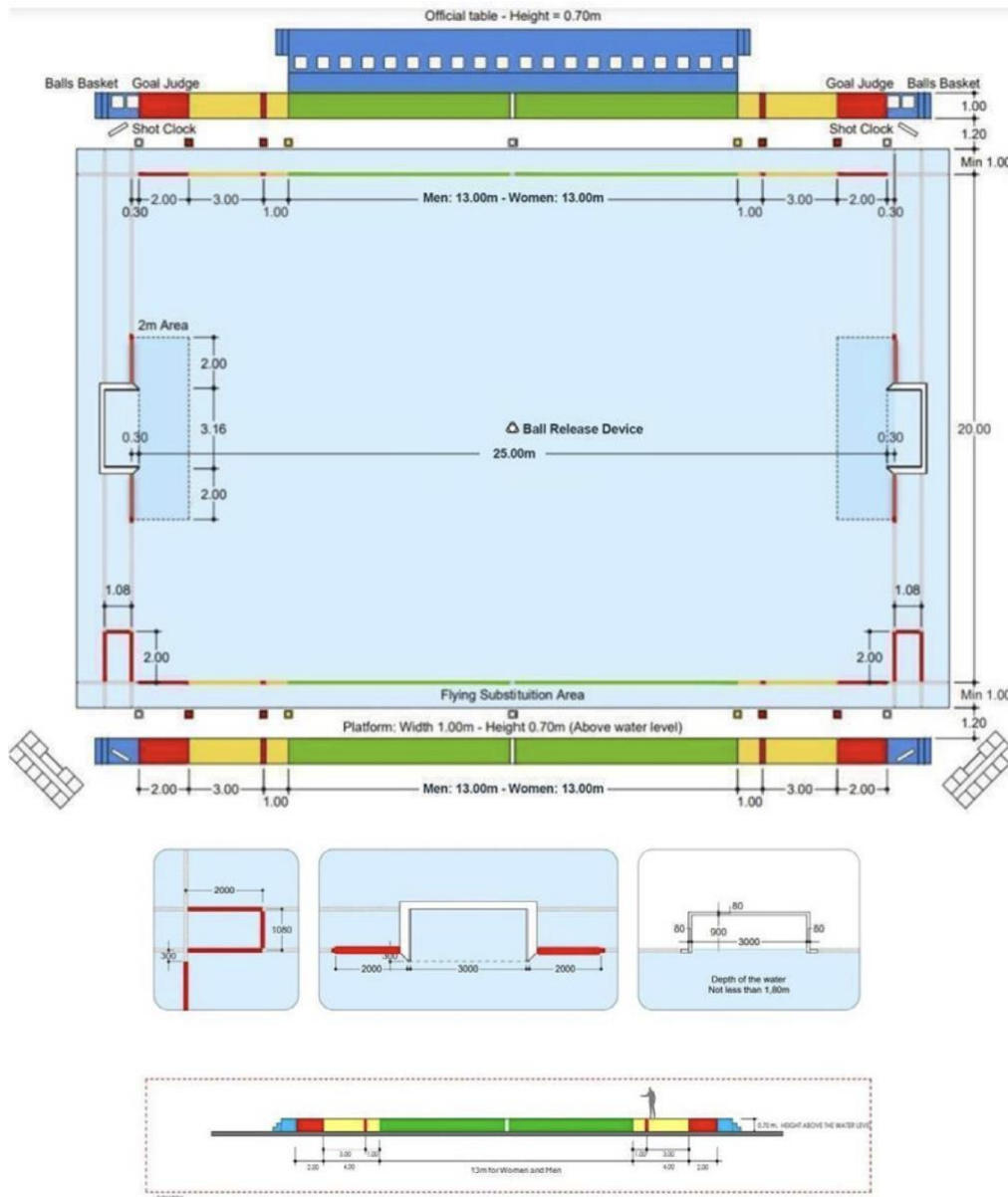
**22.9 Apéndice 9** – Waterpolo 4S

**22.10 Apéndice 10** – Definiciones de términos de estas reglas

## 22.1 APÉNDICE 1 – DIAGRAMA DE INSTALACIONES DE WATERPOLO

(NO APLICABLE A LOS CAMPEONATOS DEL MUNDO DE WORLD AQUATICS NI A LOS JUEGOS OLÍMPICOS)






22.1 El siguiente diagrama es indicativo de las instalaciones requeridas para el Waterpolo, sin incluir los requisitos específicos para el Waterpolo en los Campeonatos del Mundo de World Aquatics o en los Juegos Olímpicos. En caso de conflicto entre este diagrama y los requisitos establecidos en estas reglas, prevalecerán estas últimas.















## 22.2 APÉNDICE 2 – SEÑALES QUE DEBEN UTILIZAR LOS OFICIALES TÉCNICOS






**22.2** Las siguientes señales son indicativas de las señales que deben utilizar los árbitros durante un partido de Waterpolo. En caso de conflicto entre este Apéndice 2 y los requisitos establecidos en estas reglas, prevalecerán estas últimas.

### Señales de los árbitros

<p><b>A.</b> El árbitro baja el brazo desde una posición vertical para señalar:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>(i) el inicio del periodo</li><li>(ii) la reanudación después de un gol</li><li>(iii) la ejecución de un lanzamiento de penalti</li></ul>	 Un árbitro en una camiseta azul y pantalones grises, señalando con su brazo derecho verticalmente hacia arriba.
<p><b>B.</b> Señalar con un brazo en la dirección del ataque y, si es necesario, utilizar el otro brazo para indicar el lugar donde debe ponerse el balón en partido en un tiro libre, saque de portería o saque de esquina.</p>	 Un árbitro en una camiseta azul y pantalones grises, señalando con su brazo derecho horizontalmente hacia la izquierda.
<p><b>C.</b> Señalar un saque neutral. El árbitro señala el lugar donde se ha concedido el saque neutral, levanta ambos pulgares y solicita el balón.</p>	 Un árbitro en una camiseta azul y pantalones grises, señalando con ambos brazos hacia adelante y levantando sus pulgares.
<p><b>D.</b> Para señalar la expulsión de un jugador, el árbitro señala al jugador y después mueve el brazo rápidamente hacia el límite del campo de juego. El árbitro indicará después el número de gorro del jugador excluido para que sea visible para el campo de juego y la mesa del jurado.</p>	 Un árbitro en una camiseta azul y pantalones grises, señalando con su brazo derecho horizontalmente hacia la izquierda y moviendo su brazo izquierdo rápidamente hacia arriba.
<p><b>E.</b> Para señalar la expulsión simultánea de dos (2) jugadores, el árbitro señala con ambas manos a los dos jugadores, señala su expulsión conforme a la figura D y después indica inmediatamente los números de gorro de los jugadores.</p>	 Un árbitro en una camiseta azul y pantalones grises, señalando con ambas manos horizontalmente hacia la izquierda y moviendo sus brazos rápidamente hacia arriba.

<p><b>F.</b> Para señalar la expulsión de un jugador por mala conducta, el árbitro señala la expulsión conforme a la figura D (o figura E si procede) y después gira las manos, una alrededor de la otra de forma visible tanto para el campo de juego como para la mesa del jurado, además de mostrar al jugador una tarjeta roja. El árbitro indicará después el número de gorro del jugador excluido a la mesa del jurado.</p>	
<p><b>G.</b> Para señalar la expulsión de un jugador con sustitución después de cuatro (4) minutos, el árbitro señalará la expulsión conforme a la figura D (o figura E si procede) y después cruzará los brazos de forma visible tanto para el campo de juego como para la mesa del jurado, además de mostrar una tarjeta roja. El árbitro indicará después el número de gorro del jugador excluido a la mesa del jurado.</p>	
<p><b>H.</b> Para señalar la concesión de un lanzamiento de penalti, el árbitro levantará un brazo con cinco dedos extendidos. Después indicará el número de gorro del jugador infractor a la mesa del jurado.</p>	
<p><b>I.</b> Para señalar que se ha marcado un gol, el árbitro lo indicará con el silbato y señalando inmediatamente hacia el centro del campo de juego.</p>	
<p><b>J.</b> Para indicar la falta de expulsión por sujetar a un adversario, el árbitro realizará un movimiento sujetando la muñeca de una mano con la otra mano.</p>	
<p><b>K.</b> Para indicar la falta de expulsión por hundir a un adversario, el árbitro realizará un movimiento hacia abajo con ambas manos desde una posición horizontal.</p>	

<p><b>L.</b> Para indicar la falta de expulsión por tirar hacia atrás de un adversario, el árbitro realizará un movimiento de tracción con ambas manos extendidas verticalmente hacia su cuerpo.</p>	
<p><b>M.</b> Para indicar la falta de expulsión por patear a un adversario, el árbitro realizará un movimiento de patada.</p>	
<p><b>N.</b> Para indicar la falta de expulsión por golpear a un adversario, el árbitro realizará un movimiento de golpe con el puño cerrado desde una posición horizontal.</p>	
<p><b>O.</b> Para indicar la falta ordinaria por empujar o impulsarse sobre un adversario, el árbitro realizará un movimiento de empuje alejándose del cuerpo desde una posición horizontal.</p>	
<p><b>P.</b> Para indicar la falta de expulsión por impedir el movimiento de un adversario, el árbitro realizará un movimiento cruzando una mano horizontalmente sobre la otra.</p>	
<p><b>Q.</b> Para indicar la falta ordinaria por llevar el balón bajo el agua, el árbitro realizará un movimiento hacia abajo con una mano desde una posición horizontal.</p>	

<p><b>R.</b> Para indicar la falta ordinaria por apoyarse en el fondo de la piscina, el árbitro levantará y bajará un pie.</p>	
<p><b>S.</b> Para indicar la falta ordinaria por retraso indebido en la ejecución de un tiro libre, saque de portería o saque de esquina, el árbitro levantará una o dos veces la mano con la palma hacia arriba.</p>	
<p><b>T.</b> Para indicar la falta ordinaria por infracción de la regla de los dos metros, el árbitro indicará el número 2 levantando los dedos índice y medio con el brazo extendido verticalmente.</p>	
<p><b>U.</b> Para indicar la falta ordinaria por finalización del tiempo de posesión, el árbitro realizará un movimiento circular con la mano dos o tres veces.</p>	
<p><b>V.</b> Para indicar que está permitido lanzar a portería desde fuera del área de 6 metros, el árbitro levantará un brazo en el aire.</p>	

**V1.** Para indicar que un equipo ha sido sancionado con tarjeta amarilla, el árbitro levantará la tarjeta amarilla y señalará con un brazo paralelo a la línea lateral en la dirección del banquillo del equipo sancionado.



**V2.** Para indicar que un entrenador principal ha sido sancionado con tarjeta amarilla, el árbitro levantará la tarjeta amarilla y señalará con un brazo en la dirección del entrenador principal.







**V3.** Para indicar que se ha mostrado una tarjeta roja, o como señal adicional cuando un jugador ha sido excluido para indicar que queda excluido por el resto del partido, el árbitro levantará la tarjeta roja y señalará con un brazo en la dirección del jugador, entrenador principal u oficial del equipo correspondiente.



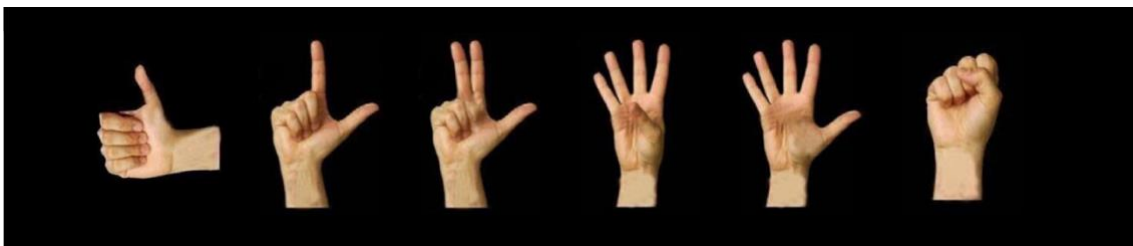
**W.** Para indicar un cambio de posesión, el árbitro extenderá un brazo horizontalmente



## Señales de los árbitros asistentes

<p><b>X.</b> Para señalar el inicio de un periodo, un árbitro asistente levantará un brazo verticalmente.</p>	
<p><b>Y.</b> Para señalar una salida incorrecta, reanudación incorrecta o entrada incorrecta de un jugador excluido o sustituto, un árbitro asistente levantará ambos brazos verticalmente.</p>	
<p><b>Z.</b> Para señalar un saque de portería o saque de esquina, un árbitro asistente levantará un brazo horizontalmente.</p>	
<p><b>Z.</b> Para señalar un saque de portería o saque de esquina, un árbitro asistente levantará un brazo horizontalmente.</p>	

## Señalización de números de gorro



Los árbitros podrán utilizar las manos para indicar el número de gorro de un jugador cuando se comuniquen con los jugadores, el secretario u otros árbitros. Para números de gorro entre 1 y 10, el número de dedos mostrados indicará el número de gorro. Un puño cerrado indicará el número 10. Para números superiores a 10, una mano mostrará un puño cerrado (10) y la otra mano mostrará el resto del número (por ejemplo, un puño cerrado y tres dedos indicarán el número 13).

## 22.3 APÉNDICE 3 – TANDAS DE PENALTIS

### 1 Tanda de penaltis

**1.1** Tal como se establece en el artículo 4.4.2 de estas reglas, si ambos equipos han marcado el mismo número de goles al final del cuarto periodo, se realizará una tanda de penaltis para determinar el ganador del partido.

### 1.2 Preparación para la tanda de penaltis

**1.2.1** Si se produce una tanda de penaltis, inmediatamente después del final del cuarto periodo habrá un descanso de tres (3) minutos, controlado por los cronometradores, mostrándose tres (3) minutos en el tiempo de posesión, durante el cual:

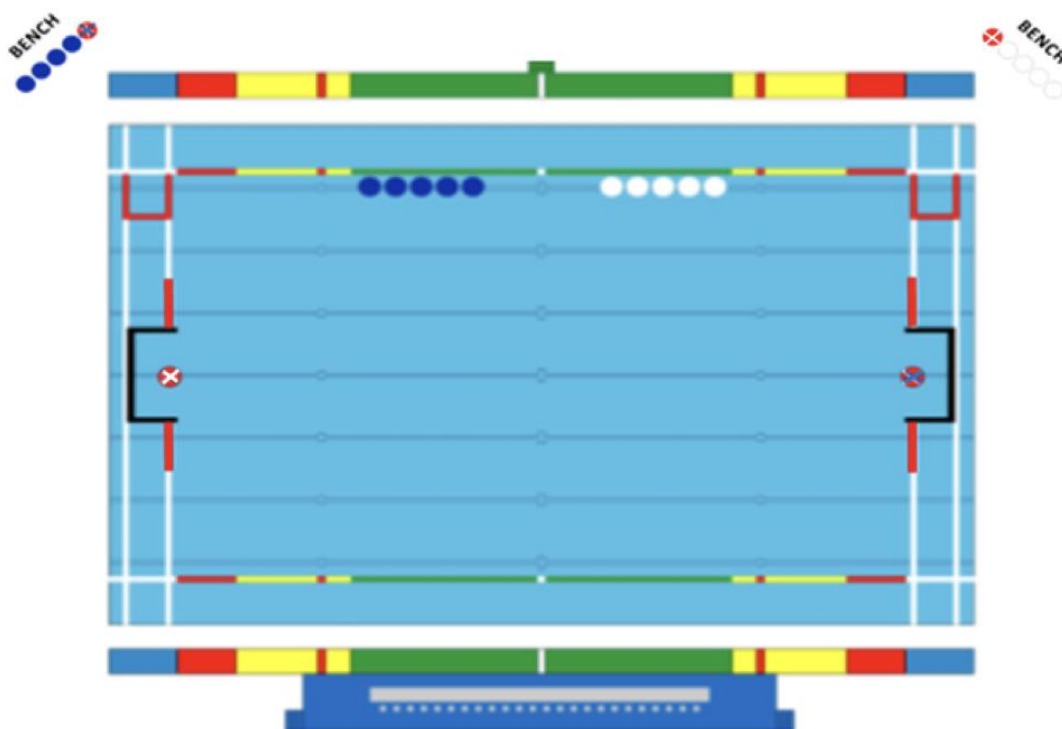
**1.2.1.1** Cinco (5) jugadores de cada equipo permanecerán en el campo de juego, y todos los demás jugadores saldrán de la piscina y se sentarán en su banquillo; y

**1.2.1.2** Los cinco (5) jugadores de campo que permanezcan en el campo de juego se colocarán:

**1.2.1.2.1** en la mitad del campo de juego que su equipo defendía al final del cuarto periodo;

**1.2.1.2.2** junto a la línea lateral situada en el mismo lado que los banquillos; y

**1.2.1.2.3** entre la línea de 6 metros y la línea de medio campo.



**1.2.1.3** El portero de cada equipo, antes del inicio de la tanda de penaltis:

**1.2.1.3.1** cambiará de lado (pasando a la mitad del campo de juego que su equipo atacaba durante el cuarto periodo); y

**1.2.1.3.2** se colocará en la portería de esa mitad del campo de juego.

**1.2.1.3.3** este artículo se refiere al derecho del equipo a sustituir al portero antes o en cualquier momento durante la tanda de penaltis, conforme al artículo 1.6 de este Apéndice.

**1.2.1.4** Antes y durante la tanda de penaltis, los porteros sustitutos podrán:

**1.2.1.4.1** permanecer en el banquillo; o

**1.2.1.4.2** antes del inicio de la tanda de penaltis, situarse fuera de la piscina en el lado opuesto a los banquillos, junto a la línea lateral, entre la línea de 6 metros defensiva de su equipo y la línea de medio campo.

**1.2.1.5** Los jugadores no podrán sujetarse ni apoyarse en las corcheras durante la tanda de penaltis.

**1.2.1.6** Durante el descanso de tres (3) minutos, el árbitro que dirigió el cuarto periodo en el lado de los banquillos llamará a los capitanes de ambos equipos y realizará un sorteo con moneda, mediante el cual:

**1.2.1.6.1** el árbitro pedirá a uno de los capitanes que prediga qué lado de la moneda quedará hacia arriba;

**1.2.1.6.2** el árbitro lanzará la moneda de forma que gire varias veces en el aire antes de caer;

**1.2.1.6.3** si el capitán acierta, su equipo ganará el sorteo; si no acierta, el sorteo lo ganará el equipo contrario;

**1.2.1.6.4** el capitán del equipo que gane el sorteo elegirá qué equipo lanzará primero en la tanda de penaltis.

**1.2.2** Tras el descanso de tres (3) minutos, la tanda de penaltis comenzará inmediatamente. No obstante:

**1.2.2.1** Si ambos equipos están listos antes de que finalicen los tres (3) minutos, los árbitros podrán ordenar al cronometrador detener el reloj y comenzar la tanda antes.

**1.2.2.2** Si un equipo no está listo al finalizar los tres (3) minutos:

**1.2.2.2.1** Se mostrará tarjeta amarilla al entrenador principal por retrasar el inicio de la tanda;

**1.2.2.2.2** Si el entrenador principal ya hubiera sido excluido, cualquier otro oficial del equipo podrá recibir tarjeta amarilla;

**1.2.2.2.3** Si el entrenador principal ya hubiera recibido tarjeta amarilla, se le mostrará tarjeta roja conforme al artículo 18.

### **1.3 Procedimiento durante la tanda de penaltis**

**1.3.1** Los equipos ejecutarán lanzamientos de penalti de forma alterna:

**1.3.1.1** lanzando a la portería situada en la mitad que defendían durante el cuarto periodo, contra el portero del equipo contrario;

**1.3.1.2** alternando los lanzamientos en cada extremo del campo de juego, salvo que el árbitro considere que las condiciones en uno de los extremos favorecen o perjudican a un equipo, en cuyo caso todos los lanzamientos podrán realizarse en el mismo extremo.

**1.3.2** Orden de los lanzadores:

**1.3.2.1** Cada equipo podrá elegir el orden en que sus jugadores ejecutarán los primeros cinco (5) lanzamientos;

**1.3.2.2** Si la tanda continúa después de cinco lanzamientos por equipo, el orden se repetirá.

**1.3.3** Cuando el árbitro considere que el jugador y el portero están correctamente posicionados, dará la señal para ejecutar el lanzamiento de penalti conforme al artículo 16.

**1.3.4** El lanzamiento de penalti se considerará completado cuando:

**1.3.4.1** Se marque gol;

**1.3.4.2** El balón falle o no llegue a la portería; o

**1.3.4.3** El balón rebote en el agua, los postes, el larguero o el portero y no entre en la portería.

**1.3.5** Cuando haya varios balones disponibles, cada equipo utilizará sus propios balones durante la tanda de penaltis.

### **1.4 Ganador de la tanda de penaltis**

**1.4.1** De acuerdo con el Artículo 1.4.2 de este Apéndice 3, cada equipo:

**1.4.1.1** cada equipo ejecutará cinco (5) lanzamientos de penalti.

**1.4.1.2** Si los equipos han marcado un número igual de goles después de haber ejecutado cinco (5) lanzamientos de penalti cada uno, continuarán lanzando penaltis de forma alterna en un formato de “muerte súbita”; es decir, en cada serie de lanzamientos alternos (esto es, el sexto (6.º) lanzamiento de cada equipo, el séptimo (7.º), etc.), un equipo marca gol y el otro no.

**1.4.2** El ganador de la tanda de penaltis y del partido será:

**1.4.2.1** Un equipo que, dentro de los primeros cinco (5) lanzamientos de penalti de cada equipo, alcance un número de goles que no pueda ser igualado o superado por el otro equipo en el transcurso de los cinco (5) lanzamientos de penalti de cada uno;

**1.4.2.1.1** por ejemplo, si el primer equipo marca gol en cada uno de sus tres (3) primeros lanzamientos de penalti y el equipo contrario no marca en ninguno de sus tres (3) primeros lanzamientos, el segundo equipo ya no podrá igualar ni superar la puntuación del primero. En consecuencia, el primer equipo será declarado vencedor tras tres (3) lanzamientos de penalti por cada equipo, finalizando así la tanda de penaltis;

**1.4.2.2** tras la ejecución de cinco (5) lanzamientos de penalti por cada equipo, el equipo que haya marcado más goles que el otro; o

**1.4.2.3** cuando ambos equipos hayan marcado el mismo número de goles después de cinco (5) lanzamientos de penalti y continúen ejecutando lanzamientos alternos de conformidad con el Artículo 1.4.1.2 de este Apéndice 3, el equipo que resulte vencedor en el formato de “muerte súbita”, según se explica en dicho artículo.

## **1.5 Árbitros en la tanda de penaltis**

**1.5.1** Cada lanzamiento será controlado por un árbitro.

**1.5.1.1** Se situará un árbitro en cada línea lateral y en cada línea de 5 metros. No obstante:

**1.5.1.1.1** si un jugador ejecuta un lanzamiento de penalti con la mano derecha, el árbitro deberá situarse en la línea lateral, a la altura de la línea de 5 metros, en el lado derecho del jugador según éste mire hacia la portería;

**1.5.1.1.2** si un jugador ejecuta un lanzamiento de penalti con la mano izquierda, el árbitro deberá situarse en la línea lateral, a la altura de la línea de 5 metros, en el lado izquierdo del jugador según éste mire hacia la portería; y

**1.5.1.1.3** en consecuencia, el/los árbitro(s) podrán verse obligados a desplazarse entre ambas líneas de 5 metros en su lado del campo de juego durante la tanda de penaltis, con el fin de garantizar que el lanzamiento sea controlado por un árbitro situado en el mismo lado del jugador que la mano con la que ejecuta el lanzamiento.

**1.5.2** Los secretarios deberán:

**1.5.2.1** registrar los números de gorro de los jugadores que ejecuten los lanzamientos de penalti;

**1.5.2.2** junto con el delegado del TWPC, antes del inicio de la tanda de penaltis, asegurarse de que ningún jugador que tenga tres (3) faltas personales o haya sido excluido por el resto del partido participe en la tanda de penaltis;

**1.5.2.3** en caso necesario, asistir a los árbitros en la organización de los cinco (5) lanzadores de cada equipo, incluyendo el orden de los lanzamientos una vez finalizados los primeros cinco (5) lanzamientos de cada equipo, si procede;

**1.5.2.4** no será necesario redactar ni presentar una lista de lanzadores antes del inicio de la tanda de penaltis.

**1.5.3** Salvo disposición en contrario, los jueces de mesa continuarán gestionando y controlando el partido durante la tanda de penaltis conforme a lo establecido en estas reglas.

## **1.6 Sustitución del portero durante la tanda de penaltis**

**1.6.1** Un portero podrá ser sustituido antes o en cualquier momento durante la tanda de penaltis.

**1.6.2** Cuando un portero sea sustituido antes del inicio de la tanda, el portero sustituto asumirá la posición de portero para la tanda de penaltis conforme al Artículo 1.2.1.3 de este Apéndice 3. El portero sustituido se dirigirá al banquillo de su equipo.

**1.6.3** Cuando un portero sea sustituido una vez iniciada la tanda de penaltis:

**1.6.3.1** el portero sustituto deberá desplazarse desde el banquillo de su equipo hasta la línea de medio campo por el mismo lado, entrar en la piscina y nadar hasta la portería para ocupar la posición de portero;

**1.6.3.2** el portero sustituido deberá abandonar la portería y nadar hasta una posición:

**1.6.3.2.1** fuera de la línea lateral (fuera del campo de juego), en el lado opuesto a los banquillos; y

**1.6.3.2.2** entre la línea de 6 metros y la línea de medio campo en su misma mitad del campo de juego;

**1.6.3.2.3** donde permanecerá hasta que vuelva a ser sustituido o hasta el final de la tanda de penaltis (según se muestra en el diagrama siguiente).

**1.6.3.3** Si un portero que ha sido sustituido vuelve a incorporarse a la tanda de penaltis como portero, deberá intercambiar su posición con el portero al que sustituye (tal como se muestra en el diagrama siguiente).



**1.7.2.3** después de la ejecución del lanzamiento de penalti, el portero o un sustituto podrá volver a incorporarse a la tanda de penaltis, salvo en las circunstancias previstas en el artículo 17.3 de este reglamento (tercera falta personal).

**1.7.3** Si un portero es excluido por el resto del partido durante una tanda de penaltis por cualquier motivo, incluida una tercera falta personal de conformidad con el artículo 17.3 de este reglamento:

**1.7.3.1** un jugador de entre los cinco (5) jugadores participantes en la tanda de penaltis podrá, para el siguiente lanzamiento de penalti, ocupar la posición de portero, pero sin los privilegios del portero (es decir, sin poder utilizar dos (2) manos o el puño cerrado para bloquear el balón); y

**1.7.3.2** después de la ejecución de ese lanzamiento de penalti, el portero excluido podrá ser sustituido y reemplazado por un portero sustituto u otro jugador.

**1.7.4** Si un jugador de campo es excluido por el resto del partido durante una tanda de penaltis:

**1.7.4.1** ese jugador será eliminado de la secuencia de los cinco jugadores participantes en la tanda de penaltis de su equipo; y

**1.7.4.2** otro jugador será sustituido en su lugar y situado al final de la secuencia de lanzadores de penalti.

## 22.4 APÉNDICE 4 – PROTOCOLO DEL VAR

### 1 Protocolo del VAR (Video Assistant referee)

**1.1** El propósito de este protocolo del VAR es promover la precisión, integridad y transparencia en la toma de decisiones en Waterpolo, mediante la asistencia de la tecnología moderna. Este Apéndice 4 se aplica cuando la tecnología de revisión por VAR está disponible durante un partido.

**1.2** Las decisiones de los árbitros en los partidos de Waterpolo siguen siendo finales y autoritarias, incluso en los casos en que se realice una revisión VAR conforme a este reglamento. El árbitro podrá tomar cualquier decisión apropiada conforme a este reglamento tras una revisión VAR, incluso respecto a cualquiera de los equipos o cualquier jugador, independientemente del motivo de la revisión VAR.

### 1.3 Decisión del árbitro de realizar una revisión VAR

**1.3.1** Una revisión VAR es cuando el árbitro revisa imágenes del partido proporcionadas por el árbitro asistente de vídeo con el fin de tomar o reconsiderar una decisión.

#### 1.3.2 Las Revisiones VAR:

**1.3.2.1** solo pueden realizarse por decisión del árbitro;

**1.3.2.2** solo pueden realizarse en las circunstancias establecidas en el artículo 1.6 de este Apéndice 4;

**1.3.2.3** deben realizarse como máximo al finalizar la primera fase de ataque posterior al incidente o acción objeto de revisión.

**1.3.3** El árbitro puede decidir realizar una revisión VAR a su discreción:

**1.3.3.1** antes de tomar una decisión;

**1.3.3.2** después de haber tomado una decisión, en cuyo caso el árbitro podrá, si procede, cambiar esa decisión tras revisar las imágenes durante la revisión VAR;

**1.3.3.3** tras una solicitud del entrenador (petición de revisión de VAR) realizada conforme al Apéndice 5 de este reglamento.

**1.3.4** El árbitro y el árbitro asistente de vídeo podrán comunicarse en cualquier momento durante el partido. Esto incluye comunicaciones antes de una posible revisión VAR, durante o después de una revisión VAR y/o sobre si debe realizarse una revisión VAR.

### 1.4 Procedimiento para las revisiones VAR

### **1.4.1 Antes de una revisión VAR**

**1.4.1.1** El árbitro puede, pero no está obligado a, indicar al árbitro asistente de vídeo que revise imágenes de vídeo de un determinado incidente o acción ocurridos en el partido. Si se le da esta instrucción, el árbitro asistente de vídeo revisará dichas imágenes y comunicará al árbitro si debe realizarse una revisión VAR.

**1.4.1.2** Un árbitro asistente de vídeo, el delegado TWPC u otro oficial técnico podrán, cuando lo consideren oportuno, alertar al árbitro para sugerir que se realice una revisión VAR.

**1.4.1.3** La decisión de realizar o no una revisión VAR corresponde exclusivamente a los árbitros.

**1.4.2** Si un árbitro considera necesario realizar una revisión VAR, ya sea tras comunicación o consulta con otros jueces de mesa o por cualquier otro motivo, detendrá el partido:

**1.4.2.1** en el siguiente momento oportuno tras la acción que desea revisar.

**1.4.2.2** Un momento oportuno podrá ser, aunque no necesariamente:

**1.4.2.2.1** cuando ninguno de los equipos tenga la posesión;

**1.4.2.2.2** cuando un equipo tenga la posesión pero no obtenga una ventaja o desventaja clara por la interrupción del partido; o

**1.4.2.2.3** cuando el juego ya esté detenido por cualquier motivo (por ejemplo, como consecuencia de la señalización de una falta, un saque de esquina o un tiempo muerto).

**1.4.2.3** En cualquier caso, de conformidad con el Artículo 1.3.2.3 de este Apéndice 4, un árbitro podrá realizar una revisión VAR como máximo hasta la finalización de la primera fase de ataque tras la acción que desea revisar. No podrá realizarse ninguna revisión VAR después de ese momento.

### **1.4.3 Durante una revisión VAR, un árbitro:**

**1.4.3.1** Revisará cualquier imagen disponible del incidente o acción relevante, utilizando la tecnología de revisión asistida por vídeo.

**1.4.3.2** Podrá revisar:

**1.4.3.2.1** la tecnología del árbitro asistente de vídeo;

**1.4.3.2.2** cualquier repetición disponible mostrada en los monitores del delegado del TWPC, clips de retransmisión; y/o

**1.4.3.2.3** cualquier otra evidencia visual o de vídeo fiable.

**1.4.3.3** Deberá, siempre que sea posible, permanecer visible desde el campo de juego.

**1.4.3.4** Dará prioridad a la exactitud de su decisión. No existe límite de tiempo para una revisión VAR ni obligación de realizarla con rapidez.

**1.4.3.5** Podrá consultar con el otro árbitro u otros jueces de mesa, en la medida que lo considere oportuno.

**1.4.4 Durante una revisión VAR:**

**1.4.4.1** Los jugadores en el campo de juego deberán permanecer en sus respectivas mitades del campo de juego.

**1.4.4.2** Los jugadores y oficiales de equipo que no estén en el campo de juego deberán permanecer en sus posiciones al inicio de la revisión VAR, salvo indicación contraria del árbitro.

**1.4.4.3** Durante cualquier revisión VAR, se permitirán sustituciones desde cualquiera de las áreas de reentrada antes de que el árbitro comunique su decisión.

**1.4.4.4** Los jugadores deberán prepararse para la reanudación del juego conforme a lo establecido en estas reglas.

**1.4.5** El árbitro que no esté realizando la revisión VAR supervisará y dirigirá a los jugadores de ambos equipos para que adopten las posiciones correctas en la reanudación del juego.

**1.4.6** Salvo disposición en contrario en este Apéndice 4, una vez tomada una decisión tras una revisión VAR, el árbitro ordenará las consecuencias correspondientes y reanudará el partido conforme a las reglas de estas reglas.

**1.4.7** Antes de reanudar el partido, el árbitro:

**1.4.7.1** determinará la decisión correspondiente; y

**1.4.7.2** ordenará y señalará las consecuencias derivadas de dicha decisión.

**1.5** El resultado de un partido no será invalidado (ni afectado de otro modo) por ninguno de los siguientes supuestos, los cuales no constituirán motivo de protesta o apelación:

**1.5.1** cualquier fallo del sistema VAR;

**1.5.2** cualquier decisión considerada incorrecta en relación con una revisión VAR;

**1.5.3** cualquier decisión de realizar o no realizar una revisión VAR; o

**1.5.4** cualquier incidente no revisable conforme a este Apéndice 4.

**1.6 Las revisiones VAR solo podrán realizarse para revisar uno o más de los siguientes supuestos:**

**1.6.1** si debe concederse un gol (“situación gol/no gol”), conforme al Artículo 1.8, incluyendo, entre otros:

**1.6.1.1** si el gol se ha marcado válidamente; o

**1.6.1.2** si el gol se ha marcado antes de la finalización del tiempo de posesión, del periodo o de otra interrupción relevante.

**1.6.2** errores o incertidumbres derivados de:

**1.6.2.1** decisiones de los jueces de mesa; o

**1.6.2.2** fallo de sistemas electrónicos (incluidos dispositivos de tiempo muerto o de posesión).

**1.6.3** si un equipo tiene a un jugador excluido como resultado de una falta o circunstancia previa, si se produjo un cambio en el equipo en posesión antes de la finalización del periodo, a fin de determinar si el siguiente periodo se reanudará con dicho jugador aún excluido o no;

**1.6.4** Si debe concederse un saque de esquina o un saque de portería.

**1.6.5** Si se ha cometido alguna de las siguientes faltas:

**1.6.5.1** acción violenta;

**1.6.5.2** conducta antideportiva;

**1.6.5.3** interferencia en la ejecución de un penalti; y/o

**1.6.5.4** entrada indebida.

**1.6.6** Si ha habido interferencia en la ejecución de un penalti.

**1.7** Cuando el árbitro lo considere necesario, cualquier circunstancia susceptible de revisión VAR podrá ser revisada tras la finalización de un periodo.

**1.8 Revisiones VAR en situaciones de gol/no gol**

**1.8.1** Cuando un árbitro tenga dudas sobre si debe concederse un gol, el árbitro llevará a cabo una revisión VAR para determinar si debe concederse el gol.

**1.8.2** Cuando un árbitro realice una revisión VAR sobre un gol que haya sido concedido, deberá hacerlo inmediatamente después de la concesión del gol.

**1.8.3** Cuando un árbitro realice una revisión VAR sobre un posible gol que no haya sido concedido, deberá detener el partido para llevar a cabo la revisión VAR en el siguiente momento oportuno, de conformidad con el Artículo 1.4.2 de este Apéndice 4.

**1.8.4** Cuando un árbitro decida realizar una revisión VAR en una situación de gol/no gol, deberá:

**1.8.4.1** señalar que se realizará una revisión VAR;

**1.8.4.2** solicitar el balón, que el árbitro mantendrá fuera del agua hasta que se complete la revisión VAR; y

**1.8.4.3** el árbitro más cercano al monitor VAR revisará la situación y adoptará la decisión de conceder o no conceder el gol. Para ello, podrá consultar con el otro árbitro y/o con cualquier otro juez de mesa.

**1.8.5** Si un gol concedido es objeto de una revisión VAR:

**1.8.5.1** si la concesión del gol es confirmada tras la revisión VAR, el partido se reanudará de la forma habitual tras un gol, conforme al Artículo 6.7 de estas reglas;

**1.8.5.2** si la concesión del gol es anulada tras la revisión VAR:

**1.8.5.2.1** el partido se reanudará con un lanzamiento libre ejecutado por el portero del equipo que habría encajado el gol de haberse concedido;

**1.8.5.2.2** dicho lanzamiento se efectuará desde la línea de 2 metros defensiva de ese portero; y

**1.8.5.2.3** los jugadores de campo podrán ocupar cualquier posición dentro de sus respectivas mitades defensivas del campo de juego.

**1.8.6** Si un posible gol no concedido es objeto de una revisión VAR:

**1.8.6.1** si tras la revisión VAR se concede el gol:

**1.8.6.1.1** el partido se reanudará de la forma habitual tras un gol, conforme al Artículo 6.7 de estas reglas;

**1.8.6.1.2** el tiempo restante del partido se restablecerá al momento en que se marcó el gol;

**1.8.6.1.3** todos los goles, tiempos muertos y faltas personales ocurridos entre el (ahora concedido) gol y el momento de la revisión VAR serán anulados, pero todas

las tarjetas amarillas y tarjetas rojas, así como las acciones violentas o conductas antideportivas, permanecerán en el acta del partido (y sus consecuencias se mantendrán, sin verse afectadas por la concesión del gol).

**1.8.6.2** si tras la revisión VAR no se concede el gol:

**1.8.6.2.1** el partido se reanudará con un lanzamiento libre a favor del equipo que tenía o tuvo por última vez la posesión en el momento en que se detuvo el partido para la revisión VAR;

**1.8.6.2.2** el lanzamiento libre se ejecutará desde la posición del balón en el momento de la interrupción del partido;

**1.8.6.2.3** los jugadores ocuparán posiciones en cualquier lugar dentro de sus respectivas mitades del campo de juego; y

**1.8.6.2.4** ni el tiempo restante del partido ni el tiempo de posesión serán reajustados.

**1.9** Si hay una revisión VAR para revisar un posible gol marcado en el momento de la finalización del tiempo de posesión o del periodo:

**1.9.1** La revisión VAR se llevará a cabo:

**1.9.1.1** si el gol fue concedido, inmediatamente después de su concesión;

**1.9.1.2** si el gol no fue concedido, en el siguiente momento oportuno conforme al Artículo 1.4.2 de este Apéndice 4.

**1.9.2** Durante la revisión VAR, el árbitro evaluará si debe concederse el gol, a la vista de la evidencia disponible, incluyendo, entre otros:

**1.9.2.1** si existe duda sobre si el gol se marcó antes de la finalización del tiempo de posesión o del periodo, si el balón salió de la mano del jugador lanzador a tiempo, conforme al Artículo 9.7 de estas reglas;

**1.9.2.2** cuando el gol derive de un rebote de un lanzamiento previo del equipo atacante realizado cerca del final del tiempo de posesión, si dicho lanzamiento previo salió de la mano del jugador antes de que finalizara el tiempo de posesión, conforme al Artículo 9.7 de estas reglas.

**1.9.3** El periodo correspondiente o el partido no finalizará hasta que la revisión VAR haya concluido y se haya señalado.

**1.10** Si hay una revisión VAR para revisar una posible acción violenta:

**1.10.1** El árbitro podrá adoptar cualquier decisión apropiada, incluyendo, entre otras:

**1.10.1.1** que se ha producido una acción violenta;

**1.10.1.2** que se ha cometido una falta, conducta antideportiva, simulación u otro tipo de falta; o

**1.10.1.3** que no se ha cometido ninguna falta.

**1.10.2** Al adoptar su decisión, el árbitro podrá (como en cualquier revisión VAR) confirmar o modificar cualquier decisión inicial tomada antes de la revisión VAR.

**1.10.3** Si, tras la revisión VAR, el árbitro determina que se ha cometido una Falta (incluyendo acción violenta, conducta antideportiva o simulación):

**1.10.3.1** se aplicarán las sanciones correspondientes;

**1.10.3.2** el partido continuará desde el momento de la falta, reajustando el tiempo de posesión y el tiempo restante del periodo según corresponda;

**1.10.3.3** el partido se reanudará conforme al procedimiento habitual para dicha Falta según estas reglas.

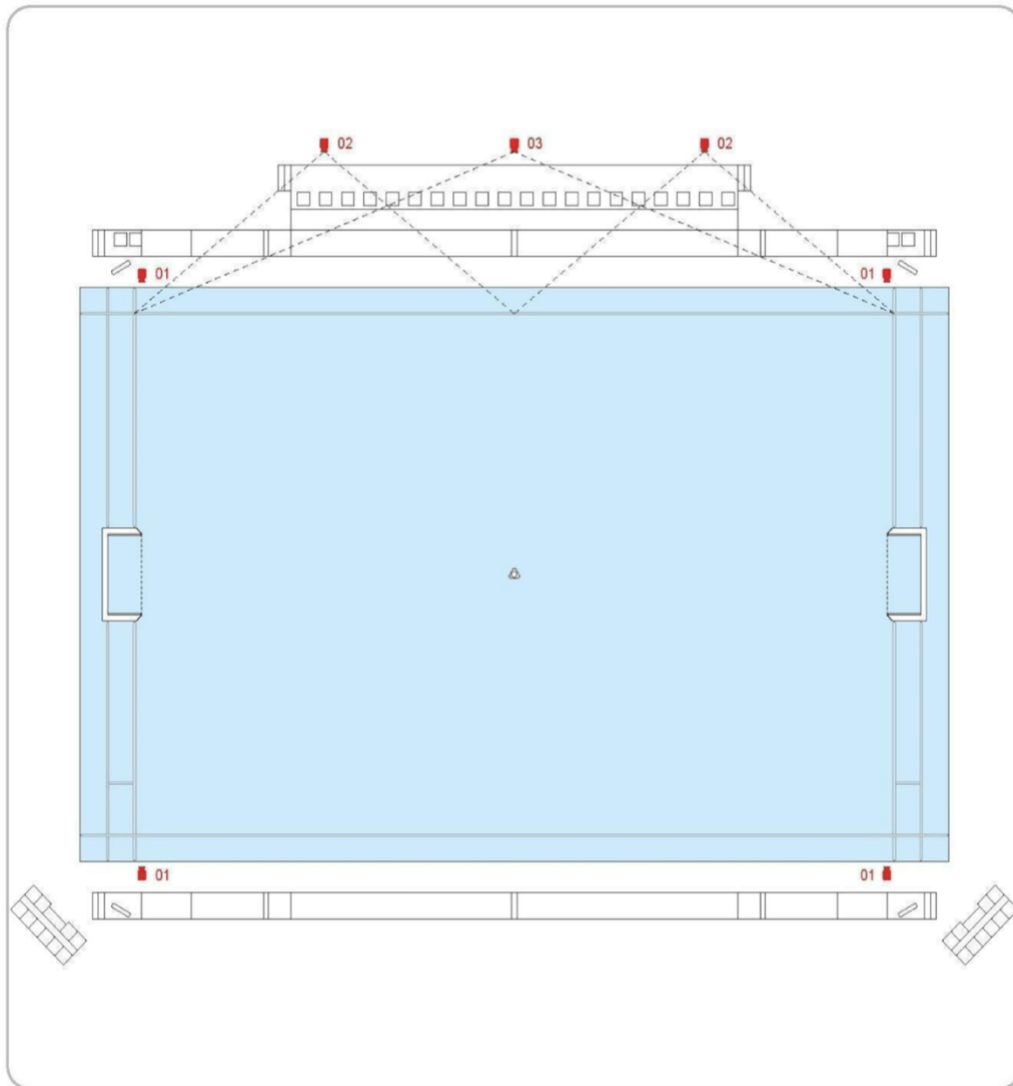
**1.10.4** Si, tras la revisión VAR, el árbitro determina que no se ha cometido ninguna falta:

**1.10.4.1** si no se había señalado ninguna falta antes de la revisión VAR, el partido se reanudará con un lanzamiento libre a favor del equipo en posesión en el momento de la interrupción o de la forma habitual conforme a estas reglas;

**1.10.4.2** si se había señalado una falta antes de la revisión VAR y esta queda anulada:

**1.10.4.2.1** el partido se reanudará de la forma habitual correspondiente a dicha Falta conforme a estas reglas;

**1.10.4.2.2** todos los goles, tiempos muertos y faltas personales ocurridos entre el (ahora concedido) gol y el momento de la revisión VAR serán anulados. Todas las tarjetas amarillas y tarjetas rojas, así como las acciones violentas o conductas antideportivas, permanecerán en el acta del partido (y sus consecuencias se mantendrán, sin verse afectadas por la concesión del gol).



## Cámaras

1. Cuatro cámaras en las líneas de gol, dos para cada portería. La ubicación de las cámaras debería ser en el borde de la piscina o debajo de la pasarela de los árbitros, aproximadamente a 1 metro por encima del nivel del agua.
2. Dos cámaras deben fijarse en el mismo lado de la mesa de jurado. Cada cámara debería grabar una mitad del campo de juego. La ubicación de las cámaras debe ser la que proporcione la mejor calidad de grabación de vídeo.
3. Una cámara debe situarse en el lado de la piscina opuesto a los banquillos. Esta cámara debe grabar todo el campo de juego, incluidos ambos banquillos.  
Esta cámara debe ser capaz de grabar con el mayor ángulo posible (actualmente el máximo es de 160 grados) con una resolución mínima de 2K píxeles.

## **WP - 22.5 APÉNDICE 5 – PROTOCOLO DE COACH CHALLENGE**

**1.1** Este Apéndice 5 se aplica cuando la tecnología de VAR esté disponible durante un partido. En tal caso, cada equipo tendrá derecho a impugnar una (1) decisión adoptada por un árbitro en ese partido (petición de revisión de VAR), de conformidad con las disposiciones de este Apéndice 5.

### **1.2 Una coach challenge solo podrá realizarse respecto de:**

**1.2.1** una decisión arbitral de señalar o no señalar una falta de penalti;

**1.2.2** una decisión arbitral de que se ha producido una acción violenta, o la supuesta omisión del árbitro de considerar que se ha producido una acción violenta;

**1.2.3** la supuesta omisión del árbitro de realizar una revisión VAR respecto de cualquier circunstancia susceptible de revisión VAR conforme al Apéndice 4.

### **1.3 Peticiones de VAR no permitidas**

**1.3.1** Una coach challenge no podrá realizarse salvo que se refiera a una de las decisiones especificadas en el Artículo 1.2 de este Apéndice 5.

**1.3.2** No obstante lo dispuesto en el Artículo 1.2 de este Apéndice 5, una coach challenge no podrá realizarse:

**1.3.2.1** si tiene por objeto impugnar una decisión que ya ha sido adoptada o revisada mediante una revisión VAR;

**1.3.2.2** por un equipo que ya haya intentado realizar una coach challenge respecto de la misma decisión o circunstancia, incluso si dicha coach challenge no fue aceptado o no tuvo éxito;

**1.3.2.3** si el otro equipo ya ha realizado y se ha aceptado una coach challenge sobre la misma decisión o circunstancia (con independencia de que haya tenido éxito o no); o

**1.3.2.4** si no se realiza dentro de los plazos permitidos conforme al Artículo 1.5 de este Apéndice 5.

**1.3.3** Si se solicita una coach challenge cuando no está permitido conforme al Artículo 1.3 de este Apéndice 5, dicha coach challenge será inválida,, será rechazado y:

**1.3.3.1** el entrenador principal será sancionado con tarjeta amarilla (con las consecuencias aplicables, incluida la tarjeta roja si ya hubiera sido amonestado previamente);

**1.3.3.2** si otro oficial de equipo solicita la coach challenge (cuando el entrenador principal ya haya sido sancionado con tarjeta roja), dicho oficial será sancionado con tarjeta roja;

**1.3.3.3** el equipo que haya realizado la coach challenge inválida habrá consumido igualmente su derecho a realizar una (1) coach challenge (si aún disponía de ella), y por tanto no podrá realizar ninguna otra durante el resto del partido.

#### **1.4 Procedimiento para una coach challenge de revisión de VAR**

**1.4.1** Para señalar una coach challenge, el entrenador principal (o cualquier otro oficial de equipo que actúe como tal conforme a estas reglas) deberá lanzar una bandera verde al campo de juego y realizar el gesto manual de VAR en forma de cuadrado (dibujar un cuadrado con los dedos índice).

**1.4.2** Cuando se realiza una coach challenge:

**1.4.2.1** los árbitros detendrán el juego en un momento oportuno para realizar una revisión VAR, conforme al Artículo 1.3.2 del Apéndice 4;

**1.4.2.2** un árbitro y cualquier delegado del TWPC presente llevarán a cabo una revisión VAR, conforme al Apéndice 4, de la decisión o circunstancia impugnada. Los árbitros podrán solicitar aclaraciones sobre la naturaleza de la coach challenge al entrenador u oficial de equipo correspondiente;

**1.4.2.3** una vez finalizada la revisión VAR, el árbitro se situará junto a la línea de medio campo y anunciará y/o señalará su decisión.

#### **1.5 Tiempos**

**1.5.1** Una coach challenge solo será válida y aceptada si se señala dentro de los plazos establecidos en este Artículo 1.5.

**1.5.2** Si la coach challenge se refiere a una posible acción violenta no sancionada, deberá realizarse sin demora tras la acción correspondiente y, en todo caso, no más tarde del final de la siguiente posesión del equipo que realiza la impugnación.

**1.5.2.1** A efectos aclaratorios, “siguiente posesión del equipo que realiza la impugnación” significa:

**1.5.2.1.1** si el equipo que impugna está en posesión en el momento de la acción, la petición deberá realizarse durante esa misma posesión, durante la siguiente posesión del equipo contrario o durante la siguiente posesión posterior del equipo que impugna; o

**1.5.2.1.2** si el equipo que impugna no está en posesión en ese momento, la petición deberá realizarse durante la posesión actual del equipo contrario o durante la siguiente posesión del equipo que impugna.

**1.5.3** Si la coach challenge se refiere a una falta de penalti señalada, deberá realizarse sin demora antes de la ejecución del penalti.

**1.5.4** Si se realiza una coach challenge respecto de una posible falta de penalti no señalada, de la supuesta omisión de los árbitros de realizar una revisión VAR para decidir la concesión o no concesión de un gol o de un saque de esquina, o en cualquier otro supuesto que pueda ser objeto de impugnación pero que no esté especificado en este Artículo 1.5, la coach challenge deberá realizarse sin demora tras la acción (no sancionada) correspondiente y, en todo caso, no más tarde del momento en que ocurra por primera vez cualquiera de los siguientes supuestos:

**1.5.4.1** la finalización de la siguiente posesión del equipo que realiza la impugnación (según se describe en el Artículo 1.5.2.1 de este Apéndice 5);

**1.5.4.2** si se solicita un tiempo muerto sin demora tras el incidente o acción impugnada, antes de la finalización de dicho tiempo muerto;

**1.5.4.3** antes de la ejecución de un saque de esquina o de un lanzamiento de penalti, cuando uno de ellos haya sido concedido tras el incidente o acción impugnada;

**1.5.4.4** antes de la reanudación del juego cuando se haya concedido un gol tras el incidente o acción impugnada; o

**1.5.4.5** antes de la reanudación del juego, cuando los árbitros hayan detenido el partido y retenido el balón tras el incidente o acción impugnada.

**1.5.5** Si se realiza una coach challenge respecto de la supuesta omisión de un árbitro de realizar una revisión VAR para determinar si un gol se ha marcado antes de la finalización del tiempo de posesión, antes del final de un periodo o antes de otra interrupción relevante, la coach challenge deberá realizarse sin demora y, en todo caso, antes de la reanudación del juego.

## **1.6 Una coach challenge exitosa:**

**1.6.1** Una coach challenge se considerará exitosa por el árbitro conforme a este Apéndice 5 si la decisión inicial del árbitro es revocada o modificada:

**1.6.1.1** a favor del equipo que realiza la impugnación; y

**1.6.1.2** por el mismo motivo por el que se realizó la coach challenge. El árbitro podrá solicitar aclaraciones (incluidas al entrenador principal) si el motivo de la coach challenge no está claro.

**1.6.2** Una coach challenge no se considerará exitosa si:

**1.6.2.1** el árbitro no modifica su decisión original; o

**1.6.2.2** el árbitro modifica su decisión original por un motivo distinto al que motivó la coach challenge (con independencia de que la nueva decisión favorezca o no al equipo que realizó la coach challenge).

**1.6.3** Si una coach challenge es exitosa, el equipo que la realizó conservará su derecho a efectuar únicamente una (1) coach challenge adicional en ese partido. Ningún equipo podrá realizar más de dos (2) coach challenge en un partido, incluso si ambas resultan exitosas.

**1.6.4** Si una coach challenge no es exitosa, ello supondrá el uso del (1) coach challenge del equipo y el entrenador principal no podrá realizar ninguna otra coach challenge durante el resto del partido.

**1.6.5** El árbitro tendrá la autoridad para determinar si una coach challenge ha sido exitosa o no.

### **1.7 Si la coach challenge es exitosa:**

**1.7.1** el partido se reanudará de la forma habitual conforme a la decisión (modificada) del árbitro, de acuerdo con estas reglas;

**1.7.2** el tiempo de posesión y el tiempo restante del periodo se reajustarán al momento en que se produjo la acción que fue objeto de impugnación, o según determine el árbitro; y

**1.7.3** todos los goles, tiempos muertos y faltas personales que se hayan producido en un periodo del partido que no habría tenido lugar si el árbitro hubiera adoptado dicha decisión inicialmente serán anulados, mientras que todas las tarjetas amarillas y tarjetas rojas, así como las acciones violentas o conductas antideportivas, permanecerán en el acta del partido (y sus consecuencias se mantendrán, sin verse afectadas por el resultado de la coach challenge), salvo que hayan sido objeto de la decisión que ha sido revocada.

### **1.8 Si la coach challenge no es exitosa, el juego se reanudará:**

**1.8.1** con el tiempo restante en el tiempo de posesión y en el periodo en el momento en que el partido fue detenido para la coach challenge;

**1.8.2** por el equipo que tenía la posesión en el momento de la interrupción. Si ningún equipo tenía la posesión en ese momento, el juego se reanudará con un saque neutral;

**1.8.3** de acuerdo con la decisión adoptada por el árbitro y conforme al procedimiento habitual establecido en estas reglas.

**1.9** Aparte de la pérdida de su única (1) coach challenge en ese partido, no habrá consecuencias para ninguno de los equipos como resultado de una coach challenge permitida pero no exitosa.

**1.10** Si la coach challenge se refiere a una posible acción violenta no sancionada y, tras la revisión VAR, el árbitro determina que no hubo acción violenta y que, en su lugar, un jugador del equipo que realizó la coach challenge ha cometido simulación:

**1.10.1** el árbitro sancionará la simulación y se aplicarán las consecuencias correspondientes conforme a esta Parte Sexta;

**1.10.2** el partido se reanudará con un tiro libre a favor del equipo contrario (el equipo que no cometió la simulación);

**1.10.3** el tiempo restante del periodo se mantendrá como en el momento en que el partido fue detenido para la coach challenge, y el tiempo de posesión se aplicará conforme a lo establecido en el Artículo 9 de estas reglas.

**1.11** Durante la revisión VAR derivada de una coach challenge, ambos equipos podrán realizar sustituciones conforme a lo establecido en estas reglas antes de que se comunique el resultado de la coach challenge.

**1.12** En caso de fallo electrónico o cualquier mal funcionamiento del sistema VAR que impida que una coach challenge dé lugar a una revisión VAR, la coach challenge quedará sin efecto y el mismo equipo conservará el derecho a realizar una nueva coach challenge.

## **WP - 22.6 APÉNDICE 6 – REGLAS DE CATEGORÍAS DE EDAD Y ELEGIBILIDAD**

### **2. Normas de grupos de edad y elegibilidad**

**2.1** Los grupos de edad junior para chicos y chicas en Waterpolo en competiciones internacionales son los siguientes:

**2.1.1** 15 y 16 años o menos (u16).

**2.1.2** 17 y 18 años o menos (u18).

**2.1.3** 19 y 20 años o menos (u20).

**2.2** Para ser elegible para competir en un grupo de edad junior (como se indica arriba), un jugador no debe ser mayor que la edad máxima especificada para ese grupo en el artículo 1.1 de este reglamento a fecha de 31 de diciembre del año de inicio de la competición. Por ejemplo:

**2.2.1** La categoría u16 es para jugadores que tengan 16 años o menos a 31 de diciembre del año de la competición.

**2.2.2** Por ejemplo, un jugador será elegible para competir en el grupo de edad u16 si no cumple 17 años antes o en el 31 de diciembre del año de la competición.

**2.3** Las Federaciones miembro y los Comités de Competición podrán adoptar las mismas y/o normas alternativas de elegibilidad por grupos de edad para competiciones dentro de su jurisdicción.

## **WP - 22.7 APÉNDICE 7 – INSCRIPCIÓN Y ENTRADAS DEPORTIVAS**

### **1 Inscripción y entradas deportivas en las competiciones de waterpolo**

**1.1** Para cada competición de Waterpolo organizada por World Aquatics, World Aquatics publicará con antelación:

**1.1.1** las normas aplicables a la inscripción, registro y clasificación para cada competición; y

**1.1.2** el sorteo y el calendario de cada competición.

#### **1.2 Normas generales sobre inscripción y entradas deportivas**

**1.2.1** La Parte Uno de World Aquatics (incluido el artículo 5 de la Parte Uno relativo a inscripciones y entradas deportivas) se aplica al Waterpolo. Si existe cualquier conflicto entre esos artículos de la Parte Uno y este Apéndice 7, o cuando exista una disposición específica en este Apéndice 7, prevalecerá este Apéndice 7.

**1.2.2** En cada caso en que un equipo se clasifique para una competición organizada por World Aquatics, el equipo correspondiente recibirá una invitación de World Aquatics. Posteriormente, conforme al artículo 5.1.1 de la Parte Uno, la federación miembro elegible deberá confirmar su intención de participar completando y enviando su inscripción en el sistema GMS (u otro medio especificado por World Aquatics) dentro de los plazos establecidos por World Aquatics.

**1.3** Salvo que World Aquatics disponga lo contrario, cada federación miembro podrá inscribir un máximo de un equipo para competir en los Juegos Olímpicos o en cualquier evento de World Aquatics para el que esté clasificada o seleccionada.

**1.4** Las inscripciones de equipo de las federaciones miembro, y por tanto las listas de inicio de esos equipos, estarán compuestas por un máximo de:

**1.4.1** trece (13) jugadores para cada competición en los Juegos Olímpicos;

**1.4.2** quince (15) jugadores para cada competición en los Campeonatos del Mundo de World Aquatics (catorce (14) jugadores en la plantilla de partido y un (1) reserva);

**1.4.3** catorce (14) jugadores para otros eventos de Waterpolo en otros eventos de World Aquatics (salvo que World Aquatics indique lo contrario).

## **WP - 22.8 APÉNDICE 8 – PUNTOS Y DESEMPATES**

### **1 Puntos y desempates en partidos en las competiciones de waterpolo**

#### **1.1 Cada partido debe tener un ganador al finalizar, siendo:**

**1.1.1** el equipo con más goles al final del cuarto periodo; o

**1.1.2** si ambos equipos tienen el mismo número de goles al final del cuarto periodo, el partido se decidirá mediante una tanda de penaltis conforme al Apéndice 3 de estas reglas.

#### **1.2 Puntos otorgados por partidos**

**1.2.1** Cuando se otorguen puntos por el resultado de un partido (por ejemplo, en la fase de grupos), los puntos serán los siguientes, salvo que se especifique lo contrario:

**1.2.1.1** Partido ganado al final del cuarto periodo = 3 puntos

**1.2.1.2** Partido ganado tras tanda de penaltis = 2 puntos

**1.2.1.3** Partido perdido tras tanda de penaltis = 1 punto

**1.2.1.4** Partido perdido al final del cuarto periodo = 0 puntos

**1.2.2** En cualquier fase de grupos u otra fase en la que los equipos se clasifiquen según resultados:

**1.2.2.1** la clasificación se determinará por el total de puntos obtenidos;

**1.2.2.2** si uno o más equipos tienen el mismo número de puntos, las posiciones se determinarán conforme a las reglas de desempate de este Apéndice 8.

#### **1.3 Desempate**

**1.3.1** Se considerará que existe un “empate” cuando dos (2) o más equipos tengan el mismo número de puntos al finalizar una fase de grupo u otra fase en la que los equipos se clasifiquen.

**1.3.2** Si existe más de un empate, se determinará en primer lugar el empate correspondiente a la posición más alta (y así sucesivamente en orden descendente hasta que todos los empates hayan sido resueltos).

**1.3.3** Si dos (2) equipos están empatados:

**1.3.3.1** en primer lugar, sus posiciones se determinarán por los puntos obtenidos únicamente en los partidos disputados entre esos dos (2) equipos;

**1.3.3.2** en segundo lugar, si persiste el empate, sus posiciones se determinarán por la diferencia de goles de cada equipo únicamente en los partidos disputados entre esos dos (2) equipos; y

**1.3.3.3** en tercer lugar, si persiste el empate, sus posiciones se decidirán mediante sorteo.

**1.3.4** Si tres (3) o más equipos están empatados, sus posiciones se determinarán de la siguiente manera:

**1.3.4.1** en primer lugar, por los puntos obtenidos por cada equipo empatado únicamente en los partidos disputados entre dichos equipos empatados;

**1.3.4.2** en segundo lugar, si aún persiste el empate entre dos (2) o más equipos, las posiciones de los equipos que continúen empatados se determinarán por la diferencia de goles de cada equipo en todos los partidos;

**1.3.4.3** en tercer lugar, si aún persiste el empate entre dos (2) o más equipos, las posiciones de los equipos que continúen empatados se determinarán por el número de goles marcados por cada equipo en todos los partidos;

**1.3.4.4** en cuarto lugar, si aún persiste el empate entre dos (2) o más equipos, las posiciones de los equipos que continúen empatados se determinarán teniendo en cuenta los partidos disputados contra el equipo mejor clasificado que formaba parte originalmente del empate, de la siguiente manera:

**1.3.4.4.1** en primer lugar, por los puntos obtenidos en los partidos contra dicho equipo mejor clasificado;

**1.3.4.4.2** en segundo lugar, si persiste el empate, considerando la diferencia de goles de cada equipo en los partidos contra dicho equipo mejor clasificado;

**1.3.4.4.3** en tercer lugar, si persiste el empate, considerando el número de goles marcados por cada equipo contra dicho equipo mejor clasificado;

**1.3.4.4.4** en cuarto lugar, si persiste el empate, por los puntos obtenidos contra el segundo equipo mejor clasificado que formaba parte originalmente del empate. En caso necesario, los empates restantes se determinarán por los puntos obtenidos contra el siguiente equipo mejor clasificado (tercero, cuarto, etc., en orden descendente hasta resolver todos los empates); y

**1.3.4.4.5** si aún persiste algún empate y no existe una forma práctica de determinar la clasificación, las posiciones de los equipos restantes se decidirán mediante sorteo.

**1.4** A efectos aclaratorios, al considerar puntos, diferencia de goles y goles en este Apéndice 8:

**1.4.1** cuanto mayor sea el número de puntos, goles o diferencia de goles, mejor será la posición del equipo;

**1.4.2** los goles marcados en cualquier tanda de penaltis no se tendrán en cuenta en el total de goles;

**1.4.3** la diferencia de goles se define en el Apéndice 10 y, en consecuencia, en todos los casos excluye los goles marcados en tandas de penaltis; y

**1.4.4** las referencias a partidos en los procedimientos de desempate del Artículo 1.3 de este Apéndice 8 se refieren a los partidos disputados en el grupo o fase correspondiente en la que se produjo el empate.

## **WP - 22.9 APÉNDICE 9 – WATERPOLO 4S**

### **2 Disposiciones generales**

**2.1** Este Apéndice 9 establece las reglas del Waterpolo 4s (anteriormente denominado “Beach Waterpolo”). Aunque existen muchas similitudes entre ambos deportes, el Waterpolo 4s es un deporte distinto del Waterpolo y, por lo tanto:

**2.1.1** las reglas establecidas en este Apéndice 9 son, salvo que se indique lo contrario, distintas de las reglas del Waterpolo (establecidas en los artículos 1 a 21 de este reglamento);

**2.1.2** en caso de cualquier conflicto entre este Apéndice 9 y otras disposiciones de este reglamento, este Apéndice 9 se aplicará al Waterpolo 4s;

**2.1.3** no obstante lo anterior, en la medida en que este Apéndice 9 no regule alguna materia, se aplicarán las disposiciones de este reglamento al Waterpolo 4s, interpretadas y aplicadas por World Aquatics y/o los árbitros según corresponda al Waterpolo 4s.

### **2.2 Con sujeción a este Apéndice 9, los siguientes Apéndices de estas reglas se aplican al Waterpolo 4s:**

**2.2.1** Apéndice 2: Señales a utilizar por los árbitros;

**2.2.2** Apéndice 3: Tandas de penaltis, con sujeción al artículo 17 de este Apéndice 9;

**2.2.3** Apéndice 4: Protocolo VAR (cuando se utilice tecnología de revisión VAR, conforme al artículo 25.5 de este reglamento);

**2.2.4** Apéndice 5: Protocolo de coach challenge;

**2.2.5** Apéndice 7: Inscripción y entradas deportivas;

**2.2.6** Apéndice 8: Puntos y desempates;

**2.3.7** Apéndice 10: Definiciones.

**2.3** Para evitar dudas, los siguientes apéndices no se aplican al Waterpolo 4s: Apéndice 1 (Diagrama de instalaciones de Waterpolo); Apéndice 6 (Reglas de categorías de edad y elegibilidad).

**2.4** World Aquatics es el organismo internacional que rige el Waterpolo 4s, y las reglas de este Apéndice 9 se aplican al Waterpolo 4s en los eventos de World Aquatics. World Aquatics publicará con antelación las reglas de clasificación, el

sorteo y el calendario del Waterpolo 4s para los correspondientes eventos de World Aquatics.

### **3 Equipos y jugadores en Waterpolo 4S**

**3.1 Cada equipo en Waterpolo 4s estará compuesto por entre cuatro (4) y siete (7) jugadores:**

**3.1.1 cuatro (4) jugadores en el campo de juego en todo momento:**

**3.1.1.1** uno (1) de los cuales será el portero; y

**3.1.1.2** tres (3) de los cuales serán jugadores de campo; y

**3.1.2** no más de tres (3) jugadores adicionales, que podrán utilizarse como sustitutos. Los sustitutos permanecerán en su banquillo, salvo cuando se desplacen para entrar al campo de juego. No es obligatorio tener sustitutos.

**3.2** Si durante un partido un equipo no tiene cuatro (4) jugadores en el campo de juego, por ejemplo, debido a lesión o expulsión (o ambas), el equipo deberá continuar el partido con los jugadores disponibles en el campo de juego. El número mínimo de jugadores de un equipo durante un partido es dos (2). Si durante un partido un equipo tiene menos de dos (2) jugadores disponibles, ese equipo perderá el partido por incomparecencia, el partido finalizará y las consecuencias serán determinadas por el Comité Disciplinario.

**3.3** Los porteros pueden tocar el balón con dos (2) manos o jugar el balón con el puño cerrado mientras estén dentro del área defensiva de 5 metros de su equipo.

Los jugadores de campo no tienen derecho a hacer ninguna de estas acciones en ninguna parte del campo de juego.

### **3.4 Banquillos de equipo**

**3.4.1** Se ubicarán dos (2) banquillos de equipo detrás de la línea lateral situada en el lado opuesto del campo de juego respecto a los árbitros y jueces, uno hacia cada esquina de ese lado. Los banquillos no necesitan estar directamente detrás de la línea lateral ni completamente en la esquina.

**3.4.2** Los banquillos en Waterpolo 4s pueden situarse en una plataforma flotante u otra superficie o estructura adecuada cerca del campo de juego. Cuando sea apropiado (según determine World Aquatics), también podrá existir una zona designada en el agua, fuera del campo de juego, para los sustitutos.

### **3.5 Oficiales de equipo**

**3.5.1** Cada equipo podrá tener hasta dos (2) oficiales de equipo, que deberán estar situados en el banquillo del equipo durante el partido. Si un equipo tiene oficiales de equipo, uno (1) deberá ser designado como entrenador principal.

**3.5.2** Cada equipo podrá tener además hasta dos (2) miembros del personal médico, situados en una zona separada del banquillo y del campo de juego, salvo cuando estén atendiendo a un jugador u otras necesidades médicas.

**3.6** Cada equipo tendrá un jugador designado como capitán. Los capitanes de equipo, junto con el entrenador principal, deben promover la buena conducta y la disciplina del equipo.

**3.7 Antes del partido, el árbitro deberá asegurarse de que los jugadores solo puedan entrar en el campo de juego si:**

**3.7.1** tienen las uñas cortadas de forma que reduzca el riesgo de lesiones;

**3.7.2** han retirado cualquier objeto o elemento de su cuerpo o vestimenta que pueda causar lesiones.

**3.8** Los jugadores no deben tener grasa, aceite ni ninguna sustancia similar o extraña en el cuerpo o en las manos. Si el árbitro detecta que no se cumple esta norma:

**3.8.1** antes de que comience el partido el árbitro ordenará que se retire inmediatamente y el jugador solo podrá entrar al campo de juego cuando se haya retirado;

**3.8.2** después de que haya comenzado el partido el jugador infractor será excluido por el resto del partido y podrá ser sustituido inmediatamente por un sustituto conforme al artículo 3.2.1 o 3.2.2 de este Apéndice 9.

## **4 Sustituciones en Waterpolo 4S**

**4.1** De acuerdo con el artículo 2.1.1.2 de este Apéndice 9, cada equipo puede tener hasta tres (3) sustitutos.

**4.2 Un sustituto puede en cualquier momento, salvo que se indique lo contrario en este Apéndice 9, reemplazar a un jugador en el campo de juego mediante:**

**4.2.1** Sustitución en la esquina por toque (esquina de toque) Una sustitución en la esquina de toque se podrá realizar cuando:

**4.2.1.1** el jugador que abandona el campo de juego haya salido visiblemente a la superficie del agua detrás de la línea de gol en la esquina de toque; y

**4.2.1.2** el jugador que sale y el que entra al campo de juego se toquen las manos por encima de la superficie del agua.

**4.2.2** Un sustituto podrá entrar al campo de juego desde el área de sustitución lateral tan pronto como:

**4.2.2.1** el sustituto haya entrado en el área de sustitución lateral desde detrás de la línea de gol;

**4.2.2.2** el jugador que abandona el campo de juego haya salido visiblemente a la superficie del agua en el área de sustitución lateral; y

**4.2.2.3** el jugador que sale y el sustituto se toquen las manos por encima de la superficie del agua en el área de sustitución lateral.

**4.3** Los jugadores que salen y los sustitutos que entran deben estar preparados para hacerlo sin causar retrasos indebidos en el partido, incluyendo la reanudación del partido después de cualquier interrupción.

**4.4** Aunque un equipo quiera realizar una sustitución, si un jugador implicado en la sustitución no está preparado o no abandona o entra al campo de juego sin retraso indebido, el árbitro podrá, a su discreción, continuar o reanudar el partido sin permitir la entrada del sustituto. El sustituto podrá entrar posteriormente desde la zona correspondiente conforme al artículo 3.2 de este Apéndice 9.

**4.5** Sujeto a la obligación de los jugadores de estar preparados para las sustituciones sin retrasar el partido, cuando haya una interrupción el árbitro permitirá que se completen las sustituciones antes de reanudar el partido.

**4.6** Un portero puede ser sustituido por un sustituto durante el partido conforme a los procedimientos de este artículo, excepto que:

**4.6.1** Durante una tanda de penaltis, el portero solo podrá ser sustituido cuando haya sido excluido para el resto del partido (incluyendo por mala conducta, acción violenta o tarjeta roja) o por lesión o enfermedad.

**4.6.2 Si el portero es excluido:**

**4.6.2.1** el sustituto que lo reemplaza podrá entrar inmediatamente al campo de juego desde cualquier lugar del campo de juego;

**4.6.2.2** si el portero es excluido inmediatamente antes del lanzamiento de un penalti (durante un periodo o durante una tanda de penaltis), el sustituto podrá colocarse en la portería como portero para ese penalti, pero hasta después del lanzamiento no tendrá los privilegios del portero (por ejemplo, no podrá usar dos manos ni el puño cerrado para bloquear el balón).

**4.7** Un portero que haya sido sustituido (pero no excluido definitivamente) podrá volver a entrar al campo de juego en cualquier momento para jugar en cualquier posición.

**4.8** Después de que se marque un gol, no se podrán realizar sustituciones hasta que el portero haya puesto el balón en partido visiblemente.

**4.8.1** Cuando se cometa una falta de penalti, no se podrán realizar sustituciones hasta después de que se ejecute el penalti, excepto para sustituir a un portero excluido según este Apéndice.

**4.9** Cualquier jugador que sea sustituido deberá dirigirse al banquillo de su equipo una vez sustituido, salvo cuando se esté preparando para volver a entrar al campo de juego conforme a este artículo.

## **5 Jueces de mesa en Waterpolo 4S**

**5.1** Cada partido de Waterpolo 4s en un evento de World Aquatics deberá ser dirigido por:

**5.1.1** un (1) árbitro;

**5.1.2** dos (2) secretarios;

**5.1.3** dos (2) Cronometradores.

**5.2** Los árbitros serán designados por World Aquatics o por quien esta designe. World Aquatics podrá, además de los árbitros requeridos por este Apéndice, designar otros árbitros que considere necesarios para dirigir un partido o un evento. Si se designa un juez de mesa no incluido en este Apéndice, las normas aplicables a ese juez serán las establecidas en este reglamento (incluido el artículo 5 de este reglamento).

### **5.3 El árbitro**

**5.3.1** El árbitro tiene la responsabilidad y autoridad general para dirigir un partido y tiene plena autoridad para dirigir a jugadores, oficiales de equipo, árbitros, espectadores y otras personas en el recinto con el fin de hacer cumplir este reglamento de competición durante un partido o evento.

**5.3.2** Todas las decisiones del árbitro son definitivas y autoritarias, salvo que se indique lo contrario en este Apéndice. Cuando el reglamento indique que el árbitro puede o debe tomar una decisión, el árbitro tendrá plena discreción sobre cómo hacerlo para aplicar este Reglamento.

**5.3.3** El árbitro no hará suposiciones sobre los hechos de ninguna situación durante el partido, sino que interpretará lo que observe según su mejor criterio, teniendo en cuenta la información proporcionada por otros árbitros cuando corresponda.

**5.3.4** jugadores, oficiales de equipo, árbitros que no sean árbitros y todos los asistentes deben seguir las decisiones e instrucciones del árbitro durante el partido.

**5.3.5** El árbitro podrá cambiar su decisión antes de que el partido se reanude o antes de que un jugador ponga el balón en partido visiblemente.

**5.3.6** Con carácter general, además de las facultades y funciones específicas establecidas en este Apéndice 9, el árbitro:

**5.3.6.1** Señalar o no cualquier falta ordinaria, falta de expulsión o falta de penalti.

**5.3.6.2** No señalar una falta si hacerlo eliminaría la ventaja del equipo que ha recibido la falta o beneficiaría al equipo infractor.

**5.3.6.3** Ordenar la retirada del campo de juego o del área de competición de cualquier jugador, oficial de equipo, espectador, oficial técnico u otro asistente a un partido cuyo comportamiento impida el desarrollo adecuado del partido o impida al árbitro u otros oficiales técnicos desempeñar sus funciones de manera adecuada e imparcial, o cuando resulte necesario para hacer cumplir estas regulaciones de competición y este apéndice 9.

**5.3.6.4** Suspender o interrumpir un partido en cualquier momento si el comportamiento de los jugadores, oficiales de equipo, espectadores u otras personas, o cualquier otra circunstancia:

**5.3.6.4.1** impide el desarrollo adecuado del partido o impide que el partido pueda finalizar correctamente; o

**5.3.6.4.2** si resulta necesario para garantizar la seguridad de las personas presentes en el partido (incluidos jugadores, oficiales de equipo, oficiales técnicos y/o espectadores). En tal caso, el partido finalizará y el comité de dirección (o su representante) determinará el resultado del partido y/o el desenlace o las medidas a adoptar.

**5.3.6.5** Suspender definitivamente un partido si un jugador se niega a abandonar el campo de juego cuando se le ordene hacerlo. En tal caso, el partido finalizará y el resultado será una victoria para el equipo contrario al del jugador que se negó a abandonar el campo de juego, con un marcador de cinco (5) goles a cero (0).

**5.3.7** El árbitro hará sonar el silbato para:

**5.3.7.1** indicar el inicio o la reanudación del juego;

**5.3.7.2** señalar cualquier falta;

**5.3.7.3** conceder un gol;

**5.3.7.4** conceder cualquier lanzamiento libre, saque de portería o lanzamiento de penalti;

**5.3.7.5** indicar que se ha solicitado un tiempo muerto de conformidad con el artículo 6.4 de este apéndice 9; y/o

**5.3.7.6** indicar cualquier otra interrupción, infracción o decisión conforme a este apéndice 9 de la parte sexta, o cualquier otra interrupción o decisión, según sea necesario.

**5.3.8** El árbitro se situará de forma que tenga una visión clara del campo de juego durante el desarrollo del juego:

**5.3.8.1** el árbitro podrá situarse sobre una plataforma flotante, en un vehículo, en tierra junto al campo de juego o sobre cualquier otra superficie adecuada;

**5.3.8.2** durante el juego, el árbitro se situará en el lado opuesto del campo de juego respecto a los banquillos de los equipos. El árbitro podrá desplazarse sin restricción a lo largo de ese lado del campo de juego con el fin de adoptar la posición que considere más adecuada para observar y dirigir el partido según su criterio; y

**5.3.8.3** durante cualquier interrupción y en los intervalos entre periodos, el árbitro podrá desplazarse libremente por cualquier parte del campo de juego o del área de competición.

**5.3.9** El árbitro utilizará las señales establecidas en el apéndice 2 de esta parte sexta, según corresponda al Waterpolo 4S.

**5.3.10** Durante un partido:

**5.3.10.1** el árbitro podrá, aunque no estará obligado a ello, utilizar un sistema de comunicación por audio para comunicarse con la mesa de oficiales y/o con otros oficiales técnicos;

**5.3.10.2** un delegado del TWPC, si está presente, podrá, aunque no estará obligado a ello, utilizar un sistema de comunicación por audio para:

**5.3.10.2.1** recibir información de la mesa de oficiales; y/o

**5.3.10.2.2** asistir a los árbitros cuando se le solicite o conforme a lo establecido en estas regulaciones de competición.

**5.3.11** El árbitro garantizará que haya un suministro adecuado de balones disponible durante cada partido. Cuando un balón salga del campo de juego, el árbitro, tan pronto como sea razonablemente posible, lanzará un balón al campo de juego para que el partido pueda reanudarse.

## **5.4 Cronometradores**

**5.4.1** Los cronometradores registrarán los tiempos de:

**5.4.1.1** el tiempo de juego efectivo dentro de cada periodo;

**5.4.1.2** los tiempos muertos;

**5.4.1.3** los intervalos entre periodos;

**5.4.1.4** la posesión continua del balón por cada equipo; y

**5.4.1.5** los periodos de exclusión de los jugadores, junto con los momentos de reentrada de los jugadores excluidos y/o de los sustitutos que los reemplacen.

**5.4.2** Los cronometradores estarán ubicados con visión del campo de juego y, cuando sea posible, en el mismo lado del campo de juego que el árbitro.

**5.4.3** Los cronometradores anunciarán de forma audible el inicio del último minuto del partido y señalarán mediante silbato (o, si fuera necesario, mediante cualquier otro medio audible y distintivo):

**5.4.3.1** cuando hayan transcurrido cuarenta y cinco (45) segundos de un tiempo muerto;

**5.4.3.2** el final de cada tiempo muerto;

**5.4.3.3** el final de cada periodo, que surtirá efecto inmediato para finalizar el periodo, excepto:

**5.4.3.3.1** en el caso de la concesión simultánea por parte de un árbitro de un lanzamiento de penalti, en cuyo caso el lanzamiento de penalti se ejecutará de conformidad con este apéndice 9; o

**5.4.3.3.2** si resulta de aplicación el artículo 8.6 de este apéndice 9.

## **5.5 Secretarios:**

**5.5.1** Los secretarios mantendrán el acta del partido;

**5.5.2** Los secretarios registrarán las faltas personales y las faltas cometidas por cada equipo, incluido el número de faltas personales cometidas a efectos de la

exclusión de jugadores y a efectos de los lanzamientos de penalti por bonus de conformidad con el artículo 18.3 de este apéndice 9.

**5.5.3** Los secretarios supervisarán el sistema de posesión alterna registrando y, cuando sea necesario, informando al árbitro de qué equipo tendrá derecho al siguiente lanzamiento libre en virtud del sistema de posesión alterna.

**5.5.4** Los secretarios registrarán el momento y los números de gorro cuando se sustituyan los porteros.

**5.5.5** Los secretarios señalarán para indicar:

**5.5.5.1** el transcurso de tres (3) minutos en un periodo de exclusión por acción violenta, indicando que un sustituto puede reemplazar al jugador excluido, mediante la elevación de una bandera amarilla junto con una bandera blanca o azul (para el primer o segundo equipo en el orden del partido, según corresponda);

**5.5.5.2** la entrada indebida de un jugador o sustituto, mediante una bandera roja. Cuando esto ocurra, el árbitro detendrá el juego tan pronto como sea razonablemente posible, en un momento adecuado que no suponga una ventaja para el equipo no infractor;

**5.5.5.3** la concesión de un lanzamiento de penalti por bonus, mediante una señal audible adecuada (por ejemplo, silbato o señal electrónica); y

**5.5.5.4** los secretarios dispondrán de banderas separadas de color blanco, azul, rojo y amarillo, cada una con unas dimensiones mínimas de 0,35 metros x 0,20 metros, para realizar las señales;

**5.5.5.5** sin demora, cuando un jugador cometa su quinta falta personal:

**5.5.5.5.1** con la bandera roja, o mediante otro método de señalización aprobado, si la quinta falta personal es una falta de expulsión;

**5.5.5.5.2** con la bandera roja y un silbato, o mediante otro método de señalización aprobado, si la quinta falta personal es una falta de penalti; y/o

**5.5.5.6** cuando un equipo deba ser beneficiado con un lanzamiento de penalti por bonus conforme al artículo 18.3 de este apéndice 9.

**5.5.6** A efectos aclaratorios, la función de los secretarios es registrar y/o señalar los eventos del partido y las decisiones adoptadas por el árbitro y/o otros oficiales técnicos, y no tomar dichas decisiones.

**5.5.7** Los secretarios se situarán con visión del campo de juego y, cuando sea posible, en el mismo lado del campo de juego que el árbitro.

**5.6** El Comité de Competición podrá optar por utilizar la tecnología de revisión asistida por vídeo cuando esté disponible y lo considere apropiado. Cuando dicha tecnología esté en uso, las revisiones VAR serán realizadas por el árbitro conforme a lo establecido en el apéndice 4 (modificado según sea necesario para adaptarse a las reglas y al número de oficiales técnicos previsto en este apéndice 9, incluyendo que puede no haber árbitro asistente de vídeo).

**5.7** Además de los demás oficiales técnicos requeridos (conforme a este apéndice 9 y a esta parte sexta), World Aquatics podrá designar uno (1) o más de los siguientes oficiales técnicos para asistir en el desarrollo de cualquier partido o evento de Waterpolo 4S:

**5.7.1** delegados del TWPC;

**5.7.2** evaluadores del TWPC de World Aquatics;

**5.7.3** árbitros asistentes de vídeo; y/o

**5.7.4** oficiales de tiempo muerto.

## **6 Duración y resultado de un partido de Waterpolo 4S**

**6.1** Cada partido de Waterpolo 4S constará de cuatro (4) periodos, cada uno de cinco (5) minutos de tiempo de juego efectivo.

**6.2** Los cronometradores serán responsables de controlar el tiempo de juego efectivo. El tiempo de juego efectivo:

**6.2.1** comienza al inicio de cada periodo cuando un jugador toca por primera vez el balón;

**6.2.2** se detiene al final de cada periodo, según lo indicado por los cronometradores;

**6.2.3** durante el juego en cada periodo, se detiene en cualquier interrupción, por ejemplo, como consecuencia de una falta; y

**6.2.4** una vez detenido, permanece detenido hasta que el balón se pone de nuevo en juego al salir de la mano del jugador que ejecuta el lanzamiento correspondiente o realiza la reanudación.

**6.3** Habrá un intervalo entre cada periodo de:

**6.3.1** dos (2) minutos entre el primer y segundo periodo, y entre el tercer y cuarto periodo; y

**6.3.2** tres (3) minutos entre el segundo y tercer periodo (es decir, en el descanso del partido).

**6.4** Cada equipo ocupará, durante todo el partido, el banquillo situado en el mismo lado del campo de juego que la portería que esté defendiendo en ese periodo.

**6.5** Cada partido tendrá un ganador y un perdedor al finalizar el mismo:

**6.5.1** el ganador será el equipo que haya marcado más goles al final del cuarto periodo;

**6.5.2** si ambos equipos han marcado el mismo número de goles, el ganador se determinará mediante una tanda de penaltis conforme al apéndice 3.

**6.6** Se aplicará la regla de diferencia máxima (Mercy Rule). Si en cualquier momento tras el final del segundo periodo un equipo gana por diez (10) o más goles, el árbitro dará por finalizado el partido y dicho equipo será declarado vencedor. El marcador se mantendrá tal como estaba en el momento de la finalización.

**6.7** Si un partido (o parte de él) debe repetirse por cualquier motivo, todos los goles, faltas personales y tiempos muertos ocurridos durante la parte a repetir serán eliminados del acta, junto con sus consecuencias. No obstante, las exclusiones por acción violenta, conducta antideportiva y/o tarjetas rojas permanecerán en el acta, incluso si se produjeron en la parte repetida, y sus consecuencias seguirán siendo aplicables.

**6.8** El árbitro tendrá la facultad de ordenar la repetición de un partido o de una parte del mismo cuando sea necesario para cumplir estas regulaciones. Ningún partido podrá repetirse por errores detectados tras su finalización.

## **7 Tiempos muertos en Waterpolo 4S**

**7.1** Cada equipo podrá solicitar hasta dos (2) tiempos muertos en un partido.

**7.2** La duración de un tiempo muerto será de un (1) minuto.

**7.3** Un tiempo muerto podrá solicitarse:

**7.3.1** durante el juego, únicamente por el equipo en posesión del balón; o

**7.3.2** durante cualquier interrupción por el equipo que deba tener la posesión en la reanudación (por ejemplo, tras un gol o un penalti), excepto entre periodos.

**7.4** Un tiempo muerto podrá ser solicitado por:

**7.4.1** el entrenador principal (o quien actúe como tal);

**7.4.2** cualquier miembro del equipo mediante dispositivo autorizado; y

**7.4.3** en cualquier caso, anunciándolo verbalmente y señalándolo con las manos en forma de “T”.

## **8 Inicio y reanudación del partido de Waterpolo 4S**

**8.1** Al inicio de cada periodo, incluido el inicio del partido, los jugadores en el campo de juego de cada equipo deberán situarse sobre la línea de gol de la portería que defienden en ese periodo, cada uno con al menos una parte de la cabeza en línea con su línea de gol defensiva.

**8.2** El equipo que figure en primer lugar en el programa oficial o calendario de la competición iniciará el partido a la derecha del árbitro (según mira el árbitro al campo de juego). El otro equipo iniciará el partido a la izquierda del árbitro (según mira el árbitro al campo de juego).

**8.3** Los equipos, incluidos los jugadores y los oficiales de equipo, cambiarán de lado antes del inicio del tercer periodo.

**8.4** Cada equipo ocupará, durante el partido, el banquillo situado en el mismo lado del campo de juego que el equipo defiende en ese periodo. Los equipos cambiarán de banquillo al cambiar de lado del campo de juego.

**8.5** Al inicio de cada periodo (incluido el inicio del partido):

**8.5.1** Cuando el árbitro esté satisfecho de que los equipos están preparados y en posición, hará sonar el silbato, tras lo cual soltará o lanzará el balón al partido sobre la línea de medio campo (procurando soltarlo lo más cerca posible de la línea de medio campo);

**8.5.2** Una vez que el árbitro haya hecho sonar el silbato para señalar el inicio del periodo, los jugadores podrán abandonar la línea de gol, incluso para nadar e intentar obtener la posesión del balón;

**8.5.3** Si, tras la suelta del balón al inicio de un periodo, el árbitro considera que el balón ha caído en una posición que supone una ventaja clara para uno de los equipos, detendrá el partido y repetirá el inicio.

**8.6** Después de un gol:

**8.6.1** El portero del equipo que lo haya encajado pondrá visiblemente el balón en juego desde cualquier punto de la línea de 2 metros.

**8.6.2** Los demás jugadores en el campo de juego podrán situarse en cualquier lugar del campo de juego.

**8.7** Cualquier inicio o reanudación del partido que no se lleve a cabo de conformidad con este Apéndice 9 de este reglamento podrá, a discreción del árbitro, repetirse.

**8.8** Después de un tiempo muerto, sin perjuicio de las reglas relativas a la ejecución de lanzamientos de penalti o de cualquier otra circunstancia aplicable en este Apéndice 9:

**8.8.1** Los jugadores podrán ocupar cualquier posición en el campo de juego.

**8.8.2** El partido se reanudará al silbato del árbitro, de conformidad con el artículo 6.6 de este Apéndice 9.

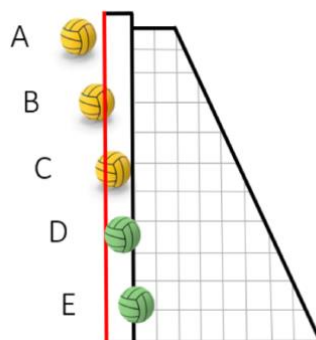
## 9 Forma de marcar un gol en Waterpolo 4S

**9.1** Se marcará un gol cuando el balón entre en la portería, lo que significa que el balón ha:

**9.1.1** Sobrepasado el borde frontal de los postes de la portería (concretamente, la línea de gol), de modo que ninguna parte del balón sea visible por delante de la línea de gol cuando se observe la portería desde la línea lateral y en línea con la portería;

**9.1.3** Entre los postes de la portería; y

**9.1.3** Por debajo del larguero, tal como se muestra con los balones marcados con “D” y “E” en la imagen inmediatamente inferior, con el borde frontal de la línea de gol marcado en rojo.



**9.2** Cuando se marque un gol, se anotará a favor del equipo que esté atacando esa portería, con independencia del jugador que haya tocado el balón en último lugar o que haya causado de otro modo que se marcara el gol.

**9.3** En consecuencia, podrá marcarse un gol, salvo que se disponga otra cosa en este Apéndice 9:

**9.3.1** Tanto intencionadamente como no intencionadamente;

**9.3.2** Por un jugador en la portería contraria o en la propia portería de su equipo (lo que habitualmente se denomina “autogol”), incluso al ejecutar, por ejemplo, un tiro libre;

**9.3.3** Desde cualquier lugar del campo de juego; y

**9.3.4** Con cualquier parte del cuerpo del jugador, salvo que un jugador atacante no podrá marcar un gol con el puño cerrado (a efectos aclaratorios, un jugador defensor sí podrá marcar un gol para el equipo contrario —un “autogol”— con el puño cerrado).

**9.4** Salvo en las circunstancias establecidas en el artículo 8.5 de este Apéndice 9, un gol solo podrá marcarse, tras el inicio o la reanudación más reciente del partido después de una interrupción o del inicio de un periodo, después de que al menos dos (2) jugadores de cualquiera de los equipos (lo que puede incluir al jugador que marca el gol) jueguen o toquen intencionadamente el balón.

**9.5** Podrá marcarse un gol sin que dos (2) jugadores hayan jugado o tocado intencionadamente el balón mediante un lanzamiento directo, o después de que el balón sea puesto visiblemente en juego, pero sin necesidad de que ningún otro jugador toque el balón, desde:

**9.5.1.1** Un lanzamiento de penalti;

**9.5.1.2** Un saque de portería; o

**9.5.1.3** Un tiro libre concedido y ejecutado fuera de la línea ofensiva de 5 metros (se considerará que un tiro libre se ejecuta “por detrás” de la línea ofensiva de 5 metros si, en el momento del lanzamiento, tanto la cabeza del jugador que ejecuta el tiro libre como el balón están por detrás de dicha línea).

**9.6 Solo podrán marcarse goles durante el partido. Se concederá un gol si, al expirar el tiempo de posesión o al expirar el tiempo al final de un periodo:**

**9.6.1** El balón ha salido de la mano del jugador que lanza o que lo lanzó por última vez; y

**9.6.2** Posteriormente entra en la portería, incluso después de rebotar en el agua, en los postes de la portería, en el larguero, en el portero o en cualquier otro jugador (o en cualquier combinación de ellos);

**9.6.3** Salvo que:

**9.6.3.1** Sea jugado o tocado intencionadamente por otro jugador atacante; o

**9.6.3.2** Cualquier jugador (de cualquiera de los equipos) obtenga la posesión, en cuyo caso no se concederá el gol y el periodo finalizará y/o el tiempo de posesión se reiniciará conforme a lo dispuesto en este Apéndice 9.

**9.7** Si el balón está en vuelo al final de un periodo y no se marca gol de conformidad con el artículo 8.6 de este Apéndice 9, el periodo finalizará.

## **10 Faltas ordinarias en Waterpolo 4S**

**10.1** Si se comete una falta ordinaria, se concederá un tiro libre al equipo contrario, salvo que se disponga otra cosa en este Apéndice 9.

### **10.2 Se comete una falta ordinaria si un jugador:**

**10.2.1** Está en cualquier momento situado en su propia área de gol ofensiva, tanto si está en posesión como si no;

**10.2.2** Comete una salida falsa;

**10.2.3** Recibe cualquier ayuda física de cualquier miembro de su equipo durante el partido;

**10.2.4** Se agarra o se impulsa en los postes de la portería o sus sujeciones, en los lados o extremos del campo de juego durante el partido o al inicio de un periodo;

**10.2.5** Altera deliberadamente la alineación de la portería antes del inicio de un periodo;

**10.2.6** Lleva o mantiene todo el balón bajo la superficie del agua cuando es atacado con la intención de ocultarlo o protegerlo del equipo contrario, o de impedir de otro modo que el equipo contrario pueda atacarle o intentar obtener la posesión del balón;

**10.2.7** Empuja o se impulsa sobre un adversario que:

**10.2.7.1** Está conduciendo el balón; o

**10.2.7.2** No está sujetando, levantando ni moviendo el balón;

**10.2.8** Renuncia intencionadamente a la posesión;

**10.2.9** Comete simulación;

**10.2.10** Ejecuta un tiro libre, un saque de portería o un lanzamiento de penalti de forma distinta a la prescrita, excepto un saque de portería ejecutado desde una

posición incorrecta (que podrá repetirse de conformidad con el artículo 14.4 de este Apéndice 9);

**10.2.11** Toca el fondo durante el partido;

**10.2.12** Nada o mueve de otro modo todo su cuerpo bajo la superficie del agua para obtener una ventaja posicional; o

**10.2.13** Salvo un portero dentro de su área defensiva de 5 metros, un jugador:

**10.2.13.1** golpea o intenta golpear el balón con el puño cerrado; o

**10.2.13.2** Toca el balón (intencionadamente o no) con dos (2) manos al mismo tiempo, salvo el portero dentro del área de 5 metros (en cuyo caso se concederá una falta de penalti).

**10.3** También se comete una falta ordinaria si un equipo mantiene la posesión al expirar el Tiempo de posesión, tal como se establece en el artículo 10 de este Apéndice 9.

**10.4** El árbitro podrá, a su discreción, señalar o no señalar faltas ordinarias para permitir que el equipo no infractor mantenga una Ventaja.

## **11 Posesión del equipo en Waterpolo 4S**

**11.1** Un equipo podrá mantener la posesión sin lanzar a la portería del equipo contrario durante no más de 20 segundos de tiempo efectivo de juego.

**11.2** Si un equipo mantiene la posesión durante más de 20 segundos de tiempo efectivo de juego, o de cualquier otro modo durante más tiempo del especificado en este artículo 10 del Apéndice 9, sin lanzar a la portería del equipo contrario, se cometerá una falta ordinaria de conformidad con el artículo 9.3 de este Apéndice 9.

**11.3** El tiempo restante para un equipo en posesión será controlado por los cronometradores, utilizando cualquier dispositivo fiable de cronometraje, y será mostrado en un tiempo de posesión visible para los árbitros y los jugadores.

**11.4** El periodo de posesión de un equipo comienza cuando un jugador de ese equipo obtiene la posesión, incluyendo al inicio o reanudación del tiempo efectivo de juego.

### **11.5 El periodo de posesión continua de un equipo finaliza, y el tiempo de posesión se reiniciará, cuando:**

**11.5.1** Un jugador del equipo contrario obtenga la posesión del balón, momento en el que el tiempo de posesión se reiniciará y comenzará la posesión del equipo contrario; o

**11.5.2** Un jugador de ese equipo lance el balón a la portería del equipo contrario.

**11.6** A efectos aclaratorios, se considerará que el periodo de posesión de un equipo continúa:

**11.6.1** Mientras el balón esté siendo pasado o transferido entre jugadores de ese equipo, incluyendo por desviación en la superficie del agua o en otro jugador (intencionadamente o no), sin que el otro equipo obtenga la posesión; y

**11.6.2** Una vez que el tiempo efectivo de juego se reanude tras la concesión de una falta por parte del árbitro o después de cualquier otra interrupción del partido (excepto al final de un periodo), salvo que dicha interrupción dé lugar a un cambio en el equipo en posesión o salvo que se disponga otra cosa en este Apéndice 9.

**11.7** Se considerará que un jugador ha lanzado el balón a la portería del equipo contrario una vez que el balón haya salido de la mano de dicho jugador con la intención de lanzar y marcar en la portería contraria, independientemente de que el lanzamiento sea preciso o no (es decir, independientemente de que el balón se dirija realmente hacia la portería).

**11.8** Después de un lanzamiento:

**11.8.1** Si se marca un gol, el partido se reanudará de la manera habitual después de un gol, tal como se establece en el artículo 7.6 de este Apéndice 9, y el tiempo de posesión se reiniciará a 20 segundos.

**11.8.2** Si el balón rebota o se desvía hacia el campo de juego después de golpear los postes de la portería o el larguero, o a cualquier otro jugador o jugadores (incluido un portero y/o incluido un jugador del mismo equipo), o cualquier combinación de ellos, sin que ningún otro jugador obtenga la posesión del balón:

**11.8.2.1** El tiempo de posesión se reiniciará y no volverá a ponerse en marcha hasta que el balón entre en la posesión de un jugador;

**11.8.2.2** El tiempo de posesión se reiniciará a 20 segundos de tiempo efectivo de juego, independientemente de qué equipo obtenga la posesión.

**11.8.3** Si el balón sale por la línea lateral del campo de juego (incluyendo después de una desviación, pero sin que otro jugador obtenga la posesión del balón):

**11.8.3.1** El partido se reanudará con un tiro libre, ejecutado de conformidad con el artículo 13 de este Apéndice 9; y

**11.8.3.2** El tiempo de posesión se reiniciará a 20 segundos, salvo en las circunstancias establecidas en el artículo 10.10.2 de este Apéndice 9.

**11.9** Si el partido se reanuda tras la concesión de una falta de expulsión, el tiempo de posesión se reiniciará a 20 segundos.

**11.10** En las siguientes circunstancias, un equipo podrá mantener la posesión sin lanzar a la portería del contrario durante un máximo de 20 segundos, independientemente del tiempo que quedara previamente en el tiempo de posesión:

**11.10.1** Después de la ejecución de un lanzamiento de penalti que no dé lugar a un cambio de posesión; o

**11.10.2** Cuando el balón salga del campo de juego por las líneas laterales sin que ello dé lugar a un cambio en el equipo en posesión.

**11.11** Cuando un partido se reanude con un cambio de posesión tras la concesión de un lanzamiento de penalti, un saque de portería o un tiro libre conforme al sistema de posesión alterna, un equipo podrá entonces mantener la posesión sin lanzar durante 20 segundos de tiempo efectivo de juego.

## **12 Faltas de expulsión en Waterpolo 4S**

**12.1** Se comete una falta de expulsión si un jugador:

**12.1.1** Interfiere en la ejecución de un tiro libre o de un saque de portería, incluyendo, entre otras acciones:

**12.1.1.1** Tocar intencionadamente al adversario o empujarlo, o no soltar el balón;  
o

**12.1.1.2** Intentar jugar el balón antes de que haya salido de la mano del ejecutante;

**12.1.2** Salpica intencionadamente agua a la cara de un adversario, si:

**12.1.2.1** Ese adversario está por detrás de su línea ofensiva de 5 metros; o

**12.1.2.2** Ese adversario está dentro de su área ofensiva de 5 metros, pero no en acción de lanzar ni preparándose para lanzar a portería;

**12.1.3** Impide o de cualquier otro modo obstaculiza el libre movimiento de un adversario que:

**12.1.3.1** Está conduciendo el balón; o

**12.1.3.2** No está sujetando, levantando ni moviendo el balón.

**12.1.3.3** A los efectos de este artículo 12.1.3 del Apéndice 9, “impedir” a un adversario incluye, entre otras acciones:

**12.1.3.3.1** Nadar o subirse sobre los hombros, la espalda o las piernas del adversario;

**12.1.3.3.2** Un jugador defensor que nade o mueva de cualquier otro modo todo su cuerpo bajo la superficie del agua para obtener una ventaja posicional;

**12.1.3.3.3** Sujetar, hundir o tirar hacia atrás de un adversario; o

**12.1.3.3.4** Utilizar dos (2) manos para sujetar a un adversario que no está sujetando el balón;

**12.1.4** Comete una falta (cualquier falta ordinaria o falta de expulsión) de forma táctica, es decir, una falta cometida con el único o principal propósito de impedir o detener el desarrollo del ataque del equipo contrario. A efectos aclaratorios, no se considerará que una falta ha sido cometida tácticamente si un jugador pretende atacar legítimamente, bloquear o defender válidamente el ataque, pero al hacerlo impide o detiene el desarrollo del ataque del equipo contrario;

**12.1.5** Realiza cualquier movimiento desproporcionado, es decir, cualquier movimiento con intención de patear o golpear a otro jugador, independientemente de que se produzca o no dicho contacto con otro jugador, incluyendo patear y golpear.

**12.1.6** Interfiere en la ejecución de un lanzamiento de penalti después del silbato del árbitro, en cuyo caso:

**12.1.6.1** El lanzamiento de penalti seguirá siendo ejecutado por el equipo contrario (no se concederá un tiro libre); y

**12.1.6.2** Ese jugador será excluido por el resto del partido de conformidad con el artículo 11.6 de este Apéndice 9;

**12.1.7** No adopta la posición correcta en la ejecución de un lanzamiento de penalti después de haber sido requerido una vez por el árbitro para hacerlo;

**12.1.8** Si el portero defensor avanza fuera de la línea de gol antes de que el árbitro haga sonar el silbato y el jugador procede a ejecutar el lanzamiento de penalti y:

**12.1.8.1** Se marca gol, el gol contará, no será necesaria expulsión alguna y el partido se reanudará de la manera habitual después de un lanzamiento de penalti;

**12.1.8.2** No se marca gol, el portero será excluido en virtud de este artículo 11.1.8 del Apéndice 9 y el lanzamiento de penalti se repetirá;

**12.1.9** Si el portero defensor es excluido entre la concesión y la ejecución de un lanzamiento de penalti (incluyendo, entre otros, conforme a los artículos 11.1.7 o 11.1.8 de este Apéndice 9):

**12.1.9.1** Otro jugador defensor podrá ocupar la posición del portero, pero sin los privilegios del portero para ese lanzamiento de penalti (es decir, podrá actuar como portero, pero para ese lanzamiento de penalti no podrá, por ejemplo, utilizar dos (2) manos o el puño cerrado para bloquear el balón).

**12.1.9.2** El portero excluido o un sustituto que lo reemplace solo podrá reentrar o entrar en el campo de juego después de que el lanzamiento de penalti haya sido ejecutado; y

**12.1.10** Comete una entrada incorrecta conforme a lo establecido en el artículo 12.2.3 de este Apéndice 9.

## **12.2 También se cometerá una falta de expulsión si un jugador:**

**12.2.1** Incorre en acción violenta; o

**12.2.2** Incorre en mala conducta), entendiéndose por ello:

**12.2.2.1** El uso de lenguaje inaceptable;

**12.2.2.2** juego agresivo;

**12.2.2.3** Negarse a seguir las instrucciones del árbitro;

**12.2.2.4** Mostrar falta de respeto hacia un árbitro u otro oficial técnico;

**12.2.2.5** Abandonar el campo de juego (incluyendo sentarse o permanecer de pie en el lateral del campo de juego, en las escaleras o en otra salida del campo de juego), salvo:

**12.2.2.5.1** En caso de sustitución o expulsión de conformidad con este Apéndice 9;

**12.2.2.5.2** En caso de accidente, lesión o enfermedad; o

**12.2.2.5.3** Con autorización del árbitro;

**12.2.2.6** O comportarse de cualquier otro modo de forma contraria al espíritu del juego o susceptible de desacreditar al partido, al evento o a la competición.

## **12.3 Salvo que se disponga otra cosa en este artículo 11 o en cualquier otro lugar de este Apéndice 9, si se comete una falta de expulsión, el árbitro:**

**12.3.1** Ordenará la expulsión del jugador que haya cometido la falta de expulsión;

**12.3.2** Si la falta de expulsión se produjo durante el partido, el árbitro concederá un tiro libre al equipo contrario;

**12.3.3** Si la falta de expulsión se produjo durante cualquier interrupción (incluyendo entre periodos, durante un tiempo muerto o después de que se conceda un gol):

**12.3.3.1** El partido se reanudará de la manera normal (la forma en que el partido se habría reanudado con independencia de la falta; no se concederá lanzamiento alguno); y

**12.3.3.2** Se permitirá que un sustituto que reemplace al jugador excluido entre en el campo de juego antes de la reanudación del partido, salvo en el caso de una falta de expulsión por acción violenta, en cuyo caso el sustituto no podrá entrar en el campo de juego hasta que hayan transcurrido tres (3) minutos de tiempo efectivo de juego desde la concesión de la falta de expulsión.

**12.4 Si un jugador es excluido, salvo por mala conducta), acción violenta, interferencia o entrada incorrecta, dicho jugador deberá dirigirse inmediatamente a la esquina de toque y tocarla, tras lo cual podrá:**

**12.4.1** Reincorporarse inmediatamente al partido; o

**12.4.2** Ser sustituido desde la esquina de toque de conformidad con el artículo 3.2.1 de este Apéndice 9.

**12.5 Si se concede una falta de expulsión por mala conducta):**

**12.5.1** Al jugador excluido se le mostrará tarjeta roja y quedará excluido por el resto del partido con efecto inmediato.

**12.5.2** El jugador excluido deberá abandonar inmediatamente el campo de juego por la esquina de toque.

**12.5.3** El jugador excluido podrá ser sustituido por un sustituto:

**12.5.3.1** Si la falta de expulsión fue concedida durante el partido:

**12.5.3.1.1** El árbitro concederá un tiro libre al equipo contrario; y

**12.5.3.1.2** Un sustituto podrá reemplazar al jugador excluido en el primer momento en que el equipo del jugador excluido obtenga la posesión o se marque un gol.

**12.5.3.2** Si la falta de expulsión por mala conducta) fue concedida durante una interrupción (incluyendo entre periodos, durante un tiempo muerto o después de que se haya concedido un gol):

**12.5.3.2.1** El partido se reanudará de la forma normal (la forma en que el partido se habría reanudado con independencia de la falta; no se concederá lanzamiento alguno); y

**12.5.3.2.2** Se permitirá que un sustituto que reemplace al jugador excluido entre inmediatamente antes de la reanudación del partido.

**12.5.3.3** Si el jugador excluido es un portero:

**12.5.3.3.1** Un jugador de campo podrá ocupar la posición de portero, o un sustituto podrá reemplazar inmediatamente a un jugador de campo de conformidad con el artículo 3.2 de este Apéndice 9 y actuar como portero; y

**12.5.3.3.2** En cualquiera de los dos casos, una vez transcurridos tres (3) minutos de tiempo efectivo de juego, un sustituto podrá entrar en el campo de juego por la esquina de toque para restablecer el número completo de jugadores de ese equipo.

## **12.6 Si se concede una falta de expulsión por interferencia en la ejecución de un lanzamiento de penalti:**

**12.6.1** Al jugador excluido se le mostrará tarjeta roja y quedará excluido por el resto del partido.

**12.6.2** El jugador excluido deberá abandonar inmediatamente el campo de juego por la esquina de toque.

**12.6.3** El lanzamiento de penalti se mantendrá (incluyendo que, si ya hubiera sido ejecutado y convertido, el gol contará) o se repetirá si el árbitro lo considera apropiado.

**12.6.4** Un sustituto podrá reemplazar al jugador excluido en el primer momento en que, tras la reanudación del partido después del lanzamiento de penalti, se produzca un cambio de equipo en posesión o se marque un gol.

## **12.7 Si se concede una falta de expulsión por acción violenta:**

**12.7.1** El jugador excluido quedará excluido por el resto del partido y deberá abandonar inmediatamente el campo de juego por la esquina de toque.

**12.7.2** Si la falta de expulsión por acción violenta se concede durante el partido:

**12.7.2.1** Se concederá un lanzamiento de penalti al equipo contrario.

**12.7.2.2** El partido se reanudará con la ejecución del lanzamiento de penalti, de conformidad con el artículo 16 de este Apéndice 9.

**12.7.2.3** Un sustituto podrá reemplazar al jugador excluido cuando hayan transcurrido tres (3) minutos de tiempo efectivo de juego desde la concesión de la falta de expulsión.

**12.7.2.4** Si el jugador excluido es un portero:

**12.7.2.4.1** Un jugador de campo podrá ocupar la posición de portero, o un sustituto podrá reemplazar inmediatamente a un jugador de campo de conformidad con el artículo 3.2 de este Apéndice 9 y actuar como portero; y

**12.7.2.4.2** En cualquiera de los dos casos, una vez transcurridos tres (3) minutos de tiempo efectivo de juego, un sustituto podrá incorporarse al campo de juego por la esquina de toque para restablecer el número completo de jugadores de ese equipo.

**12.7.3** Si la falta de expulsión por acción violenta se concede durante cualquier interrupción (incluyendo un tiempo muerto, después de que se haya concedido un gol o entre periodos):

**12.7.3.1** El partido se reanudará de la forma normal (la forma en que el partido se habría reanudado con independencia de la falta; no se concederá lanzamiento alguno).

**12.7.3.2** Un sustituto podrá reemplazar al jugador excluido cuando hayan transcurrido tres (3) minutos de tiempo efectivo de juego desde la concesión de la falta de expulsión.

### **12.8 Si uno (1) o más jugadores de cada equipo cometen simultáneamente faltas de expulsión:**

**12.8.1** Ambos jugadores serán excluidos y deberán regresar a la esquina de toque situada en sus respectivas líneas de gol defensivas.

**12.8.2** Una vez que ambos jugadores estén en la esquina de toque, el partido se reanudará con un tiro libre ejecutado por el equipo que tenía la posesión en el momento de las faltas de expulsión. Si ningún equipo tenía la posesión, el partido se reanudará conforme al sistema de posesión alterna.

**12.8.3** Los jugadores excluidos, o los sustitutos que los reemplacen, podrán volver al campo de juego en el primer momento en que se produzca:

**12.8.3.1** Un cambio de equipo en posesión;

**12.8.3.2** Un gol.

**12.9** Si un jugador ha sido excluido por cualquier motivo, no deberá participar ni interferir intencionadamente en el partido (incluyendo tocar el balón o a otros jugadores) hasta que se le permita volver a entrar en el campo de juego de conformidad con este artículo 11 del Apéndice 9. Si un jugador contraviene este artículo 11.9 del Apéndice 9, se concederá un lanzamiento de penalti tal como se establece en el artículo 12 de este Apéndice 9.

## **13 Faltas de penalti en Waterpolo 4S**

**13.1** Si se comete una falta de penalti, se concederá un lanzamiento de penalti al equipo contrario.

### **13.2 Se comete una falta de penalti si:**

**13.2.1** Cualquier jugador dentro de su área defensiva de 5 metros:

**13.2.1.1** Comete cualquier falta (incluyendo cualquier falta ordinaria, falta de expulsión o falta de penalti enumerada en este Apéndice 9) si, sin esa acción, a juicio del árbitro, probablemente se habría producido un gol;

**13.2.1.2** Lleva el balón bajo el agua cuando es atacado, si probablemente se habría producido un gol de no haberlo hecho;

**13.2.1.3** Derriba, baja o desplaza de cualquier otro modo, o altera la alineación de, la portería que está defendiendo, durante el partido;

**13.2.1.4** Salpica agua a la cara de un adversario que está dentro del área ofensiva de 5 metros, si dicho adversario está en la acción de lanzar o preparándose para lanzar a portería;

**13.2.1.5** Comete acción violenta, o Patea o golpea a un adversario. A efectos aclaratorios, además de concederse un lanzamiento de penalti, un jugador que cometa acción violenta también será excluido por acción violenta conforme al artículo 11.7 de este Apéndice 9;

**13.2.1.6** Impide a un jugador atacante por detrás, cuando ese jugador atacante está dentro de su área ofensiva de 5 metros, está orientado hacia la portería que ataca y está realizando una acción de lanzamiento. No obstante, en virtud de este artículo 12.2.1.6 del Apéndice 9:

**13.2.1.6.1** Un jugador defensor no estará impidiendo a un jugador atacante si solo entra en contacto con el balón y no con el jugador; y

**13.2.1.6.2** El árbitro retrasará la concesión de la falta de penalti hasta después de que se haya intentado cualquier lanzamiento, a fin de determinar si el equipo atacante obtiene una Ventaja sin necesidad de conceder la falta de penalti. Si el lanzamiento termina en gol, no se concederá falta de penalti. Si el lanzamiento no termina en gol, se concederá la falta de penalti (y el consiguiente lanzamiento de penalti);

**13.2.1.7** Toca el balón (intencionadamente o no) con dos (2) manos al mismo tiempo, salvo el portero;

**13.2.2** Un jugador excluido o un sustituto interfiere intencionadamente en el partido, incluyendo, entre otras acciones, alterar la alineación de la portería y/o interferir intencionadamente con el balón o con otro jugador;

**13.2.3** Un jugador entra en el campo de juego de forma no conforme con este Apéndice 9 (Entrada Incorrecta). El lanzamiento de penalti resultante se ejecutará después de que el jugador infractor haya sido retirado del campo de juego; o

**13.2.4** Cualquier Oficial de equipo o jugador realiza cualquier acción que no forme parte del curso normal del partido con la única o principal intención (a juicio del árbitro) de evitar un gol probable o de retrasar el partido, incluyendo, entre otras acciones:

**13.2.4.1** Un jugador lanza deliberadamente el balón lejos antes de que un jugador del equipo contrario pueda ejecutar un tiro libre;

**13.2.4.2** Un jugador defensor, después de un tiro libre fuera de la línea de 5 metros, empuja deliberadamente el balón dentro de la línea de 5 metros con la intención de evitar un lanzamiento directo del equipo contrario;

**13.2.4.3** No se registrará falta personal por esta infracción cuando sea cometida por el entrenador principal o cualquier juez de mesa.

**13.3 Si un jugador es excluido por interferencia o por entrada incorrecta, el jugador excluido podrá volver a entrar en el campo de juego, o un sustituto podrá entrar en su lugar, del siguiente modo:**

**13.3.1** Si dicha interferencia o entrada incorrecta se produjo después de una acción violenta, solo una vez que haya expirado el correspondiente periodo de expulsión de tres (3) minutos por dicha acción violenta; y

**13.3.2** En cualquier caso, ya sea después de la ejecución del lanzamiento de penalti o después de la expiración de dicho periodo de tres (3) minutos o de otro modo, en el primer momento en que el equipo del jugador excluido recupere la posesión, incluyendo por la concesión de un tiro libre, un saque de portería o un lanzamiento de penalti.

**13.4** El árbitro podrá, a su discreción (y deberá hacerlo en el caso de una falta de penalti cometida conforme al artículo 12.2.1.6.1), retrasar la concesión de la falta de penalti para esperar a comprobar si el jugador atacante marca gol en la misma acción.

**13.4.1** Si el jugador no marca gol, el árbitro concederá entonces un lanzamiento de penalti.

**13.4.2** Si el jugador marca gol, no se concederá lanzamiento de penalti y el partido se reanudará de la forma habitual después de la concesión de un gol.

**13.4.3** Mientras retrasa la concesión conforme a este artículo 12.4, el árbitro debería, si es posible, levantar un brazo para indicar que podría concederse un lanzamiento de penalti (no hacerlo no afectará, no obstante, a la decisión adoptada por el árbitro).

## **14 Tiros libres en Waterpolo 4S**

**14.1** La concesión de un tiro libre otorga la posesión al equipo al que se le concede para reanudar el partido.

### **14.2 Los tiros libres se concederán:**

**14.2.1** Cuando todo el balón salga del campo de juego cruzando una línea lateral (el balón seguirá en partido si solamente toca los laterales del campo de juego);

**14.2.2** Como consecuencia de determinadas faltas, tal como se establece en este Apéndice 9; o

**14.2.3** De cualquier otro modo previsto en este Apéndice 9.

### **14.3 Si se concede un tiro libre:**

**14.3.1** Como consecuencia de que el balón salga del campo de juego cruzando o rebotando en una línea lateral, el tiro libre se concederá al equipo contrario al último equipo que haya tocado el balón, salvo que:

**14.3.1.1** Si el balón sale del campo de juego por una línea lateral después de haber sido tocado por última vez por un jugador de campo que bloquea un lanzamiento, se concederá un tiro libre al equipo que bloqueó dicho lanzamiento;

**14.3.2** Como consecuencia de una falta u otra circunstancia, el tiro libre será ejecutado por el equipo que no cometió la falta o según se disponga de otro modo en este Apéndice 9.

### **14.4 Un tiro libre deberá ejecutarse:**

**14.4.1** Sin demora indebida;

**14.4.2** Por un jugador que ponga visiblemente el balón en juego;

**14.4.3** Y por:

**14.4.3.1** El jugador que esté más cerca o igual de cerca del balón, o que esté de otro modo más preparado (o tan preparado como cualquier otro jugador de ese equipo) para ejecutar el tiro libre; o

**14.4.3.2** Solo si hay un ataque o contraataque en curso (de tal forma que pueda perjudicar al equipo atacante que el jugador más cercano al balón ejecute el tiro libre, por ejemplo, si ese jugador tuviera que alejarse nadando de la portería que está atacando para ejecutar el tiro libre), por un jugador que esté en segunda posición de cercanía al balón o igual de cerca en segunda posición, siempre que el tiro libre siga ejecutándose sin demora indebida.

#### **14.5 El tiempo efectivo de juego se reanuda inmediatamente cuando el balón sea puesto visiblemente en juego.**

#### **14.6**

El tiro libre se ejecutará desde la posición del balón en el momento de la concesión del tiro libre, permitiendo, a discreción del árbitro, un leve movimiento del balón, sin ventaja para ninguno de los equipos, entre la concesión y la ejecución del tiro libre (por ejemplo, sobre la superficie del agua), salvo que:

**14.6.1** Si una falta es cometida por un jugador dentro de su área de gol defensiva, el tiro libre resultante se ejecutará desde la línea de 2 metros en el punto más próximo a la posición del balón en el momento en que se concedió el tiro libre.

**14.6.2** Si se comete una salida falsa, el tiro libre resultante se ejecutará:

**14.6.2.1** Si el árbitro ya había soltado el balón, desde la posición del balón una vez que el equipo que ejecuta el tiro libre haya llegado hasta él (lo que hará sin demora indebida); o

**14.6.2.2** Si el árbitro todavía no había soltado el balón, desde cualquier punto de la línea de medio campo.

#### **14.7 Cuando se conceda un tiro libre, cada jugador defensor deberá:**

**14.7.1** Situarse a más de un (1) metro del balón; y

**14.7.2** No levantar ningún brazo para bloquear (por ejemplo, un pase o un lanzamiento) hasta que esté al menos a un (1) metro del balón; salvo que

**14.7.3** A efectos aclaratorios, no será falta si el equipo atacante ejecuta el tiro libre mientras un jugador defensor está alejándose del balón sin demora y sin levantar un brazo para bloquear.

**14.8** De conformidad con el artículo 9.2.9 de este Apéndice 9:

**14.8.1** Será una falta ordinaria si un tiro libre se ejecuta de forma no conforme con este artículo 13 del Apéndice 9, incluyendo, entre otras cosas, un tiro libre ejecutado con demora indebida o ejecutado por un jugador que no esté en la posición más adecuada (o tan adecuada como otro jugador de ese equipo) para ejecutar el tiro libre; y

**14.8.2** Será una falta de expulsión por interferencia conforme al artículo 11.1 de este Apéndice 9 si un jugador defensor no se aleja al menos un (1) metro del balón una vez concedido un tiro libre y/o levanta un brazo para bloquear un pase o un lanzamiento antes de estar al menos a un (1) metro del balón.

## **15 Saque de portería en Waterpolo 4S**

**15.1** Se concederá un saque de portería cuando todo el balón haya cruzado completamente la línea de gol, saliendo del campo de juego, pero sin entrar en la portería, sin perjuicio del artículo 6.6.3.2 de este Apéndice 9.

### **15.2 El saque de portería deberá ejecutarse:**

**15.2.1** Por cualquier jugador del equipo que defiende la portería situada sobre la línea de gol correspondiente;

**15.2.2** Desde cualquier punto dentro de su área defensiva de 2 metros;

**15.2.3** Sin demora indebida; y

**15.2.4** Por un jugador que ponga visiblemente el balón en juego o realice un lanzamiento o un pase.

### **15.3 No habrá saque de esquina en Waterpolo 4s.**

**15.4** De conformidad con el artículo 9.2.9 de este Apéndice 9, será una falta ordinaria si un saque de portería se ejecuta de forma no conforme con este artículo 14 del Apéndice 9, salvo que un saque de portería no ejecutado desde la posición correcta podrá repetirse desde la posición correcta (y no dará lugar a una falta ordinaria).

## **16 Sistema de posesión alterna en Waterpolo 4S**

**16.1** En Waterpolo 4s no se realizarán lanzamientos neutrales. En su lugar, se utilizará el sistema de posesión alterna para reanudar el partido con un tiro libre cuando, conforme al artículo 15 de este reglamento, de otro modo se hubiera concedido un Lanzamiento Neutral.

### **16.2 Por tanto, el sistema de posesión alterna se aplicará si:**

**16.2.1** Al inicio de un periodo, el árbitro considera que el balón ha caído en una posición que supone una ventaja clara para uno de los equipos;

**16.2.2** Uno (1) o más jugadores de cada equipo cometen simultáneamente faltas ordinarias;

**16.2.3** Ningún equipo tiene la posesión y uno (1) o más jugadores de cada equipo cometen simultáneamente faltas de expulsión;

**16.2.4** El balón golpea o queda alojado en un obstáculo situado por encima del terreno de partido; o

**16.2.5** De otro modo se habría concedido un saque neutral conforme al artículo 15 o a cualquier otra disposición de este reglamento.

**16.3** El sistema de posesión alterna se aplicará del siguiente modo:

**16.3.1** Si, antes de que un equipo obtenga la posesión al inicio de un periodo, se produce un hecho que daría lugar a un tiro libre conforme al sistema de posesión alterna según el artículo 15.2 de este Apéndice 9, el periodo se reiniciará.

**16.3.2** Cuando se produzca por primera vez un hecho que requiera la aplicación del sistema de posesión alterna conforme a este artículo 15 del Apéndice 9, se concederá un tiro libre al equipo que obtuvo primero la posesión al inicio del partido.

**16.3.3** A partir de entonces, el equipo al que se conceda un tiro libre conforme al sistema de posesión alterna irá alternándose.

**16.3.4** El equipo con derecho al siguiente tiro libre conforme al sistema de posesión alterna se indicará mediante una flecha visible, mostrada por el secretario u otro oficial técnico, señalando hacia la portería que esté atacando dicho equipo (por tanto, la dirección de esa flecha se invertirá cada vez que se ejecute un tiro libre conforme a este artículo 15 del Apéndice 9).

#### **16.4**

Un tiro libre ejecutado conforme al sistema de posesión alterna se ejecutará de la manera habitual para un tiro libre, conforme al artículo 13 de este Apéndice 9. Salvo que se disponga otra cosa, toda referencia en este Apéndice 9 a un tiro libre incluirá, según exija el contexto, un tiro libre concedido como resultado del sistema de posesión alterna.

## **17 Lanzamiento de penaltis en Waterpolo 4S**

**17.1** Se concederá un lanzamiento de penalti conforme a lo dispuesto en este Apéndice 9, incluyendo, entre otros supuestos, en caso de falta de penalti.

**17.2 Los lanzamientos de penalti se ejecutarán:**

**17.2.1** Desde cualquier punto de la línea ofensiva de 5 metros del equipo ejecutante;

**17.2.2** Por cualquier jugador del equipo al que se haya concedido; y

**17.2.3** A la señal del árbitro, sin demora indebida, lanzando el balón en un único movimiento ininterrumpido, con la intención de lanzarlo directamente a portería.

**17.2.4** A efectos aclaratorios, conforme a este artículo 16.2 del Apéndice 9, un jugador podrá:

**17.2.4.1** Ejecutar un lanzamiento de penalti levantando el balón del agua y lanzándolo a continuación en un único movimiento continuo; o

**17.2.4.2** Ejecutar un lanzamiento de penalti comenzando con el balón sostenido en una mano levantada fuera del agua; y

**17.2.4.3** En cualquier caso, un jugador podrá llevar el balón hacia atrás en su mano, alejándolo de la dirección de la portería, en preparación para el lanzamiento, siempre que el lanzamiento de penalti se ejecute (es decir, que salga de la mano del jugador) sin demora indebida y en un único movimiento ininterrumpido.

### **17.3 Cuando se ejecute un lanzamiento de penalti:**

**17.3.1** Ningún jugador, salvo el jugador que ejecuta el lanzamiento de penalti y el portero del equipo contrario, podrá estar dentro del área de 5 metros en la que se ejecuta el lanzamiento de penalti.

**17.3.2** Todos los jugadores deberán colocarse (determinándose dicha posición por la ubicación de la cabeza de cada jugador) al menos a tres (3) metros del jugador que ejecuta el lanzamiento de penalti.

**17.3.3** El portero defensor deberá situarse entre los postes de la portería con alguna parte de su cabeza no más allá (es decir, a la altura o por detrás) de la línea de gol.

**17.3.4** El jugador que ejecuta el lanzamiento de penalti deberá situarse con la cabeza no más allá de su línea ofensiva de 5 metros.

**17.3.5** Sin perjuicio del artículo 16.2 y de los artículos 16.3.1 a 16.3.4 de este Apéndice 9, los demás jugadores (tanto atacantes como defensores) podrán colocarse sobre la línea de 5 metros (o por detrás de ella). Si varios jugadores optan por colocarse sobre la línea de 5 metros, un (1) jugador del equipo defensor en cada lado tendrá derecho a su primera elección de posición en dicha línea.

### **17.4 La señal para ejecutar un lanzamiento de penalti será dada por el árbitro:**

**17.4.1** Una vez que el árbitro esté satisfecho de que todos los jugadores se encuentran en la posición correcta;

**17.4.2** Haciendo sonar el silbato y, simultáneamente, bajando el brazo de una posición vertical a una horizontal.

**17.5 Si algún jugador, incluido un portero, no adopta la posición correcta conforme a este artículo 16 del Apéndice 9, el árbitro:**

**17.5.1** Dará una advertencia al jugador correspondiente, indicándole que adopte la posición correcta; y

**17.5.2** Si, tras esa advertencia, el jugador no lo hace, concederá una falta de expulsión por interferencia conforme al artículo 11.1 de este Apéndice 9.

**17.6** Si el portero defensor avanza antes de que el árbitro haga sonar el silbato y el jugador ejecuta el lanzamiento y no se marca gol, conforme al artículo 11.1.8 de este Apéndice 9 el portero será excluido y el lanzamiento de penalti se repetirá.

**17.7** Si se ejecuta un lanzamiento de penalti y el balón rebota al campo de juego tras tocar un poste, el larguero o al portero (intencionadamente o no), o cualquier combinación de ellos, el tiempo efectivo de juego se reanudará inmediatamente y no será necesario que otro jugador distinto del que ejecutó el lanzamiento de penalti toque el balón antes de que pueda marcarse gol.

**17.8 Si el árbitro concede un lanzamiento de penalti al mismo tiempo que un cronometrador señala el final de un periodo:**

**17.8.1** Todos los jugadores, salvo el jugador que ejecuta el lanzamiento de penalti y el portero defensor, abandonarán el campo de juego antes de que se ejecute el lanzamiento de penalti.

**17.8.2** El partido cesará y el balón se considerará “muerto” una vez que se haya ejecutado el lanzamiento de penalti.

**17.8.3** A efectos aclaratorios, se considerará que un lanzamiento de penalti ha sido ejecutado conforme a este artículo 16.8 del Apéndice 9 cuando haya salido de la mano del ejecutante del lanzamiento de penalti y, ya sea directamente o tras tocar el poste, el larguero o al portero (intencionadamente o no), o cualquier combinación de ellos:

**17.8.3.1** Entre en la portería, en cuyo caso se concederá un gol;

**17.8.3.2** No entre en la portería y salga del campo de juego; o

**17.8.3.3** Rebote al campo de juego.

**17.9 Si se concede un lanzamiento de penalti dentro del último minuto de un partido, el entrenador del equipo al que se le haya concedido el lanzamiento de penalti podrá optar por que se le conceda un tiro libre en lugar de un lanzamiento de penalti. En este supuesto:**

**17.9.1** El partido se reanudará por ese equipo con un tiro libre sobre o por detrás de la línea de medio campo;

**17.9.2** El tiempo de posesión se reiniciará a 20 segundos; y

**17.9.3** Será responsabilidad del entrenador principal dar una señal clara al árbitro, sin demora, si el equipo opta por mantener la posesión del balón conforme a este artículo 16.9 del Apéndice 9.

## **18 Tanda de penaltis en Waterpolo 4S**

**18.1** Salvo en lo dispuesto en este artículo 17 del Apéndice 9, las tandas de penaltis en Waterpolo 4s seguirán las reglas establecidas en el Apéndice 3.

### **18.2 Antes del inicio de la tanda de penaltis, cada equipo deberá:**

**18.2.1** Nombrar tres (3) jugadores para ejecutar los lanzamientos de penalti, ninguno de los cuales deberá haber sido excluido por el resto del partido; y

**18.2.2** Indicar el orden en el que ejecutarán los lanzamientos de penalti (orden que no podrá modificarse posteriormente, salvo que se disponga otra cosa en este artículo 17 del Apéndice 9).

### **18.3 Un portero podrá ser uno de los jugadores designados para ejecutar un lanzamiento de penalti.**

**18.4** Todos los jugadores que vayan a ejecutar lanzamientos de penalti permanecerán en el agua, en el campo de juego, en la ubicación más próxima al banquillo de su equipo, pero por detrás de su línea ofensiva de 5 metros. Todos los jugadores que no vayan a ejecutar lanzamientos de penalti deberán permanecer sentados en su banquillo.

**18.5** Si durante una tanda de penaltis:

**18.5.1** Se excluye a un portero:

**18.5.1.1** Un jugador de entre los tres (3) jugadores designados para ejecutar los lanzamientos de penalti de ese equipo podrá ocupar la posición de portero para el siguiente lanzamiento de penalti, pero sin los privilegios del portero (es decir, podrá actuar como portero, pero para ese lanzamiento de penalti no podrá, por ejemplo, utilizar dos (2) manos ni el puño cerrado para bloquear el balón); y

**18.5.1.2** Después de la ejecución de ese lanzamiento de penalti, dicho jugador podrá: (1) volver a su posición de jugador de campo y un sustituto podrá reemplazar al portero (con los privilegios de portero) durante el resto de la tanda de penaltis; o (2) permanecer como portero, con los privilegios de portero.

**18.5.2** Si uno de los tres (3) jugadores designados para ejecutar los lanzamientos de penalti es excluido, la posición de ese jugador será eliminada de la lista de los tres (3) jugadores designados para lanzar, y un sustituto ocupará la última posición en el orden del equipo.

**18.5.3** Si los equipos permanecen empatados después de completar tres (3) lanzamientos de penalti cada uno, esos mismos tres (3) jugadores ejecutarán entonces lanzamientos de penalti alternos en formato de “muerte súbita”, hasta que en una misma pareja de lanzamientos de penalti un equipo falle y el otro marque (por ejemplo, en el cuarto lanzamiento de penalti de cada equipo).

## **19 Faltas personales y penaltis bonus en Waterpolo 4S**

**19.1** Se registrará una falta personal contra cualquier jugador que cometa una falta de expulsión o una falta de penalti.

**19.2** Un jugador que haya cometido cinco (5) faltas personales será excluido por el resto del partido.

**19.3** Si un jugador es excluido como consecuencia de haber cometido cinco (5) faltas personales, dicho jugador:

**19.3.1** Deberá abandonar el campo de juego por la esquina de toque sin demora, sin participar ni interferir en el partido (incluyendo tocar el balón u otros jugadores); y

**19.3.2** Podrá ser reemplazado por un sustituto una vez haya abandonado el campo de juego, saliendo a la superficie del agua en la esquina de toque.

**19.4 Por cada cuarta falta personal señalada contra un equipo en un periodo, se concederá un penalti bonus al equipo contrario:**

**19.4.1** Una vez ejecutado el penalti bonus, comenzará una nueva cuenta de cuatro (4) faltas personales para el equipo contra el que se concedió dicho penalti bonus.

**19.4.2** Cuando se conceda un penalti bonus, el jugador que cometió dicha falta se dirigirá a la esquina de toque y no podrá volver a entrar en el campo de juego ni ser sustituido por un sustituto hasta que se haya ejecutado el lanzamiento de penalti.

**19.4.3** Si la cuarta falta personal dentro de un periodo es una falta de penalti:

**19.4.3.1** Se ejecutará un único (1) lanzamiento de penalti.

**19.4.3.2** Después de que se haya ejecutado ese lanzamiento de penalti, el total de faltas personales del equipo infractor a efectos de esta regla del penalti bonus se reiniciará a cero (0).

**19.5** El número de faltas personales de cada equipo a efectos de la regla del penalti bonus se reiniciará a cero (0) al inicio de cada periodo.

**19.6** Si un penalti bonus termina en gol, el equipo que ejecutó dicho lanzamiento de penalti reanudará el partido de la misma manera que después de un tiempo muerto, de conformidad con el artículo 6.6 de este Apéndice 9. Si el lanzamiento de penalti no termina en gol, el partido continuará de la manera habitual.

## **20 Tarjetas amarillas y rojas en Waterpolo 4S**

**20.1** El árbitro podrá mostrar una tarjeta amarilla o una tarjeta roja con el fin de hacer cumplir este reglamento, incluyendo, cuando proceda, como resultado de actos u omisiones de oficiales de equipo o jugadores, tal como se describe en este artículo 19 del Apéndice 9.

### **20.2 Tarjetas Amarillas**

**20.2.1** El árbitro podrá mostrar una tarjeta amarilla al entrenador principal de un equipo.

**20.2.2** Una tarjeta amarilla constituye una advertencia oficial, válida durante el resto del partido.

**20.2.3** El árbitro mostrará una tarjeta amarilla al entrenador principal si este:

**20.2.3.1** Se comporta de manera antideportiva (incluyendo, aunque no requiera, actos persistentes);

**20.2.3.2** Protesta las decisiones del árbitro o de otro oficial técnico, sin utilizar lenguaje inaceptable; o

**20.2.3.3** No está situado en el banquillo de su equipo; o

**20.2.3.4** Formula una revisión de entrenador no permitida, conforme al artículo 1.3.3 del Apéndice 5.

**20.2.4** El árbitro podrá, a su discreción, mostrar una tarjeta amarilla a un entrenador principal si un jugador o un juez de mesa de ese equipo, incluido un sustituto, tanto si está en el campo de juego como si no:

**20.2.4.1** Comete faltas repetidas o persistentes (distintas de acción violenta o mala conducta)) durante un partido;

**20.2.4.2** Comete simulación;

**20.2.4.3** Se comporta de manera antideportiva (incluyendo, aunque no requiera, actos persistentes); o

**20.2.4.4** Protesta la decisión del árbitro o de otro oficial técnico, sin utilizar lenguaje inaceptable.

### **20.3 Tarjetas Rojas**

**20.3.1** El árbitro podrá mostrar una tarjeta roja a un jugador, a un entrenador principal o a otro juez de mesa.

**20.3.2** Se mostrará una tarjeta roja a un jugador:

**20.3.2.1** Si ese jugador es excluido por el resto del partido de conformidad con este Apéndice 9; o

**20.3.2.2** Si previamente se ha mostrado una tarjeta amarilla a su equipo en ese partido y, posteriormente, dicho jugador incurre en una conducta que requiera o merezca la imposición de una tarjeta amarilla conforme al artículo 19.2.

**20.3.3** Se mostrará una tarjeta roja a un entrenador principal si:

**20.3.3.1** Después de haber recibido una tarjeta amarilla conforme al artículo 19.2 de este Apéndice 9, dicho entrenador principal incurre en una conducta que, de no haberse mostrado previamente esa tarjeta amarilla, habría dado lugar a la imposición de una tarjeta amarilla conforme al artículo 19.2 de este Apéndice 9, con independencia de que dicha conducta sea igual o distinta de la que motivó la primera tarjeta amarilla; o

**20.3.3.2** El árbitro considera que la conducta en cuestión es suficientemente grave y/o antideportiva como para justificar la imposición de una tarjeta roja, con independencia de que esa persona ya haya recibido o no una tarjeta amarilla en el partido (por conducta similar o distinta). Se mostrará una tarjeta roja conforme a este artículo 19.3.3.2 del Apéndice 9 si un entrenador principal utiliza lenguaje inaceptable hacia un oficial técnico.

**20.3.4** Podrá mostrarse una tarjeta roja a un juez de mesa, distinto del entrenador principal, que:

**20.3.4.1** Se comporte de manera antideportiva (incluyendo actos persistentes), incluido el uso de lenguaje inaceptable hacia un oficial técnico;

**20.3.4.2** Proteste la decisión del árbitro o de otro oficial técnico de una forma que el árbitro considere inaceptable;

**20.3.4.3** No esté situado en el banquillo de su equipo; o

**20.3.4.4** Formule una revisión de entrenador no permitida, conforme al artículo 1.3 del Apéndice 5.

**20.3.5** A efectos aclaratorios:

**20.3.5.1** El árbitro podrá mostrar una tarjeta roja a una persona en cualquier momento sin que dicha persona haya recibido previamente una tarjeta amarilla en el partido;

**20.3.5.2** Podrá mostrarse una tarjeta roja conforme a los artículos 19.3.2.2 o 19.3.3.2 de este Apéndice 9, con independencia de que la acción o conducta en cuestión sea la misma o distinta de la que motivó la tarjeta amarilla inicial; y

**20.3.5.3** Podrá mostrarse una tarjeta roja conforme al artículo 19.3.2.2 de este Apéndice 9, con independencia de que el jugador que recibe la tarjeta roja haya causado o contribuido a la imposición de la tarjeta amarilla inicial.

**20.3.6** Si se muestra una tarjeta roja a un entrenador principal o a otro juez de mesa, esa persona deberá abandonar sin demora el banquillo del equipo y el área de competición, y no podrá volver durante el resto del partido.

**20.3.7** Cuando se muestre una tarjeta roja a un entrenador principal y, por tanto, quede excluido del partido conforme a este artículo 19.3 del Apéndice 9, otro juez de mesa podrá actuar como entrenador principal de ese equipo durante el resto del partido, asumiendo los derechos y responsabilidades atribuidos al entrenador principal en este Apéndice 9.

**20.4 Cuando, en un partido, uno (1) o más jugadores del mismo equipo persistan en cometer faltas repetidas, incluyendo, entre otras, protestar la decisión del árbitro o de otro oficial técnico sin utilizar lenguaje inaceptable, el árbitro:**

**20.4.1** Sancionará las faltas correspondientes y ordenará las consecuencias aplicables a cada falta individual, según proceda;

**20.4.2** Podrá, en relación con las faltas persistentes del equipo, mostrar una tarjeta amarilla al equipo infractor, con efecto de advertencia para todo el equipo; y

**20.4.3** Durante el resto del partido, si cualquier jugador o jugadores de ese equipo incurren en faltas repetidas, incluyendo, entre otras, protestar las decisiones del árbitro o de los árbitros sin utilizar lenguaje inaceptable, el árbitro mostrará a dicho jugador o jugadores una tarjeta roja, excluyéndolos por el resto del partido.

**20.5 Al mostrar una tarjeta amarilla o una tarjeta roja, el árbitro:**

**20.5.1** Mostrará la tarjeta de forma visible a su destinatario; y

**20.5.2** Mostrará la tarjeta de forma visible al jurado de mesa, indicando el número de gorro del destinatario (si es un jugador) o su identidad, lo cual será registrado por los secretarios.

**20.6** Si un jugador o un juez de mesa ha cometido o puede haber cometido una conducta que pudiera haber dado lugar a su expulsión por el resto del partido, con independencia de que dicha conducta haya sido tratada o sancionada por el árbitro durante el partido, el Comité de Competición o la persona que este designe podrá:

**20.6.1** Valorar y decidir, teniendo en cuenta la naturaleza, las circunstancias y la gravedad de la conducta en cuestión, si el jugador o el juez de mesa debe ser excluido de futuros partidos del evento (hasta e incluyendo todos los partidos restantes del evento);

**20.6.2** Revisar las grabaciones oficiales de vídeo, si estuvieran disponibles, y/o cualquier otra prueba fiable disponible para efectuar dicha valoración;

**20.6.3** Si se decide excluir a un jugador o a un juez de mesa de futuros partidos del evento, el Comité de Competición notificará, dentro de las 24 horas siguientes al final del partido en el que ocurrió la conducta relevante, al jugador o al juez de mesa correspondiente y a su equipo dicha expulsión;

**20.6.4** Cuando sea necesario o apropiado, en relación con las normas y reglamentos de World Aquatics, remitir el asunto a la Aquatics Integrity Unit.

**20.7** Si un juez de mesa es excluido con antelación de cualquier partido de un evento conforme al artículo 19.6 de este Apéndice 9, el número máximo de oficiales de equipo permitidos a su equipo para ese partido se reducirá en consecuencia, salvo que siempre se permitirá al equipo contar con al menos un (1) juez de mesa para ese partido.

**20.8** Si un jugador es excluido con antelación de cualquier partido de un evento conforme al artículo 19.6 de este Apéndice 9, el equipo de dicho jugador podrá, no obstante, esa expulsión, inscribir siete (7) jugadores para cada partido. En consecuencia, el equipo podrá sustituir al jugador excluido en la lista inicial por otro jugador. El jugador sustituto podrá participar con el equipo en ese evento, siempre que todos los jugadores de la lista inicial estén libres de cualquier suspensión o expulsión que les impida participar en ese partido o evento.

## **21 Accidente, lesión, enfermedad y requisitos de seguridad en Waterpolo 4S**

**21.1 No se permitirá a un jugador abandonar el campo de juego (incluido sentarse o permanecer de pie en escaleras o en la salida del campo de juego o del agua) durante el partido, salvo:**

**21.1.1** En caso de sustitución o reemplazo permitido en este Apéndice 9;

**21.1.2** Cuando sea necesario en caso de accidente, lesión o enfermedad; o

**21.1.3** Con autorización del árbitro.

**21.2** El árbitro podrá en cualquier momento detener el partido para ordenar la sustitución inmediata de cualquier jugador enfermo o lesionado, o en caso de accidente, si lo considera apropiado.

**21.3 Si un jugador está sangrando:**

**21.3.1** El partido continuará sin interrupción salvo que el árbitro considere necesario o apropiado detenerlo.

**21.3.2** El jugador que esté sangrando deberá salir del agua lo antes posible. El árbitro ordenará a cualquier jugador que observe sangrando que abandone el campo de juego (no obstante, a efectos aclaratorios, un jugador que esté sangrando deberá abandonar el campo de juego y el agua, si es posible, tanto si los árbitros lo observan y/o se lo ordenan como si no).

**21.3.3** Se permitirá a un sustituto reemplazar con efecto inmediato al jugador sangrante que haya abandonado el campo de juego (ya sea voluntariamente o por orden del árbitro). El sustituto podrá entrar en el campo de juego desde cualquier lugar.

**21.3.4** Un jugador no podrá volver a entrar en el campo de juego mientras siga sangrando. Una vez haya dejado de sangrar, podrá volver a entrar en el campo de juego como sustituto de conformidad con este Apéndice 9.

**21.4** Si el partido ha sido detenido como consecuencia de un accidente, lesión, enfermedad o cualquier otra razón imprevista no prevista en este reglamento, el partido se reanudará:

**21.4.1** Al silbato del árbitro;

**21.4.2** Desde la posición del balón cuando se detuvo el partido;

**21.4.3** Por el equipo que tenía la posesión en el momento de la interrupción;

**21.4.3.1** Por un jugador de ese equipo que ponga visiblemente el balón en juego; o

**21.4.3.2** Si en ese momento ningún equipo tenía la posesión, de acuerdo con el sistema de posesión alterna.

**21.5** World Aquatics procura minimizar la aparición de lesiones, entre otras cosas mediante las disposiciones de este reglamento y de este Apéndice 9. No obstante, el Waterpolo 4s es un deporte de contacto y, por tanto, existe un riesgo inherente de lesiones traumáticas. La incidencia de dichas lesiones en Waterpolo (incluido Waterpolo 4s) es la más elevada de todos los deportes acuáticos. Por ello, el Comité de competición deberá garantizar que en cada competición haya:

**21.5.1** Un equipo médico formado en el reconocimiento de traumatismos y en la extracción de personas del agua;

**21.5.2** Un Jefe Médico Oficial y un Médico Oficial de la instalación, uno (1) de los cuales o ambos deberán contar con un equipo médico adecuado para responder a lesiones traumáticas, incluido material de sutura y/o adhesivo cutáneo para tratar jugadores con hemorragias;

**21.5.3** Bolsas de hielo disponibles para su uso durante los partidos;

**21.5.4** Un número adecuado de socorristas, que deberán practicar diariamente durante la competición la extracción de personas del agua.

**21.6** Aunque los servicios odontológicos no son obligatorios, el Comité de Competición debería considerar la prestación de servicios odontológicos que incluyan:

**21.6.1** Cuando proceda, tratar y estabilizar a jugadores con lesiones orofaciales antes de remitirlos a otro servicio;

**21.6.2** Prestar tratamiento que permita a jugadores con lesiones orofaciales volver a un partido cuando sea médicamente apropiado; y

**21.6.3** El Comité de Competición podrá considerar garantizar que haya un dentista “de guardia” durante la competición, si no hubiera uno presente

## **22 El campo de juego en Waterpolo 4S**

**22.1** El Comité de Competición de una competición es responsable de garantizar que se utilicen las dimensiones y marcajes correctos del campo de juego.

**22.2** La línea de gol en Waterpolo 4s estará alineada con el extremo del campo de juego.

**22.3** La longitud del campo de juego (la distancia entre el borde interior de cada línea de gol) será de 15 metros.

**22.4** La anchura del campo de juego (la distancia entre el borde interior de cada línea lateral) será de entre 10 metros y 12,5 metros.

**22.5 La profundidad del agua en el campo de juego no podrá ser inferior en ningún punto a 2,0 metros.**

**22.6 Se colocarán señales distintivas en ambas líneas laterales del siguiente modo:**

**22.6.1** Señales rojas en la línea de 2 metros (2 metros desde cada línea de gol).

**22.6.2** Señales verdes en la línea de 5 metros (5 metros desde cada línea de gol).

**22.6.3** Señales blancas en la línea de medio campo.

**22.6.4** Se colocarán boyas rojas para señalar cada esquina de toque.

**22.7** El área de sustitución lateral:

**22.7.1** Si está delimitada por corcheras, deberá tener entre 0,5 metros y 1 metro de anchura.

**22.7.2** Estará situada detrás de la línea lateral del mismo lado que los banquillos de los equipos.

**22.7.3** Para cada equipo, estará comprendida entre la línea de gol que ese equipo defiende y la línea de medio campo.

**22.8 La esquina de toque:**

**22.8.1** Es el punto sobre cada línea de gol:

**22.8.1.1** Situado dos (2) metros hacia el interior desde la línea lateral;

**22.8.1.2** En el lado opuesto a la mesa del jurado; y

**22.8.1.3** Señalado mediante una boya roja.

**22.8.2** Según exija el contexto, toda referencia a una esquina de toque en este Apéndice 9 se entenderá hecha a la esquina de toque situada sobre la línea de gol que el equipo o jugador correspondiente esté defendiendo.

**22.9 El área de gol en Waterpolo 4s es el área rectangular situada en cada extremo:**

**22.9.1** Cuya anchura está comprendida entre el borde exterior de cada uno de los postes de la portería.

**22.9.2** Cuya longitud es de 2 metros (desde la línea de gol hasta la línea de 2 metros).

## **23 Instalaciones y equipamiento en Waterpolo 4S**

**23.1** El Comité de Competición de una competición es responsable de garantizar que las instalaciones y el equipamiento utilizados cumplan los requisitos de este Apéndice 9.

### **23.2 El balón en Waterpolo 4s deberá:**

**23.2.1** Ser redondo;

**23.2.2** Tener una cámara de aire con válvula autoobturante;

**23.2.3** Ser impermeable, sin cordones externos ni recubrimiento de grasa o sustancia similar;

**23.2.4** Pesar entre 400 gramos y 450 gramos;

**23.2.5** Tener una presión de aire de:

**23.2.5.1** En partidos masculinos, una circunferencia de entre 0,68 metros y 0,71 metros y una presión de entre 6,5 y 8,5 libras por pulgada cuadrada atmosférica; y

**23.2.5.2** En partidos femeninos, una circunferencia de entre 0,65 metros y 0,67 metros y una presión de entre 6,5 y 7,5 libras por pulgada cuadrada atmosférica.

### **23.3 Porterías:**

**23.3.1** Se colocarán dos porterías, una en el centro de cada línea de gol (a igual distancia de cada línea lateral).

**23.3.2** Las porterías estarán compuestas por:

**23.3.2.1** Dos (2) postes verticales, unidos en su parte superior por un (1) larguero horizontal;

**23.3.2.2** Los elementos necesarios para fijar la posición de la portería; y

**23.3.2.3** Una red fijada de forma segura a los postes y al larguero de la portería (y, cuando sea necesario, a otros elementos), que encierre todo el espacio de la portería detrás de la línea de gol (alejado del campo de juego), formando un único espacio de red detrás de los postes y bajo el larguero.

**23.3.3** Cada poste y larguero de la portería:

**23.3.3.1** Podrá ser de cualquier color que sea fácilmente visible para los jugadores y los árbitros.

**23.3.3.2** Podrá estar fabricado de cualquier material. Aunque es preferible utilizar en las competiciones postes y largueros rígidos y no hinchables, podrán utilizarse postes y largueros hinchables.

**23.3.3.3** Deberá tener entre 75 mm y 80 mm de diámetro.

**23.3.3.4** Deberá estar libre de cualquier obstáculo (visual o material) desde el campo de juego.

#### **23.3.4 Los postes de la portería deberán:**

**23.3.4.1** Estar separados 2,5 metros, medidos desde el interior de cada poste.

**23.3.4.2** Ser perpendiculares a la superficie del agua y al larguero, y paralelos entre sí.

**23.3.4.3** Estar alineados en su borde frontal con el borde frontal de la línea de gol.

#### **23.3.5 Los largueros deberán estar:**

**23.3.5.1** A 0,8 metros sobre la superficie del agua.

**23.3.5.2** Paralelos a la superficie del agua y perpendiculares a los postes de la portería.

**23.3.6** Los árbitros se situarán sobre una plataforma o pontón con visión del campo de juego. La naturaleza y ubicación de dicha estructura serán determinadas por el Comité de Competición y/o por World Aquatics, teniendo en cuenta la naturaleza del recinto.

**23.3.7** Las anclas, corcheras, marcadores y/u otros elementos deberían, si es posible, ajustarse al artículo 21 de este reglamento, adaptados a las dimensiones y requisitos de un campo de juego de Waterpolo 4s y a la naturaleza del área de competición. El Comité de Competición y/o World Aquatics tendrán discreción para utilizar los elementos e instalaciones disponibles y apropiados para cada partido o evento.

### **23.4 Gorros en Waterpolo 4s**

**23.4.1** Todo jugador que en cualquier momento del partido se encuentre en el campo de juego, en el área de sustitución lateral o en la esquina de toque deberá llevar gorro.

**23.4.2** Los jugadores de campo de cada equipo llevarán gorros de un mismo color. El color de los gorros de cada equipo deberá:

**23.4.2.1** Ser fácilmente distinguible del color de los gorros del otro equipo;

**23.4.2.2** Ser fácilmente distinguible del color del balón; y

**23.4.2.3** Ser aprobado por el árbitro antes del inicio del partido.

**23.4.3** El árbitro podrá exigir que los jugadores de campo de un equipo lleven gorros blancos o azules.

**23.4.4** Los gorros se atarán por debajo de la barbilla. Los gorros llevarán protectores de oreja maleables del mismo color que los gorros del equipo, salvo que los porteros podrán llevar protectores de oreja rojos.

**23.4.5** Los gorros estarán numerados en ambos lados con números de 0,10 metros de altura. El portero llevará el gorro número 1, y los demás gorros estarán numerados del 2 al 7.

**23.4.6** Los porteros llevarán gorros rojos. Cada equipo dispondrá de un partido de gorros rojos numerados del uno (1) al siete (7), así como de un gorro de cada número en el color de los jugadores de campo de ese equipo.

**23.4.7** Un jugador (ya esté designado como portero o no) que sustituya a un portero en el campo de juego llevará un gorro rojo con el mismo número que llevaba como jugador de campo. Un portero que sea sustituido conservará el número 1, pero una vez sustituido llevará un gorro del mismo color que los jugadores de campo de su equipo (salvo que vuelva al campo de juego como portero).

**23.4.8** No se permitirá a un jugador cambiar de número de gorro durante el partido salvo con autorización del árbitro y tras notificarlo al secretario.

**23.4.9** Si un jugador pierde el gorro durante el partido, el partido continuará, pero dicho jugador deberá reemplazar su gorro en la siguiente interrupción apropiada del partido cuando su equipo esté en posesión.

**23.4.10** En partidos internacionales, los gorros mostrarán en la parte frontal el código internacional de tres letras del país y podrán mostrar la bandera nacional.

## **23.5 Tiempo de posesión**

**23.5.1** El tiempo restante en el tiempo de posesión de conformidad con este Apéndice 9 será controlado por los cronometradores mediante cualquier dispositivo fiable de cronometraje.

**23.5.2** Se colocará uno (1) o más relojes que muestren el tiempo restante del tiempo de posesión en un lugar o lugares del campo de juego visibles para los árbitros y los jugadores.

## **23.6 Bañadores**

**23.6.1** El artículo 21.5 de este reglamento se aplicará a los bañadores en Waterpolo 4s, salvo que World Aquatics y/o el Comité de competición podrán introducir ajustes razonables, a su discreción, comunicados a los equipos antes de la competición correspondiente.

## **22.10 APÉNDICE 10 – TÉRMINOS DEFINIDOS EN LAS REGLAS DE WATERPOLO**

### **1 Disposiciones generales relativas a los términos definidos en Waterpolo**

**1.1** Los términos en mayúscula utilizados en este reglamento tendrán el significado que se les atribuye en este Apéndice 10.

**1.2** Este Apéndice 10 establece los términos que se aplican específicamente a este reglamento (Waterpolo y/o Waterpolo 4s), además de los términos definidos en el conjunto de este Reglamento de competición. En consecuencia:

**1.2.1** Los términos en mayúscula definidos en la Parte Nueve también se aplicarán a este reglamento.

**1.2.2** Salvo disposición en contrario en este reglamento, las reglas de interpretación establecidas en la Parte Nueve también se aplicarán a este reglamento.

**1.2.3** Si existiera cualquier conflicto o discrepancia entre los términos definidos en este Apéndice 10 y los definidos en la Parte Nueve, los términos definidos en este Apéndice 10 prevalecerán para este reglamento (únicamente).

**1.3** En todos los casos en que una línea o un área definida en este Apéndice 10 sea mencionada en la Parte Seis:

**1.3.1** “Detrás de” una línea significa, según exija el contexto, bien:

**1.3.1.1** Más lejos de la portería que esa línea, si un equipo está atacando;

**1.3.1.2** Más cerca de la portería que esa línea, si un equipo está defendiendo; o

**1.3.1.3** El lado de la línea que está fuera o más alejado del campo de juego.

**1.3.2** “Más allá de” una línea significa, según exija el contexto, bien:

**1.3.2.1** Más cerca de la portería que esa línea, si un equipo está atacando;

**1.3.2.2** Más lejos de la portería que esa línea, si un equipo está defendiendo; o

**1.3.2.3** El lado de la línea que está dentro del campo de juego.

**1.3.3** El “borde frontal” o “borde interior” significa el lado de esa línea cuyo interior corresponde al campo de juego.

**1.3.4** El área o línea “ofensiva” o “de ataque” de un equipo es la línea o área más próxima a la portería que dicho equipo está atacando, mientras que el área o línea “defensiva” de un equipo es la línea o área más próxima a la portería que dicho equipo está defendiendo.

**1.4** De igual modo, si en este reglamento (incluido este Apéndice 10) se utilizan las palabras “de ataque” o “defensivo”, “ofensivo” o “defensivo”, u otras expresiones sinónimas:

**1.4.1** Un equipo “atacante” u “ofensivo” es el equipo que está en posesión en ese momento. Un jugador “atacante” u “ofensivo” es un jugador del equipo que está en posesión en ese momento;

**1.4.2** Un equipo “defensor” o “defensivo” es el equipo que no está en posesión en ese momento. Un jugador “defensor” o “defensivo” es un jugador del equipo que no está en posesión en ese momento;

**1.4.3** La portería en la que un equipo intenta marcar es la portería que está “atacando”. Un equipo está “defendiendo” la portería en la que su adversario intenta marcar;

**1.4.4** En todos los casos, según sea necesario, los árbitros tienen plena autoridad para interpretar cuándo un equipo está atacando o defendiendo y para aplicar las reglas en consecuencia.

## **2 Términos definidos en estas reglas**

**2.1 Área de 2 metros** significa el área situada en cada extremo del campo de juego entre la línea de 2 metros y la línea de gol.

**2.2 Línea de 2 metros** significa la línea situada en cada extremo del campo de juego a dos (2) metros en dirección a la línea de medio campo desde cada línea de gol.

**2.3 Área de 5 metros** significa el área situada en cada extremo del campo de juego entre la línea de 5 metros y la línea de gol.

**2.4 Línea de 5 metros** significa la línea situada en cada extremo del campo de juego a cinco (5) metros en dirección a la línea de medio campo desde cada línea de gol.

**2.5 Área de 6 metros** significa el área situada en cada extremo del campo de juego entre la línea de 6 metros y la línea de gol.

**2.6 Línea de 6 metros** significa la línea situada en cada extremo del campo de juego a seis (6) metros en dirección a la línea de medio campo desde cada línea de gol.

**2.7 Tiempo efectivo de juego** significa el tiempo durante el cual el partido está en curso, con el balón dentro del campo de juego y no sujeto a ninguna interrupción o intervalo. El tiempo efectivo de juego:

**2.7.1** Comienza al inicio de cada periodo cuando un jugador toca el balón, y se detiene al final de cada periodo;

**2.7.2** Se detiene en cada interrupción indicada por el árbitro;

**2.7.3** Se reanuda, tras una interrupción indicada por el árbitro, cuando el balón es Puesto visiblemente en juego (o se reanuda de otro modo tras una interrupción de conformidad con este reglamento).

**2.8 Ventaja** significa la oportunidad para un jugador atacante y/o para el equipo atacante de continuar o generar una oportunidad de marcar un gol.

**2.9 Sistema de posesión** alterna significa el sistema para determinar el equipo que obtendrá la posesión en un partido de Waterpolo 4s en las circunstancias establecidas en el artículo 15 del Apéndice 9.

**2.10 Juego agresivo** significa una conducta o comportamiento, distinto de la acción violenta, que podría causar lesión a adversarios o a cualquier otra persona. Sin perjuicio del carácter general de esta definición, el juego agresivo podrá incluir:

**2.10.1** Conducta o comportamiento destinado a provocar a un adversario;

**2.10.2** Conducta o comportamiento que muestre hostilidad o fuerza física superior al contacto deportivo aceptable;

**2.10.3** Juego peligroso, exista o no intención de lesionar a un adversario u otra persona; y/o

**2.10.4** Comportamiento imprudente o de represalia.

**2.11 Lanzamiento de penalti bonus** significa, en Waterpolo 4s, un lanzamiento de penalti ejecutado como consecuencia de la cuarta falta personal del equipo contrario en un periodo, tal como se establece en el artículo 18.3 del Apéndice 9 de este reglamento.

**2.12 Número de gorro** significa el identificador numérico situado en el gorro de cada jugador.

**2.13 Área de competición** significa todo el espacio designado para el partido, incluyendo el campo de juego, la piscina, el banquillo del equipo, el jurado de mesa y el área o áreas que rodean el campo de juego.

**2.14 Saque de esquina** significa un lanzamiento concedido a un equipo sobre su línea atacante de 2 metros, tal como se establece en el artículo 14 de este reglamento.

**2.15 Contraataque** significa una transición o movimiento mediante el cual el equipo en posesión progresa de forma clara hacia la portería que está atacando en un intento de marcar antes de que el equipo defensor pueda frenar su progresión y/o adoptar una posición defensiva organizada.

**2.16 Comité Disciplinario** significa un panel designado por World Aquatics, con responsabilidades que incluyen las establecidas en el artículo 2 de este reglamento.

**2.17 Lanzamiento directo** significa un lanzamiento a partir del cual un equipo puede marcar un Gol tras la reanudación del juego o después de que el balón haya sido puesto Visiblemente en Juego, conforme a lo establecido en el Artículo 7.5 de esta Parte Sexta (y, para Water Polo 4s, en el Artículo 8.5 del Apéndice 9).

**2.17.1** Por ejemplo: (a) un lanzamiento directo puede realizarse tras un lanzamiento libre concedido por una falta cometida fuera de la línea de 6 metros; desde un lanzamiento de penalti; o desde un saque de esquina; y (b) cuando se permite un lanzamiento directo, no es necesario que dos (2) o más jugadores jueguen o toquen el balón antes de que se pueda marcar un gol.

**2.18 Driblar** significa nadar con el balón o hacerlo progresar mientras se nada, sin Sujetar el balón.

**2.19 Falta de expulsión** significa una falta por la cual un jugador queda excluido de participar en el partido durante un periodo de tiempo según lo prescrito en el artículo 10 de este reglamento (y, para Waterpolo 4s, en el artículo 11 del Apéndice 9). En consecuencia:

**2.19.1** “Expulsión” se refiere al acto de un árbitro al excluir a un jugador por una falta de expulsión, o al periodo durante el cual un jugador está “excluido” por haber cometido una falta de expulsión o por cualquier otro motivo de conformidad con este reglamento.

**2.19.2** Un “jugador excluido” es un jugador que, en ese momento, está excluido de participar en el partido en el campo de juego.

**2.20 Área de reentrada de expulsión** significa el lugar desde el cual un jugador o sustituto vuelve al campo de juego después de una expulsión, tal como se establece en el artículo 2.5 y cuya ubicación y dimensiones se establecen en el artículo 20.7 de este reglamento.

**2.21 Salida falsa** significa que un jugador abandona la línea de gol al inicio de un periodo antes de la señal del árbitro para hacerlo.

**2.22 Jugador de campo** significa un jugador que no es portero.

**2.23 Área de sustitución lateral** significa el área desde la cual pueden realizarse sustituciones voladoras, tal como se establece en el artículo 2.5 de este reglamento (y, para Waterpolo 4s, en el artículo 3.2.2 del Apéndice 9), y cuya ubicación y dimensiones se establecen en el artículo 20.6 de este reglamento (y, para Waterpolo 4s, en el artículo 21.7 del Apéndice 9).

**2.24 Falta** significa una falta ordinaria, falta de expulsión, falta de penalti y/o falta personal.

**2.25 Tiro libre** significa el método de reanudar el partido tras una falta o una interrupción mediante que un jugador ponga visiblemente el balón en juego, de conformidad con el artículo 12 de este reglamento (y, para Waterpolo 4s, con el artículo 13 del Apéndice 9).

**2.26 Gol** significa, según exija el contexto:

**2.26.1** Cuando todo el balón cruza completamente la línea de gol entre los postes y por debajo del larguero, tal como se establece en el artículo 7 de este reglamento (y, para Waterpolo 4s, en el artículo 8 del Apéndice 9); o

**2.26.2** La estructura compuesta por dos (2) postes de portería, una red y un larguero, situada en el centro de cada línea de gol.

**2.27 Área de gol** significa un área rectangular en cada extremo del campo de juego comprendida entre la línea de gol y la línea de 2 metros, cuya anchura es paralela al borde exterior de cada poste de la portería.

**2.28 Diferencia de goles** significa el número de goles marcados por un equipo menos el número de goles encajados por ese equipo, excluyendo los goles marcados en las tandas de penaltis.

**2.29 Línea de gol** significa la línea situada en cada extremo del campo de juego, alineada con el borde frontal de los postes de la portería.

**2.30 Saque de portería** significa un lanzamiento concedido al equipo defensor después de que el balón haya cruzado la línea de gol (pero no haya entrado en la portería), tal como se establece en el artículo 13 de este reglamento (y, para Waterpolo 4s, en el artículo 14 del Apéndice 9).

**2.31 Portero** significa un jugador cuya función principal es impedir que el balón entre en la portería.

**2.31.1** Los porteros se designan como tales en la lista inicial de un equipo; no obstante, cuando se utilice en este reglamento, el término “portero” incluirá también a cualquier portero sustituto o jugador que actúe como portero de

conformidad con este reglamento, salvo indicación expresa en contrario o salvo que el contexto exija otra cosa.

**2.32 Línea de medio campo** significa la línea que divide la longitud del campo de juego en dos (2) mitades iguales.

**2.33 Entrenador principal** significa un oficial de equipo con los derechos y responsabilidades establecidos en este reglamento.

**2.34 Sujetar** significa levantar, llevar o tocar el balón, pero no incluye driblar el balón.

**2.35 Entrada incorrecta** significa la entrada de un jugador (incluyendo la reentrada de un jugador excluido o de un sustituto) en el campo de juego cuando no está autorizado a incorporarse al mismo, o desde un lugar o de una forma no permitidos conforme a este reglamento.

**2.36 Dar patada** significa un golpe, impacto o empuje fuerte con el pie contra o hacia el cuerpo o la cara de otra persona.

**2.37 Regla de Mercy** significa, en Waterpolo 4s, que cuando un equipo lidera el partido por diez (10) o más goles en cualquier momento a partir o después del final del segundo periodo, el partido terminará y el equipo con más goles será declarado vencedor de conformidad con el artículo 5.6 del Apéndice 9.

**2.38 Mala conducta** significa la conducta inaceptable establecida en el artículo 10.2.2 de este reglamento (y, para Waterpolo 4s, en el artículo 11.2.2 del Apéndice 9), que dará lugar a la concesión de una falta de expulsión.

**2.39 Saque neutral** significa la reanudación del partido por el árbitro introduciendo el balón en el campo de juego, tal como se establece en el artículo 15.2 de este reglamento.

**2.40 Mesa oficial** significa la mesa y el lugar designado donde se ubican los árbitros (incluyendo secretarios, cronometradores y delegados de la TWPC, pero no los árbitros) durante un partido.

**2.41 Falta ordinaria** significa una de las faltas establecidas en el artículo 8 de este reglamento (y, para Waterpolo 4s, en el artículo 9 del Apéndice 9), que normalmente da lugar a un tiro libre para el equipo contrario.

**2.42 Falta de penalti** significa una de las faltas establecidas en el artículo 11 de este reglamento (y, para Waterpolo 4s, en el artículo 12 del Apéndice 9), que normalmente da lugar a la concesión de un lanzamiento de penalti al equipo contrario.

**2.43 Tanda de penaltis** significa el método para determinar el resultado de un partido mediante lanzamientos de penalti si los equipos están empatados al final del cuarto periodo, tal como se establece en el Apéndice 3 de este reglamento.

**2.44 Lanzamiento de penalti** significa un lanzamiento a portería ejecutado desde la línea ofensiva de 5 metros de un equipo, normalmente como consecuencia de una falta de penalti, tal como se establece en el artículo 16 de este reglamento (y, para Waterpolo 4s, en el artículo 16 del Apéndice 9).

**2.45 Periodo** significa una de las cuatro (4) partes cronometradas de un partido, tal como se establece en el artículo 4 de este reglamento (y, para Waterpolo 4s, en el artículo 5 del Apéndice 9).

**2.46 Falta personal** significa una falta de expulsión o una falta de penalti registrada contra un jugador, tal como se establece en el artículo 17 de este reglamento (y, para Waterpolo 4s, en el artículo 18 del Apéndice 9).

**2.47 Jugador** significa un atleta individual miembro de un equipo de Waterpolo, incluyendo jugadores de campo y porteros.

**2.48 Posesión** significa:

**2.48.1** Cuando se utiliza respecto de un jugador, que un jugador está sujetando, driblando o en la acción de lanzar el balón;

**2.48.2** Cuando se utiliza respecto de un equipo, se refiere al equipo del jugador que tiene la posesión del balón y/o al periodo de tiempo durante el cual ese equipo ha tenido la posesión, tal como se establece en el artículo 9 de este reglamento (y, para Waterpolo 4s, en el artículo 10 del Apéndice 9).

**2.49 Push-off (o pushes-Off o pushing Off)** significa que un jugador utiliza su mano, brazo, pie u otra parte del cuerpo para empujar a un adversario con el fin de obtener una ventaja de posición.

**2.50 Acta del partido** significa un registro escrito de determinados hechos ocurridos en un partido, en particular: los jugadores en el campo de juego; los goles marcados; los tiempos muertos solicitados; las faltas de expulsión (incluyendo mala conducta) y acción violenta); las faltas de penalti; y las faltas personales.

**2.51 Tarjeta roja** significa una tarjeta mostrada por el árbitro para indicar la expulsión de una persona por el resto del partido, tal como se establece en el artículo 18 de esta parte sexta (y, para Water Polo 4s, en el artículo 19 del apéndice 9).

**2.52 Tiempo de posesión** significa, según exija el contexto, bien:

**2.52.1** El tiempo restante para un equipo en posesión conforme al artículo 9 de este reglamento (y, para Waterpolo 4s, al artículo 10 del Apéndice 9); o

**2.52.2** El reloj visible que muestra el tiempo restante para un equipo en posesión conforme a los artículos 9 y 21.12 de este reglamento (y, para Waterpolo 4s, a los artículos 10 y 22.5 del Apéndice 9).

**2.53 Línea lateral** significa la línea situada a cada lado del campo de juego.

**2.54 Simulación** significa que un jugador finja o actúe de manera que dé la impresión de haber sido objeto de una falta cuando no lo ha sido.

**2.55 Espíritu del juego** significa esforzarse por ganar un partido respetando a todos los jugadores (ya sean compañeros de equipo o adversarios), a los oficiales de equipo, a los árbitros y a los espectadores, así como respetando la competición y el propio partido. Para ajustarse al espíritu del juego, los jugadores y demás participantes deberán esforzarse por cumplir este reglamento de competición y jugar con integridad y honestidad.

**2.56 Lista inicial** significa la lista de jugadores presentada por un equipo antes del inicio de cada partido.

**2.57 Interrupción** significa una pausa en el tiempo efectivo de juego señalada por el árbitro mediante silbato u otro medio, durante la cual el partido no continúa hasta que se reanuda de la forma prescrita en este reglamento o por el árbitro, por ejemplo como resultado de una falta o por cualquier otro motivo de conformidad con este reglamento.

**2.58 Golpear** significa que un jugador golpee, con su mano o brazo, el cuerpo o la cara de otra persona (o en dirección a ellos).

**2.59 Sustituto** significa un jugador que entra en el campo para reemplazar a un jugador que estaba en el campo de juego o a un jugador excluido.

**2.60 Tackle** significa impedir o intentar recuperar la posesión a un jugador del equipo contrario que está sujetando el balón, incluyendo mediante: “agarrar” (sujetar a un adversario para restringir su movimiento); “hundir” (empujar a un adversario hacia abajo de modo que quede bajo el agua); “tirar hacia atrás” a un adversario; o “impedir” (obstruir el movimiento de otro jugador de una manera no autorizada, por ejemplo sujetándolo o bloqueándolo). De conformidad con este reglamento, el tackle comprende tanto actos “legales” como faltas/actos “ilegales”.

**2.61 Oficial de equipo** significa un entrenador u otro miembro de un equipo que no sea jugador.

**2.62 Tiempo muerto** significa una pausa de un (1) minuto en el partido, tal como se establece en el artículo 5 de este reglamento (y, para waterpolo 4s, en el artículo 6 del apéndice 9).

**2.63 Tiempo muerto oficial** se refiere a un área en waterpolo 4s desde la cual se pueden realizar sustituciones, o que los jugadores deben tocar o por la cual deben salir en ciertos casos de exclusión, según lo establecido en los artículos 3.2.1, 11 y 18 del apéndice 9 de esta parte seis, respectivamente. La ubicación y las dimensiones de la esquina de toque se establecen en el artículo 21.8 del apéndice 9 de esta parte seis.

**2.64 Esquina de toque significa**, en waterpolo 4s, el punto situado en cada línea de gol, a dos (2) metros hacia el interior desde la línea lateral y en el lado opuesto a la mesa oficial, señalado con boyas rojas.

**2.65 Delegado** de la TWPC significa un delegado de la TWPC de World Aquatics que supervisa y asiste el arbitraje de un partido y/o evento de conformidad con este reglamento, tal como se establece en el artículo 3.2 de este reglamento.

**2.66 Revisión de VAR** significa una revisión por los árbitros de las imágenes del partido, tal como se establece en el apéndice 4 de este reglamento.

**2.67 Monitor VAR** significa las pantallas u otra tecnología utilizada para revisar imágenes durante una revisión de VAR.

**2.68 Acción violenta** significa entrar en contacto o intentar entrar en contacto con otra persona mediante acciones o movimientos que, a juicio del árbitro, impliquen intención maliciosa (es decir, la intención de causar daño o lesión, con independencia de que exista contacto), incluyendo, entre otros, patear y golpear o intentar hacerlo, tal como se establece en el artículo 10.2.1 de este reglamento (y, para waterpolo 4s, en el artículo 11.2 del apéndice 9).

**2.69** Que el balón sea **puesto visiblemente en juego** (incluidas formulaciones de ese término como pone visiblemente el balón en juego o poniendo visiblemente el balón en juego) significa que el balón salga visiblemente de la mano de un jugador después de una interrupción, incluyendo cuando un jugador transfiere el balón de una mano a otra.

**2.70** Waterpolo 4s significa la modalidad de waterpolo descrita en el apéndice 9 de este reglamento.

**2.71 Evaluador TWPC de World Aquatics** significa un delegado de la twpc designado para evaluar la actuación de los árbitros durante el partido.

**2.72 Tarjeta amarilla** significa una tarjeta mostrada a un equipo o a un entrenador principal, válida como advertencia oficial durante el resto del partido, tal como se establece en el artículo 18 de este reglamento (y, para waterpolo 4s, en el artículo 19 del apéndice 9).