



## **NUEVAS REGLAS APROBADAS DURANTE EL CONGRESO TÉCNICO EXTRAORDINARIO DE WATERPOLO CELEBRADO EN HANGZHOU (CHINA) EL 10 DE DICIEMBRE DE 2018**

### **MODIFICACIONES AL REGLAMENTO**

**WP 20.15** El cronometrador que controla el tiempo de posesión, deberá reiniciar el cronómetro a 20 segundos cuando:

- a) la pelota es puesta en juego después de la señalización de córner
- b) después de un chut, tras el cual no se produzca un cambio de posesión y
- c) después de una expulsión.

#### **Comentarios del Comité Técnico de FINA (TWPC):**

La intención con este cambio es que desde el inicio del juego estático, o en una segunda posesión en la misma jugada, al equipo atacante le quede un máximo de 20 segundos de posesión.

- Si se concede un saque de esquina, el reloj de posesión se reiniciará en 20 segundos.
- Si hay un rebote después de chut y la posesión de la pelota la mantiene el equipo que ha chutado (equipo atacante), el reloj de posesión se reiniciará en 20 segundos.
- Si hay un rebote después de chut y la posesión de la pelota la recupera el equipo defensor, el reloj de posesión se reiniciará en 30 segundos.
- El reloj de posesión se reiniciará en 20 segundos, cuando la pelota es puesta en juego después de la señalización de un penalti.
  - a) Si el penalti se falla, y el equipo que lo ha lanzado mantiene la posesión de la pelota, después de un rebote, el reloj de posesión se reiniciará en 20 segundos (no ha habido cambio de posesión).
  - b) Si el penalti se falla, y el equipo defensor recupera la posesión del balón, después de un rebote, el reloj de posesión se reiniciará en 30 segundos.
  - c) Si se marca gol, el reloj de posesión se reiniciará en 30 segundos.
- En el último minuto de partido, el entrenador del equipo que tiene la posesión de la pelota, puede elegir no lanzar un penalti y en su lugar obtener una nueva posesión de la pelota, en este caso el juego se reiniciará desde la línea de medio campo o detrás de ella, al igual que se realiza cuando se ha concedido un tiempo muerto: el reloj de posesión se reiniciará en 30 segundos.
- El reloj de posesión se reiniciará en 20 segundos, cuando se conceda un tiro libre después de que la pelota haya salido por el lateral del campo de juego, como consecuencia de un rechace del portero (no hay cambio de posesión).
- En caso de un saque neutral, el reloj de posesión se reiniciará en 30 segundos.
- En caso de señalar una expulsión, el reloj de posesión se reiniciará en 20 segundos, excepto cuando el equipo beneficiario de la expulsión tuviera más tiempo de posesión, en cuyo caso prevalecerá ese tiempo. El equipo beneficiario no perderá tiempo como consecuencia de la expulsión, tampoco se beneficiará el equipo infractor, de una reducción del tiempo de posesión.
- Si se produce una doble expulsión, el tiempo de posesión no se reiniciará. Se mantendrá el tiempo existente.
- Cuando un defensor hunde la pelota bajo el agua, el reloj de posesión se reiniciará en 20 segundos, excepto si hubiera más tiempo de posesión.

**WP 15.3 d)** Se puede marcar un gol ..... en un lanzamiento inmediato de un tiro libre señalado más allá de la línea de 6 metros. después de amenazar (simular un lanzamiento) o driblar o poniendo la pelota en el agua.

Nota: Cuando el jugador no lanza directamente a portería, primero deberá poner la pelota en juego tal como indica el reglamento (ver WP 17.2 figura 1 y figura 2) antes de fintar i driblar.



**Figura 1**



**Figura 2**

#### **Comentarios TWPC:**

- Tanto la pelota como la falta deben estar fuera del área de 6 metros.  
Si la pelota se encuentra en el interior del área de 6 metros, el jugador no puede chutar a gol.  
Si el tiro libre se señala dentro de los 6 metros, y la pelota se encuentra fuera del área, el jugador no puede lanzar.
- Si la pelota y el tiro libre se sitúan fueran del área de 6 metros, el jugador puede escoger chutar inmediatamente o poner la pelota en juego de forma visible.
- Después de poner la pelota en juego de forma visible, el jugador puede amenazar y chutar o nadar y chutar.
- Una vez que el jugador pone la pelota en juego de una forma visible, el defensor ya puede atacar a dicho jugador.
- Poner la pelota en juego de una forma visible, significa que todos los jugadores puedan ver salir la pelota de la mano del jugador que efectúa la puesta en juego (Ver WP 17.2, figuras 1 y 2).
- Está permitido pasar la pelota, de una mano a otra y de forma visible, para considerar que la pelota esté puesta en juego.

#### **Tiro directo después de intervalos:**

- Cuando un árbitro solicita la pelota, por cambio de gorro, lesión o cualquier otra circunstancia, se considerará intervalo. Después de que la situación sea solucionada y la pelota sea retornada al jugador para su puesta en juego, no estará permitido el lanzamiento directo a portería, de acuerdo con las reglas.
- Sin embargo si estará permitido qué, cuando la pelota sea devuelta al jugador, para que realice el saque de un córner o un jugador fuera del área de 6 metros, después de una parada para la sustitución de un gorro, lesión o cualquier otra circunstancia, después de poner la pelota en juego podrá chutar a portería, fintar, nadar y marcar.

**WP 23.9** Atacar por detrás a un jugador por parte del defensor dentro del área de 6 metros.

Dentro del área de 6 metros, cuando un jugador está nadando con y/o sosteniendo la pelota y es atacado por detrás durante un intento de chut, se debe sancionar con penalti.

**Nota:** excepto en el supuesto de que el defensor únicamente haya tocado la pelota.

#### **Comentarios TWPC:**

**Dentro del área de 6 metros, con una posición de gol probable y con la intención de marcar:**

- Si un jugador atacante con la intención de chutar tiene una posición de ventaja frente al defensor, mientras nada hacia portería, al defensor no le está permitido cometer falta sobre el jugador atacante.
- Si un jugador atacante con la intención de disparar tiene una posición adelantada sobre un defensor mientras se mueve hacia la portería, no se le permite al defensor cometer falta, bajo el riesgo de que se señale penalti a favor del jugador atacante.
- Esta situación eliminaría la posibilidad de marcar gol. Esta acción está recogida en lo indicado en la nueva regla WP 23.2.
- La única posibilidad de defender por detrás del jugador defensor, es que dicho jugador solamente la pelota.
- Esto eliminará la situación vista en el pasado, de que el árbitro no señale ninguna infracción, porque la pelota está en la mano del jugador atacante, y que en muchos casos era una decisión incorrecta.
- En caso de que el jugador atacante no pueda finalizar la acción, el árbitros debe aplicar esta regla.

Cuando un jugador atacante está frente a la portería con la pelota en el agua y su mano sobre ella, y en esa situación el portero coloca su mano sobre la del jugador atacante hundiendo la pelota bajo el agua, esta situación es correcta, por lo que en este caso no se debe sancionar en su contra la acción del portero, y se señalará tiro libre a su favor. El portero atacó por delante y no por detrás.

**WP 18.2** Un jugador que pone la pelota en juego en un córner puede:

- a) chutar directamente
- b) nadar y chutar, sin pasar la pelota o
- c) pasar la pelota a otro jugador

#### **Comentarios TWPC:**

- El jugador que pone la pelota en juego, no tendrá restricciones en hacer acciones, incluido chutar.
- Después de recibir la pelota del juez de gol en un saque de córner, el chut directo estará permitido y también, después de poner la pelota en juego, podrá nadar y fintar antes de chutar a portería.

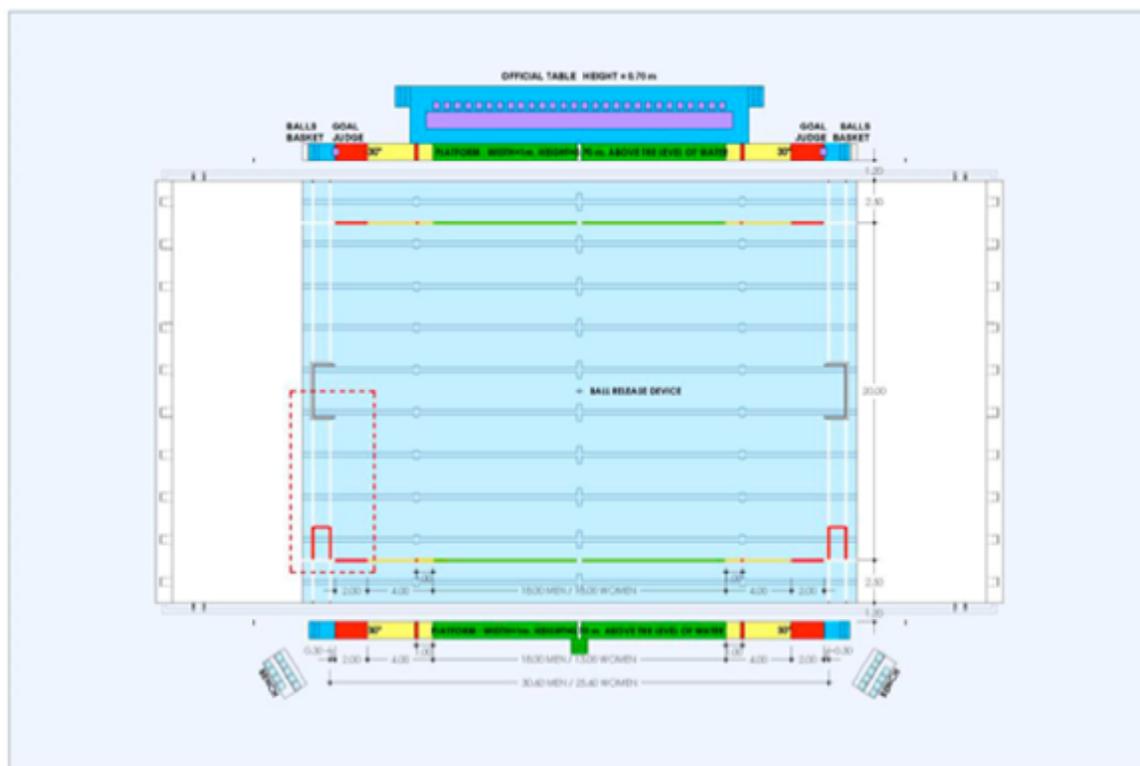
**WP 13.1** Cada equipo podrá solicitar 2 tiempos muertos durante el partido en cualquier momento, excepto después de la señalización de un penalti, por el entrenador del equipo que tenga la posesión de la pelota.

#### **Comentarios TWPC:**

- Podrán ser solicitados por el equipo en posesión de la pelota.
- Podrán ser solicitados en el mismo periodo o seguidos.
- No hay restricciones de cuando un equipo puede solicitar el tiempo muerto si tiene la posesión.
- Un equipo no puede solicitar un tiempo muerto, después de la señalización de un penalti.

**WP 12.2** Habrá un intervalo de 3 minutos entre el segundo y el tercer periodo de juego.

**WP 5.6** Una área adicional de reentrada para las sustituciones, estará ubicada en cualquier lugar entre la línea de gol y la línea del centro del campo de juego (sustituciones rápidas).



### Comentarios TWPC:

- No habrá restricciones al número de sustitutos que un equipo puede tener en el lado de la piscina y no hay límite para el número de jugadores que se pueden sustituir a la vez. Esta zona no puede utilizarse como zona de calentamiento.
- Para desplazarse por el lado de la piscina, un sustituto debe entrar en el agua al lado de la zona de reentrada y sin saltar, de la misma forma que lo haría por la zona de reentrada de las expulsiones.
- Los jugadores deben chocar visiblemente las manos por encima del agua, una vez que ambos, el jugador sustituido y el sustituto se encuentren fuera del campo de juego.
- El jugador que abandona el campo de juego, debe emerger (sacando la cabeza por encima del agua) antes de que el sustituto pueda entrar.
- El jugador sustituido deberá nadar por el lado de la piscina hasta detrás de la línea de gol.
- La sustitución puede producirse en cualquier lugar entre la línea de gol propia y la línea de medio campo y en cualquier momento durante el partido.

- No se permitirá ninguna sustitución después de la señalización de un penalti. Si se produce una lesión o cuando un jugador tenga tres faltas personales, la sustitución de dicho jugador solo se permitirá por su zona de reentrada de expulsión.
- Cualquiera de los dos árbitros o los auxiliares de mesa podrán señalar una infracción a esa regla y se sancionará como entrada incorrecta (WP 22.16).
- Los jugadores pueden permanecer en el área de sustitución rápida por un periodo razonable de tiempo. Este periodo es similar al de los jugadores que esperan en la zona de reentrada de expulsión.
- La nueva área de sustitución rápida debe ser de al menos 0,5 m. de ancho.

**WP 20.1** Un tiro libre se debe realizar desde el lugar donde se encuentre la pelota excepto, si la falta se ha cometido por un jugador defensor dentro del área de 2 metros, en cuyo caso el tiro libre se realizará desde la línea de 2 metros a la altura donde se produjo la falta.

**Comentarios TWPC:**

- La intención con este cambio es agilizar el juego, al no ser necesario devolver la pelota al lugar donde se produjo la falta.
- Para cualquier tiro libre señalado dentro del área de 2 metros, el jugador deberá poner la pelota en juego, desde la línea de 2 metros.

**NUEVA NORMA:** Para situaciones que no sean claras y cerca del área de 6 metros, los árbitros utilizarán una señal para indicar si está permitido chutar directamente a portería.

**Nota:** La señal que utilizará el árbitro será indicar con una mano al aire que la falta se produjo fuera de 6 metros.

**NUEVA NORMA:** El portero podrá moverse y tocar la pelota más allá de la línea de medio campo.

**Comentarios TWPC:**

- El portero puede ahora, ir más allá de la línea de medio campo y puede chutar la pelota desde cualquier sitio, en lugar de pasarla.
- El portero pierde sus privilegios más allá del área de 6 metros.
- Durante la tanda de penaltis, si dos equipos están involucrados, los entrenadores respectivos designarán a los cinco jugadores y a un portero que participaran en la tanda de penaltis, el portero puede ser uno de los lanzadores.
- El portero se puede cambiar en cualquier momento siempre que el sustituto esté en la lista de los jugadores del partido. Sin embargo no puede ser sustituido como uno de los lanzadores.

**NUEVA NORMA:** Es responsabilidad de cada equipo disponer de un dispositivo para solicitar el tiempo muerto, por ejemplo, uno de los tres oficiales en el banquillo pulsará el dispositivo cuando el entrenador lo solicite.

**Comentarios TWPC:**

- La intención de esta norma, es eliminar a los árbitros auxiliares situados hasta ahora, al lado de los banquillos y transferir la responsabilidad al equipo para indicar cuando se solicita un tiempo muerto.

**NUEVA NORMA:** La utilización de efectos visuales, alrededor de la zona de expulsión, como ejemplo **señalizando:**

- a) Los últimos 5 segundos de finalización del tiempo de expulsión.
- b) El tiempo que resta para que el jugador excluido pueda volver a incorporarse al partido.

**Comentarios TWPC:**

- Esto sólo se utilizara si se dispone del equipamiento adecuado.
- Por ejemplo. Una señal luminosa colocada en el reloj cerca de los banquillos de los equipos y en la mesa de secretaría, que se ilumine en color verde en el momento en que un jugador excluido pueda reincorporarse. Este nuevo sistema debe formar parte del actual dispositivo de control del tiempo.

**NUEVA NORMA:** La utilización de un sistema de monitorización por video para determinar si ha sido gol o no.

**Comentarios TWPC:**

- El uso estará determinado por el TWPC junto con un protocolo que se entregará durante el partido, cuando se establezca un sistema apropiado.

**NUEVA NORMA:** Utilización por parte de los árbitros de equipos de audio.

**Comentarios TWPC:**

- Cada árbitro deberá tener un auricular para la comunicación entre ellos.
- El delegado también tendrá uno, pero únicamente para recibir información para la mesa de secretaria y asegurar la claridad.

**NUEVA NORMA:** El GVMS (Game Video Monitoring System) se utilizará para identificar y sancionar acciones de brutalidad y extrema violencia que hayan ocurrido durante el partido, y que no se hayan penalizado o identificado durante el mismo.

**Comentarios TWPC:**

- El propósito es sancionar de forma retroactiva a los jugadores, por juego violento y que no fueron castigados adecuadamente por los árbitros durante el partido.
- El resultado final del partido no podrá ser cambiado.
- Por ejemplo, si al revisar el video oficial, el TWPC determina que un incidente debería haber sido sancionado como una acción de brutalidad, el TWPC suspenderá al jugador involucrado de la misma manera que si el jugador hubiera sido sancionado por los árbitros, es decir, será sancionado por lo menos con la suspensión de 1 partido.
- El resultado final del partido no cambiará, pero el equipo del jugador sancionado tendrá que jugar el siguiente partido con un jugador menos en caso de que tuviera 1 partido de suspensión, o más si la suspensión fuera mayor.
- El TWPC, podrá examinar el video por iniciativa propia.
- El TWPC ha de comunicar su decisión de suspender o no a un jugador, antes del siguiente partido.

**NUEVA NORMA:** La señal que indica desde donde se lanzan los penaltis, en las líneas laterales del campo de juego debe ser de color ROJO.