



REGLAMENTO DE
WATERPOLO
2022 - 2024

REGLAMENTO DE WATERPOLO

SUMARIO

| | |
|--------------|---|
| WP 1 | Campo de juego y equipamiento |
| WP 2 | Equipos y jugadores |
| WP 3 | Árbitros y oficiales |
| WP 4 | Duración del partido |
| WP 5 | Tiempo muerto |
| WP 6 | Inicio y reinicio del juego |
| WP 7 | Métodos de anotar |
| WP 8 | Falta ordinaria |
| WP 9 | Falta de expulsión |
| WP 10 | Falta de penalti |
| WP 11 | Tiro libre |
| WP 12 | Servicio de portería |
| WP 13 | Lanzamiento de córner |
| WP 14 | Servicio neutral |
| WP 15 | Lanzamiento de penalti |
| WP 16 | Faltas personales, tarjetas amarillas y rojas |
| WP 17 | Accidente, lesiones o indisposición |
| WP 18 | Instalaciones de waterpolo |
| WP 19 | Reglamento Beach Waterpolo |
| WP 20 | Apéndices |

1 CAMPO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO

1.1 Las características del campo de juego, las porterías, la pelota y otros equipos deben estar en de acuerdo con el Apéndice 4.

1.2 La distancia entre las líneas de gol no será inferior a 20 metros y no más de 30 metros para partidos jugados por hombres. La distancia entre las líneas de gol no será inferior a 20 metros ni superior a 25 metros por los partidos jugados por mujeres. El ancho del campo de juego no será menor de 10 metros y no mayor de 20 metros.

1.3 Un área para las sustituciones rápidas estará disponible en el lado exterior lateral del campo de juego, en el lado donde se encuentran los banquillos de los equipos. El ancho de esta área debe ser entre 0,5m – 1m. El área designada para las sustituciones rápidas para cada equipo estará entre la línea de gol delante de su banquillo y el centro del campo de juego.

2 EQUIPOS Y JUGADORES

Composición del equipo

2.1 Cada equipo debe consistir en un máximo de trece jugadores: once jugadores de campo y dos porteros. Un equipo debe empezar el partido con no menos de siete jugadores, uno de los cuales será el portero, quien llevará el gorro que le identifique. Se pueden utilizar cinco reservas como sustitutos y un portero de reserva que sólo se puede utilizar como portero sustituto. Un equipo que juegue con menos de siete jugadores no está obligado a jugar con portero. Si un equipo no tiene más sustitutos aparte del sustituto portero, sea el portero o el portero sustituto, en su caso puede jugar como jugador de campo.

2.2 Todos los jugadores que no participen en el juego en ese momento, junto con los entrenadores y los oficiales excepto el entrenador principal, deben sentarse en el banquillo del equipo y no deben abandonarlo desde el inicio del partido, excepto para las sustituciones y durante los intervalos entre períodos o durante un tiempo muerto. Al entrenador del equipo atacante se le permitirá moverse hasta la línea de seis metros en cualquier momento. Los equipos cambiarán de campo y de banquillo sólo a mitad del partido. Ambos banquillos estarán situados en el lado opuesto a la mesa de secretaría.

2.3 Los capitanes tendrán que ser jugadores activos de sus respectivos equipos y, junto con el entrenador principal, serán responsables de la buena conducta y disciplina del equipo.

2.4 Los jugadores deben llevar bañadores no transparentes o un bañador separado de la ropa interior y antes de participar en el juego tendrán que eliminar cualquier objeto que pueda causar una lesión.

2.5 Los jugadores no llevarán grasa, aceite o sustancia alguna en el cuerpo, que pudiera ser una ventaja. Si un árbitro comprueba antes del inicio del partido que se ha utilizado una sustancia, ordenará que se la quite de inmediato. El inicio del partido no se retrasará para esperar a que se elimine la sustancia. Si la infracción se detecta después del inicio del juego, el jugador infractor será expulsado del resto del partido con sustitución inmediata, un sustituto podrá entrar en el campo de juego desde la zona de reentrada de su equipo.

Procedimiento de sustitución

2.6 En cualquier momento del juego, un jugador o portero puede ser sustituido dejando el campo de juego por el área de reentrada de expulsión del equipo. El sustituto puede entrar en el campo de juego desde el área de reentrada de expulsión tan pronto como el jugador ha salido visiblemente en la superficie del agua dentro del área de reentrada y haya tocado las manos por encima del agua con el sustituto. La sustitución por el área de «sustitución rápida» también se permite cuando un sustituto entra en el área desde detrás de la línea de gol, ambos jugadores, el jugador saliente y el sustituto, estarán en el agua, fuera del campo y deben tocarse las manos por encima del agua. Un sustituto estará preparado por reemplazar a un jugador, sin demora. Si el sustituto no está preparado, el partido continuará sin el sustituto y, en cualquier momento, el sustituto puede entrar al campo de juego por las áreas de sustitución designadas del equipo, después de tocar las manos cuando sea de aplicación.

2.7 Si un portero es sustituido por esta regla, sólo lo podrá ser por el portero sustituto, en su caso. No se permitirá sustitución alguna bajo esta regla en el periodo que va desde que se conceda un penalti y el lanzamiento del mismo o durante la revisión VAR. Si el portero o el sustituto del portero, en su caso, no tiene derecho ni puede participar, un equipo que juegue con siete jugadores tendrá que jugar con un portero alternativo quien llevará el gorro del portero. Un portero que ha sido sustituido por el portero suplente no puede jugar en ninguna otra posición que no sea de portero.

2.8 No se hará ninguna sustitución, excepto por sangrado, entre el tiempo en el árbitro concede un penalti y el lanzamiento del mismo o durante la revisión VAR.

2.9 Un sustituto puede entrar en el campo de juego desde cualquier lugar: (a) durante los intervalos entre períodos de juego; (b) después de haber marcado un gol; (c) durante un tiempo muerto; (d) sustituir a un jugador que está sangrando o herido.

2.10 Si un jugador, por iniciativa propia, deja el campo de juego para otra zona alternativa a del área de sustitución rápida o el área de reentrada, este jugador no será castigado por dejar el campo de juego y el jugador o un sustituto podrá (re-)entrar en el campo de juego desde el área de reentrada de expulsión sólo con permiso del árbitro. El jugador puede también volver a entrar después de un gol, después de un tiempo muerto o al comienzo del próximo período.

3. ÁRBITROS Y OFICIALES

3.1 Por las competiciones de la World Aquatics, el equipo arbitral estará formado por dos árbitros, dos árbitros asistentes, cronometradores y secretarios y un asistente de vídeo arbitraje, cada uno con las tareas especificadas en el Apéndice 5 y siguiendo los procedimientos especificados en el Apéndice 7, en su caso.

3.2 Los árbitros tienen control absoluto del juego. Su autoridad sobre los jugadores es efectiva durante todo el tiempo que ellos y los jugadores están en el recinto de la piscina.

3.3 Los árbitros tendrán facultad para:

- I. conceder o no conceder cualquier falta ordinaria, expulsión o penal, dependiendo de si esta acción puede dar ventaja al equipo atacante. Un árbitro puede conceder una falta o abstenerse de otorgar una falta si la falta representa una ventaja para el equipo del jugador atacante;
- II. ordenar la retirada del recinto de la piscina de cualquier jugador, sustituto, espectador u oficial si cuyo comportamiento impide que los árbitros puedan cumplir sus obligaciones de forma adecuada e imparcial;
- III. Los árbitros podrán suspender el partido en cualquier momento si, en su opinión, la conducta de los jugadores o espectadores, o cualquier otra circunstancia, impidieran el normal desarrollo del partido.

4. DURACIÓN DEL PARTIDO

4.1 La duración del partido es de cuatro períodos de ocho minutos de juego efectivo cada uno de ellos. El tiempo comienza, al inicio de cada período, cuando algún jugador toca la pelota. En todas las señales de paro se detendrá el cronómetro, hasta que la pelota sea puesta nuevamente en juego por un jugador, saliendo de su mano, o cuando un jugador toque la pelota en un saque neutral.

4.2 Habrá dos minutos de intervalo entre el primer y el segundo período y entre el tercer y cuarto período, y de tres minutos de descanso entre el segundo y tercer período. Los equipos, incluyendo jugadores, entrenadores y oficiales, cambiarán de lado antes del inicio del tercer período.

4.3 Cada partido de World Aquatics tendrá un ganador a tiempo completo en cualquier partido. Habrá tanda de penalti para determinar el resultado: tal y como especificado en el Apéndice 6.

4.4 Si un partido (o parte del partido) debe volver a jugarse, los goles, faltas personales y tiempos muertos anotados durante el tiempo que se debe jugar de nuevo, serán eliminados del acta del secretario; no obstante, la brutalidad, la mala conducta y cualquier expulsión definitiva con tarjeta roja, permanecerán en el acta.

5. TIEMPO MUERTO

5.1 Cada equipo puede pedir dos tiempos muertos por partido. La duración del tiempo muerto será de un minuto. Se puede pedir un tiempo muerto en cualquier momento, incluyendo después de un gol, pero no después de que un penalti se haya señalado y su lanzamiento o durante la revisión de VAR, por parte del entrenador del equipo en posesión de la pelota diciendo "tiempo muerto" y haciendo el gesto de T con las manos hacia el árbitro o secretario. Un equipo tiene posesión de la pelota cuando uno de sus jugadores tiene la pelota en la mano o nada con la pelota. Si se pide un tiempo muerto, el secretario o el árbitro detendrá inmediatamente el juego con el silbato y los jugadores tendrán que ir de forma inmediata a sus respectivas mitades del campo de juego. El tiempo muerto podrá ser solicitado también mediante cualquier dispositivo autorizado.

5.2 El juego se reanudará con el silbato del árbitro por parte del equipo en posesión del balón, poniéndolo en juego desde la línea del medio campo o detrás de ella, a excepción si se ha pedido el tiempo muerto antes de realizar el lanzamiento de un córner, en el que se mantendrá el lanzamiento original.

5.3 Si el entrenador del equipo en posesión del balón pide un tiempo muerto adicional para el que no está autorizado, se detendrá el juego y lo reanudará un jugador del equipo contrario desde la línea del centro del campo.

5.4 Si el entrenador del equipo que no está en posesión del balón pide un tiempo muerto, se detendrá el juego y se señalará un penalti contra su equipo. Tras solicitar ese tiempo muerto ilegal, el entrenador perderá el derecho a pedir un tiempo muerto legal si el equipo todavía tiene uno.

5.5 En la reanudación de juego que sigue al tiempo muerto, los jugadores pueden colocarse donde quieran del campo de juego, sujetos a las reglas relativas a los saques de esquina.

6. INICIO Y REINICIO DEL JUEGO

6.1 El equipo que figura en primer lugar en el programa oficial jugará con gorros blancos o con gorros de los colores de su país y empezará el partido a la izquierda de la mesa de secretaría. El otro equipo jugará con gorros azules o con gorros de colores que contrasten e iniciará el partido a la derecha de la mesa de secretaría.

6.2 Al inicio de cada período, los jugadores deben situarse en su línea de gol, respetando la separación de al menos un metro entre ellos y también respecto a los palos de la portería. No puede haber más de dos jugadores en la portería. Ninguna parte del cuerpo de los jugadores, situada por encima del agua, podrá rebasar la línea de gol.

6.3 Cuando los árbitros estén seguros de que ambos equipos están correctamente preparados, un árbitro señalará el inicio del juego y, soltará o lanzará el balón en la línea de medio campo.

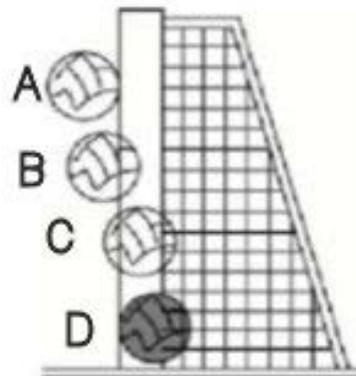
6.4 Una vez que un gol se ha anotado, los jugadores se colocarán en cualquier posición dentro de su mitad del campo. Ninguna parte del jugador podrá estar sobrepasando la línea de medio campo por fuera del agua. El árbitro dará el reinicio silbando con el silbato. En el momento del reinicio, el tiempo empezará a contar en el momento en que la pelota deja la mano de un jugador del equipo que no ha marcado gol. Un reinicio que no se haya producido bajo estas normas deberá repetirse.

7. FORMAS DE ANOTAR UN GOL

7.1 Se concede un gol cuando toda la pelota pasa completamente la línea de gol, entre los palos de la portería y debajo del larguero.

La línea de gol es una línea imaginaria que se extiende desde la parte frontal de los palos.

Se marca un gol cuando la pelota pasa completamente la línea de gol como en la posición D. Se puede marcar un gol desde cualquier parte del campo y con cualquier parte del cuerpo, excepto con el puño cerrado



7.2 Se podrá marcar gol:

- A) al inicio o en cualquier reinicio del partido, después de que al menos dos jugadores (de cualquier equipo, pero excluyendo al portero defensor) hayan tocado o jugado a pelota intencionadamente;
- B) desde un lanzamiento de penalti;
- C) sí un jugador tira un tiro libre hacia su portería;
- D) desde un lanzamiento inmediatamente desde un saque de portería, un lanzamiento de córner o un tiro libre fuera de 6 metros;
- E) por un jugador que pone la pelota en juego visiblemente al iniciar el juego o reiniciar el juego fuera de 6 metros:
 - i. Después de nadar o empezar un período;
 - ii. Después de un tiempo muerto o gol;
 - iii. Después de una lesión;
 - iv. Después de la sustitución de un gorro;
 - v. Después de que el árbitro haya pedido la pelota o un saque neutral;
 - vi. Cuando la pelota salga por el lateral del campo de juego;
 - vii. Después de cualquier otro retraso.

7.3 Si a la expiración de los 30 o 20 segundos de posesión o al final de un período, la pelota está en vuelo y entra en la portería, el gol conseguido será válido. En la situación descrita en esta regla, si el balón entra en la portería después de tocar los palos, el larguero, el portero o cualquier otro jugador defensor, y/o se desliza sobre la superficie del agua, el gol seguirá siendo válido. Si se ha señalado el final del período y el balón es jugado o tocado intencionadamente

por otro jugador del equipo atacante en su camino hacia la portería, el gol que se hubiera podido conseguir no será válido.

8. FALTAS ORDINARIAS

8.1 Será falta ordinaria cometer cualquiera de las siguientes infracciones (8.2 a 8.15) que será castigado con la concesión de un tiro libre en el equipo contrario, excepto cuando esté previsto en las normas.

8.2 Adelantarse a la línea de gol, al inicio de un período, antes de la señal del árbitro. El tiro libre se lanzará desde donde está la pelota o, si la pelota todavía no estaba dentro del campo de juego, desde la línea del centro del campo.

8.3 Ayudar a un jugador al inicio de una parte o en cualquier momento durante el juego.

8.4 Coger o empujarse de los palos de las porterías o barras que la sostienen, agarrarse o empujarse de los bordes o extremos de la piscina durante el juego o al inicio de un período.

8.5 Tomar parte activa en el juego haciendo pie en el fondo de la piscina, caminar sobre el fondo durante el juego o saltar desde el fondo de la piscina para jugar la pelota o atacar al oponente. Esta regla no se aplicará al portero cuando éste se encuentre en su área de 6 metros.

8.6 Hundir o mantener completamente hundida la pelota bajo el agua cuando se es atacado por un contrario o **esconderla deliberadamente al equipo contrario.**

8.7 Golpear la pelota con el puño cerrado. Esta regla no se aplicará al portero, mientras éste se encuentre dentro del área de seis metros.

8.8 Jugar o tocar la pelota con las dos manos a la vez. Esta regla no se aplicará al portero mientras éste se encuentre dentro del área de seis metros.

8.9 Empujarse o apoyarse en un contrario que no tenga la pelota.

8.10 Estar dentro del área de gol del equipo contrario salvo cuando esté detrás de la línea de la pelota. No será infracción estar dentro de la línea de 2 metros, pero fuera del área de gol. Cualquier jugador que esté detrás de la línea del balón puede entrar en el área de gol para recibir el balón. Cualquier jugador dentro del área de gol que no tira a portería, pero pasa el balón debe dejar el área de gol de inmediato para evitar ser sancionado bajo esta norma.

8.11 Ejecutar un tiro libre, saque de portería, córner o penal que no sea de la forma descrita excepto en las circunstancias proporcionadas por el 12.2 y 13.4.

8.12 Para un equipo, el retener la posesión de la pelota más de:

- I) 30 segundos del juego actual, o
- II) 20 segundos en caso de que se señale una expulsión, córner o haya un rebote después de un lanzamiento del equipo atacante, incluyendo el lanzamiento de un penalti.

El cronometrador que controla el tiempo de posesión debe reiniciar:

- a) cuando la pelota sale de la mano del jugador que lanza a la portería. Si el balón vuelve al campo de juego después de rebotar en los palos de la portería, travesaño o en el portero, el tiempo de posesión no comienza hasta que uno de los dos equipos recupere la posesión del balón. El reloj de posesión se reiniciará a 20 segundos si la posesión es del equipo atacante. El reloj de posesión se reiniciará a 30 segundos si la posesión es del equipo defensor.

- b) cuando un equipo defensor recupera la posesión de la pelota, el reloj se reiniciará a 30 segundos. No se considera cambio de posesión, por el mero hecho de tocar la pelota en vuelo sin obtener su control;
- c) cuando la pelota es puesta en juego después de una expulsión del equipo defensor, el reloj se reiniciará a 20 segundos a menos que haya más de 20 segundos de posesión, en cuyo caso el tiempo se mantendrá y no será reiniciado;
- d) cuando la pelota es puesta en juego tras el lanzamiento de un penalti sin el cambio de posesión o un córner, el reloj será reiniciado a 20 segundos;
- e) cuando la pelota es puesta en juego tras el lanzamiento de un penalti habiendo un cambio de posesión, un saque de portería o un neutral el reloj será reiniciado a 30 segundos; Unos cronómetros visibles deben indicar el tiempo de forma descendente (es decir, mostrarán el tiempo de posesión que queda).

8.13 Perder tiempo.

8.14 Simular recibir una falta.

8.15 Hundirse para ganar una ventaja posicional.

9. FALTAS DE EXPULSIÓN

9.1 Cometer alguna de las siguientes infracciones entre 9.4 y 9.18 será castigado (excepto lo proporcionado por las reglas) con la concesión de un tiro libre por el equipo contrario y la expulsión del jugador que ha cometido la falta.

9.2 Un jugador expulsado, incluido el expulsado para el resto del partido, debe salir inmediatamente del campo de juego, no salir del agua, e ir hacia el área de reentrada de expulsión (visiblemente saliendo de la superficie del agua y, en su caso, tocar las manos por encima del agua con el sustituto) más cercana de la línea de gol sin interferir en el juego.

9.3 El jugador expulsado o un sustituto podrán volver a entrar en el campo de juego desde el área de reentrada más cercana a su línea de gol después de alguna de estas situaciones:

- a) cuando hayan pasado 20 segundos de juego efectivo, momento en el que el secretario levantará el banderín correspondiente;
- b) cuando se haya marcado un gol; el jugador expulsado o un sustituto podrá entrar por cualquier sitio del campo.
- c) cuando el equipo del jugador expulsado haya recuperado la posesión de la pelota (lo que significa tener su control) durante el juego, momento en el que el árbitro en defensa autorizará la reentrada haciendo gestos con la mano;
- d) cuando el equipo del jugador expulsado sea beneficiario de un tiro libre o saque de portería o penal.

El jugador expulsado o el sustituto no está permitido:

- i) saltar o empujar desde el lado o la pared de la piscina o el campo de juego;
- ii) Afectar a la alineación de la portería;
- iii) Entrar en el campo de juego hasta que el jugador haya llegado al área de reentrada excepto entre períodos, después de un gol, o durante un tiempo muerto.

Estas disposiciones también se aplicarán a la entrada de un sustituto cuando el jugador expulsado reciba tres faltas personales o fue expulsado del resto del juego de acuerdo con las reglas.

9.4 Para un jugador, salir del agua o sentarse o ponerse de pie en las escaleras o borde de la piscina durante el juego, salvo en caso de accidente, indisposición o enfermedad o con el permiso del árbitro. Para un jugador expulsado que salga del agua (excepto después de la entrada de un sustituto) será considerado culpable de falta de respeto 9.13.

9.5 Interferir en la puesta en juego de un tiro libre, saque de portería o córner, incluido: (a) Alejar o no dejar la pelota intencionadamente, con el fin de impedir el desarrollo normal del juego; (b) Cualquier intento de jugar la pelota antes de que haya salido de la mano del jugador que lanza.

9.6 Intentar jugar o bloquear un pase o un lanzamiento con ambas manos fuera del área de seis metros

9.7 Salpicar intencionadamente la cara de un contrario.

9.8 Impedir o estorbar la libertad de movimientos de un contrario que no tiene la pelota, incluyendo nadar por encima de los hombros del oponente, la espalda o las piernas. Tener la pelota es levantarla, tocarla o llevársela, pero no incluye nadar con ella.

9.9 Coger, hundir o tirar de un contrario cuando éste no tiene la pelota.

9.10 Utilizar ambas manos para sujetar o placar, de cualquier modo, a un contrario en cualquier lugar del campo de juego.

9.11 Falta táctica. Es la que se produce en cualquier parte del campo de juego, por un jugador defensor contra cualquier jugador del equipo que tenga el balón con la intención de detener el flujo del ataque. Este tipo de falta se llama falta táctica.

9.12 Realizar movimientos desproporcionados incluyendo dar patadas o golpes a un contrario.

9.13 Ser culpable de mala conducta, incluido el uso de un lenguaje inaceptable, juego agresivo, negándose a obedecer o mostrando falta de respeto por un árbitro u oficial, o comportamiento contra el espíritu de las reglas y que probablemente desacredita el juego.

9.13.1 Si esto ocurre durante el partido, el jugador infractor será expulsado del resto del partido, con sustitución después del partido la primera aparición a la que se hace referencia en 9.3 debe abandonar la zona de competición.

9.13.2 Si el incidente ocurre durante el intervalo entre períodos, durante un tiempo muerto, o después de un gol, el jugador será expulsado para el resto del partido y un sustituto podrá volver a entrar justo antes de reiniciar el partido y el juego se reiniciarán de la forma normal.

9.13.3 Cuando uno o más jugadores de un equipo persisten en repetidas faltas diferentes de juego agresivo o mala conducta o protestan decisiones arbitrales usando un lenguaje inaceptable, el árbitro puede mostrar una tarjeta amarilla al equipo infractor. Si la acción continúa, el árbitro mostrará al jugador infractor del mismo equipo una tarjeta roja excluyendo al jugador para el resto del partido según 9.13 (mala conducta).

9.14 Cometer una acción violenta incluyendo dar patadas, golpear, o intentar dar patadas o golpear con maliciosa intención a un contrario u oficial, sea durante el juego, durante cualquier paro, tiempo muerto, después de gol o en el intervalo entre períodos, si el jugador infractor es el portero, el portero sustituto podrá ser cambiado por otro jugador según las reglas 2.6.

9.14.1 Si esto se produce durante el juego, el jugador culpable será expulsado por el resto del partido, debiendo abandonar el área de competición y se concederá un penalti al equipo contrario. El jugador culpable podrá ser sustituido cuando hayan pasado cuatro minutos de juego efectivo.

9.14.2 Si el incidente ocurre durante cualquier paro del juego, tiempo muerto, después de un gol o en el intervalo entre períodos, el jugador será expulsado para el resto del partido y debe abandonar el área de competición. No se concederá penal. El jugador culpable puede ser sustituido cuando hayan pasado cuatro minutos de juego efectivo, y el juego se reanudará normalmente.

9.14.3 Si el árbitro o los árbitros sancionan simultáneamente acciones de juego violento, durante el juego, a jugadores de equipos distintos, ambos jugadores serán excluidos por el resto del partido con sustitución después de cuatro minutos de juego efectivo. El equipo que tenía la posesión del balón lanzará el primer penalti, seguido del lanzamiento de un penalti por parte del otro equipo. Tras el lanzamiento del segundo penalti, el equipo que tenía la posesión del balón reanudará el juego con un tiro libre, desde o detrás de la línea de medio campo.

9.15 En caso de expulsión simultánea de dos jugadores de equipos contrarios durante el juego, ambos jugadores serán expulsados durante 20 segundos hasta que pase alguna ocasión del 9.3 o haya un cambio de posesión. La posesión no se reiniciará. El juego se restablece con un tiro libre para el equipo que tenía la posesión de la pelota. Si ningún equipo tenía la posesión de la pelota cuando se han señalado las expulsiones simultáneas se restablecerá con un saque neutral y se restablecerá la posesión a 30 segundos. Ambos jugadores expulsados por esta norma, deberán estar en el área de reentrada hasta que ocurra alguna situación descrita en el 9.3 o haya un cambio de posesión.

9.16 Para un jugador expulsado reentrar o para su sustituto, entrar en el campo de juego incorrectamente, no siguiendo el 2.6, 2.7 y 9.3. Este jugador recibirá sólo 1 falta personal, que será marcada por el secretario como una falta de expulsión.

9.16.1 Si la falta la hace un jugador del equipo sin posesión de la pelota, el jugador será expulsado y se señalará un penalti en contra de su equipo.

9.16.2 Si la falta la hace un jugador del equipo que tiene la posesión de la pelota, el jugador será expulsado y se señalará un tiro libre en contra de su equipo.

9.17 Interferir en el lanzamiento de un penalti. El jugador culpable debe ser expulsado para el resto del partido con sustitución después de que se produzca cualquiera de los casos indicados en el 9.3, y se mantendrá el penal original o se repetirá de nuevo, si corresponde. **Los árbitros utilizarán el sistema de VAR para ver si ha habido interferencia en el lanzamiento de penalti. La acción puede suceder antes del lanzamiento o después del pitido del árbitro.**

9.18 Para el portero defensor, no situarse en la posición correcta en la línea de gol antes del lanzamiento de un penalti, después de haber sido advertido una vez por el árbitro. En ese caso, otro jugador del equipo defensor puede tomar la posición del portero, pero sin sus privilegios ni limitaciones.

10. FALTA DE PENALTI

10.1 Se sancionará con penalti, cometer cualquiera de las siguientes infracciones (10.2 a 10.11) y será castigado con el lanzamiento de un penalti a favor del equipo contrario. Los árbitros podrán retrasar la señalización y esperar a ver si el equipo atacante puede conseguir gol en la misma acción. Si el jugador no marca, el árbitro sancionará penalti. El árbitro debe levantar el brazo indicando un posible penalti.

10.2 Para un jugador defensor o el portero, cometer cualquier falta dentro del área de seis metros para evitar un gol probable , incluyendo los artículos 10.4 a 10.7.

10.3 Para un jugador expulsado interferir intencionadamente en el juego, incluyendo afectar a la alineación de la portería. Si el jugador expulsado no comienza a marcharse del campo de juego de forma inmediata, el árbitro puede considerar esta acción como interferencia en virtud de este artículo.

10.4 Por el portero u otro defensor, hundir o desplazar la portería.

10.5 Dentro del área de 6 metros, para un jugador defensor intentar bloquear un lanzamiento o un pase con las dos manos.

10.6 Dentro del área de 6 metros, para un jugador del equipo defensor, tocar el balón con el puño cerrado.

10.7 Dentro del área de 6 metros, para el portero u otro defensor, mantener el balón hundido cuando se es atacado por un rival.

10.8 Para un jugador o sustituto que no está autorizado a participar en el juego en este momento, según el reglamento, entrar en el campo de juego. El jugador culpable debe ser expulsado para el resto del partido con sustitución. El sustituto puede entrar en el campo después de que ocurra cualquiera de los casos indicados en la regla 9.3.

10.9 Para el entrenador, o cualquier oficial del equipo que no tiene la posesión del balón, solicitar tiempo muerto. Ninguna falta personal será anotada por esta infracción.

10.10 Para el entrenador, o cualquier oficial del equipo realizar cualquier acción con la intención de evitar un gol probable o retrasar el juego.

a) Si un jugador defensor tira la pelota deliberadamente antes de que el equipo atacante pueda hacer un tiro libre

b) Si un jugador defensor, después de un tiro libre fuera de la línea de 6 metros, empuja deliberadamente la pelota dentro de la línea de 6 metros, para evitar un tiro directo.

No se registrará ninguna falta personal por esta acción para el entrenador o cualquier oficial del equipo.

10.11 Para un jugador defensor impedir a un jugador atacante desde atrás dentro del área de seis metros cuando el jugador atacante está encarando portería y haciendo el movimiento de tirar a portería, a menos que el jugador defensor contacte sólo con el balón. Si la acción del jugador defensor evita el lanzamiento del jugador atacante, se señalará penalti. Los árbitros podrán retrasar la señalización durante el lanzamiento o el intento por ver si se completa, señalarán penalti a menos que se marque gol.

10.12 Si en el último minuto del partido se señala un penalti favorable a un equipo, su entrenador podrá elegir mantener la posesión del balón y efectuar el lanzamiento de un tiro libre. El tiempo de posesión se reiniciará a 30 segundos y se reiniciará el juego como si fuese después de un tiempo muerto.

Es responsabilidad del entrenador realizar una señal clara, sin demoras, si desea mantener la posesión del balón para su equipo, de acuerdo con esta regla.

11. TIRO LIBRE

11.1 Un tiro libre se lanzará desde el lugar donde está la pelota, salvo si la falta se ha cometido por un defensor dentro del área de gol y la pelota está dentro del área de gol, el tiro libre se sacará desde la línea de dos metros donde se cometió la falta. Si la pelota está fuera en el momento en que se ha dado el tiro libre, el tiro libre debe sacarse del lugar donde está la pelota.

11.2 El jugador al que se le concede un tiro libre deberá poner la pelota en juego de inmediato, incluyendo mediante pase o lanzamiento, si así lo permite el reglamento. Habrá que sancionar el hecho de que un jugador, que está claramente en posición adecuada para ejecutar un tiro libre, decida no hacerlo. El jugador defensor que ha cometido la falta deberá alejarse no menos de un metro del jugador que ejecuta el tiro libre antes de levantar un brazo para bloquear un pase o un tiro, el jugador que no lo haga será expulsado por "interferencia" de acuerdo con 9.5.

11.3 El tiro libre será puesto en juego sin un retraso indebido por el jugador más cercano a la pelota, de modo que los jugadores puedan observar cómo la pelota deja visiblemente la mano del jugador haciendo el lanzamiento, que también podrá llevar o driblar la pelota antes de pasar a otro jugador; o disparar, cuando esté permitido. La pelota estará en juego inmediatamente cuando deje la mano del jugador que efectúa el tiro libre.

11.4 Un tiro libre también es otorgado contra el equipo que tocó por última vez la pelota que sale junto al campo de juego (incluyendo la pelota que rebota desde el lado del campo de juego)

excepto en el caso de un jugador defensor que bloquea un tiro y sale por el lado del campo de juego, en cuyo caso será tiro libre por el equipo defensor.

12. SERVICIO DE PORTERÍA

12.1 Se concede saque de portería cuando la pelota pasa completamente la línea de gol, excluyendo la zona entre los palos de la portería y por debajo del larguero, y ha sido tocada en último lugar por cualquier jugador distinto del portero defensor.

12.2 El saque de portería debe realizarse de acuerdo con 11.3 sin un retraso indebido por cualquier jugador del equipo desde cualquier lugar dentro de la zona de 2 metros o donde se encuentra la pelota, si está fuera de 2 metros. Un saque de portería que no se saque correctamente deberá repetirse.

13. CORNER

13.1 Se concede córner cuando la pelota cruza completamente la línea de gol, excluyendo la portería, y ha sido jugada o tocada en último lugar por el portero del equipo defensor o cuando un jugador del equipo defensor envía deliberadamente el balón más allá de la línea de gol.

13.2 El lanzamiento de córner se realizará de acuerdo con 11.3 sin un retraso indebido por parte de un jugador del equipo atacante desde la marca de 2 metros en el lado más cercano al que el balón cruza la línea de gol. No es necesario que el jugador más cercano coja el lanzamiento.

13.3 No puede haber ningún jugador del equipo atacante dentro del área de gol en el momento de efectuarse el córner.

13.4 Un lanzamiento de córner efectuado desde un lugar incorrecto o antes de que los jugadores atacantes hayan salido del área de gol, deberá repetirse.

14. SAQUE NEUTRAL

14.1 Se concede saque neutral:

- a) cuando al iniciarse un período, el árbitro considera que el balón ha quedado en una posición de ventaja para un equipo;
- b) cuando uno o más jugadores de equipos contrarios cometen una falta ordinaria simultáneamente sin que sea posible a los árbitros distinguir cuál de ellos ha cometido la primera falta;
- c) cuando ambos árbitros señalan simultáneamente faltas ordinarias a jugadores de equipos contrarios;
- d) cuando ningún equipo tiene la posesión de la pelota y el árbitro o los árbitros sancionan una doble expulsión;
- e) cuando la pelota toca o queda retenida en algún obstáculo por encima del campo de juego.

14.2 En el saque neutral, el árbitro debe lanzar la pelota al campo de juego desde la misma posición lateral aproximadamente de donde se hubiera producido la incidencia permitiendo a dos jugadores, uno de cada equipo, disputar la pelota en igualdad de posibilidades. Si el saque neutral se concede dentro del área de gol, se ejecutará en la línea de dos metros.

14.3 Si en el lanzamiento de un saque neutral, el árbitro considera que se ha dado una clara ventaja a uno de los equipos, pedirá nuevamente la pelota para repetir el lanzamiento.

15. LANZAMIENTO DE PENALTI

15.1 Un lanzamiento de penalti debe efectuarlo cualquier jugador del equipo beneficiado desde cualquier punto de la línea de cinco metros opuesta.

15.2 Todos los jugadores deben salir del área de **seis metros** y situarse al menos, a **tres metros** del jugador que debe lanzar el penalti. A cada lado del jugador que lanza el penalti tendrá preferencia a situarse un jugador del equipo defensor. El guardameta defensor se situará bajo los palos y, ninguna parte de su cuerpo situada por encima del agua, debe sobrepasar la línea de gol. Los árbitros pueden advertir a los jugadores o portero para que cojan una posición correcta. Si un jugador o portero no lo hace, el jugador o portero podrá ser expulsado y podrá jugar de nuevo según la norma 9.3.

15.3 Cuando el árbitro que controla el lanzamiento del penalti se ha asegurado que todos los jugadores están en posición correcta, señalará el lanzamiento del penalti, silbando y bajando simultáneamente el brazo desde la posición vertical a la horizontal.

15.4 El jugador que tenga que lanzar el penalti cogerá la pelota y la lanzará directa e inmediatamente a portería con un movimiento ininterrumpido. El jugador puede lanzar levantando el balón desde el agua, o con el balón cogido con su mano levantada, tirando su brazo hacia atrás y lanzando el tiro hacia delante en un movimiento continuo ininterrumpido hasta que el balón deje la mano del jugador.

15.5 Si la pelota rebota en los palos, travesaño o portero, se considerará que ya está en juego y no será necesario que otro jugador la juegue o toque para marcar gol.

15.6 Si en el momento preciso que el árbitro señala penalti, el cronometrador indica el final de un período, todos los jugadores, excepto el jugador que debe lanzar el penalti y el portero defensor, dejarán el agua antes del lanzamiento del penalti. En esta situación, la pelota quedará automáticamente fuera de juego si vuelve al campo después de rebotar en los palos, travesaño o portero.

16. FALTAS PERSONALES, TARJETA AMARILLA Y ROJA

16.1 Se anotará una falta personal contra el jugador que cometa expulsión o penalti. El árbitro indicará al secretario el número de gorro del jugador infractor.

16.2 Al recibir la tercera falta personal, el jugador quedará expulsado del partido con sustitución después de que ocurra cualquiera de los casos indicados en 9.3. Si la tercera falta personal se produce como consecuencia de un penalti, la entrada del sustituto será inmediata.

16.3 El árbitro, si es necesario, debe utilizar tarjetas amarillas y rojas para controlar a los oficiales del equipo y sustitutos que están en el banquillo al igual que en los jugadores dentro del agua. El uso del amarillo y las tarjetas rojas se aplican a todas las competiciones de la World Acuáticos y se administrarán de la siguiente manera.

16.3.1 Mostrar una tarjeta amarilla por parte del árbitro es un aviso oficial al entrenador principal del equipo.

16.3.2 La siguiente acción es mostrar una tarjeta roja por el árbitro es la señal de que el entrenador principal y/u otros oficiales y/o jugadores del banquillo deben marcharse de la piscina enseguida. Si las acciones del entrenador principal lo requieren, el árbitro puede mostrar una tarjeta roja, sin haber mostrado una tarjeta amarilla previa.

16.3.3 Cuando el entrenador principal está expulsado del juego, otro oficial del equipo puede coger este lugar, pero sin los privilegios del entrenador principal. El oficial no se le permite levantarse y alejarse del banquillo del equipo, pero puede pedir un tiempo muerto de acuerdo en las normas. Durante un tiempo muerto o después de un gol, antes de reiniciar el partido. Los oficiales pueden moverse libremente por el lado de la piscina hasta la marca de medio camino para instruir al equipo.

16.3.4 Durante el partido, cuando un miembro del equipo dentro del agua comete un acto de mala conducta, El árbitro debe mostrar una tarjeta roja al jugador acompañado de la sanción apropiada.

16.3.5 Un árbitro puede mostrar una tarjeta amarilla, si, en opinión del árbitro, un jugador persiste en jugar de forma no deportiva o se dedica a la simulación (8.14). El árbitro mostrará una tarjeta amarilla al equipo infractor y señalará al jugador infractor. En caso de que la acción continúe, el árbitro mostrará al jugador una tarjeta roja visible tanto para el equipo como para la mesa oficial, ya que esto se considera una falta de conducta (Parte Seis, Artículo 9.13).

16.3.6 Los miembros del equipo que cometan un acto de mala conducta serán castigados según el 9.13 y debe salir de la zona de la piscina de inmediato.

16.3.7 Por cualquier infracción que lleve potencialmente a un jugador u oficial de equipo a ser expulsado del resto de un partido, el Comité de Competición del torneo evaluará todas las circunstancias de la infracción, en particular su gravedad, y decidir si el jugador u oficial del equipo serán excluidos por más partidos adicionales en el torneo en un plazo de 24 horas después del final del partido, con notificación al jugador, al oficial del equipo y al equipo. El Comité de Competición también remitirá el asunto a la Unidad de Integridad Acuática si consideran que las consecuencias van más allá del torneo. En aras de la claridad, el Comité de Competición tiene derecho a revisar el vídeo oficial de cualquier partido del torneo para decidir si el jugador o el entrenador debe ser excluido de otros partidos del torneo, independientemente de si la infracción ha sido sancionada o no por el árbitro durante el partido.

17. ACCIDENTE, LESIÓN O INDISPOSICIÓN

17.1 A un jugador solo se le permitirá salir del agua, o sentarse o pararse en los escalones o al costado de la piscina durante el juego en caso de accidente, lesión, enfermedad o con el permiso de un árbitro. Un jugador que ha abandonado el agua legítimamente puede volver a entrar desde el área de reentrada de exclusión del equipo en una parada apropiada, con el permiso de un árbitro.

17.2 Si un jugador está sangrando, el árbitro ordenará inmediatamente al jugador que salga del agua con la entrada inmediata de un sustituto y el juego continuará sin interrupción. Después de que la hemorragia se haya detenido, el jugador puede ser sustituto en el curso ordinario del juego.

17.3 En caso de accidente, lesión o indisposición sin sangrar, el árbitro puede, a su discreción, detener el partido durante tres minutos como máximo; en este caso dará las instrucciones al cronometrador sobre cuándo comienza a contar ese tiempo.

17.4 Si se debe detener el juego por causa de algún accidente, lesión, indisposición, por sangrar u otra razón, se concede un tiro libre a favor del equipo que estaba en posesión del balón y debe ser ejecutado desde el punto donde se encontraba en el momento del paro.

17.5 Salvo en las circunstancias descritas en 17.2, (sangre) el jugador retirado no podrá reincorporarse al partido si ya ha sido sustituido por un suplente.

17.6 Si el árbitro, el asistente de VAR o el delegado, creen que ha habido una acción violenta, los árbitros podrán revisar el VAR según el protocolo de VAR (Apéndice 7).

18. INSTALACIONES DE WATERPOLO

18.1 Requerimientos generales

18.1.1 Las dimensiones y equipamientos se detallan en el diagrama de campo de juego. Ver Diagrama 1 de waterpolo.

18.1.2 El campo de juego general será 30,60m x 20,00m para los varones y 25,60m x 20,00m para las mujeres.

La distancia entre las líneas de gol no será inferior a 20,00 metros ni superior a 30,00 metros para los partidos jugados por hombres. La distancia entre las líneas de meta no será inferior a 20,00 metros y no superior a 25,00 metros para los partidos jugados por mujeres.

El punto de anclaje en el borde del campo de juego se colocará 30 cm detrás de la parte delantera de la línea de gol.

El ancho del campo de juego no será inferior a 10 metros ni superior a 20,00 metros. La excepción de esta regla puede permitirse a discreción de la federación que controla el partido.

18.1.3 La profundidad del agua no será inferior a 1,80 metros.

18.1.4 La temperatura del agua será de $26^{\circ}\text{C} \pm 1^{\circ}\text{C}$ (25°C - 27°C).

18.1.5 La intensidad de la luz no será inferior a 600 lux.

18.1.6 No se requiere la altura mínima del techo.

18.1.7 Corcheras

Cada corchera tendrá un diámetro mínimo de 0,06 metros y un diámetro máximo de 0,12 metros. La corchera debe asegurarse en cada pared con soportes de anclaje empotrados en las paredes. Si la colocación del anclaje se encuentra en la cubierta de la piscina, debería estar en su lugar un extensor, firme y no elástico. La corchera instalada debe quedarse en el agua de la piscina. El anclaje, incluido el extensor, no se extenderá más de 10 mm a la piscina. El anclaje no influirá en la longitud de la cuerda del carril en más de ± 10 mm cada extremo de la cuerda. Los anclajes deben instalarse para soportar 20kN. La corchera estará equipada con un muelle de tensión, absorbiendo un punto alto de carga y un cable soportando una fuerza de tracción de 12kN.

18.1.8 Área de sustitución rápida

Un área de sustitución rápida debe estar disponible en el lateral exterior del campo de juego, junto a donde se encuentran los banquillos. El ancho de esta área no será inferior a 0,50 metros. El área designada para las sustituciones rápidas para cada equipo estará entre la línea de meta frente a su banquillo y el centro del campo de juego.

18.3 Requerimientos para instalaciones de waterpolo

18.3.1 Marcas

Se proporcionarán marcas distintivas a ambos lados del campo de juego para indicar las líneas de gol, líneas de 2,0 metros y 6,0 metros y la mitad de la distancia entre las líneas de gol. Estas marcas serán claramente visibles durante todo el juego.

La señal de color blanco se medirá desde el punto de anclaje y será de 0,3 metros para alinearse con la parte frontal del borde de la línea de gol. Esto será igual en ambos extremos del campo.

El marcador rojo de 2 metros se medirá desde el extremo frontal de la línea de gol que se extiende en el campo de juego. Esto será igual en ambos extremos del campo de juego.

El marcador amarillo extenderá 4 metros desde el marcador de 2 metros hacia el campo de juego. Habrá un marcador rojo situado a 5 metros del extremo delantero de la línea de meta. Esto será igual en ambos extremos del campo de juego.

La sección central del campo de juego será verde y debería ser 18 metros para el partido masculino y 13 metros para el partido femenino. Habrá un marcador blanco en el centro de la zona verde para denotar el centro del campo.

Las zonas de expulsión se colocarán en las dos esquinas del lado opuesto de la piscina en la mesa oficial. Medirán 2 metros de longitud y se extenderán a lo largo de la línea de meta.

18.3.2 Plataforma arbitral

Se proporcionarán plataformas a ambos lados del campo de juego, que será de 1 metro de ancho y 70 cm de altura por encima del nivel del agua. Estas plataformas permiten a los árbitros tener la vía libre de extremo a extremo del campo de juego. También se proporcionará suficiente espacio en las líneas de gol para los jueces de gol. Las plataformas deben ser codificadas en color para cumplir con la especificación como se muestra en el diagrama del campo de juego. Véase el diagrama de Water Polo, Apéndice 2

18.3.3 Porterías

Los palos de la portería y el larguero deben ser de madera, metal o sintético (plástico) con secciones rectangulares de 80,0 milímetros, cuadrados con la línea de gol y pintados de blanco.

Los postes de portería serán fijos, rígidos y perpendiculares a cada extremo del espacio de juego, distancias iguales de los lados y al menos 0,3 metros frente a los extremos del campo de juego o de cualquier obstrucción. No se permite cualquier lugar de descanso o de pie para el portero que no sea el suelo de la piscina.

Los lados interiores de los postes de la portería deben ser de 3,0 metros de distancia.

La parte inferior del travesaño debe estar a 0,9 metros por encima de la superficie del agua.

18.3.4 Área de reentrada

El área rectangular de reentrada de los jugadores excluidos tendrá las siguientes dimensiones: 2,0 metros por 1,08 metros.

18.3.5 Redes

La red debe fijarse en los palos y en el larguero de la portería, para cerrar todo el espacio de la portería. Deben estar fijadas firmemente y deben dejarse al menos 0,30 metros de espacio libre detrás de la línea de gol dentro del área de gol.

18.3.6 Mesa de secretaría

La secretaría del partido se colocará en una mesa detrás de los árbitros en el lado opuesto de los banquillos.

19. REGLAMENTO BEACH WATERPOLO

19.1 Campo de juego

19.1.1 La distancia entre la línea de meta en cada extremo del campo de juego será de quince (15) metros. La anchura del terreno de juego será de 10,0 a 12,5 metros.

19.1.2 La profundidad del agua del área de juego no debe ser inferior a dos (2) metros.

19.1.3 Se deben disponer de boyas distintivas a ambos lados del área de juego:

Boyas rojas de área de dos (2) metros

Boyas amarillas de área de cinco (5) metros

resto de la zona de juego boyas verdes

línea de medio campo boyas blancas

19.1.4 Se colocarán boyas rojas en cada extremo, a dos (2) metros de la esquina del área de juego en el lado opuesto a la mesa oficial para indicar la esquina que toca.

19.1.5 El límite del terreno de juego en cada extremo estará alineado con la parte delantera del poste de portería.

19.1.6 El secretario dispondrá de banderas blancas, azules, rojas y amarillas separadas, cada una de 0,35 metros x 0,20 metros.

19.1.7 Se deberá disponer de un área para sustituciones rápidas en la parte exterior lateral del terreno de juego, en el lado donde se encuentran los banquillos de los equipos. La anchura de esta zona, si está separada por corcheras, debe estar entre 0,5 metros y 1 metro. El área designada para las sustituciones rápidas para cada equipo estará entre la línea de gol frente al banquillo del equipo y el centro del campo.

19.1.8 El área de gol BWP se define por el espacio entre los palos de la portería, que se extiende hasta la línea de 2 metros. (Ver normas 19.16.1, 19.17.3h y 19.19.2).

19.2 Porterías

19.2.1 Los dos palos de la portería y el travesaño serán de construcción rígida , rectangulares con un tamaño de 0,080 metros orientados al terreno de juego y pintados de cualquier color. Las porterías deben situarse en las líneas de gol de cada uno de los extremos del terreno de juego ya la misma distancia de los lados. Si bien se prefieren los palos de construcción rígida para los eventos de World Aquatics , se permiten los palos hinchables para los torneos locales.

19.2.2 Los lados interiores de los postes de la portería deben estar a 2,5 metros y el larguero estará a 0,80 metros de la superficie del agua.

19.2.3 Las redes deben sujetarse de forma segura a los palos de la portería para evitar que el balón pase por debajo o por el lado de la red. La profundidad de las porterías no será inferior a 0,30 metros.

19.3 Balón

19.3.1 La pelota debe ser redonda y debe tener una cámara de aire con una válvula de cierre. Debe ser impermeable sin flejes exteriores ni recubrimiento alguno de grasa o sustancia similar.

19.3.2 El peso de la pelota no será inferior a 400 gramos y no más de 450 gramos.

19.3.3 Para los partidos jugados por hombres, la circunferencia de la pelota no será inferior a 0,68 metros y no más de 0,71 metros, y su presión será de 7,5-8,5 psi.

19.3.4 Para los partidos jugados por mujeres, la circunferencia de la pelota no será inferior a 0,65 metros y no más de 0,67 metros, siendo la presión atmosférica de 6,5-7,5 psi.

19.4 GORROS

19.4.1 Los gorros serán de colores distintos del rojo sólido, aprobados por el árbitro, pero también para contrastar con el color de la pelota. El árbitro puede exigir a un equipo que lleve gorro blanco o azul. Los porteros llevarán gorro rojo. Los gorros deben sujetarse bajo la barbilla. Los gorros deben ir equipados con protectores auditivos maleables que serán del mismo color que los del equipo, excepto el portero que puede llevar protectores auditivos rojos.

19.4.2 Los gorros deben numerarse a ambos lados con 0,10 metros de altura. El guardameta llevará el gorro número uno (1) y los otros numerados del dos (2) al siete (7).

19.4.3 Un jugador que sustituya al portero debe llevar un gorro rojo con el mismo número que el que llevaba como jugador de campo. No se le permitirá a un jugador cambiar el número de gorro durante el juego, excepto con el permiso del árbitro y después de avisar al secretario. Se deben llevar gorros durante todo el partido. Si un jugador pierde el gorro durante el juego, el jugador debe reemplazarlo al siguiente parón apropiado del juego, cuando el equipo del jugador esté en posesión de la pelota. El portero sustituido llevará el gorro núm. 1 del mismo color de su equipo. Los equipos proporcionarán un juego de gorros rojos numerados del 1 al 7, así como un gorro numerado con un (1) del mismo color de su equipo.

19.4.4 Para los partidos internacionales, los gorros tendrán el código internacional del país de tres letras por delante y pueden llevar la bandera nacional.

19.5 EQUIPOS Y SUSTITUTOS

19.5.1 Cada equipo estará formado por cuatro jugadores, uno de los cuales será el portero, y no más de tres reservas que podrán utilizarse como sustitutos.

19.5.2 Dos (2) oficiales, es decir, el entrenador jefe u otro oficial (entrenador adjunto o director de equipo) pueden sentarse en el banquillo o área designada similar y deben permanecer allí durante todo el partido. Se permiten hasta dos (2) personas de personal médico en un sitio apartado del banquillo del equipo.

19.5.3 Los equipos cambiarán de banquillo en el descanso.

19.5.4 El banquillo en el waterpolo Beach podrá ser un pontón y deben colocarse en el lado opuesto del terreno de juego del árbitro y la mesa de secretaría.

19.5.5 Cada equipo debe tener un capitán que será responsable del comportamiento del equipo.

19.5.6 Los jugadores deben presentarse a los partidos con las uñas cortadas correctamente y no pueden llevar cualquier objeto que pueda causar lesiones. Los jugadores no deben llevar grasa, aceite o ninguna sustancia similar o extraña en el cuerpo o en las manos. Si el árbitro constata antes del inicio del partido que se ha utilizado una sustancia de este tipo, ordenará que sea retirada de inmediato. Si la infracción se detecta después de haber comenzado el partido, el jugador infractor será excluido para el resto del juego con sustitución inmediata.

19.5.7 Cada equipo tendrá tres suplentes que podrán participar en el partido sustituyendo a un jugador. Un sustituto puede entrar en el partido desde la esquina de tocar en cuanto el jugador que sale ha subido visiblemente a la superficie del agua en la zona de cambio y se han tocado las manos por encima del agua con el sustituto fuera del terreno de juego. Se permite la sustitución desde el área de sustitución rápida designada cuando el sustituto entra en el área desde detrás de la línea de gol, ambos jugadores, el jugador que sale y el sustituto, están en el agua, fuera del terreno de juego y tocan las manos por encima del agua.

19.5.8 Un portero que ha sido sustituido por un suplente puede jugar en cualquier posición.

19.5.9 Después de un gol, se pueden realizar sustituciones tanto desde la zona de cambio como desde el área de sustitución rápida después de que el portero haya vuelto a poner el balón en juego. Al sustituir, los dos jugadores deben estar fuera del terreno de juego y hacer un toque visible de la mano con los jugadores sustitutos antes de entrar en el terreno de juego.

19.5.10 El portero puede tocar el balón con dos (2) manos dentro del área de cinco (5) metros del equipo.

19.5.11 No se permite ninguna sustitución cuando se sanciona una falta de penalti y antes de que se realice el lanzamiento de penalti.

19.6 EQUIPO ARBITRAL

19.6.1 En todas las competiciones oficiales, los árbitros de partido serán los siguientes:

- un árbitro
- dos secretarios
- dos cronometradores

19.6.2 Las funciones de los secretarios serán:

- Redactar el acta del partido, incluyendo a los jugadores, el marcador, los tiempos muertos, las faltas de expulsión y las faltas de penalti concedidas a cada jugador.
- Señalizar con la bandera roja y silbar cualquier reentrada inadecuada de un jugador o sustituto excluido.
- Después de tres (3) minutos, el Secretario debe señalar el reingreso de un sustituto de un jugador que ha cometido brutalidad levantando la bandera amarilla junto con la bandera del color apropiado.
- Realizar el control de las faltas personales, las faltas de equipo e indicar cuándo se pita una falta de penalización adicional mediante una señal audible adecuada (por ejemplo, silbato o señal electrónica). Registrar el tiempo y el número de gorro del jugador cuando se sustituye a un portero.
- Controlar el 'Tiempo de posesión' para otorgar disparos libres para situaciones de lanzamiento neutral. (19.15.1).

19.6.3 Los deberes del cronometrador serán:

- Controlar el tiempo de los períodos exactos de juego real, los tiempos muertos y los intervalos entre períodos.
- Controlar el tiempo de posesión de balón por parte de cada equipo.
- Anunciar el inicio del último minuto del partido.
- Señalizar con un silbato después de 45 segundos y al final de cada tiempo muerto.

19.6.4 Un cronometrador señalará silbando (acústicamente eficiente y fácil de entender) el final de cada período independientemente del árbitro y la señal tendrá efecto inmediato y detendrá el juego excepto:

- Coincidir con el árbitro sancionando un penalti, en cuyo caso se efectuará el tiro de penalti.
- Si la pelota está en vuelo y cruza la línea de gol, en este caso se dará gol.

19.7 ÁRBITRO

19.7.1 El árbitro tiene control absoluto sobre el juego, desde que los equipos entran en el área de juego hasta que salen. Todas las decisiones son definitivas y deben ser aceptadas por todos los jugadores y entrenadores. El árbitro puede modificar una decisión, siempre que se tome antes de que la pelota vuelva a ponerse en juego.

19.7.2 El árbitro pitará para empezar el partido, para dar los goles, saque de portería, córner, neutrales e infracciones de las reglas.

19.7.3 El árbitro puede aplicar la ley de la ventaja para no favorecer al equipo que ha cometido la falta y no debe detener el juego a menos que sea absolutamente necesario.

19.7.4 El árbitro tiene el poder de ordenar que cualquier jugador salga del agua de acuerdo con las reglas. Si un jugador se niega a obedecer las instrucciones del árbitro, se suspenderá el partido y se concederá cinco (5) goles a cero (0) al equipo contrario.

19.7.5 El árbitro tendrá el poder de ordenar la expulsión del recinto de la piscina a cualquier jugador, sustituto, espectador u oficial cuyo comportamiento impida que el árbitro cumpla sus funciones de forma imparcial.

19.7.6 El árbitro tendrá el poder de suspender el partido en cualquier momento si el árbitro cree que el comportamiento de los jugadores o espectadores, o cualquier otra circunstancia, impide que el partido se desarrolle de forma justa y correcta. Si se suspende el partido, el árbitro informará de sus acciones a la autoridad competente.

19.8 DURACIÓN DEL PARTIDO

19.8.1 La duración del partido será de cuatro (4) períodos de cinco (5) minutos cada uno de juego real. El tiempo empezará cuando un jugador toque la pelota al inicio de cada período. En todas las señales de paro, el cronómetro se detendrá hasta que la pelota vuelva a ponerse en juego dejando la mano del jugador que realiza el lanzamiento correspondiente o cuando la pelota sea tocada por un jugador después de un lanzamiento neutral.

19.8.2 Habrá un intervalo de dos (2) minutos entre los períodos 1^o/2^o y 3^o/4^o, y un intervalo de tres (3) minutos entre el 2^o y 3^a periodo. Los equipos, incluidos los jugadores, entrenadores y oficiales, cambiarán de banquillo entre el 2^o y 3^a periodo (VI.19.5.3).

19.8.3 Todos los partidos que terminen en empate al final de los cuatro períodos de juego se decidirán mediante el lanzamiento de una tanda de penaltis de acuerdo a las Reglas del Waterpolo. El portero puede ser uno de los tiradores. El portero puede ser sustituido solo cuando el portero está excluido del partido por mala conducta, acción violenta o lesión. Inmediatamente después de que el portero es excluido, el portero sustituto no tendrá los privilegios del portero en el primer lanzamiento de penalti ejecutado después de la infracción.

Los tres jugadores designados estarán relacionados por orden y este orden determinará la secuencia de lanzamientos, que no se puede alterar.

Ningún jugador excluido para el resto del partido puede figurar entre los lanzadores.

Los lanzamientos se realizarán alternativamente en cada extremo de la piscina, salvo que, en un extremo del terreno de juego, signifique ventaja o desventaja para un equipo. En este caso todos los lanzamientos se podrán realizar en la misma portería. Todos los jugadores que lancen, permanecerán en el agua delante de su pontón y los demás jugadores tendrán que estar sentados en el pontón del equipo. Si el portero es excluido durante la tanda de penaltis, un jugador de los tres jugadores designados sustituirá al portero, pero sin los privilegios de este.

Tras el lanzamiento del penalti, el jugador puede ser sustituido por otro jugador o portero, si un jugador de campo es excluido durante la tanda de penaltis, la posición del jugador se elimina de la lista de los tres jugadores que participan en la tanda de penaltis y un jugador sustituto se coloca en la última posición de la lista.

El equipo que lanza primero se determinará mediante el lanzamiento de una moneda. Si los equipos todavía estuvieran empatados después de la finalización del lanzamiento de los tres penaltis iniciales, los mismos tres jugadores tendrán que hacer tiros alternados hasta que un equipo falle y el otro anote.

19.8.4 El cronómetro debe mostrar el tiempo de partido de forma descendente.

19.8.5 Si se tiene que volver a jugar un partido (o una parte de un partido), los goles, las faltas personales y los tiempos muertos que se produjeron durante el tiempo que se debe volver a jugar eliminarán del acta del partido, aunque las faltas por brutalidad, mala conducta y cualquier tarjeta roja quedarán registradas en el acta.

19.8.6 (Regla de la Misericordia) Después del descanso, si la diferencia de goles entre los dos equipos es de 10 o más, el juego se declarará terminado y el equipo que vaya en ventaja será el ganador.

19.9 TIEMPO MUERTO

19.9.1 Cada equipo puede pedir dos tiempos muertos por partido.

19.9.2 El entrenador del equipo en posesión de la pelota puede solicitar un tiempo muerto en cualquier momento, excepto cuando se haya sancionado un penalti. El entrenador debe decir "tiempo muerto" y hacer una señal al árbitro o secretario con las manos en forma de T. Si se pide un tiempo muerto, el secretario o el árbitro detendrá inmediatamente el juego con un silbato y los jugadores volverán a sus respectivas mitades del terreno de juego.

19.9.3 El juego se reiniciará con el silbato del árbitro por parte del equipo en posesión del balón que pone el balón en juego en la línea de medio campo o detrás.

El reloj de posesión sigue donde estaba en el momento de pedir el TM, al terminar el Tiempo Muerto.

19.9.4 Si el entrenador en posesión del balón pide un tiempo muerto adicional al que el equipo no tiene derecho, el juego se detendrá y el juego se reiniciará por un jugador del equipo contrario poniendo el balón en juego en la mitad del campo.

Si el entrenador del equipo no en posesión del balón pide un tiempo muerto, el juego se detendrá y se concederá un penalti al equipo contrario.

19.10 EL INICIO DEL JUEGO

19.10.1 El primer equipo inscrito en el programa oficial jugará con gorros blancos o de color claro, o los gorros que reflejen el color de su país y empezará el juego a la izquierda de la mesa oficial. El otro equipo llevará gorros de color azul u oscuro, o gorros de color contrastante y empezará el juego a la derecha de la mesa oficial.

19.10.2 Al inicio de cada período, ambos equipos se alinearán a su lado del campo de juego. Cuando el árbitro esté preparado y seguro que ambos equipos estén preparados, el árbitro pitará para empezar y después lanzará el balón en la línea de medio campo.

19.10.3 Si la pelota se lanza dando una ventaja a un equipo, el árbitro pedirá la pelota y concederá un lanzamiento neutral a la línea de medio campo.

19.11 FORMAS DE ANOTAR

19.11.1 Se marcará un gol cuando toda la pelota haya pasado completamente por encima de la línea de gol, entre los palos de la portería y por debajo del larguero.

19.11.2 Se puede marcar un gol con cualquier parte del cuerpo excepto el puño cerrado.

19.11.3 Se puede marcar un gol desde dentro de cinco (5) metros sólo si dos jugadores del mismo equipo juegan o tocan el balón intencionadamente después del inicio del juego.

19.11.4 Un jugador puede marcar un gol mediante un tiro desde un tiro libre concedido y realizado fuera del área de cinco (5) metros después de fintar o driblar o poner la pelota en el agua.

[Nota: cuando el jugador no está lanzando directamente, la pelota debe ponerse en juego tal y como se describe en las reglas antes de fintar y driblar]

19.11.5 Un jugador puede marcar un gol después de poner visiblemente el balón en juego fuera de la línea de cinco (5) metros cuando la falta se sanciona fuera de la línea de cinco (5) metros, sirve de portería (ya sea directamente o después de poner el balón en juego), o un tiro libre lanzado por un jugador en la propia portería del jugador.

19.12 REINICIO DESPUÉS DE UN GOL

19.12.1 El portero debe poner el balón en juego desde la línea de dos (2) metros o detrás inmediatamente después de que se haya marcado un gol. El cronometrador debe detener el reloj de juego después de marcar un gol, y lo reiniciará cuando la pelota se ponga en juego.

19.13 SERVICIO DE PORTERÍA

19.13.1 Se otorgará un saque de portería cuando toda la pelota haya pasado completamente por encima de la línea de portería, excepto entre los palos de la portería y por debajo del larguero, después de haber sido tocada por última vez por un jugador.

19.13.2 El lanzamiento de portería será realizado por cualquier jugador del equipo desde cualquier punto dentro del área de 2 metros.

19.14 CORNER

19.14.1 No se aplicarán lanzamientos de córner en el waterpolo Beach.

19.15 SERVICIO NEUTRAL

No se realizarán servicios neutrales, y si se produce una situación de lanzamiento neutral, se aplicará el "Sistema de posesión alternada" de la siguiente forma:

El equipo que gana la posesión del primer período pierde el primer lanzamiento neutral. Para situaciones posteriores de lanzamiento neutral, los disparos libres se otorgarán alternativamente a los equipos. El equipo con derecho al siguiente tiro libre se indicará con la flecha de posesión alterna en dirección a la portería contraria. La dirección de la flecha de posesión alterna se invertirá de inmediato cuando se realice el tiro libre de posesión alterna.

19.16 TIRO LIBRE

19.16.1 Un tiro libre indicará que se ha cometido una falta. El tiro libre se ejecutará desde la ubicación del balón, excepto

- a) si la falta es cometida por un jugador defensor dentro del área de meta del BWP del defensor, el tiro libre se ejecutará en la línea de dos (2) metros opuesta a donde se cometió la falta
- b) cuando se disponga lo contrario en las Reglas.

19.16.2 El tiro libre se realizará desde la ubicación de la pelota el jugador del equipo que esté más cerca de la pelota. Cuando hay un contragolpe, un jugador con ventaja no debe renunciar a la ventaja para ir a la pelota y hacer el tiro libre o el saque de portería. Otro jugador de este equipo podrá realizar el lanzamiento siempre que no haya retrasos indebidos.

19.16.3 El tiro libre se realizará de forma que todos los demás jugadores vean que se ha realizado el lanzamiento. El jugador puede lanzar la pelota al aire o dejarla caer al agua.

19.16.4 El tiempo concedido para que un jugador realice un tiro libre será a criterio del árbitro. Debe ser razonable y sin demora indebida, pero no debe ser inmediata. Será una infracción si un jugador que está claramente en una posición más dispuesta a lanzar un tiro libre no lo hace.

19.17 FALTAS ORDINARIAS

19.17.1 La penalización por una falta ordinaria será un tiro libre concedido al equipo contrario.

19.17.2 El árbitro debe otorgar faltas ordinarias de acuerdo con las reglas para permitir al equipo atacante desarrollar una situación de ventaja.

19.17.3 Será una falta ordinaria cometer cualquiera de las siguientes infracciones:

- a) empezar a nadar antes de que suene el silbato del árbitro al inicio de períodos;
- b) ayudar o empujar a un jugador al inicio de un período o en cualquier momento durante el juego;
- c) sujetar-se o empujar-se de equipos o estructuras en torno al terreno de juego o de los palos de la portería;
- d) Coger o sujetar la pelota entera bajo el agua cuando se es atacado, o esconderla deliberadamente del equipo contrario.
- e) tocar el balón con dos manos al mismo tiempo, excepto el portero en el área de cinco (5) metros propia del equipo;
- f) empujar a un oponente que no sostiene la pelota;
- g) para otro miembro del equipo a cuyo favor se ha concedido un tiro libre, cometer otra falta ordinaria antes de lanzar el tiro libre;
- h) durante el juego, los jugadores pueden ocupar cualquier posición en el terreno de juego con la salvedad de que ningún jugador atacante puede entrar en el espacio entre los palos de la portería y a menos de dos (2) metros de la línea de portería, con o sin el balón (el área de portería BWP).
- i) realizar un lanzamiento de penalti que no sea acorde con la forma prescrita a 19.20.5.
- j) enviar la pelota por encima de las boyas que delimitan los lados del terreno de juego (la pelota permanece en juego si sólo toca los lados del terreno de juego);
- k) que un portero toque el balón con dos manos al mismo tiempo fuera del área de cinco (5) metros propia.
- l) que un equipo mantenga la posesión del balón durante más de veinte (20) segundos de juego real sin disparar en la portería de su rival. El cronometrador que controla el tiempo de posesión debe reiniciar el reloj; cuando el balón ha dejado la mano del jugador que dispara a portería. Si la pelota rebota en juego desde la portería, el larguero o el portero, el tiempo de posesión no se reiniciará;
- m) volver a empezar hasta que el balón entre en posesión de uno de los equipos;
- n) cuando la pelota entra en poder del equipo contrario. La posesión no incluirá el simple hecho de ser tocado en vuelo por un jugador contrario;
- o) cuando la pelota se pone en juego después de una falta de expulsión, una falta de penalti, un saque de portería, un córner o un lanzamiento neutral:
- p) Los cronómetros, visibles, deben mostrar el tiempo de forma descendente (mostrarán el tiempo de posesión restante).
- q) Por simular una falta. [NOTA: La simulación significa una acción hecha por un jugador con la intención aparente de provocar que un árbitro otorgue una falta incorrectamente contra un jugador contrario. Un árbitro puede mostrar una tarjeta amarilla contra un equipo por simulación repetida y puede aplicar VI.9.13 (falta persistente) para sancionar a los jugadores infractores.]
- r) Ir debajo del agua para obtener ventaja posicional.

19.18 FALTAS DE EXPULSIÓN

19.18.1 Será una falta de expulsión cometer cualquiera de las siguientes infracciones que será sancionada (excepto en el caso de penalti) con el otorgamiento de un tiro libre al equipo contrario. El jugador excluido tocará la parte de la línea de gol indicada por la boya roja y volverá a jugar de inmediato. Se sancionará al equipo de este jugador que, al salir del área de juego después

de ser excluido, interfiera en el juego. El jugador excluido puede ser sustituido dejando el terreno de juego en la parte de la línea de gol indicada por la boya roja (la zona de cambio). El sustituto puede entrar en el terreno de juego desde la zona de cambio tan pronto como el jugador haya salido visiblemente a la superficie del agua, dentro del área de (la zona de cambio y haya tocado las manos por encima del agua con el sustituto.

19.18.2 Que un jugador salga del agua durante el juego, salvo en caso de accidente y lesión, o con permiso del árbitro.

19.18.3 Para interferir con la ejecución de un tiro libre o un saque de portería:

- empujar el balón lejos para retrasar el lanzamiento
- cualquier intento de jugar la pelota antes de que salga de la mano del jugador que realiza el lanzamiento.

19.18.4 Salpicar agua intencionadamente en la cara de un oponente fuera de la línea de cinco (5) metros. El castigo por salpicar intencionadamente a un oponente es la expulsión según 19.18.1

19.18.5 Aguantar, hundir o echar atrás a un oponente que no sostiene la pelota.

19.18.6 Impedir el movimiento de un adversario que no esté en posesión de la pelota.

19.18.7 Dar golpes con el pie o golpear a un oponente intencionadamente o realizar movimientos desproporcionados con esta intención.

19.18.8 En un cambio de posesión, que un jugador defensor cometa una falta a cualquier jugador del equipo que tenga la posesión del balón con la intención de detener el flujo del ataque, en cualquier lugar del campo de juego. Este tipo de falta se llama falta táctica.

19.18.9 Ser culpable de una mala conducta, incluido el uso de un lenguaje inaceptable, juego violento o persistentes, rechazar la obediencia o mostrar falta de respeto al árbitro, o comportamiento contrario al espíritu de las reglas y susceptible de desacreditar el juego. . Aunque la sustitución de un jugador que ha sido excluido por el resto del partido debido a una mala conducta puede realizarse inmediatamente en las reglas de BWP, el jugador que haya sido excluido para el resto del partido por mala conducta deberá abandonar el terreno de juego desde la esquina, y después, el sustituto, puede entrar en el terreno de juego inmediatamente.

19.18.10 Por cometer una acción violenta contra un oponente u oficial, durante el juego. El jugador infractor será excluido del resto del juego con sustitución a los tres (3) minutos y un lanzamiento de penalti concedido al equipo contrario.

No se concederá ningún lanzamiento de penalti contra una acción violenta cometida durante un intervalo o una parada.

19.18.11 Que un jugador excluido vuelva a entrar o un sustituto entre en el área de juego de forma incorrecta, incluyendo:

- desde cualquier lugar que no sea la propia área de reentrada del jugador,
- afectando a la alineación de la portería
- entra en el terreno de juego antes de que el jugador que está siendo sustituido salga del terreno de juego.

19.18.12 Por interferir con el lanzamiento de un penalti, en este caso el jugador excluido sólo podrá volver a entrar en el terreno de juego después de que se haya ejecutado el tiro de penalti. Los jugadores deben estar al menos a tres (3) metros de distancia del jugador que realiza el lanzamiento de penalti.

19.18.13 El portero defensor, después de haber sido avisado por el árbitro, por no colocarse correctamente en la línea de gol antes de realizar un tiro de penalti.

Otro jugador defensor puede ocupar la posición del portero, pero sin los privilegios del portero. Un portero que queda excluido antes de un lanzamiento de penalti, no puede volver al terreno de juego inmediatamente después de tocarla boya del área de reentrada, sino que debe

abandonar el terreno de juego y esperar área de reentrada. El portero sólo podrá volver a jugar después de que se haya hecho el penalti, lo que significa que el balón sale de la mano del lanzador.

19.18.14 Si dos jugadores de equipos contrarios cometen faltas de exclusión simultánea, ambos jugadores serán excluidos. Se mantendrá la posesión de la pelota y el equipo atacante reiniciará el juego con un tiro libre. El tiempo de posesión se mantendrá y no se reiniciará.

El juego se reiniciará cuando los dos jugadores excluidos hayan regresado a su esquina. Entonces, tanto los jugadores como los sustitutos podrán volver al terreno de juego después de un cambio de posesión o después de un gol. Si los jugadores excluidos son sustituidos, las sustituciones deben realizarse fuera del terreno de juego en zona de reentrada, después de tocar las manos los dos jugadores.

19.18.15 Un jugador que haya cometido cinco (5) faltas personales será excluido para el resto del partido.

19.19 FALTAS DE PENALTI

19.19.1 Será una falta de penalti por cometer cualquiera de las siguientes infracciones que se sancionará con el otorgamiento de un lanzamiento de penalti al equipo contrario. El árbitro indicará que se ha concedido un penalti haciendo silbar y levantar el brazo con cinco dedos. El árbitro debe retrasar la señalización de penalti hasta que se haya completado el lanzamiento o el intento de lanzamiento. En ese caso, el árbitro debe levantar el brazo indicando una posible penalización.

19.19.2 Cuando un jugador defensor cometa cualquier falta dentro del área de cinco (5) metros, evitando un gol probable, incluyendo:

- hundir o desplazar las porterías
- un jugador defensor juegue el balón con el puño cerrado
- el portero u otro jugador que hunda la pelota bajo el agua cuando es atacado dentro del área de 5 m pero fuera del área de gol de BWP
- salpicar en la cara de un oponente que intencionadamente está dentro del área de cinco (5) metros e intenta lanzar a portería.

19.19.3 Para un jugador defensor dentro del área de 5 metros por patear o golpear a un oponente o por cometer una acción violenta. En el caso de una acción violenta, el jugador infractor también será excluido del resto del partido con sustitución a los tres (3) minutos.

19.19.4 Para un jugador expulsado que interfiera intencionadamente con el juego, incluso afectando a la alineación de la portería.

19.19.5 Para un jugador o sustituto que no tiene derecho, de acuerdo con las Reglas, a participar en el juego en ese momento, entrar en el terreno de juego. El jugador infractor también será excluido del resto del partido con sustitución.

19.19.6 Para el entrenador, cualquier oficial del equipo o jugador tome cualquier acción con la intención de evitar un gol probable o retrasar el juego, incluyendo:

- Si un jugador defensor lanza deliberadamente el balón fuera antes de que el equipo atacante pueda lanzar un tiro libre
- Si un jugador defensor, después de un tiro libre fuera de la línea de cinco (5) metros, empuja deliberadamente el balón dentro de la línea de cinco (5) metros, para evitar un tiro directo.

No se registrará ninguna falta personal por esta infracción para el entrenador u oficial del equipo.

19.19.7 Para un jugador o sustituto, del equipo que no tiene la posesión de la pelota, entre en el terreno de juego de forma incorrecta.

19.19.8 Si, en el último minuto del juego, se concede un tiro de penalti a un equipo, el entrenador puede optar por mantener la posesión del balón y se le concederá un tiro libre. El cronometrador que registre el tiempo de posesión debe reiniciar el reloj.

19.19.9 Dentro del área de 5 metros, cuando un jugador, en una "situación de gol probable", nada con y/o aguanta el balón y es impedido (atacado) por detrás durante un intento de lanzamiento, se ha de sancionar con penalti. [Nota: a menos que sólo sea tocada la pelota por el defensor]

19.19.10 Los lanzamientos de penalti adicionales se otorgarán por cada cuarta falta personal (faltas de equipo) por período.

- En la cuarta falta personal por equipo en un período, se otorgará un lanzamiento de penalti adicional al otro equipo, y el jugador que ha cometido la falta se desplazará a la esquina del equipo del jugador fuera del terreno de juego hasta que se haya realizado el lanzamiento de penalti. En este caso, no se permitirá sustitución alguna antes de que se realice el lanzamiento de penalti.
- Si la cuarta falta personal es una falta de penalti, sólo se otorgará 1 tiro de penalti al otro equipo. Si el lanzamiento de penalti da como resultado un gol, el equipo que ha hecho el lanzamiento de penalti podrá tener una nueva posesión consecutiva del balón comenzando de la misma forma que se reinicia después de un tiempo muerto (19.9.3).
- Si el lanzamiento de penalti no da como resultado un gol, el juego continuará.

19.20 LANZAMIENTO DE PENALTI

19.20.1 Cualquier jugador del equipo a cuyo favor se ha concedido el lanzamiento puede realizar un tiro de penalti. El lanzamiento de penalti se realiza desde la línea de cinco (5) metros.

19.20.2 El portero defensor se colocará entre los palos de la portería sin ninguna parte del cuerpo más allá de la línea de gol a nivel del agua.

19.20.3 Todos los jugadores, excepto el jugador que cometió la falta penal, abandonarán el área de cinco (5) metros y estarán al menos a tres (3) metros del jugador que realiza el lanzamiento de penalti. Un jugador que haya cometido una falta de penalti se desplazará a la esquina de su equipo dentro del terreno de juego hasta que se ejecute el lanzamiento de penalti.

19.20.4 El árbitro, después de ver que todos los jugadores están en la posición correcta, ordenará la realización del lanzamiento de penalti de la siguiente manera: El brazo levantado significará listo para lanzar y haciendo llegar el brazo del árbitro de la posición vertical en la horizontal y silbar simultáneamente. La bajada del brazo al tiempo que la señal por silbato hará posible el lanzamiento de penalti.

19.20.5 El jugador que tenga que lanzar el penalti cogerá el balón y lo lanzará directa e inmediatamente a portería con un movimiento ininterrumpido. El jugador puede lanzar levantando el balón desde el agua, o con el balón cogido con su mano levantada, tirando su brazo hacia atrás y lanzando el tiro hacia delante en un movimiento continuo ininterrumpido hasta que el balón deje la mano del jugador.

19.20.6 Si la pelota rebota en los palos, travesaño o portero, se considerará que ya está en juego y no será necesario que otro jugador la juegue o toque para marcar gol.

19.20.7 Si en el momento preciso que el árbitro señala penal, el cronometrador indica el final de un período, todos los jugadores, excepto el jugador que debe lanzar el penalti y el portero defensor, dejarán el agua antes del lanzamiento del penal. En esta situación, la pelota quedará automáticamente fuera de juego si vuelve al campo después de rebotar en los palos, travesaño o portero.

19.21 ACCIDENTE, LESIÓN O INDISPOSICIÓN

19.21.1 Un jugador sólo puede salir del agua o sentarse, ponerse de pie en las escaleras o esquinas de la piscina durante el juego, en caso de accidente, lesión o indisposición, o con permiso de un árbitro. Un jugador que ha dejado el agua legítimamente, podrá reentrar por la

zona de reentrada de su línea de gol, en un paro adecuado del juego y con permiso de un árbitro.

19.21.2 Si un jugador sangra, el árbitro le ordenará a continuación que salga del agua al acto y será sustituido inmediatamente por un suplente y el juego continuará sin interrupción. Cuando el jugador haya dejado de sangrar, se le permitirá entrar como sustituto en el transcurso normal del juego.

19.21.3 Si se produce un accidente o una lesión, que no sea una hemorragia, el árbitro, a criterio del árbitro, puede suspender el partido por no más de tres minutos, en cuyo caso el árbitro indicará al cronometrador cuando comenzará el período de paro. Salvo en las circunstancias de 19.21.2 (hemorragia), si ha entrado un sustituto, el jugador no podrá participar más en el partido.

19.22 FALTAS PERSONALES

19.22.1 Se registrará una falta personal contra cualquier jugador que cometa una falta de exclusión o una falta de penalti. El árbitro indicará al secretario el número de gorro del jugador infractor.

19.22.2 Al recibir una quinta (5ª) falta personal, un jugador será excluido del resto del partido con sustitución después de llegar a la esquina fuera del terreno de juego, habiéndose tocado las manos entre sí.

19.22.3 Cuando un equipo acumula cuatro (4) faltas personales en cualquier período de un partido, se otorgará un tiro de penalti, y las faltas de equipo acumuladas deben reiniciar de cero (tal como se estipula a 19.19.10).

19.23 TARJETAS AMARILLAS Y ROJAS

19.23.1 El árbitro, en su caso, utilizará tarjetas amarillas y rojas para controlar a los oficiales del equipo ya los jugadores sustitutos en el banquillo del equipo, así como a los jugadores en el agua. El uso de tarjetas amarillas y rojas se aplica a todas las competiciones mundiales de waterpolo acuático y se administrará de la siguiente forma:

Mostrar de una tarjeta amarilla por parte del árbitro es un aviso oficial al entrenador del equipo.

Después de mostrar una tarjeta roja por parte del árbitro, a quien se ha mostrado, sea entrenador y/u otros oficiales del equipo y/o jugadores en el banquillo deben abandonar inmediatamente el área de la piscina. Si las acciones del entrenador lo requieren, el árbitro podrá mostrar una tarjeta roja, sin mostrar una tarjeta amarilla.

Cuando el entrenador jefe es excluido del juego, otro oficial de equipo puede ocupar esta posición, pero sin los privilegios del entrenador jefe. El oficial de equipo no tiene permiso para levantarse y alejarse del banquillo del equipo, pero puede pedir un tiempo muerto según las reglas. Durante un tiempo muerto o después de un gol, antes del reinicio del partido, el Oficial del equipo puede moverse libremente por el lado de la piscina hasta la mitad del campo para dar instrucciones al equipo.

Durante el partido, cuando un miembro del equipo en el agua comete una mala conducta, el árbitro debe mostrar al jugador una tarjeta roja acompañada de la sanción correspondiente. Un árbitro puede mostrar una tarjeta amarilla si, en opinión del árbitro, un jugador persiste en jugar de forma antideportiva o se dedica a la simulación. (VI.8.14). El árbitro mostrará una tarjeta amarilla al equipo infractor y señalará al jugador infractor. Si la acción continúa, el árbitro mostrará al jugador una tarjeta roja visible tanto para el equipo como para la mesa, al considerarse una mala conducta. (según VI.9.13)

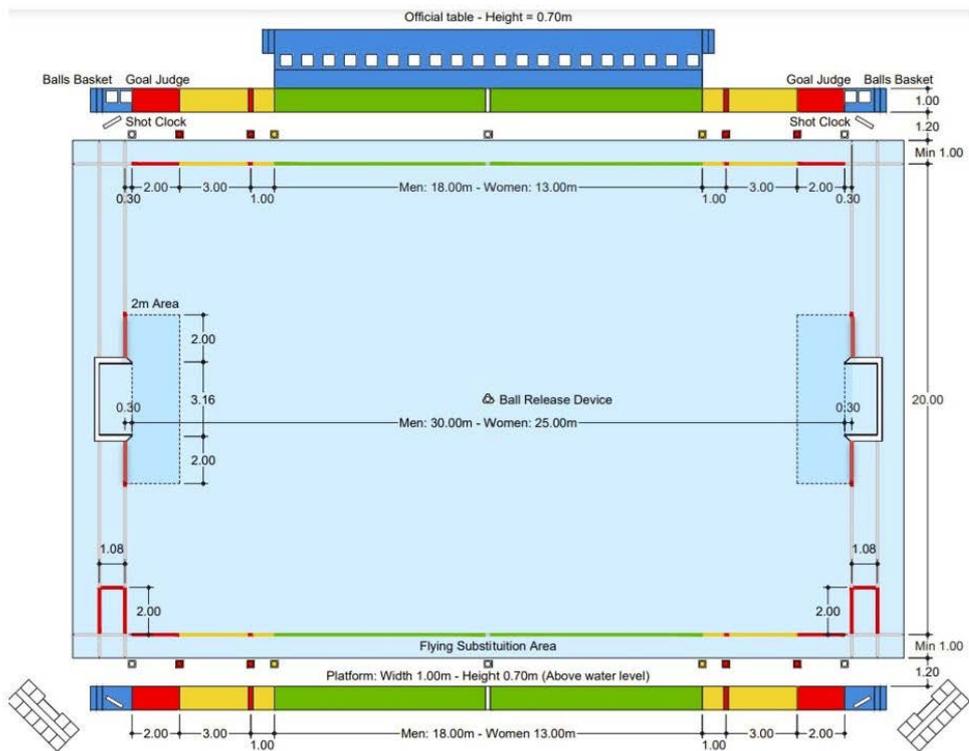
Los miembros del equipo que cometan una mala conducta serán sancionados según VI.9.13 y tendrán que abandonar inmediatamente la zona de la piscina.

20. APÉNDICE

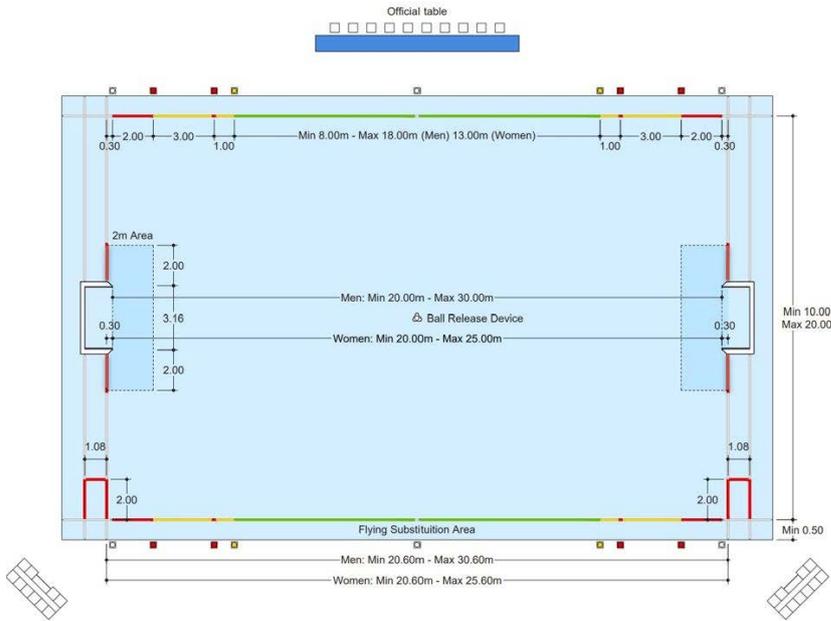
20.1 Los siguientes apéndices se incorporan y forman parte de estas reglas:

- Apéndice 1 y 2 – Diagramas
- Apéndice 3 – Definiciones
- Apéndice 4 – Equipamiento y campos de juego
- Apéndice 5 - Oficiales
- Apéndice 6 – Tanda de penaltis
- Apéndice 7 – Protocolo VAR

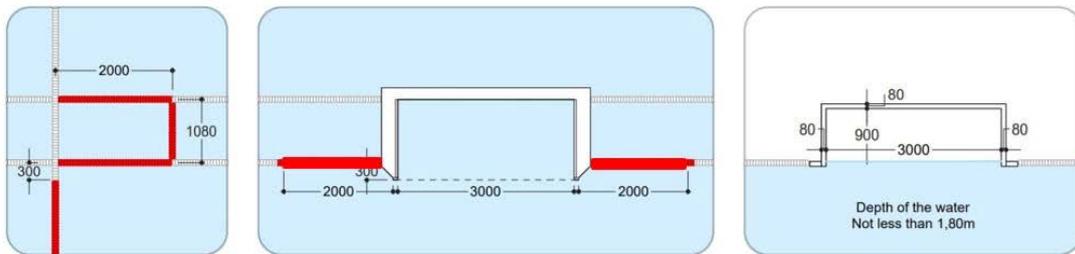
APÉNDICE 1 – DIAGRAMAS

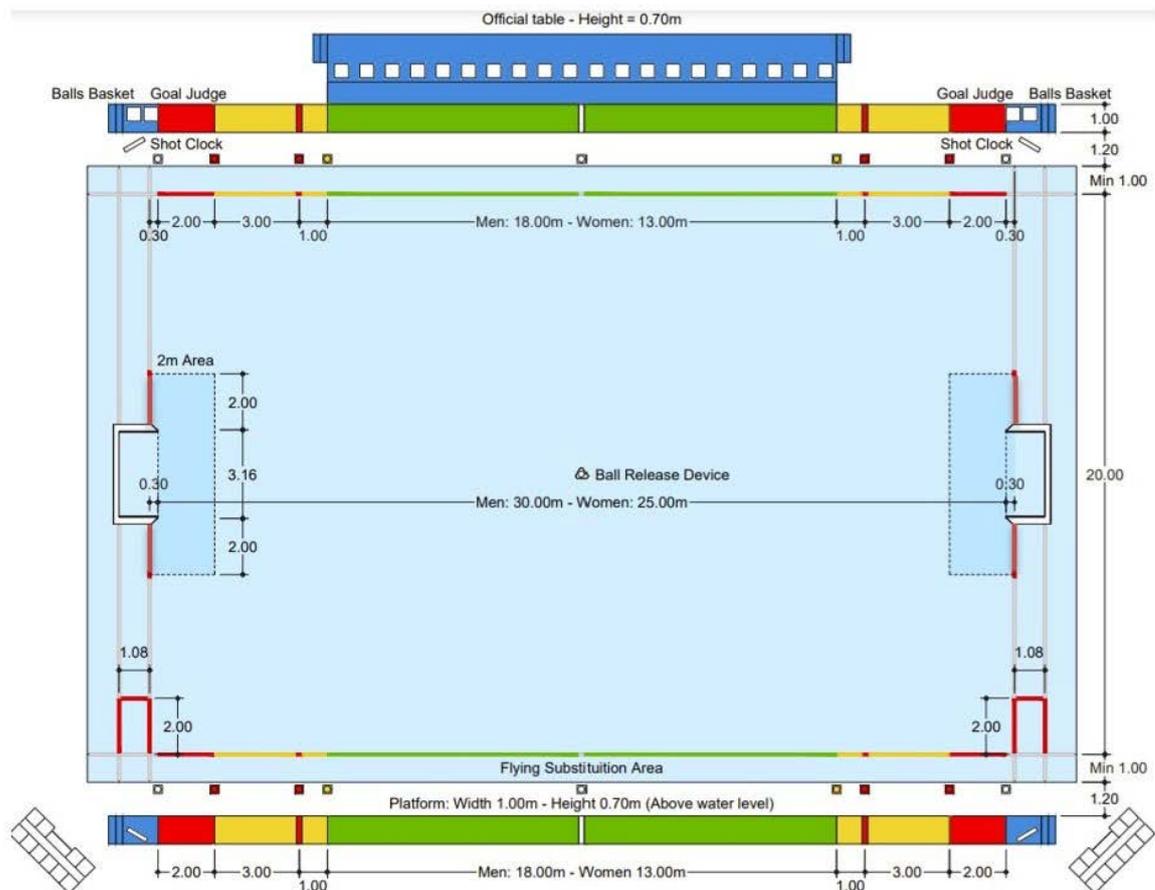


REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE NATACIÓN



APÉNDICE 2 - DIAGRAMAS





APÉNDICE 3 – DEFINICIONES

1. CAMPO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO

- 1.1 Campo de juego: La parte del agua oficialmente marcada como el espacio para la acción de un juego de waterpolo como se describe en el Apéndice 4.
- 1.2. Mesa oficial: La ubicación designada en la que otros auxiliares/asistentes necesarios y personas autorizadas llevan a cabo sus responsabilidades durante un juego.
- 1.3. Sustitución rápida: La capacidad de un equipo para intercambiar jugadores durante el juego desde el área de sustitución rápida.
- 1.4. Área de Sustitución rápida: El área designada por las Reglas junto al Campo de juego donde se pueden producir sustituciones rápidas.
- 1.5. Gol (definición A): El resultado de la pelota cruzando completamente la línea de gol más allá de la línea frontal de los palos de la portería y debajo del larguero.
- 1.6. Línea de gol: el final del campo de juego, formado por la cara frontal del palo de portería (7.1)
- 1.7. Área de gol: Es una caja rectangular que se extiende 2 metros desde el exterior lateral de los palos de la portería hasta la línea de 2 metros frente a la línea de gol. En este ámbito, los jugadores atacantes no deben entrar sin posesión del balón, salvo que estén detrás de la línea del balón.
- 1.8. Línea de 5 metros: Es la línea, desde la que se debe lanzar penalti.

1.9 Área de 6 metros: es un área dentro de los 6 metros de la línea de meta donde algunas faltas según las normas de penal, se convierten en penal.

1.10. Línea de medio campo: Línea que divide la longitud del campo de juego en dos mitades iguales en su punto central.

1.11. Portería: la estructura en la que la pelota debe entrar completamente para marcar. (Apéndice 4.2)

2. EQUIPOS Y SUSTITUTOS

2.1. Equipo: equipo de jugadores de waterpolo tal y como se describe en la Sección VI

2.2. Jugador: un miembro individual de un equipo de waterpolo.

2.3. Portero: miembro individual de un equipo, con el gorro 1 o 13, cuyo papel principal es evitar que el balón entre en la portería.

2.4. Sustituto: un jugador que entra en el campo para reemplazar a un jugador que ya esté en el campo de juego o un jugador expulsado.

2.5. Reserva: un miembro del equipo que no está jugando en ese momento.

2.6. Área de sustitución lateral designada: es "Área de Sustituciones rápida"

2.7. Área de reentrada de la expulsión: Ubicación desde donde un jugador o sustituto vuelve al campo de juego después de una expulsión.

2.8. Ventaja: La oportunidad de un jugador atacante y/o el equipo atacante de continuar jugando la pelota para generar una oportunidad de marcar. Los árbitros deben arbitrar de forma que el equipo atacante pueda mantener su ventaja.

2.9. Tarjeta roja: señal del árbitro para indicar una expulsión del resto del partido, a un jugador, entrenador o cualquier oficial del equipo.

2.10. Tarjeta amarilla: señal de advertencia del árbitro al entrenador por comportamiento inadecuado o indisciplina del banquillo, o por simulación repetida y juego con faltas persistentes.

2.11. Jugador ofensivo: un jugador comete una falta de acuerdo a las reglas.

3. ÁRBITROS Y OFICIALES

3.1 Árbitro asistente de vídeo - VAR: Tecnología de vídeo y árbitro asistente, que el árbitro puede utilizar para tomar una decisión final después de revisar una situación en situaciones descritas en el Apéndice 7 - protocolo VAR.

3.2. Árbitro: Un oficial responsable de dirigir el juego con funciones designadas fijadas por las Reglas.

3.3. Posibilidad de jugar la pelota: Cuando el jugador en posesión de la pelota es capaz de continuar jugando poniendo la pelota en acción.

3.4. Boya: Un jugador atacante cuya posición principal está cerca de la línea de 2 metros del rival y generalmente entre la anchura de los palos de la portería.

3.5. Defensor de boya: un defensor cuya máxima responsabilidad es marcar al boya (ver Boya).

3.6. Juez de gol o árbitro asistente: Un oficial sentado en la línea de gol responsable de ayudar al árbitro a determinar si el balón ha entrado en la portería o ha pasado la línea de gol, incluyendo quien tocó el balón por última vez, así como para lanzar un nuevo balón de acuerdo con las instrucciones de los árbitros.

3.7. Inicia o reinicia: El inicio del juego al comienzo de un período, después de un gol o después de que el árbitro haya pedido el balón y haya dejado de jugar.

4. DURACIÓN DEL PARTIDO

4.1. Los equipos juegan cuatro períodos, cada período consta de ocho minutos de tiempo de juego real; un total de 32 minutos. El tiempo real comienza al inicio de cada período, cuando un jugador toca la pelota, se detiene en cada parada indicada por el árbitro o el cronómetro de posesión y continúa después de cada parada cuando el jugador pone la pelota en juego de acuerdo con las reglas, dispara o pasa la pelota.

4.2. Tanda de penaltis: El método de determinar un resultado definitivo para un partido donde han terminado en penaltis a la conclusión del tiempo. El método está regulado por el Apéndice 6.

4.3. Árbitro atacante: El árbitro que está prestando atención prioritaria a la situación de ataque frente a la portería hacia su derecha.

4.4. Árbitro defensivo: El árbitro que controla la situación de ataque a su izquierda. Este árbitro generalmente mantiene una posición no más cercana a la portería que se está atacando que el jugador del equipo atacante más alejado de la portería.

5. TIEMPO MUERTO

5.1 Tiempo muerto: Un minuto de tiempo de juego parado solicitado por el equipo atacante en cualquier momento, a excepción del lanzamiento de un penalti o la revisión de VAR. Cada equipo tiene 2 tiempos muertos.

5.2 Tiempo muerto ilegal: Solicitar un tiempo muerto por el que su equipo no está autorizado.

5.3 Posesión: Posesión de la pelota es cuando un jugador tiene la pelota o nada con ella.

6. MÉTODOS DE ANOTAR UN GOL

6.1 Poner la pelota en juego visiblemente: significa que la pelota debe dejar la mano del jugador con la pelota. Lanzar el balón desde la mano izquierda a la derecha de un jugador se considera poner el balón en juego.

6.2 Fintar: Simular un lanzamiento.

6.3 Sprint de inicio: Al inicio de un período en el que se coloca el balón en el centro del campo de juego y una vez que suena el silbato para indicar el inicio del juego, los equipos esprintan hacia el centro de la piscina para obtener posesión de la pelota.

7. FALTAS ORDINARIAS

7.1 Falso inicio: Empezar el partido de manera incorrecta, antes de la señal del árbitro o empujándose de la portería afectando a su alineación.

7.2 Falta: Una violación de una regla que resulta en una parada del reloj del juego y el lanzamiento de un tiro libre. Hay dos tipos de faltas:

- Faltas Físicas (contacto físico de un jugador que impide que un jugador opuesto continúe con el movimiento)
- Faltas técnicas (contra las reglas, p. ej., inicio o reinicio falso, para golpear la pelota con el puño llenado, dos manos, etc.)

7.3. Hundir la pelota: Una falta ordinaria señalada contra un jugador para coger la pelota bajo el agua cuando un oponente la ataca o con la intención de ocultar una pelota de un oponente.

7.4. Expulsión simultánea: Cuando dos jugadores de equipos opuestos son excluidos simultáneamente.

7,5. Espíritu del juego: Definición de la característica del deporte. Jugar dentro del espíritu significa jugar a ganar respetando a los compañeros de equipo, los oponentes y el juego en sí. Se define entendiendo las normas y jugando con la integridad y honestidad.

7.6. Empujar: Utilizar la mano, el brazo, el pie u otra parte del cuerpo para empujar a un oponente para obtener una ventaja.

7,7. Golpear: Tocar con intención, con el pie en el cuerpo o la cara del oponente.

7,8. Simulación: fingir que te están haciendo falta.

7.9. Conducir: Un movimiento atacante que intenta nadar rápidamente para lograr una posición de ventaja más ventajosa.

7,10. Conductor: Un jugador que se dirige hacia la portería, generalmente comenzando desde una posición estacionaria, intentando superar a un oponente que intenta nadar rápidamente para conseguir una posición de ventaja más cercana a la portería.

7,11. Abordar: para mantener, hundir, echar atrás o impedir a un jugador que sostiene la pelota.

7,12. Línea de medio campo: Línea que divide la longitud del campo de juego en dos mitades iguales en el punto medio, por supuesto.

7,13. Falta en ataque: una falta cometida por un jugador atacante que resulta en un tiro libre otorgado al equipo defensor.

7,14. Manteniendo la pelota: Levantando, transportando o tocando la pelota, pero sin incluir el dribbling de la pelota.

8. FALTAS DE EXPULSIÓN

8.1. Entrada incorrecta: entrada de un jugador en el juego durante el juego no de acuerdo con las reglas.

8.2. Reentrada incorrecta : Entrada de un sustituto en el juego durante el juego

incumpliendo las reglas.

8.3. Falta de expulsión: Una falta en la que un jugador es excluido de participar en el juego durante un período de tiempo como se prescribe en las Reglas.

8.4. Mal comportamiento: Cualquier comportamiento inadecuado, incluso ser irrespetuoso con un árbitro u oponente, así como mostrar desprecio por una instrucción del árbitro.

8.5. Acción violenta: Una acción de un jugador que pretende causar daños o herir a otro jugador u oficial, independientemente de si se hace contacto.

8.6. Jugar sucio y agresivo: Comportamiento que puede provocar lesiones a los oponentes. La intención de este tipo de faltas es destruir y detener completamente la ventaja o el progreso del juego o de un jugador, o provocar al oponente. Es un juego peligroso, sin la clara intención de herir al jugador rival, pero normalmente es causada por las emociones.

8.7. Juego persistente en faltas: faltas no permitidas de jugadores defensores, que están deteniendo el ataque. La intención de estas faltas no es herir a un oponente, sino destruir el flujo del juego, la ventaja y la velocidad, así como intimidar al oponente.

8.8. Impedir: Para obstruir el movimiento con actos físicos no permitidos, como mantener o bloquear a un oponente.

8.9. Sujetar a un oponente: utilizar las manos, los brazos o las piernas para mantenerse sobre un oponente con la intención de restringir el movimiento.

8.10. Hundir: empujar a un oponente bajo el agua.

8.11. Estirar: Estirar a un oponente.

8.12. Por interferir con un tiro libre, un gol o un lanzamiento de penalti: por interrumpir o interferir con la toma de cualquiera de estos lanzamientos.

8.13. Movimientos desproporcionados: Para realizar cualquier movimiento con la intención de chutar o golpear, incluso si el jugador no consigue contactar.

8.14. Golpear: significa sacudir.

8.15. Fácil táctica: Cualquier falta por parte de un defensor con el objetivo de detener el flujo del juego con la intención de sacar ventaja, especialmente el contragolpe.

8.16. Contraataque: La transición del equipo atacante que lleva la pelota rápidamente de un extremo del campo a otro en un intento de marcar antes de que el equipo defensivo pueda entrar en posición.

9. FALTAS DE PENALTI

9.1. Falta de penalti: Cualquier falta cometida dentro de los 6 metros que evite un gol probable (10.2). Además, acción violenta (9:14), y retrasando el juego (10:10) puede sancionarse con penalti así como 10.9.

9.2. Situación de gol probable: Situaciones en las que el jugador atacante se encara al gol y no existe ningún jugador defensor entre el jugador atacante y el portero, y sin una falta, lo más probable es que marque un gol. También hay situaciones probables cuando la portería está vacía y la pelota cercana, así como ejemplos descritos en el Manual.

9.3. Mal pase: un pase el que no puede llegar el atacante, independientemente de si el jugador ha sufrido una falta o no. No hay sanciones contra el jugador defensor en caso de mal pase.

9.4. Posición ganada a un defensor: Un jugador atacante que establece una posición ventajosa, es decir, una posición entre un jugador defensor y la portería del oponente.

9.5. Retraso del juego: Intencionalmente evitando que los jugadores atacantes continúen con la acción o cualquier interferencia contra el espíritu del juego con la intención de evitar un gol probable.

9.6. Jugador ilegal: un jugador que no tiene derecho a participar en el juego.

10. TIRO LIBRE

10.1 Tiro libre: Poner la pelota en juego después de una falta ordinaria, falta de expulsión o un reinicio después de un tiempo muerto, un gol, una lesión que incluye sangrado, la sustitución de un gorro, el árbitro que pide el balón, el balón que sale por el lado del campo de juego o cualquier otro retraso.

10.2. Bloquear un tiro o paso: Detener el vuelo de la pelota con la mano, brazo o cuerpo.

10.3. Disparar: Un intento de marcar dirigiendo la pelota intencionadamente hacia la portería del oponente.

11. SERVICIO DE PORTERÍA

11.1 Lanzamiento: Cualquier movimiento levantando la mano con la intención de poner el balón en juego o pasar el balón o marcar gol.

11.2. Tiro libre: El procedimiento de poner la pelota en juego después de una falta o un paro.

11.3. Servicio de portería: El lanzamiento otorgado al equipo defensor como se describe al apartado 12.

11.4. Driblar con el balón: nadar con la pelota o adelantar la pelota nadando. Un jugador dribla con la pelota, está en posesión de la pelota, pero no la sostiene.

11.5. Pasar la pelota: Lanzar la pelota de un jugador a un compañero de equipo o en el área controlada por un compañero de equipo. Lanzar el balón hacia un compañero de equipo (o hacia uno mismo) con la intención de mantener el control del balón (en oposición a la intención de marcar un gol).

12. CORNER

12.1 Lanzamiento de córner: Poner la pelota en juego por el equipo atacante en la línea de 2m como se describe en el apartado 13.2.

12.2 Lanzamiento directo: La pelota deberá lanzarse directamente a portería:

a) A continuación de un tiro libre cuando el jugador, la pelota y la falta están fuera de la línea de 6 metros.

b) Desde un lanzamiento de penalti.

c) Desde un lanzamiento de córner (descrito en 7.2).

13. SERVICIO NEUTRAL

13.1 Servicio Neutral: Forma de poner en juego la pelota cuando ningún equipo tiene la posesión. Los árbitros reiniciarán el juego lanzando el balón en la piscina entre los dos jugadores rivales, dando las mismas posibilidades a ambos de recuperar el balón.

14. LANZAMIENTO DE PENALTI

14.1 Lanzamiento de penalti: Un tiro libre a la portería desde la línea de 5 metros defendida sólo por el portero. El portero defensor se posicionará en la línea de gol entre los palos de la portería y puede avanzar después de que el árbitro dé la señal para que se efectúe el lanzamiento. Los jugadores defensores sólo pueden entrar en el área de 6 metros después de que el balón haya dejado la mano del jugador que lo ejecuta.

15. FALTAS PERSONALES

15.1 Faltas personales: Faltas individuales registradas contra cada jugador cuando los árbitros señalen exclusiones o penales.

16. AÑADIDO CON OTRAS OBSERVACIONES Y ACLARACIONES

16.1 Transición: La fase del juego cuando un equipo cambia de atacar a defender o de defender a atacar.

16.2 Jugador atacante: Jugador que su equipo tiene la posesión de la pelota; el equipo controla la pelota y tiene la oportunidad de marcar.

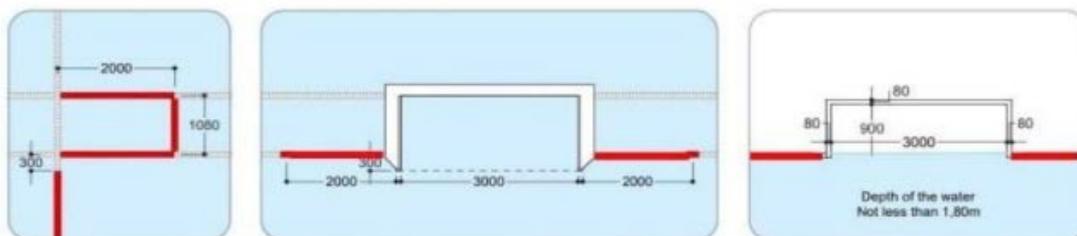
16.3 Jugador defensor: jugador cuyo equipo no tiene el control del balón y no tienen la posesión del balón e intentan evitar el gol.

APÉNDICE 4 – CAMPO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO

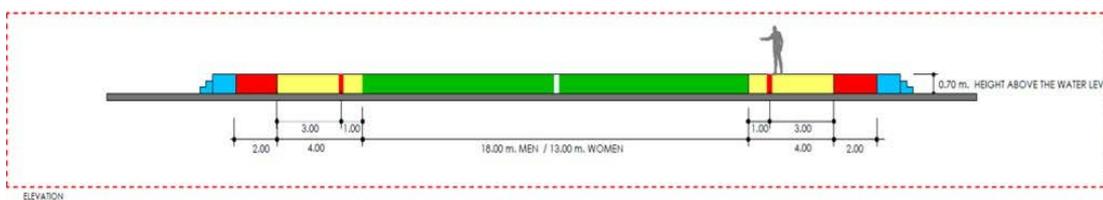
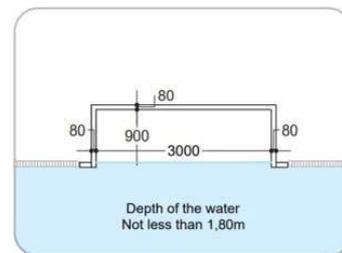
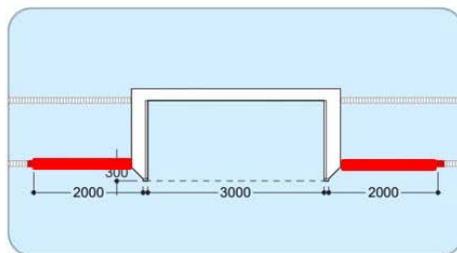
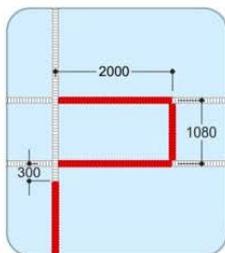
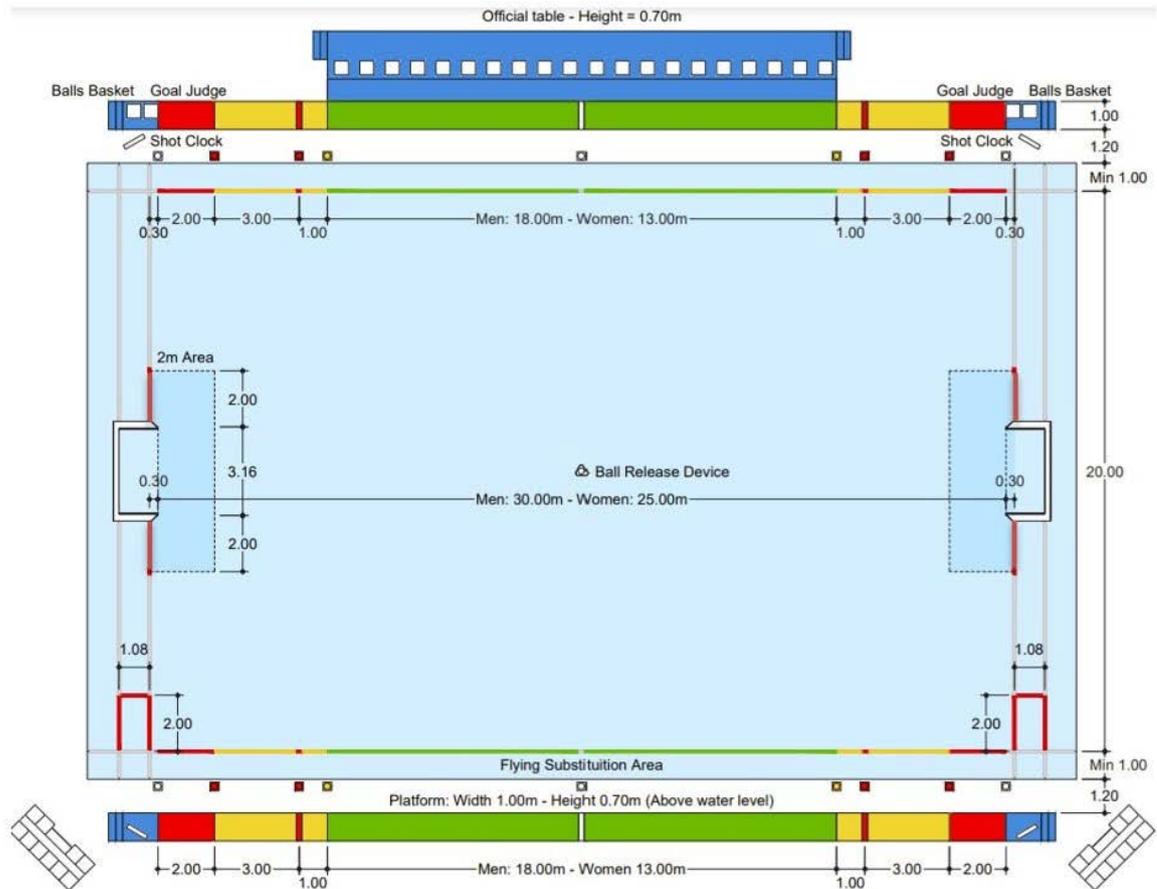
1 – CAMPO DE JUEGO

1.1 El organizador de un partido, será responsable de la correcta delimitación, señalización y del equipamiento del campo de juego.

1.2 Para los partidos dirigidos por dos árbitros, la delimitación y señalización del campo de juego se realizará de acuerdo con el siguiente esquema.



El alcornoque desde el palo de la portería hasta 2m se marcarán de rojo para distinguir el área de gol (8.10)



1.3 Para los partidos dirigidos por un solo árbitro, éste actuará al mismo lado de la mesa de secretaría, mientras que los jueces de gol se situarán en el lado opuesto.

1.4 Para los partidos de la World Acuáticos la dimensión del campo, la profundidad y la temperatura, la intensidad de luz tendrán que seguir el marcado a reglas de las instalaciones de waterpolo (Apartado 18).

1.5 Habrá señalizaciones a ambos lados del campo de juego, que indicarán:

- (a) señales blancas: línea de gol y línea de medio campo
- (b) señales rojas: línea de dos metros desde la línea de gol
- (c) señales amarillas: línea de seis metros desde la línea de gol
- (d) Una marca roja a cinco metros desde la línea de gol para indicar el punto desde el que se lanzará el penalti.

Los laterales del campo de juego desde la línea de gol hasta la línea de dos metros se marcarán en rojo. De la línea de dos metros a la de seis metros en amarillo; desde los seis metros hasta la de medio campo verde.

1.6 La zona de reentrada se delimitará con una marca roja, en el extremo del campo de juego, a dos metros de la esquina, situada en el lado opuesto de la mesa de secretaría.

1.7 Se proporcionará espacio suficiente a los laterales de la piscina, de extremo a extremo de ella, para permitir libertad de movimiento a los árbitros. También se proporcionará espacio para los jueces de gol en las líneas de gol.

1.8 El secretario debe disponer de banderas separadas roja, blanca, amarilla y azul, de 0,35 metros x 0,20 metros cada una

2. PORTERÍAS

2.1 Los palos y el larguero de la portería serán rígidos, con secciones rectangulares hacia el campo de juego de 0,075 metros, y estarán pintados de color blanco. Las porterías deben situarse sobre la línea de gol, equidistante de ambos extremos de ésta y al menos a 0,30 metros del límite del campo de juego.

2.2 Los lados internos de los palos deben estar separados 3 metros. La parte inferior del travesaño debe estar a 0,90 metros por encima de la superficie del agua cuando ésta tiene una profundidad de 1,50 metros o más, y a 2,40 metros del fondo de la piscina cuando la profundidad del agua es inferior a 1,50 metros.

2.3 La red debe fijarse en los palos y en el larguero de la portería, para cerrar todo el espacio de la portería. Deben estar fijadas firmemente y deben dejarse al menos 0,30 metros de espacio libre detrás de la línea de gol dentro del área de gol.

3. PELOTA

3.1 La pelota será redonda y dispondrá de una cámara de aire con una válvula de cierre automático. Debe ser impermeable, sin ataduras exteriores y sin un recubrimiento de grasa o sustancia similar.

3.2 El peso de la pelota no será inferior a 400 gramos ni superior a 450 gramos.

3.3 Para los partidos de waterpolo masculino, la circunferencia de la pelota debe ser comprendida entre 0,68 y 0,71 metros y su presión debe ser de 7.5-8.5 psi.

3.4 Para los partidos de waterpolo femenino, la circunferencia de la pelota debe ser comprendida entre 0,65 y 0,67 metros y su presión debe ser de 6.5-7.5 psi.

4. GORROS

4.1 Los gorros de ambos equipos serán de color diferente, no podrá ser rojo y deberá ser diferente del color de la pelota. Los árbitros podrán requerir a un equipo que utilice gorros blancos

o azules. Los porteros deben llevar gorros rojos con el número y/o los protectores de oreja del mismo color que el gorro de su equipo. Los gorros deben ir atados con cintas bajo la barbilla. Si un jugador pierde el gorro durante el juego, debe ser colocado de nuevo en el siguiente paro adecuado del juego, cuando su equipo esté en posesión de la pelota. Los gorros deben llevarse puestos durante todo el partido.

4.2 Los gorros tendrán que tener unos protectores de orejas hechos con material maleable y tendrán que ser del mismo color que los de los gorros de los equipos, excepto el portero que podrá usar protectores rojos.

4.3 Los gorros deben estar numerados a ambos lados con números de 10 cm de altura. El portero llevará el gorro con el número 1, mientras que el resto de jugadores llevará la numeración del 2 al 12. Un sustituto del portero deberá llevar el gorro de color rojo con el número 13. Ningún jugador puede cambiar su número de gorro durante el partido, excepto con permiso del árbitro y en este caso, debe notificarlo a la secretaría.

4.4 En partidos internacionales, el gorro llevará en su parte frontal las tres letras del código internacional del país y podrá exhibir la bandera nacional. El código del país será de 0,04 metros de altura.

5. RELOJES

5.1 Cualquier reloj debe mostrar el tiempo de forma descendente.

APÉNDICE 5 – OFICIALES

1. Oficiales para eventos de la World Acuáticos

1.1 Para las competiciones de la World Aquatics, el equipo arbitral estará formado por dos árbitros, dos jueces de gol, cronometradores, secretarios y un árbitro asistente de vídeo, cada uno de ellos con las tareas que se especifican más adelante. Se recomienda contar con este equipo de oficiales en todas las competiciones de waterpolo, siempre que sea posible, salvo en el caso de los partidos arbitrados por dos árbitros, pero sin jueces de gol, en los que aquéllos asumirán las funciones de los jueces de gol (sin efectuar las señales).

En función del grado de importancia, los partidos deben ser controlados por equipos arbitrales de cuatro a nueve miembros, según las siguientes normas:

- a) árbitros y jueces de gol: dos árbitros y dos jueces de gol; o dos árbitros y ningún juez de gol; o un árbitro y dos jueces de gol;
- b) cronometradores y secretarios:

un cronometrador y un secretario: el cronometrador controlará los tiempos de posesión continua de la pelota por cada equipo, de acuerdo con la regla 8.14. El Secretario controlará los períodos exactos de juego efectivo, los tiempos muertos y los intervalos entre los períodos; también debe controlar los tiempos de expulsión de los jugadores, de acuerdo con las reglas. También efectuará las anotaciones en el acta, tal y como se establece en la regla.

Con dos cronometradores y un secretario: el cronometrador número 1 controlará los tiempos de juego efectivo, los tiempos muertos y los intervalos entre los períodos. El cronometrador número 2 controlará el tiempo de posesión continua de la pelota por cada equipo, de acuerdo con la regla 8.14. El Secretario efectuará las anotaciones en el acta y demás deberes, tal y como se establece en la regla.

Con dos cronometradores y dos secretarios: el cronometrador número 1 controlará los tiempos de juego efectivo, los tiempos muertos y los intervalos entre los períodos. El cronometrador número 2 controlará el tiempo de posesión continua de la pelota por cada equipo, de acuerdo con la regla 8.14. El Secretario número 1 efectuará las anotaciones

en el acta. El Secretario número 2 controlará las reentradas incorrectas de los jugadores expulsados, las entradas incorrectas de los sustitutos, los jugadores expulsados y la tercera falta personal.

- c) Árbitro asistente de vídeo: Ayudará a los dos árbitros a las jugadas que marquen las normas.

2. ÁRBITROS

- 2.1 Uso de equipos de audio por los árbitros del partido. Durante el partido, ambos árbitros tendrán un auricular de audio para la comunicación entre ellos. El delegado y los árbitros asistentes de VAR también tendrán uno, pero sólo para recibir información de la mesa oficial y para garantizar la claridad.
- 2.2 Todas las decisiones de los árbitros sobre cuestiones de hecho serán definitivas y su interpretación del reglamento será obedecida durante todo el juego. Los árbitros no deben hacer ninguna presunción sobre los hechos de cualquier situación durante el juego, sino que deben interpretar lo que observan lo mejor de su capacidad
- 2.3 Los árbitros pitarán el inicio y siguientes reanudaciones del juego, así como señalarán goles, saques de portería, saques de esquina (hayan sido señalados o no por el juez de gol), saques neutrales y cualquier otra infracción del reglamento. El árbitro podrá modificar su decisión siempre y cuando lo haga antes de que la pelota sea puesta de nuevo en juego.
- 2.4 Los árbitros pueden ordenar que salga del agua cualquier jugador, de acuerdo con las reglas correspondientes y, si el jugador rechaza abandonar el campo de juego, podrán suspender el partido.

3. JUEZ DE GOL

- 3.1 Los jueces de gol estarán situados junto a la mesa de secretaría, en la línea de gol, al final del campo de juego.
- 3.2 Son obligaciones de los jueces de gol:
 - a) señalar, levantando un brazo verticalmente, que los jugadores están correctamente situados en sus respectivas líneas de gol, al inicio de cada período;
 - b) señalar, levantando los dos brazos verticalmente, un inicio o reanudación del juego incorrecto;
 - c) señalar, indicando con el brazo la dirección del ataque, un saque de portería;
 - d) señalar, indicando con el brazo la dirección del ataque, un córner;
 - d) señalar un gol levantando y cruzando ambos brazos;
 - f) señalar, levantando los dos brazos verticalmente, la reentrada incorrecta de un jugador expulsado, o la incorrecta entrada de un suplente.
- 3.3 Cada juez de gol debe disponer de balones de reserva y, cuando el que está en juego salga fuera del campo, lanzará inmediatamente otro balón al portero (en caso de saque de portería) o al jugador más cercano del equipo atacante (en el caso de un córner), o en cualquier otra parte, por indicación del árbitro.

4. CRONOMETRADORES

- 4.1 Son obligaciones de los cronometradores:

- a) controlar el tiempo de juego efectivo, los tiempos muertos y los intervalos entre períodos;
- b) controlar el tiempo de posesión continua de la pelota por cada equipo;

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE NATACIÓN

- c) controlar el tiempo de expulsión de cualquier jugador que haya sido expulsado de acuerdo con las reglas, así como el tiempo de reentrada del jugador o suplente;
- d) anunciar de forma audible el inicio del último minuto del partido;
- e) señalar con un silbato los 45 segundos y el final de cada tiempo muerto.

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

- a) en el caso de señalarse simultáneamente un penalti, en cuyo caso se deberá lanzar el penal de acuerdo con las reglas.
- b) si el balón está en vuelo y entra en la portería cruzando la línea de gol, se concederá gol.

5. SECRETARIOS

5.1 Son obligaciones de los secretarios:

- a) realizar las anotaciones en el acta, incluidos los jugadores , el resultado, los tiempos muertos, todas las expulsiones, penales y faltas personales señaladas contra cada jugador;
- b) controlar el período de expulsión de los jugadores y señalar el final del período de expulsión levantando el banderín adecuado; salvo si previamente el árbitro ha autorizado la reentrada del jugador expulsado o de su sustituto como consecuencia de algún cambio de posesión de balón. Después de cuatro minutos el secretario debe señalar la reentrada del sustituto del jugador que ha cometido una brutalidad, levantando la bandera amarilla junto con la bandera del color correspondiente a su equipo;
- c) levantar el banderín rojo y silbar, cuando se produzca una reentrada incorrecta de un jugador expulsado o la entrada incorrecta de un suplente (incluyendo si el juez de gol lo señala). Esta señalización comportará el paro inmediato del juego;
- d) señalar, sin demoras, la tercera falta personal de un jugador, de la siguiente forma:
 - I) con el banderín rojo si la tercera falta personal es una expulsión;
 - II) con el banderín rojo y el silbato si la tercera falta personal es un penalti.

6. ÁRBITRO ASISTENTE DE VÍDEO

6.11 Las funciones del árbitro asistente de vídeo serán:

- (a) alertar y asistir a los árbitros del partido en situaciones dudosas de "gol/no gol" o en caso de situaciones de acción violenta revisando el vídeo en el momento adecuado.
- (b) Si es necesario, en otras situaciones, proporcionar asistencia a los árbitros con imágenes de vídeo.
- (c) Mostrar a los árbitros acciones del juego, cuando sean requeridas

7. INSTRUCCIONES PARA EL DOBLE ARBITRAJE

7.1. -Los árbitros tienen el control absoluto del partido y ambos tienen la misma autoridad para señalar faltas y penaltis. Las diferencias de opinión entre los Árbitros no servirán como base para protestas o apelaciones.

7.2. -El comité u organización nombrarán a los árbitros y designarán el lado de la piscina en el que actuará cada uno. Los árbitros cambiarán de lado de la piscina antes del comienzo de cualquier período en el que los equipos no cambien de campo.

7.3. -Al inicio del partido y de cada período, los árbitros tomarán posición en su respectiva línea de 6 metros. El árbitro que esté al mismo lado de la mesa del jurado dará la señal de inicio.

7.4. -Tras un gol, el árbitro que estaba controlando la situación de ataque cuando se logró el gol será el encargado de señalar la reanudación del juego. Antes de reanudar el juego, los árbitros se asegurarán de que se han hecho todas las sustituciones.

7.5. -Cada árbitro tiene poder para sancionar faltas en cualquier sitio del campo de juego, aunque cada uno centrará su atención en la situación atacante de la portería de su derecha. El árbitro que no controle en ese momento la situación de ataque (el árbitro en defensa), se situará en la línea del jugador atacante más atrasado.

7.6. -Cuando se conceda un tiro libre, saque de portería o córner, el árbitro que tome la decisión pitará y ambos colegiados indicarán la dirección del ataque, para facilitar a todos los jugadores que puedan ver rápidamente a favor de cuál equipo se ha concedido el lanzamiento. El árbitro que ha tomado la decisión indicará el punto desde donde debe efectuarse el lanzamiento si el balón no está en la posición adecuada. Los árbitros utilizarán las señalizaciones que se mencionan en el apéndice B para indicar el tipo de falta que han penalizado.

7.7.- La señalización del lanzamiento de un penalti corresponderá al árbitro que controle el ataque, excepto cuando el jugador que debe tirarlo sea zurdo, en este caso puede pedir al árbitro en defensa que señalice el lanzamiento..

7.8. -Cuando se sancionen faltas ordinarias simultáneamente contra distintos equipos, se lanzará un servicio neutral por parte del árbitro en ataque.

7.9. -Cuando los dos árbitros concedan simultáneamente, una falta ordinaria y la otra expulsión o penalti, valdrá la expulsión o penalti.

7.10. -Cuando jugadores de ambos equipos cometen simultáneamente, durante el juego faltas de expulsión, los árbitros pedirán el balón y se asegurarán de que ambos equipos y secretarios conocen cuáles son los jugadores expulsados. Los 30 segundos de posesión no vuelven a cero y el juego se reanuda con un tiro libre favorable al equipo que tenía la posesión del balón. Si cuando se sancionan las expulsiones simultáneas ningún equipo tenía la posesión, la posesión de 30 segundos se restablecerá y el juego se reanuda con un servicio neutral.

7.11.- En caso de concederse penales simultáneos a ambos equipos, el primer lanzamiento será realizado por el último equipo que tenía la posesión de la pelota. Después de que se haya lanzado el segundo penalti, la reanudación del juego la hará el equipo que tenía la posesión del balón con un tiro libre desde o detrás de la línea de medio campo.

8. SEÑALES EMPLEADAS POR LOS OFICIALES



Figura A El árbitro baja su brazo desde la posición vertical: para señalar: 1) el comienzo del período; 2) la reanudación después de un gol; 3) el lanzamiento de un penalti.



Figura B Indica con un brazo la dirección del ataque y con el otro apunta hacia el lugar donde el balón debe ser puesto en juego en el caso de un tiro libre, un saque de portería o un córner.



Figura C Para señalar un servicio neutral. El árbitro apuntará con su mano hacia el lugar donde debe efectuarse el saque neutral, los dos pulgares apuntarán hacia arriba y pedirá el balón.



Figura D Indica la expulsión de un jugador, apuntando hacia el jugador y después moviendo el brazo rápidamente hacia fuera del campo de juego indicando inmediatamente el número del jugador expulsado, de forma que sea visible por el jugador y por la mesa.



Figura E Para la expulsión simultánea de dos jugadores. El árbitro apuntará con ambas manos hacia los dos jugadores, indicará su expulsión de acuerdo con la figura D y señalará los números de los gorros de los jugadores.



Figura F Para señalar la expulsión de un jugador por mala conducta. El árbitro indicará la expulsión de acuerdo con la figura D (o la figura E si es aplicable) y entonces girará las manos una alrededor de la otra, de forma que sea visible tanto por el campo de juego como por la mesa, además de enseñar la tarjeta roja al jugador. Después el árbitro indicará el número del gorro del jugador expulsado en la mesa.



Figura G Para indicar la expulsión de un jugador con sustitución después de cuatro minutos. El árbitro hará la señal de expulsión de acuerdo con la figura D (o la figura E si es aplicable) y entonces cruzará sus brazos de forma que sea visible tanto por el campo de juego como por la mesa, además de enseñar la tarjeta roja al jugador. Después el árbitro indicará el número de gorro del jugador expulsado en la mesa.



Figura H Para señalar la concesión de un penalti. El árbitro levantará su brazo con los cinco dedos visibles en el aire. Avisará en la mesa del número del jugador defensor.



Figura I El árbitro indicará un gol haciendo sonar su silbato y señalando de inmediato hacia el centro del campo de juego.



Figura J Para indicar la falta de expulsión de coger a un contrario. El árbitro hará el gesto de coger la muñeca de una mano con la otra mano.



Figura K Para indicar falta de expulsión por el derrumbe de un contrario. El árbitro hará un gesto hacia abajo empezando con ambas manos desde una posición horizontal.



Figura L Para indicar una falta de expulsión para estirar a un contrario. El árbitro hará el gesto de echar con las dos manos verticalmente extendidas y arrojándolas hacia su cuerpo.



Figura M Para indicar una falta de expulsión para dar una patada a un contrario. El árbitro hará un movimiento de patada con una pierna mientras se apoya en la otra.



Figura N Para indicar la falta de expulsión de golpear a un contrario. El árbitro hará el gesto de golpear con el puño cerrado, empezando desde una posición horizontal.



Figura O Para indicar empujarse o apoyarse en un contrario, con su brazo. El árbitro hará el gesto de empujar hacia fuera desde su cuerpo, desde una posición horizontal.



Figura P Para indicar una falta de expulsión de estorbar o nadar por encima de un contrario. El árbitro hará un gesto de cruzar una mano con otra horizontalmente.



Figura Q Para indicar falta ordinaria por el derrumbe de la pelota. El árbitro realizará un movimiento hacia abajo con su mano empezando desde la posición horizontal.



Figura R Para indicar falta ordinaria para estar de pie en el suelo de la piscina. El árbitro lo indicará levantando y bajando el pie.



Figura S Para indicar falta ordinaria por demora indebida en el lanzamiento de un tiro libre, saque de portería o córner. El árbitro lo indicará con la palma de la mano hacia arriba, mediante gestos visibles subiéndola y bajándola.



Figura T Para indicar una violación de la regla de los dos metros. El árbitro formará el número 2 con el índice y el dedo de en medio hacia arriba, con el brazo en posición vertical.



Figura U Para indicar falta ordinaria por pérdida de tiempo o expiración de los segundos de posesión. El árbitro moverá su mano con un gesto circular dos o tres veces.



Figura V Para el juez de gol, en el comienzo de un período juego (un brazo levantado).



Figura W Por el juez de gol señalar un inicio o reanudación incorrecta del juego, o la reentrada incorrecta de un jugador expulsado o la entrada incorrecta de un suplente (los dos brazos levantados).

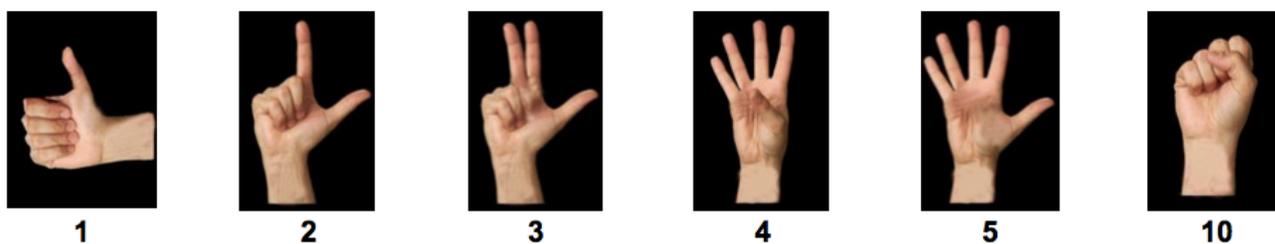


Figura X Por el juez de gol señalar un saque de portería o córner señalando con el brazo horizontal la dirección del ataque.



Figura Y Por el juez de gol señalar un gol (ambos brazos cruzados por encima de la cabeza).

Figura Z



Para indicar el número del gorro del jugador. Para mejorar la comunicación entre el árbitro, mesa y jugadores, las señales se realizarán con dos manos cuando el número sea superior a cinco. Si el número supera el cinco, con una mano se abre la palma y se muestran los cinco dedos mientras que con la otra se muestran los otros dedos, tantos como sea necesario para sumar el número del gorro. Por el número diez, se muestra el puño cerrado. Si el número es superior a diez, con una mano se muestra el puño cerrado y con la otra el resto de dedos hasta que sumen el número del gorro del jugador.

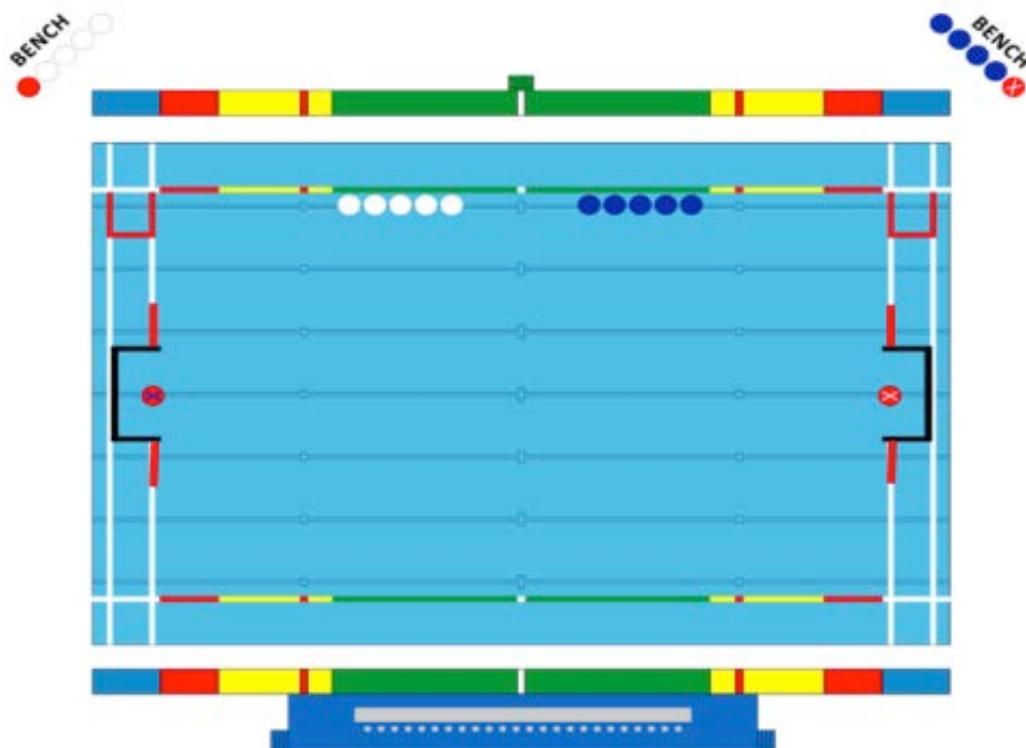
APÉNDICE 6 – TANDA DE LANZAMIENTO DE PENALTI

1. Oficiales implicados

- 1.1 Delegados: prioridad para comprobar si los tiradores pueden participar en la PSO (ningún jugador con tres faltas personales o ha recibido una tarjeta roja o ya no puede participar a causa de una lesión) y para controlar el mismo orden de tiradores (cinco (5) tiradores) después de la primera ronda de penaltis.
- 1.2 Árbitros: prioridad para controlar el campo de juego, banquillos, posición de porteros y tiradores en el campo de juego.
- 1.3 Árbitro asistente de vídeo: si es necesario, situación de gol/no gol.

2. Procedimiento

- 2.1 Si una tanda de penaltis (PSO) debe determinar el resultado de un partido (de acuerdo con 4.3), debe seguirse el siguiente procedimiento y protocolos.
- 2.2 Inmediatamente después del final del cuarto período, hay un descanso de **3 minutos** durante los cuales deben completarse las siguientes acciones:
 - a) los jugadores salen del agua y se sientan en el banquillo de su respectivo equipo, excepto cinco (5) tiradores de cada equipo que permanecerán en el agua en mitad del campo de juego de su equipo, y los porteros.
 - b) los porteros cambian de portería y se colocan en la portería de la mitad opuesta del equipo.
 - c) el árbitro que ofició por última vez junto a los banquillos llamará a los capitanes del equipo y con una moneda determinará qué equipo lanzará el primer penalti.
 - d) Los jueces de gol no están involucrados en la PSO.



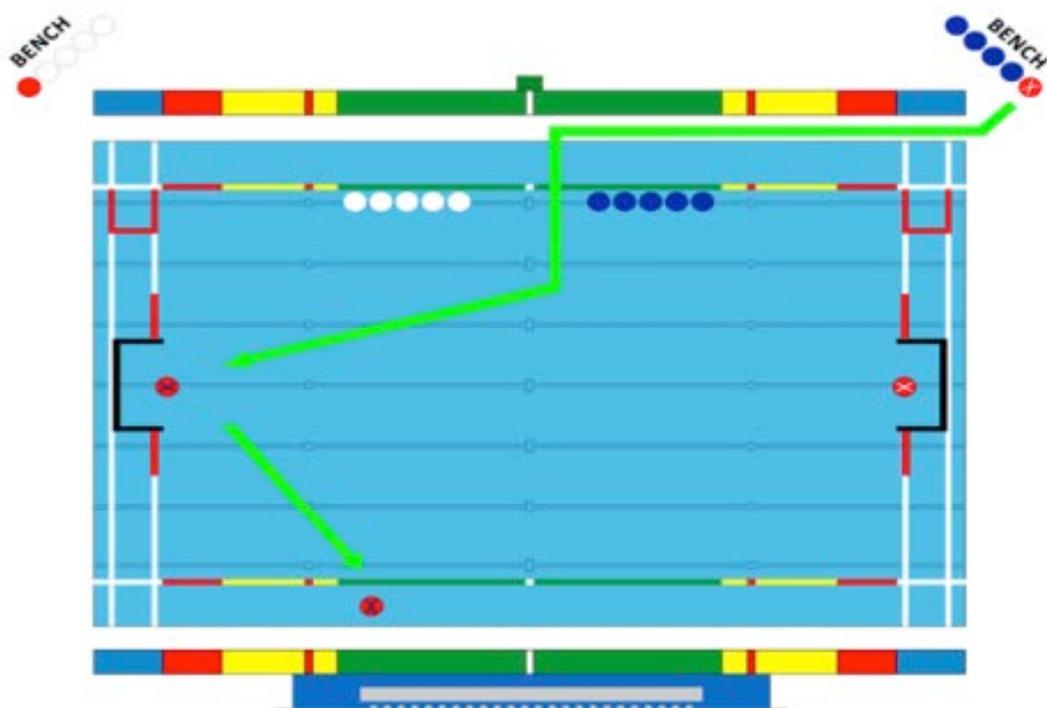
- 2.3 Después del final de la pausa de 3 minutos, el PSO empezará de inmediato. Si un equipo no está preparado a tiempo, el entrenador del equipo será advertido mostrando una **tarjeta amarilla**. Si el entrenador ya ha sido advertido con tarjeta

amarilla, se mostrará tarjeta roja para retrasar la PSO. Si el entrenador principal ya ha sido expulsado, cualquier otro oficial del banquillo sólo puede recibir una tarjeta roja para retrasar el PSO.

- 2.4 Cuando se lanza alternativamente a cada gol, sólo **un árbitro** controlará cada penalti. Los árbitros se posicionarán en las líneas de 5 metros en extremos opuestos del campo de forma que los tiradores diestros puedan fácilmente ver las señales del árbitro. Un árbitro sólo caminará hacia el otro extremo del campo si un tirador zurdo está preparado para tirar el siguiente penalti.
- 2.5 Se pueden utilizar múltiples pelotas por la PSO. El balón no se lanzará de un extremo al otro. Cada lado utilizará su propio conjunto de pelotas.
- 2.6 El orden en el que se determinarán los tiradores de cada equipo es el orden en el que disparan la primera ronda de cinco (5) penales. (No se debe escribir ninguna lista de tiradores antes del inicio del PSO.) El secretario debe registrar el número de jugadores que tomen los penaltis y, junto con el delegado, debe comprobar que los tiradores pueden participar en el PSO (no tres (3) faltas personales o excluidas con tarjeta roja, o a causa de lesiones). Si los equipos están empatados después de la primera ronda de cinco (5) penaltis, los mismos jugadores continuarán en el mismo orden establecido después de la primera ronda de penaltis.
- 2.7 Los lanzamientos se toman alternativamente en cada extremo del campo de juego, salvo que las condiciones en un extremo del campo de juego ventaja y/o desventaja de un equipo, en cuyo caso todos los lanzamientos se pueden tomar en el mismo extremo.

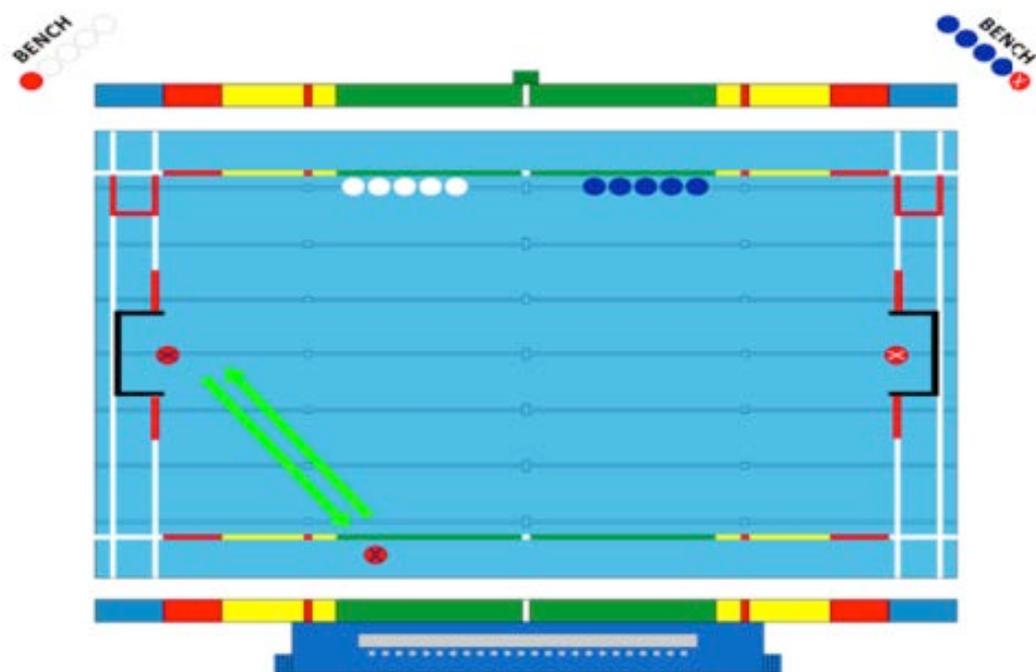
3. SUSTITUIR EL PORTERO

- 3.1 Sustituir al portero durante la PSO está permitido de acuerdo con este procedimiento (ver las líneas verdes):
 - 3.1.1 El portero sustituto debe caminar hasta la línea de medio campo y después nadar hasta la portería y tomar la posición del primer portero.
 - 3.1.2 El portero que sea sustituido debe nadar junto a la mesa del jurado y esperar de 6 metros y fuera del campo de juego (para ser re-sustituido hasta el final de la PSO).



4. RESUBSTITUIR EL PORTERO

4.1 Es posible volver a cambiar al portero durante la PSO a nado tal y como indica las flechas verdes.



5. EXPULSIÓN EN EL PORTERO Y JUGADOR DURANTE LA TANDA DE PENALES

5.1 Si el portero es expulsado durante la tanda de penaltis, un jugador de los cinco lanzadores en el agua puede sustituir al portero, pero sin los privilegios del portero; después del lanzamiento del penalti, el jugador puede ser sustituido por otro jugador o portero alternativo.

5.2 Si un jugador de campo es expulsado durante la tanda de penaltis, la posición del jugador es eliminada de la secuencia de los cinco jugadores que participan en la tanda de penaltis, siendo un jugador sustituto colocado en la última posición de la secuencia.

6. RESUMEN

Durante la PSO:

1. El secretario y el delegado controlan el orden correcto de los tiradores y la puntuación.
2. Los árbitros gestionan a los equipos.
3. No se permite ningún calentamiento durante el PSO.
4. Todos los jugadores que no estén implicados en la PSO deben sentarse en el banquillo junto con los oficiales del equipo.
5. Durante el PSO, ninguno de los jugadores puede colgar del alcorcho.
6. Un portero puede sustituir a nado, como se indica en el protocolo PSO, en la portería.
7. El guardameta sustituido permanecerá en el agua, fuera de la línea de 6 metros y fuera del campo de juego.
8. Cada sustitución posterior del portero ocurre de forma similar

APÉNDICE 7 – PROTOCOLO VAR

El objetivo del protocolo VAR de World Aquatics es proporcionar la integridad, transparencia para todos los partidos de waterpolo y eliminar el error del factor humano con ayuda de la tecnología moderna.

1. PRINCIPIOS

La decisión final siempre la toman los árbitros. El árbitro puede cambiar su decisión original en base a resultado de la revisión del VAR.

Sólo el árbitro del partido puede solicitar una revisión. El árbitro asistente de vídeo y el delegado sólo pueden alertar al árbitro para que realice una revisión.

El árbitro detendrá el partido en el momento oportuno, lo antes posible.

Durante una revisión del VAR, el árbitro debe permanecer visible durante todo el proceso.

La precisión es más importante que la velocidad, por tanto, no hay presión de tiempo para revisar la decisión rápidamente.

Un partido no se invalida debido a un mal funcionamiento de la tecnología VAR, decisiones incorrectas que implican al VAR, decisiones de no revisar un incidente o revisiones de una situación no revisable.

1.1 Definición del momento adecuado

- Nadie tiene la posesión de la pelota
- Intervalo
- Córner
- El equipo tiene la posesión de la pelota sin una ventaja clara
- A más tardar, la revisión debe realizarse después del primer atacado después de la situación dudosa de GOL / NO GOL

2. SITUACIONES A REVISAR DURANTE UN PARTIDO

El VAR se limita a las siguientes categorías de situaciones:

- Gol / No Gol
- Gol marcado a la expiración del reloj de posesión o final de período
- Errores del jurado de mesa / errores en el sistema electrónico incluyendo el botón de tiempo muerto
- Cuando hay un lanzamiento al final de período y hay un jugador expulsado
- Revisión de una situación de acción violenta
- Interferencia en el lanzamiento de un penalti

2.1 Situación de Gol / No Gol

Si el árbitro o el árbitro del VAR tienen dudas sobre una situación de gol/no gol, el árbitro debe revisar la situación para valorar si el balón ha traspasado completamente la línea de gol.

2.1.1 Si se ha concedido el gol:

- Uno de los árbitros del partido indicará que el gol debe ser revisado
- Uno de los árbitros saca la pelota del agua.
- El árbitro, más cercano al monitor del VAR, revisa la situación y toma la decisión de dar o no el gol.
- Si se anula el gol, el portero defensor reiniciará el juego con un tiro libre. Los jugadores podrán tomar cualquier posición en el terreno de juego como si fuera después de un tiempo muerto.
- Si se concede el gol, el juego se reinicia según 6.4

2.1.2 Si el gol no se había concedido:

Los árbitros del partido deben encontrar un momento adecuado, tan pronto como sea posible después de la situación, para revisarla. Debería ocurrir poco después del final del primer ataque tras la situación dudosa "GOL / NO GOL".

Tras revisar si se concede un gol:

el juego se reinicia según 6.4 el tiempo se reinicia en el momento en que se ha marcado el gol, se anulan todos los goles y faltas personales, pero todas las tarjetas amarillas y rojas, actos de violencia y mala conducta se mantendrán en el acta del partido.

Tras revisar si no se concede un gol:

el juego se reinicia con un tiro libre realizado por el último equipo que ha tenido la posesión, el tiempo no se reinicia y los jugadores pueden ocupar cualquier posición en el terreno de juego como después de un tiempo muerto.

2.2 Un gol se marca a la expiración del reloj de posesión o final de período

Cuando se ha marcado un gol muy cerca de la expiración del tiempo de posesión, o durante la expiración del tiempo al final de un período, el árbitro debe comprobar si el balón ha dejado la mano del atacante antes de que acabe el tiempo.

La revisión del vídeo sólo se hará inmediatamente después de que se haya marcado un gol con ese disparo.

Si el resultado del tiro fue un lanzamiento de córner o un rebote, no se realizará ninguna revisión de vídeo.

Si esta situación ocurre al final de un período o al final del partido, el período o el partido no se acabará. Después de que el árbitro haya hecho una revisión de VAR y hacer pública la decisión, los árbitros finalizarán el período o partido.

2.3 Un jugador expulsado al final de un período

Cuando un jugador es expulsado al final de un período, y al final del tiempo el equipo atacante dispara a portería, debe utilizarse el equipo VAR para evaluar si ha habido un cambio de posesión para determinar si el período siguiente del partido se reiniciará con los dos equipos igualados, o con un jugador todavía expulsado.

No se pueden considerar otras situaciones que las mencionadas en 2.2 y 2.3 para la revisión del VAR una vez transcurrido el plazo.

2.4 Errores técnicos de los jurados de mesa oficiales y/o mal funcionamiento de los equipos electrónicos (reloj de posesión, reloj de tiros, dispositivos de tiempo muerto)

En las situaciones en las que se produzcan errores técnicos de los árbitros de la mesa o mal funcionamiento de los equipos electrónicos, el árbitro podrá utilizar el sistema VAR para determinar la solución correcta a la situación.

La determinación y resolución de la situación debe realizarse antes de reiniciar el partido.

2.5 Sospecha de una acción violenta

Si el árbitro o el árbitro VAR o el delegado sospecha que se haya producido una acción violenta, los árbitros pueden utilizar el VAR para revisar la situación.

Si el juego está detenido en el momento de la sospecha de violencia:

- Si se determina una acción violenta, los árbitros sancionarán el incidente con arreglo a las reglas y el juego debería reiniciarse desde el momento del incidente.
- Si no se determina una acción violenta, el juego se procederá según reglas.

Si el juego se detiene en el momento adecuado y se determina una acción violenta, todos los goles y faltas personales entre el momento del incidente y el momento del paro quedarán anulados, pero todas las tarjetas amarillas y rojas, actos de violencia y mala conducta se mantendrán en el acta del partido.

2.6 Interferencia durante el lanzamiento de un penalti

En situaciones en las que los árbitros o el árbitro del VAR sospechan de interferencia durante el lanzamiento de un penalti, los árbitros pueden utilizar el equipo del VAR para comprobar la situación.

A partir de la decisión, el juego sigue desde el momento adecuado, tal y como se describe en las reglas.

3. PROCESO DE REVISIÓN

Paso 1

- a) El árbitro informa al VAR que una decisión/incidente debe ser revisado (comprobado).
- b) El oficial de VAR o delegado recomiendan al árbitro que una decisión/incidente debería ser revisado (comprobado).

Paso 2

Los árbitros, si es necesario, deciden parar el juego para revisar el vídeo en un momento apropiado (ver 1.1).

Paso 3

Se revisa la situación dudosa en el monitor de VAR.

Paso 4

El árbitro comunica la decisión final dirigiéndose al centro del terreno de juego e indicando claramente la decisión y cómo continuará el partido.

El Speaker debe anunciar tanto el paro del juego para revisar la situación como la decisión del árbitro después de la revisión. También se puede mostrar un mensaje en el marcador.

Paso 5

Se reinicia el partido después de la decisión.

4. POSICIÓN DE LOS JUGADORES DURANTE LA REVISIÓN

Los jugadores deben permanecer en sus respectivas mitades del terreno de juego durante la revisión del VAR.

Durante cualquier revisión de vídeo, no se permite ninguna sustitución desde ninguna de las áreas de reentrada antes de que el árbitro comunique la decisión después de la revisión de vídeo.

El árbitro que no está revisando el VAR debe controlar a los jugadores de ambos equipos para que puedan ocupar las posiciones correctas en el campo.

5. NO HAY MOTIVOS PARA PROTESTAR

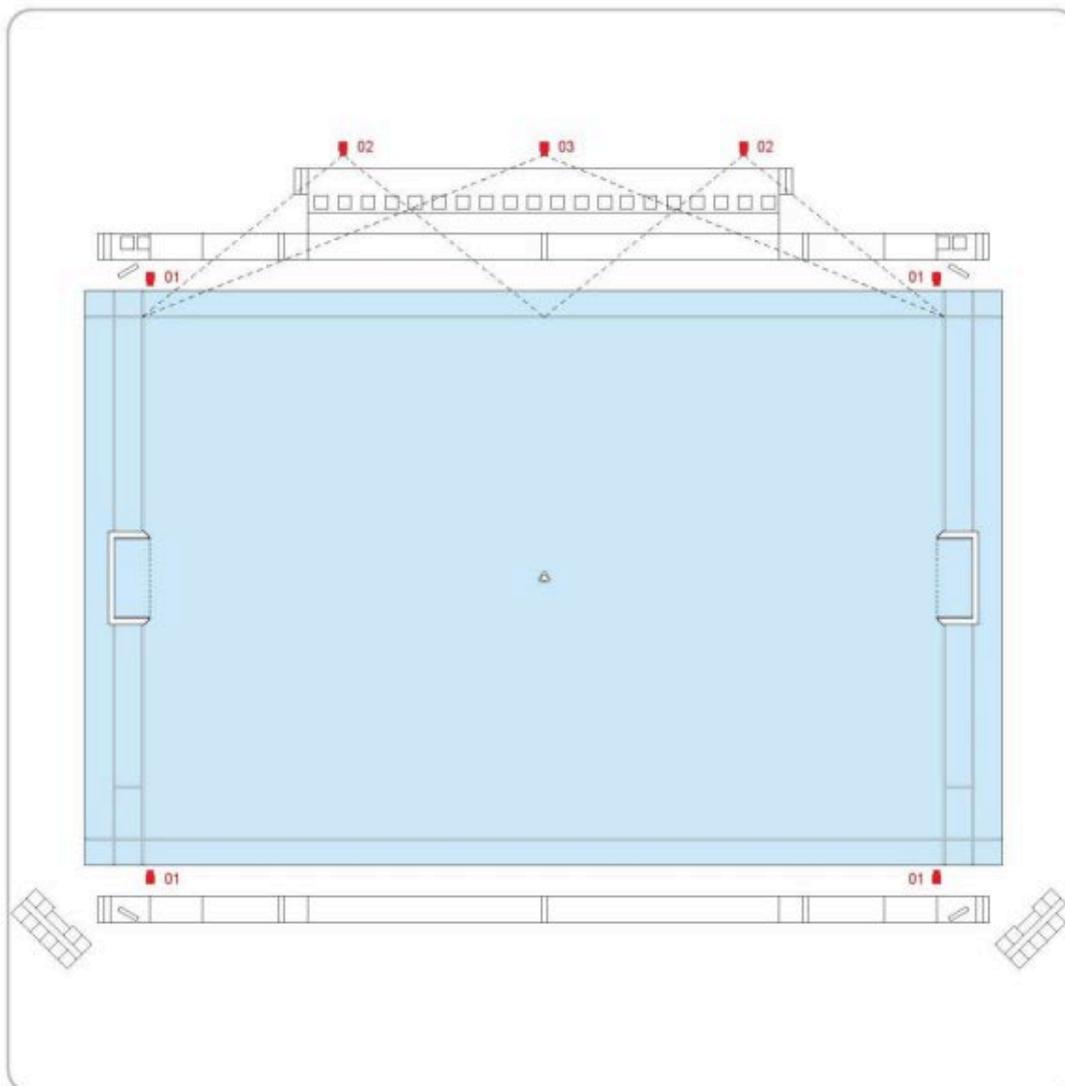
El resultado de un partido no debería invalidarse debido a un mal funcionamiento de la tecnología VAR, decisiones erróneas que implican al VAR, decisiones de no revisar un incidente o revisión de una situación no revisable.

6. SOLICITUD DE REVISIÓN DEL VÍDEO

Las revisiones posteriores al partido sólo se aceptarán en el formulario de solicitud proporcionado por World Aquatics como máximo 30 minutos después del partido en el que se produjo el incidente.

El TWPC no revisa ningún incidente si no existe ninguna solicitud oficial un equipo.

Tras el partido, un equipo que participó en el partido puede solicitar una revisión de vídeo. Esta solicitud se puede realizar con las mismas condiciones que presentar un formulario de protesta después del partido.



Cameras

1. Four cameras on the goal lines, two per goal. The location of the cameras should be at the edge of the pool or under referee's catwalk at about 1 m above the water level
2. Two cameras shall be fixed on the same side of the jury table. Each camera should film each a half of the field of play accordingly. The location of the cameras shall be that provide the best quality of video recording.
3. One camera is located at the side of the pool opposite to the benches. This camera shall film the entire field of play including both benches. This camera shall be capable to shoot at biggest possible angle (160 degrees is maximum today) with minimum resolution 2K pixels.