

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE NATACIÓN



REGLAMENTO DE WATERPOLO

2019 – 2021

SUMARIO

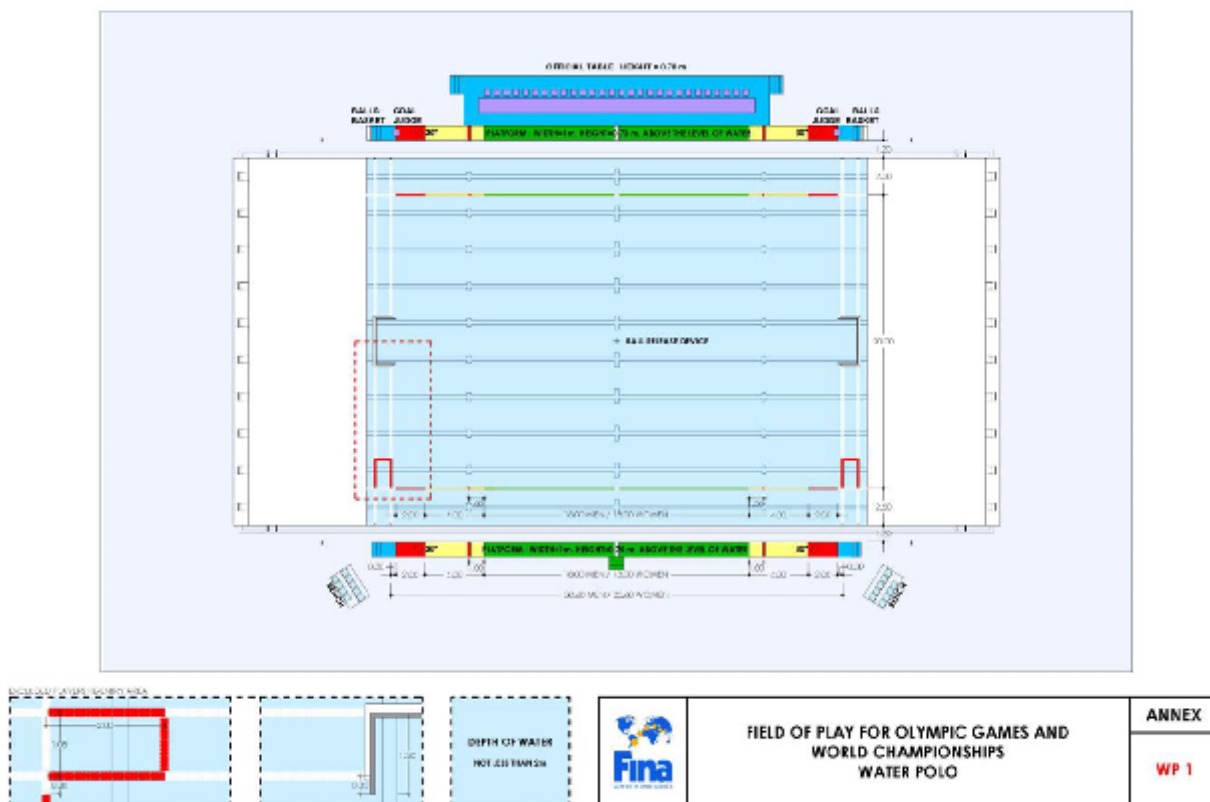
	Página
WP 1 Campo de juego y equipamiento	2
WP 2 Porterías	3
WP 3 La pelota	3
WP 4 Gorros	4
WP 5 Equipos y sustitutos	4
WP 6 Equipo arbitral	6
WP 7 Árbitros	7
WP 8 Jueces de gol	7
WP 9 Cronometradores	8
WP 10 Secretarios	8
WP 11 Árbitro asistente de video	9
WP 12 Duración del partido	9
WP 13 Tiempos muertos	10
WP 14 Inicio del juego	11
WP 15 Goles	11
WP 16 Reanudación después de un gol	12
WP 17 Saque de portería	13
WP 18 Córner	13
WP 19 Saque neutral	14
WP 20 Tiros libres	14
WP 21 Faltas ordinarias	15
WP 22 Expulsiones	18
WP 23 Penaltis	26
WP 24 Lanzamiento de penaltis	27
WP 25 Faltas personales	28
WP 26 Accidente, lesión o indisposición	28
Apéndice A Instrucciones para el doble arbitraje	30
Apéndice B Señalizaciones utilizadas por el equipo arbitral	32
Apéndice C Reglamento de acciones disciplinarias en competiciones de FINA	39

REGLAMENTO DE WATERPOLO

WP 1 CAMPO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO

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

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



WP 1.3 En los encuentros dirigidos por un solo árbitro, éste actuará en el lado de la mesa de secretaría, mientras que los jueces de gol se situarán en el lado opuesto.

WP 1.4 La distancia entre las dos líneas de gol no será inferior a 20 metros ni superior a 30 en los encuentros de categoría masculina. Para los encuentros de categoría femenina, la distancia entre las dos líneas de gol no será inferior a 20 metros ni superior a 25. La anchura uniforme del campo de juego deberá estar comprendida entre 10 y 20 metros.

WP 1.5 En las competiciones organizadas por la FINA, las dimensiones del campo de juego, profundidad y temperatura del agua e intensidad de la luz, serán las establecidas en las reglas FR 7.2, FR 7.3, FR 7.4 y FR 8.3.

WP 1.6 Habrá señalizaciones a ambos lados del campo de juego que indicarán lo siguiente:

- a) Señales blancas: línea de gol y línea del centro del campo.

- b) Señales rojas: línea de 2 metros desde la línea de gol.
- c) Señales amarillas: línea de 6 metros desde la línea de gol.
- d) Una marca roja a cinco metros desde la línea de gol, para indicar el punto desde donde se lanzará un penalti.

Los laterales del campo de juego de deben señalar en color rojo desde la línea de gol hasta los dos metros; en amarillo desde los dos metros hasta los seis metros y verde desde los seis metros hasta el medio campo.

WP 1.7 La zona de reentrada se delimitará con una marca roja, en el extremo del campo de juego, a 2 metros desde la esquina situada en el lado opuesto de la mesa de secretaría.

WP 1.8 En el lateral del campo de juego del lado de los banquillos habrá un área de sustituciones rápidas, que tendrá un ancho de 0,5 a 1 metro.

Esta área de sustituciones rápidas estará comprendida, entre la línea de gol del lado del banquillo hasta la línea de centro del campo.

WP 1.9 Se deberá disponer de espacio suficiente en los laterales de la piscina, de extremo a extremo de la misma, que permita libertad de movimiento a los árbitros. Asimismo, se deberá disponer de espacio suficiente en los extremos de las líneas de gol para la ubicación de los jueces de gol.

WP 1.10 El secretario debe disponer de banderas independientes, de color blanco, azul, rojo, y amarillo de 0,35 m. x 0,20 m. cada una de ellas

WP 2 PORTERÍAS

WP 2.1 Los dos postes y el larguero de la portería deberán ser rígidos, de sección rectangular de 0,075 metros hacia el campo de juego y deberán estar pintados de color blanco. Las porterías deberán situarse sobre la línea de gol, equidistantes de las delimitaciones laterales del campo de juego y a no menos de 0,30 m. del límite de la piscina.

WP 2.2 La anchura interior de la portería será de 3 metros. Cuando la profundidad del agua sea de 1,5 metros o mayor, la parte inferior del larguero estará situará a 0,90 m. de la superficie del agua. Cuando la profundidad del agua sea inferior a 1,50 metros, la parte inferior del larguero distará 2,40 metros del fondo de la piscina.

WP 2.3 Las redes deben sujetarse a los postes y al larguero de la portería, de manera que cierren completamente el espacio de la misma, dejando al menos, una distancia de 0,30 m. detrás de la línea de gol.

WP 3 LA PELOTA

WP 3.1 La pelota será completamente redonda y dispondrá de una cámara de aire con válvula de cierre automática. Será impermeable, sin costuras externas ni recubrimiento de grasa o similar.

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

WP 3.3 En los encuentros de Waterpolo masculino, la circunferencia del balón estará comprendida entre 0,68 y 0,71 metros y su presión será de 55 - 62 kPa (kilo Pascal)

WP 3.4 En los encuentros de Waterpolo femenino, la circunferencia del balón estará comprendida entre 0,65 y 0,67 metros y su presión será de 48 – 55 kPa (kilo Pascal)

WP 4 GORROS

WP 4.1 Los gorros de los dos equipos serán de distinto color, que no sea rojo, aprobado por los árbitros, y que contraste con el color de la pelota. Los árbitros podrán requerir a un equipo que utilice gorros blancos o azules. Los porteros usarán gorros rojos. Los gorros irán atados bajo la barbilla y, si un jugador pierde el gorro durante el juego, se lo volverá a poner en la siguiente parada apropiada del juego cuando su equipo esté en posesión de la pelota. Los gorros deberán llevarse puestos durante todo el encuentro.

WP 4.2 Los gorros dispondrán de protectores maleables para las orejas, que serán del mismo color que los gorros de los equipos, excepto el portero que podrá usar protectores rojos.

WP 4.3 Los gorros irán numerados a ambos lados con números de 0,10 m. de altura. El portero usará el gorro con el número 1, mientras que el resto de jugadores llevarán la numeración del 2 al 13. El portero suplente debe llevar un gorro rojo con el número 13. Ningún jugador podrá cambiar su número de gorro durante el partido, excepto con permiso del árbitro y notificándolo a la secretaría.

WP 4.3.1 Solo para los Juegos Olímpicos: los gorros se numeraran a ambos lados con números de 0,10 m. de altura. El portero usará el gorro número 1, y los otros gorros estarán numerados del 2 al 11. Ningún jugador podrá cambiar su número de gorro durante el partido, excepto con permiso del árbitro y notificándolo a la secretaría.

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

WP 5 EQUIPOS Y SUSTITUTOS

WP 5.1 Cada equipo se compone de un máximo de trece jugadores: once jugadores de campo y dos porteros. Un equipo iniciará el juego con no más de siete jugadores, uno de los cuales será el portero y usará el gorro de portero. Seis reservas, que podrán intervenir como sustitutos, y uno será portero, que podrá ser utilizado sólo como un portero suplente. Un equipo que juega con menos de siete jugadores, podrá jugar sin portero.

WP 5.1.1 Solo para los Juegos Olímpicos: cada equipo estará compuesto por un máximo de once jugadores: diez jugadores de campo y un portero. Un equipo iniciará el partido con no más de siete jugadores, uno de los cuales será el portero y usará el gorro de portero. Cuatro reservas, que podrán intervenir como sustitutos. Uno de los reservas podrá ser utilizado como sustituto del portero. Un equipo que juega con menos de siete jugadores, podrá jugar sin portero.

WP 5.2 Todos los jugadores que no estén en el agua, así como los entrenadores y el resto de oficiales, con la excepción del primer entrenador, permanecerán sentados en el banquillo y no lo abandonarán desde el inicio del encuentro, exceptuando los intervalos entre cada parte y los tiempos muertos. Al primer entrenador del equipo atacante se le permite moverse en cualquier momento hasta la línea de 6 metros. Los equipos cambiarán de campo y de banquillo sólo a la mitad del partido. Ambos banquillos estarán situados en el lado opuesto a la mesa de secretaría.

WP 5.3 Los capitanes serán jugadores miembros de sus respectivos equipos, y cada uno será responsable de la buena conducta y disciplina de su equipo.

WP 5.4 Los jugadores llevarán trajes de baño no transparentes, o trajes con slip separado debajo, y, antes del comienzo del juego, deberán quitarse aquellos objetos que puedan causar lesiones.

WP 5.5 Los jugadores no pueden impregnarse el cuerpo con grasa, aceite u otra sustancia similar. Si un árbitro comprueba, antes del inicio del juego, que un jugador se ha impregnado con una sustancia de este tipo, ordenará que se la quite inmediatamente. No se retrasará el inicio del partido por esta circunstancia. Si la infracción fuera detectada una vez iniciado el encuentro, el jugador infractor será expulsado por todo el partido, con sustitución inmediata por un sustituto, que se reincorporará por la zona de reentrada de su propia línea de gol.

WP 5.6 Un jugador puede ser sustituido en cualquier momento del partido, dejando el campo de juego por **las áreas de sustitución de los equipos**. El sustituto podrá entrar en el campo de juego desde su zona de reentrada, tan pronto como el jugador que sale haya aparecido por encima de la superficie del agua, dentro de la zona de reentrada. **Se permitirán las sustituciones realizadas por el área de sustitución lateral siempre que ambos jugadores, el jugador sustituido y el sustituto, estén en el agua, fuera del campo de juego y choquen sus manos por encima del agua.** El área de sustitución lateral se llamará **“Área de sustitución rápida”** y el procedimiento **“sustitución rápida”**.

Si el portero es sustituido por esta regla, podrá ser sustituido solamente por el portero suplente. Si el equipo tiene menos de siete jugadores no se requiere que el equipo juegue con un portero. No se podrá efectuar ninguna sustitución, según esta regla, durante el tiempo que transcurra entre la señalización por parte del árbitro de un penalti y su lanzamiento.

Nota: En el caso de que el portero y el portero suplente no tengan derecho, o no puedan participar en el juego, un equipo que juega con siete jugadores estará obligado a jugar con otro portero que usará el gorro de portero.

Si durante un partido, un equipo no tiene más sustitutos que el portero suplente, entonces el portero suplente o el portero, pueden jugar como jugador de campo.

WP 5.6.1 Solo para los Juegos Olímpicos: Un jugador puede ser sustituido en cualquier momento del partido, dejando el campo de juego por **las áreas de sustitución designadas para el equipo**. El sustituto podrá entrar en el campo de juego desde la **zona de reentrada por expulsión**, tan pronto como el jugador que sale haya aparecido por encima de la superficie del agua, dentro de la zona de reentrada. **Las sustituciones realizadas desde el área de sustitución lateral estarán permitidas siempre que ambos jugadores, el jugador sustituido y el sustituto, estén en el agua, fuera del campo de juego y choquen sus manos por encima del agua.** Si el equipo tiene menos de siete jugadores no se requiere que el equipo juegue con un portero. No se podrá efectuar ninguna sustitución, según esta regla, durante el tiempo que transcurra entre la señalización por parte del árbitro de un penalti y su lanzamiento.

Nota: En el caso de que el portero y el portero suplente no tengan derecho, o no puedan participar en el juego, un equipo que juega con siete jugadores estará obligado a jugar con otro portero que usará el gorro de portero.

Si un jugador de campo juega como portero sustituto, este **deberá jugar con gorro rojo de portero**.

WP 5.7 Un sustituto puede entrar por cualquier parte del campo de juego:

- a) durante los intervalos entre cada parte del encuentro
- b) después de conseguirse un gol
- c) durante un tiempo muerto
- d) para reemplazar a un jugador que sangra o está lesionado.

WP 5.8 El sustituto estará preparado para reemplazar a otro jugador sin demoras. Si no estuviera preparado, el partido continuará sin él y, en cualquier momento, podrá entrar por la zona de reentrada de su propia línea de gol.

WP 5.9 Un portero que haya sido sustituido por un portero sustituto no puede jugar en ninguna posición que no sea la de portero.

WP 5.10 Si un portero es sustituido por razones médicas, los árbitros permitirán su sustitución inmediata por el portero suplente.

WP 6 EQUIPO ARBITRAL

WP 6.1 En las competiciones de la FINA, el equipo arbitral estará compuesto por dos árbitros, dos jueces de gol, cronometradores, secretarios **y un árbitro asistente de vídeo**, cada uno de ellos con los cometidos que se especifican más adelante. Se recomienda este equipo de oficiales en todas las de competiciones de Waterpolo, siempre que sea posible, excepto en el caso de los encuentros 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), como se indica en el regla WP 8.2.

Nota: En función del grado de importancia, los encuentros serán 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:**
Con un cronometrador y un secretario: el cronometrador controlará los tiempos de posesión continua de la pelota de cada equipo, de acuerdo con la regla **WP 21.14**. El secretario controlará los períodos exactos de juego efectivo, los tiempos muertos y los intervalos entre los períodos, efectuando las anotaciones del juego en el acta tal y como se indica en WP 10.1 y, asimismo, controlará los tiempos de expulsión de los jugadores, de acuerdo con las reglas.

Con dos cronometradores y un secretario: el cronometrador número 1 controlará los tiempos de juego efectivo, tiempos muertos, así como los intervalos entre los períodos. El cronometrador número 2 controlará el tiempo de posesión continua de la pelota de cada equipo, de acuerdo con la regla **WP 21.14**. El secretario efectuará las anotaciones en el acta, y desarrollará todas las demás funciones que se establecen en la regla WP 10.1.

Con dos cronometradores y dos secretarios: el cronometrador número 1 controlará el tiempo de juego efectivo, tiempos muertos, así como los intervalos entre los períodos. El cronometrador número 2 controlará el tiempo de posesión continua de la pelota de cada equipo, de acuerdo con la regla **WP 21.14**. El secretario número 1 efectuará las anota-

ciones en el acta, tal como se establece en la regla WP 10.1 (a). El secretario número 2 **deberá controlar** tal como establecen la reglas WP 10.1 (b), (c) y (d), las reentradas incorrectas de los jugadores expulsados, las entradas incorrectas de los sustitutos, **a los jugadores expulsados** y la tercera falta personal.

- c) **El árbitro asistente de video: ayudará a los dos árbitros en las jugadas de gol/no gol dudosas.**

WP 7 ÁRBITROS

WP 7.1 Los árbitros tienen el control absoluto del juego. Su autoridad sobre los jugadores es efectiva durante todo el tiempo que ellos y los jugadores permanezcan dentro del recinto de la piscina. Las decisiones adoptadas por los árbitros son definitivas y sus interpretaciones del reglamento deben ser obedecidas durante todo el encuentro. Los árbitros no harán ninguna presunción sobre hechos o situaciones durante el juego, si bien interpretarán lo que observen con la mayor habilidad posible.

WP 7.2 Los árbitros pitarán el inicio y siguientes re-inicios del juego, así como señalarán goles, saques de portería, saques de esquina (hayan o no hayan sido señalados por el juez de gol), saques neutrales o cualquier otra infracción del Reglamento. El árbitro puede modificar su decisión, siempre y cuando lo haga antes de que la pelota sea puesta de nuevo en juego.

WP 7.3 Los árbitros tendrán la decisión de señalar (o no señalar) una falta ordinaria, de expulsión o penalti, dependiendo de que su decisión dé ventaja al equipo atacante. Decidirán en favor del equipo atacante, mediante la señalización o no señalización de una falta, si en su opinión el hacerlo daría ventaja al equipo del jugador infractor.

[Nota. Los árbitros deben aplicar este principio en toda su extensión.]

WP 7.4 Los árbitros pueden ordenar que salga del agua cualquier jugador, de acuerdo con las reglas correspondientes y, si este jugador se negara a abandonar el campo de juego, pueden suspender el partido.

WP 7.5 Los árbitros pueden ordenar la retirada del recinto de la piscina a cualquier jugador, suplente, espectador u oficial cuya conducta les impida desempeñar sus funciones de forma correcta e imparcial.

WP 7.6 Los árbitros pueden suspender el partido en cualquier momento si, en su opinión, la conducta de los jugadores o espectadores, o cualquier otra circunstancia, impiden el desarrollo normal del encuentro. Si se hubiera de suspender el partido, deberán elevar un informe a la autoridad competente.

WP 8 JUECES DE GOL

WP 8.1 Los jueces de gol han de estar situados en el mismo lado de la mesa de secretaría, en la línea de gol, al final del campo de juego.

WP 8.2 Son obligaciones de los jueces de gol:

- a) señalar, 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 incorrecta del juego.
 - 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.
 - e) señalar un gol, levantando y cruzando los dos brazos.
 - f) señalar, levantando los dos brazos verticalmente, la reentrada incorrecta de un jugador expulsado o la entrada incorrecta de un sustituto.

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

WP 9 CRONOMETRADORES

WP 9.1 Son obligaciones de los cronometradores:

- a) controlar el tiempo de juego efectivo, los tiempos muertos y los intervalos entre los períodos.
- b) controlar el tiempo de posesión continua de la pelota por parte de cada equipo.
- c) controlar el tiempo de expulsión de cualquier jugador que haya sido excluido del juego, de acuerdo con las reglas, así como el tiempo de reentrada del jugador o del sustituto.
- d) anunciar de forma audible el inicio del último minuto del partido.
- e) señalar con un silbato los 45" y el final de cada tiempo muerto.

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

- a) en el caso de señalización simultánea de un penalti, en cuyo caso se deberá lanzar el penalti 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.

WP 10 SECRETARIOS

WP 10.1 Son obligaciones de los secretarios:

- a) realizar las anotaciones en el acta, incluyendo los jugadores, el resultado, los tiempos muertos, expulsiones, penaltis y faltas personales señaladas contra cada jugador.
- b) controlar el tiempo de expulsión de los jugadores y señalar el final del período de expulsión levantando la bandera apropiada, **o por otro medio de señalización aprobado** excepto si, previamente, el árbitro autorizó la reentrada del jugador expulsado o de su sustituto como consecuencia de algún cambio de posesión de pelota. El secretario debe señalar después de 4 minutos, la entrada del sustituto de un jugador que haya cometido brutalidad, levantando la bandera amarilla conjuntamente con la del color del equipo.
- c) levantar la bandera roja, y pitar cuando se produzca una reentrada incorrecta de un jugador expulsado, o la entrada incorrecta de un sustituto (incluso si el juez de gol la señala). Esta señalización comportará la parada inmediata del juego.
- d) señalar, sin demora, la tercera falta personal de un jugador, de la siguiente forma:

- I.- con la bandera roja, si la tercera falta personal es una expulsión;
- II.- con la bandera roja y el silbato, si la tercera falta personal es un penalti.

WP 11 ÁRBITRO ASISTENTE DE VIDEO

WP 11.1 Son obligaciones del árbitro asistente de video:

- a) avisar al árbitro/s en situaciones de gol/no gol.
- b) mostrar al árbitro/s una repetición de la situación dudosa de gol/no gol.

WP 12 DURACIÓN DEL PARTIDO

WP 12.1 La duración del partido es de cuatro períodos de ocho minutos de juego efectivo cada uno de ellos. El tiempo comienza cuando un jugador toca la pelota al inicio de cada período. En todas las paradas del juego ha de detenerse el cronómetro hasta que la pelota sea puesta en juego otra vez por un jugador, saliendo de su mano, o cuando un jugador toca la pelota después de un saque neutral.

WP 12.2 Habrá dos minutos de intervalo entre el primer y el segundo período de juego, y entre el tercero y el cuarto, y tres minutos entre el segundo y el tercero. Los equipos, incluyendo jugadores, entrenadores y oficiales, cambiarán de lado antes del inicio del tercer período.

WP 12.3 Si se llegara al final del partido con el resultado de empate, y fuera necesario un ganador, se procederá al lanzamiento de la tanda de penaltis para determinar el resultado.

(Nota: Si es necesario el lanzamiento de penaltis, se procederá de la siguiente forma:

- (a) si están implicados los dos equipos que acaban de finalizar el encuentro, el lanzamiento de penaltis comenzará inmediatamente y con los mismos árbitros
- (b) en los otros casos, el lanzamiento de penaltis se efectuará 30 minutos después del partido o de la finalización de la sesión, o en el primer momento oportuno. Los árbitros que la controlarán serán los que hayan arbitrado el partido más reciente de la sesión, siempre y cuando sean neutrales
- (c) si están involucrados dos equipos, se solicitará a sus respectivos entrenadores la lista de los cinco jugadores y el portero que van a participar en los lanzamientos de penaltis; el portero se puede cambiar en cualquier momento siempre que el sustituto esté en la lista de los jugadores del partido
- (d) El orden de la lista de cinco jugadores lanzadores determinará el orden de lanzamiento de los penaltis. Dicho orden no se podrá cambiar
- (e) los jugadores expulsados del partido no podrán participar en los lanzamientos de penaltis, ni como sustitutos del portero
- (f) si el portero es expulsado durante los lanzamientos de penalti, un jugador de los cinco que efectúan los lanzamientos podrá ocupar su puesto, pero sin sus privilegios; efectuado el lanzamiento, puede ser sustituido por otro jugador u otro portero. Si se expulsa definitivamente a un jugador durante los lanzamientos de penaltis, se cambia la posición del jugador expulsado en la lista de seis que participan en los lanzamientos y el

jugador que lo sustituya, se coloca en la última posición de la lista.

- (g) Los lanzamientos se deben hacer alternativamente en cada portería, a menos que las condiciones en una de ellas den ventaja o desventaja a un equipo, en cuyo caso los lanzamientos se harán en la misma portería. Los jugadores que vayan a efectuar los lanzamientos permanecerán en el agua frente a su banquillo, los porteros cambiarán de portería y los jugadores que no participen en los lanzamientos deben estar sentados en el banquillo de su equipo.
- (h) el equipo que inicia los lanzamientos de penalti se determinará por sorteo.
- (i) si después de la primera tanda de penaltis sigue el empate, se seguirán lanzando más penaltis por parte de los mismos seis jugadores elegidos, hasta que uno de los equipos falle el penalti y el otro equipo marque.
- (j) si están involucrados tres o más equipos, cada equipo lanzará cinco penaltis contra cada uno de los otros equipos, alternando cada lanzamiento. El orden del primer lanzamiento se determinará por sorteo.

WP 12.4 Un reloj situado en un lugar visible mostrará el tiempo de forma descendente (esto es, mostrará el tiempo efectivo que queda para finalizar cada periodo).

WP 12.5 Si un partido o porción de partido debe volverse a jugar, los goles, faltas y tiempos muertos ocurridos durante el tiempo que se debe volver a jugar, se eliminan del acta de secretaria. No obstante, brutalidad, mala conducta y cualquier tarjeta roja de expulsión se mantienen en el acta de Secretaria.

WP 13 TIEMPOS MUERTOS

WP 13.1 Cada equipo puede solicitar **dos tiempos muertos en el partido**. La duración de los tiempos muertos será de un minuto. El tiempo muerto se puede solicitar en cualquier momento durante el juego, incluso después de un gol, por el entrenador del equipo que está en posesión de la pelota diciendo: "tiempo muerto" y señalándolo al secretario o al árbitro con las dos manos formando una T. Cuando se pida un tiempo muerto, los árbitros o el secretario pararán inmediatamente el juego con su silbato, y los jugadores deberán ir de forma inmediata a sus respectivas mitades del campo de juego. **El tiempo podrá solicitarse mediante cualquier dispositivo autorizado a utilizar durante el partido.**

Nota: No podrá solicitarse un tiempo muerto, después de la señalización de un penalti.

WP 13.2 El juego se reanudará mediante el silbato del árbitro, por el equipo que esté en posesión del balón, poniéndolo en juego desde la línea de medio campo o más atrás, excepto si el tiempo muerto ha sido solicitado antes de la puesta en juego de un córner, en cuyo caso se mantendrá ese lanzamiento.

(Nota: El tiempo de posesión de la pelota continúa a partir de la reanudación del juego después del tiempo muerto.)

WP 13.3 Si el entrenador del equipo que está en posesión del balón, solicita un tiempo muerto adicional para el cual no está autorizado, se detendrá el juego y lo reiniciará un jugador del equipo

contrario desde la línea de medio campo.

WP 13.4 Si el entrenador del equipo que no está en posesión del balón solicita un tiempo muerto, se detendrá el juego y se señalará un penalti contra su equipo.

Nota: Después de pedir un tiempo muerto ilegal, el entrenador habrá perdido el derecho a pedir un tiempo muerto legal (si a su equipo, aún le quedara un tiempo muerto restante).

WP 13.5 Al reiniciarse el juego después de un tiempo muerto, los jugadores pueden estar en cualquier posición en el campo de juego, **sujetos a la regla relativa al saque de esquina.**

WP 14 INICIO DEL JUEGO

WP 14.1 El equipo citado en primer lugar en el programa oficial llevará gorros de color blanco, o gorros con el color de su equipo, y empezará el partido a la izquierda de la mesa de secretaria. El otro equipo llevará gorros de color azul o de un color que contraste con el otro equipo y comenzará el partido a la derecha de la mesa de secretaria.

WP 14.2 Al inicio de cada período del partido, los jugadores se situarán en sus respectivas líneas de gol, respetando la separación de, como mínimo, un metro entre los jugadores y también respecto a los postes de la portería. No puede haber más de dos jugadores dentro de la portería. Ninguna parte del cuerpo de los jugadores, situada por encima del agua, podrá sobrepasar la línea de gol.

(Nota: Ningún jugador puede estirar la línea de gol hacia adelante y el jugador que vaya a nadar para llegar a la pelota, no puede tener sus pies en la portería con intención de empujarse al inicio de partido o de parte)

WP 14.3 Cuando los árbitros estén seguros de que ambos equipos están correctamente preparados, un árbitro señalará el inicio del juego y dejará libre o lanzará la pelota en la línea de medio campo.

WP 14.4 Si lanza o deja libre la pelota de forma que dé ventaja a alguno de los dos equipos, el árbitro la pedirá, y procederá al lanzamiento de un saque neutral en la línea de medio campo.

WP 15 GOLES

WP 15.1 Se concederá gol cada vez que la pelota pase enteramente la línea de gol entre los postes y por debajo del larguero de la portería.

WP 15.2 Se puede marcar un gol desde cualquier parte del campo de juego.

WP 15.3 Se puede marcar un gol con cualquier parte del cuerpo, excepto con el puño cerrado. Se puede conseguir gol nadando con la pelota hasta dentro de la portería. Al comienzo del partido o de cada reanudación del juego, al menos dos jugadores de cualquiera de los dos equipos (exceptuando al portero del equipo defensor) deberán haber jugado o tocado intencionadamente la pelota excepto en los siguientes casos:

- a) en el lanzamiento de un penalti
- b) en un tiro libre lanzado por un jugador directamente a su propia portería
- c) en un lanzamiento inmediato en un saque de portería
- d) en un lanzamiento inmediato de un tiro libre señalado más allá de la línea de 6 metros.

- e) en un tiro libre que se concede fuera del área de seis metros, cuando el jugador ha puesto en juego el balón de forma visible.
- f) inmediatamente en un lanzamiento de córner.

(Nota: Se puede marcar gol por un jugador que lance directamente a portería desde fuera de seis metros, después de que a su equipo le haya sido concedido un tiro libre fuera de seis metros. Si el jugador pone la pelota en juego, podrá marcar gol, después de amenazar (simular un lanzamiento) o nadar con la pelota.

Después de señalarse un córner, y cuando el jugador ponga la pelota en juego, este podrá marcar gol después de amenazar (simular un lanzamiento) o nadar con la pelota.

No se puede marcar un gol, según esta regla, al reanudarse el juego después de:

- a) nadar al inicio de un periodo.
- b) un tiempo muerto.
- c) un gol.
- d) una lesión, incluyendo hemorragia.
- e) al ponerse un gorro.
- f) cuando el árbitro solicite el balón o se señala un saque neutral.
- g) cuando el balón sale por los laterales del campo de juego.
- h) cualquier otra demora.

Nota: Después de poner la pelota en juego, tras una de las situaciones anteriores (a-h), el jugador podrá marcar gol después de amenazar (simular un lanzamiento) o nadar con la pelota.

WP 15.4 Si a la expiración de los 30 segundos de posesión, o al final de un período, la pelota está en vuelo y entra en la portería, el gol conseguido será válido.

(Notas: En la situación descrita en esta regla, si la pelota entra en la portería después de tocar los postes, el portero u otro jugador defensor y/o toca la superficie del agua, el gol seguirá siendo válido. Si se ha señalado el final del período, y la pelota es jugada o tocada intencionadamente por otro jugador del equipo atacante en su camino hacia la portería, el gol que se pudiera conseguir no será válido.

En la situación descrita en esta regla, si la pelota está en vuelo hacia la portería y el portero u otro jugador defensor vuelca la portería, o cualquier jugador defensor dentro de su área de 6 metros, excepto el portero, detiene la pelota con las dos manos, brazos o puños para evitar que se marque el gol, el árbitro lo sancionará con penalti si, en su opinión, la pelota hubiera llegado hasta la línea de gol si no se hubiera cometido la infracción.

En la situación descrita en esta regla, si la pelota está en vuelo hacia la portería y cae al agua y entonces, flotando, supera la línea de gol, el árbitro concederá el gol solamente si la pelota entra flotando inmediatamente debido al impulso del propio lanzamiento).

WP 16 REANUDACIÓN DESPUÉS DE UN GOL

WP 16.1 Después de que se haya marcado un gol, los jugadores deberán colocarse a su elección dentro de su campo respectivo y detrás de la línea de medio campo. Ninguna parte del cuerpo de los jugadores, situada por encima del agua, podrá sobrepasar la línea de medio campo. Un árbitro reiniciará el juego con su silbato. El tiempo se reiniciará cuando la pelota salga de la mano del

jugador del equipo que no ha marcado el gol. Un reinicio de juego no ejecutado según esta regla, deberá repetirse.

WP 17 SAQUE DE PORTERÍA

WP 17.1 Se concederá saque de portería:

a) cuando la pelota pase enteramente la línea de gol, excluyendo la zona entre los postes de la portería y bajo el larguero, y haya sido tocada en último lugar por cualquier jugador que no sea el portero del equipo defensor.

b) cuando el balón pasa enteramente la línea de gol entre los postes y por debajo del larguero, o rebota en los postes, larguero o el portero defensor en un lanzamiento directo procedente de:

- (I) un tiro libre señalado dentro de los 6 metros;
- (II) un tiro libre señalado fuera de los 6 metros, pero no jugado de acuerdo con las reglas;
- (III) un saque de portería que no se lanza inmediatamente.

WP 17.2 El saque de portería lo efectuará cualquier jugador del equipo desde cualquier punto, dentro de su área de dos metros. Un saque de portería mal efectuado, deberá repetirse.

(Nota: El saque de puerta lo debe efectuar el jugador más cercano a la pelota. No deben producirse demoras en la puesta en juego de un tiro libre, saque de portería o córner, y debe hacerse de modo que todos los jugadores puedan ver la pelota saliendo de la mano del jugador que lo efectúa. Los jugadores a menudo cometen el error de demorar su lanzamiento, al pasar por alto lo especificado en la regla WP 20.4., la cual permite al jugador que ejecuta el lanzamiento nadar con la pelota antes de pasarla a otro jugador. Por ello, la puesta en juego puede realizarse inmediatamente, incluso si ese jugador no puede encontrar en aquel momento a un jugador a quien pasar la pelota. En tales circunstancias le está permitido efectuar el lanzamiento, bien sea dejando caer la pelota al agua desde su mano alzada (figura 1), bien sea lanzándola al aire (figura 2), y luego puede continuar nadando con la pelota. En ambos casos, la puesta en juego debe efectuarse de forma que los otros jugadores puedan verla.)



Figura 1



Figura 2

WP 18 CÓRNER

WP 18.1 Se concederá córner cuando la pelota cruce completamente la línea de gol, excluyendo la portería, y haya sido jugada o tocada en último lugar por el portero del equipo defensor o cuando un

jugador de este equipo lanza deliberadamente la pelota más allá de la línea de gol.

WP 18.2 El lanzamiento del córner debe ser efectuado por un jugador del equipo atacante desde la señal de dos metros, desde el lado más cercano al lugar por donde ha salido la pelota. No es necesario que el lanzamiento lo realice el jugador más cercano, aunque debe ser realizado sin demoras innecesarias.

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

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

(Nota: En la regla WP 17.2 se indica cómo debe efectuarse la puesta en juego.)

WP 18.3 No puede haber ningún jugador del equipo atacante dentro de la zona de dos metros en el momento de efectuarse el córner.

WP 18.4 Un lanzamiento de córner efectuado desde un lugar incorrecto o antes de que los jugadores atacantes hayan abandonado la zona de dos metros, deberá repetirse.

WP 19 SAQUE NEUTRAL

WP 19.1 Se concede saque neutral:

- a) cuando al iniciarse un período, el árbitro considere que la pelota ha quedado en una posición de ventaja para un equipo
- b) cuando uno o más jugadores de equipos opuestos cometan falta ordinaria simultáneamente, sin que sea posible a los árbitros distinguir cuál de ellos ha cometido la primera falta
- c) cuando ambos árbitros señalen simultáneamente faltas ordinarias a jugadores de equipos contrarios;
- d) cuando ningún equipo esté en posesión de la pelota y uno o más jugadores de equipos opuestos cometan faltas de expulsión simultáneamente. El lanzamiento neutral se efectuará una vez los jugadores infractores hayan sido expulsados.
- e) cuando la pelota toca o queda retenida en algún obstáculo por encima del campo de juego.

WP 19.2 En el saque neutral, el árbitro lanzará la pelota al campo de juego aproximadamente en la misma posición lateral de donde se hubiera producido la incidencia, permitiendo a los jugadores de ambos equipos disputar la pelota en igualdad de posibilidades. Si el saque neutral se hubiera concedido dentro del área de dos metros, se ejecutará en la línea de dos metros.

WP 19.3 Si en el lanzamiento de un saque neutral, el árbitro considera que se ha dado clara ventaja a uno de los equipos, pedirá nuevamente la pelota para repetir el lanzamiento.

WP 20 TIRO LIBRE

WP 20.1 Un tiro libre debe de lanzarse desde donde **esté la pelota, excepto:**

Si la falta la ha cometido un defensor, dentro del área de dos metros y la pelota también se encuentra dentro del área de dos metros, el tiro libre se pondrá en juego desde la línea de dos metros

donde se ha cometido la falta.

WP 20.2 El jugador al que se le concede un tiro libre deberá poner el balón en juego de inmediato, incluyendo mediante el pase o el lanzamiento, si así lo permite el Reglamento. Si un jugador que está claramente en la posición más favorable de ejecutar el tiro libre, no lo hace, deberá ser considerado como infracción. El jugador defensor que ha cometido falta deberá alejarse 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 WP 22.5.

WP 20.3 Es responsabilidad del equipo beneficiario de un tiro libre, devolver la pelota para efectuar el lanzamiento.

WP 20.4 El lanzamiento de un tiro libre se efectuará de tal modo que, todos los jugadores puedan ver como la pelota sale de la mano del jugador que efectúa el lanzamiento, al cual le está permitido nadar o driblar con la pelota antes de efectuar un pase a otro jugador. La pelota quedará puesta en juego inmediatamente, a partir del momento que sale de la mano del jugador que ejecuta el tiro libre.

(Nota: Ver Nota WP 17.2 que determina la manera de efectuar el tiro libre.)

WP 21 FALTAS ORDINARIAS

WP 21.1 Serán faltas ordinarias cometer cualquiera de las infracciones indicadas en las siguientes reglas (**WP 21.2 a WP 21.17**) las cuales serán castigadas con la señalización de un tiro libre contra el equipo contrario.

(Nota: Los árbitros deberán señalar las faltas ordinarias de acuerdo con dichas reglas, facilitando al equipo atacante desarrollar una situación de ventaja. Por supuesto, los árbitros deberán tener en cuenta las circunstancias especiales indicadas en la regla WP 7.3 (ley de la ventaja).)

WP 21.2 Adelantarse de la línea de gol, al inicio de cada período, antes de la señal del árbitro. El tiro libre se efectuará desde donde se encuentre el balón o, si éste no se hubiera lanzado al campo de juego, desde la línea de medio campo.

WP 21.3 Ayudar a un jugador en el inicio de una parte o en cualquier momento durante el juego.

WP 21.4 Cogerse o empujarse en los postes de la portería o barras que la sostienen, cogerse o empujarse de los bordes de los lados o del final de la piscina durante el juego o en el inicio de un periodo.

WP 21.5 Tomar parte activa en el juego estando de pie en el fondo de la piscina, andar 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 dentro de su área de seis metros.

WP 21.6 Hundir o mantener completamente hundida la pelota bajo el agua cuando se es atacado por un contrario.

(Nota: Se sancionará con falta ordinaria hundir completamente la pelota bajo el agua cuando se es atacado por un contrario, incluso si el jugador que mantiene la pelota bajo el agua con su mano, está siendo forzado a ello por la acción de un contrario (figura 3). No hay diferencia aunque la pelota

vaya bajo el agua contra su voluntad. En consecuencia, se señalará falta contra el jugador que mantiene el contacto con la pelota en el momento que ha sido sumergida bajo el agua. Es importante recordar que tan sólo se señalará la infracción cuando el jugador hunde la pelota bajo el agua al ser atacado. Sin embargo, si el portero emerge fuera del agua para detener un lanzamiento y al caer hunde la pelota en el mismo movimiento, no se señalará ninguna infracción; pero si, a continuación, sigue manteniendo la pelota bajo el agua al ser atacado por un contrario, está infringiendo esta regla, y si esta acción la realiza para evitar un gol probable, se debe señalar penalti de acuerdo con la regla WP 23.2.)

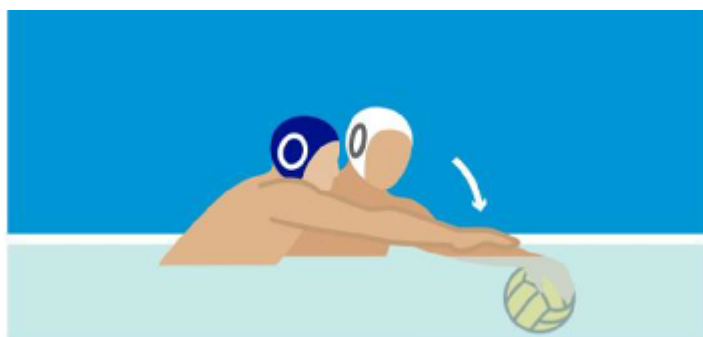


Figura 3

WP 21.7 Golpear la pelota con el puño cerrado. Esta regla no se ha de aplicar al portero, cuando éste se encuentre dentro de su propia área de 6 metros.

WP 21.8 Jugar o tocar la pelota con las dos manos a la vez. Esta regla no se debe aplicar al portero, cuando éste se encuentre dentro de su propia área de 6 metros.

WP 21.9 Empujarse o apoyarse en un contrario que no esté en posesión de la pelota.

(Nota: Empujar puede hacerse de varias formas, con la mano (figura 4) o con el pie (figura 5). En los casos que se ilustran, la sanción es un tiro libre por cometer una falta ordinaria. Sin embargo, los árbitros deben tener cuidado de distinguir entre empujar con el pie y dar patadas, lo cual se convertirá en una falta de expulsión o incluso brutalidad. Si el pie está ya en contacto con el contrario cuando empieza el movimiento, será normalmente empujón, pero si el movimiento empieza antes de que exista tal contacto con el contrario, se considerará normalmente como patada.)

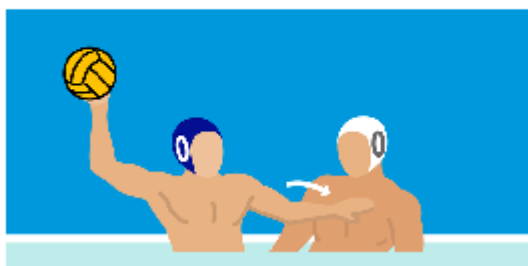


Figura 4

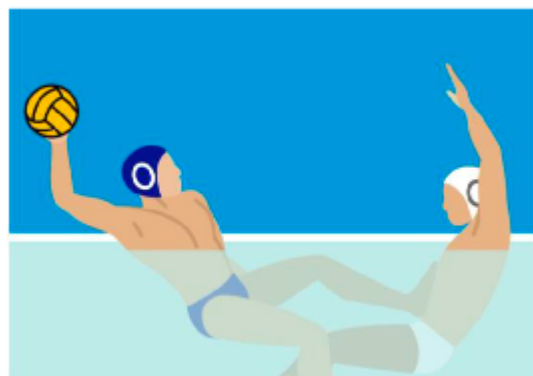


Figura 5

WP 21.10 Estar dentro de la zona de dos metros de la portería contraria, excepto cuando se está detrás de la línea de la pelota. No será falta si un jugador que tiene la pelota dentro del área de dos metros, la pasa a otro jugador que está detrás de la línea de la pelota y lanza inmediatamente a portería, antes de que el primer jugador haya podido salir del área de dos metros.

(Nota: Si el jugador que recibe el pase no lanza a portería, el jugador que ha pasado la pelota, debe salir inmediatamente del área de dos metros para evitar ser penalizado según esta regla.)

WP 21.11 Ejecutar un penalti de manera antirreglamentaria.

(Nota: Ver WP 24.4 sobre la forma de ejecutar el penalti.)

WP 21.12 Entretenerse indebidamente en el lanzamiento de un tiro libre, saque de portería o córner.

(Nota: Ver nota de WP 17.2.)

WP 21.13 Tocar en ultimo lugar la pelota que sale fuera de los bordes del campo de juego (incluyendo la pelota que rebota en el borde del campo por encima del nivel del agua), excepto en el caso de que rebote en un jugador defensor a consecuencia de un lanzamiento, en cuyo caso se concederá tiro libre al equipo defensor.

WP 21.14 Para un equipo, retener la posesión de la pelota más allá de:

- I) 30 segundos de juego real, o
- II) 20 segundos en el 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 que aún no se haya ejecutado hacia la portería rival.

El cronometrador que controla el tiempo de posesión debe volver a cero el cronómetro:

- a) cuando la pelota sale de la mano del jugador que lanza a portería. Si la pelota vuelve al campo de juego después de rebotar en los postes de la portería, travesaño o en el portero, el tiempo de posesión no comienza hasta que uno de los dos equipos recupera la pelota. El reloj de posesión se reiniciará a 20 segundos si la posesión de la pelota es para el equipo atacante. El reloj de posesión se reiniciará a 30 segundos si la posesión de la pelota es para el equipo defensor;
- b) cuando el equipo defensor recupera la posesión de la pelota, el reloj se reiniciará a 30 segundos. No se considerará cambio de posesión 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 de un jugador defensor, el reloj se reiniciará a 20 segundos, a menos que queden más de 20 segundos de tiempo de posesión, en cuyo caso el tiempo continuará y no se reiniciará;
- d) cuando la pelota es puesta en juego después de un lanzamiento de penalti, sin que se produzca cambio de posesión o en un córner, el reloj se reiniciará a 20 segundos;
- e) cuando la pelota es puesta en juego después de un lanzamiento de penalti, produciéndose un cambio de posesión, el reloj se reiniciará a 30 segundos.

Unos cronómetros visibles han de indicar el tiempo de forma descendente (es decir, mostrarán el tiempo de posesión que queda).

(*Nota:* El cronometrador y los árbitros han de decidir si se trataba o no de un lanzamiento a portería, aunque la decisión final la tienen los árbitros.)

WP 21.15 Pérdida de tiempo.

(*Nota:* Un árbitro puede señalar una falta ordinaria, según esta Regla, antes de que haya transcurrido el tiempo de posesión de 30 segundos.

Si el portero es el único jugador del equipo en su mitad del campo de juego, se considerará pérdida de tiempo del portero recibir el balón de otro jugador de su equipo que está en la otra mitad del campo de juego).

En el último minuto del partido, los árbitros deben estar seguros de que hay pérdida de tiempo intencionada antes de aplicar esta regla.

WP 21.16 Simular recibir una falta.

(*Nota.* Simulación significa que un jugador realiza una acción con la intención evidente de provocar que el árbitro señale una falta incorrectamente contra el jugador contrario. El árbitro podrá mostrar tarjeta amarilla contra un equipo por la persistencia en la simulación, y se podrá aplicar **WP 22.13** (falta de respeto-persistencia faltas) para sancionar a los jugadores culpables.)

WP 22 EXPULSIONES

WP 22.1 Cometer alguna de las siguientes infracciones (**WP 22.4 a WP 22.18**), es considerada una falta de expulsión, las cuales se castigarán (excepto en lo previsto de otra forma en las reglas) con la concesión de un tiro libre al equipo contrario y la expulsión del jugador que haya cometido la falta.

WP 22.2 El jugador expulsado, irá hacia la zona de reentrada de su propia línea de gol, sin salir del agua. Un jugador expulsado que salga del agua (sin contar la salida que sigue a la entrada de un sustituto) se considerará culpable de infracción a la regla **WP 22.13** (mala conducta).

(*Nota:* Un jugador expulsado (incluyendo el caso de que lo sea por el resto del partido) deberá permanecer en el agua e ir (lo que incluye nadar por debajo del agua) hacia la zona de reentrada de su propia línea de gol, sin interferir en el juego. Puede salir del campo de juego por cualquier punto y luego nadar hasta alcanzar la zona de reentrada, siempre que no afecte la alineación de la portería.

Al llegar a la zona de reentrada, el jugador expulsado ha de emerger visiblemente a la superficie del agua, antes de que a él o a un sustituto se le permita la entrada, de acuerdo con las reglas. Sin embargo, no será necesario que el jugador expulsado permanezca en dicha zona para esperar la llegada del sustituto.)

WP 22.3 El mismo jugador expulsado, o un sustituto, podrá volver a entrar en el campo de juego, desde la zona de reentrada de su propia línea de gol, después de que ocurra cualquiera de los siguientes casos:

- a) cuando hayan pasado 20 segundos de juego efectivo, en cuyo momento el secretario levantará la bandera correspondiente, siempre que el jugador expulsado haya llegado a su zona de reentrada, de acuerdo con las reglas

- b) cuando se haya marcado un gol
- c) cuando el equipo del jugador expulsado haya recuperado la posesión de la pelota (lo cual significa tener su control) durante el juego, momento en el cual el árbitro en defensa autorizará la entrada haciendo gestos con la mano
- d) cuando el equipo del jugador expulsado es beneficiario de un tiro libre o saque de portería, la señal del árbitro al concederlo sirve como señal de reentrada, siempre que el jugador expulsado haya llegado a su zona de reentrada de acuerdo con las reglas.

El jugador expulsado, o un sustituto, podrá volver a reentrar en el campo de juego por su zona de reentrada de su propia línea de gol, cumpliendo los siguientes requisitos:

- a) cuando haya recibido la señal del secretario o de un árbitro
- b) no puede saltar o empujarse del borde o pared de la piscina o campo de juego
- c) no puede afectar a la alineación de la portería
- d) el sustituto no puede entrar en lugar del jugador expulsado hasta que éste haya llegado a la zona de reentrada de su línea de gol, excepto en los intervalos entre periodos, después de un gol, o durante un tiempo muerto.
- e) después de que se haya marcado un gol, el jugador expulsado o su sustituto puede reentrar al campo de juego por cualquier lugar.

Estas normas también se han de aplicar para la entrada de un sustituto, cuando el jugador expulsado haya cometido tres faltas personales o haya sido expulsado por el resto del partido de acuerdo con las reglas.

(Nota: El árbitro no debe indicar la entrada a un sustituto, ni el secretario debe señalar la expiración del periodo de expulsión de 20 segundos, hasta que el jugador expulsado haya llegado a su zona de reentrada, en su propia línea de gol. Esto también se debe aplicar para la reentrada de un sustituto que vaya a reemplazar a un jugador expulsado por el resto del partido. En el caso de que el jugador expulsado no se dirija correctamente a su zona de reentrada, no se permitirá entrar al sustituto hasta que se haya marcado un gol o al final del periodo o tiempo muerto.

Inicialmente, la responsabilidad de dar la señal de entrada con la mano al jugador expulsado es del árbitro en defensa. Sin embargo, el árbitro en ataque también puede asistirle en esta función, por lo que será válida la señal de cualquiera de ellos. Si un árbitro sospecha que una entrada es incorrecta, o la señala el juez de gol, debe asegurarse previamente que el otro árbitro no le haya dado la autorización de entrada.

Antes de dar la señal de reentrada a un jugador expulsado, o a un sustituto, el árbitro en defensa esperará unos instantes para asegurarse de que el árbitro en ataque no restituya la posesión de la pelota al equipo contrario.

No se produce un cambio de posesión simplemente por el hecho de que finalice un período, aunque el expulsado o un sustituto podrá entrar si su equipo gana la posesión de la pelota al inicio del siguiente período. Si al finalizar un período hay un jugador expulsado, los árbitros y el secretario se asegurarán, antes de señalar el reinicio del juego, que los equipos tienen el número correcto de jugadores.)

WP 22.4 Para un jugador, salir del agua o sentarse o ponerse de pie en las escaleras o borde de la piscina durante el juego, excepto en caso de accidente, indisposición o enfermedad o con el permiso del árbitro.

WP 22.5 Dificultar la ejecución de un tiro libre, saque de portería o córner, incluyendo:

- a) alejar o no soltar la pelota intencionadamente, para 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.

(Nota: No se penalizará a un jugador, según los términos de esta regla, si no oye el silbato como consecuencia de permanecer debajo del agua. Los árbitros determinarán si la acción de este jugador es intencionada.

Dificultar un lanzamiento puede darse indirectamente cuando se impide, retrasa o evita que la pelota llegue al jugador que va a efectuar el lanzamiento, o también puede ocurrir cuando un contrario dificulte el saque bloqueando la dirección del lanzamiento (figura 6) o estorbando el movimiento del lanzador (figura 7) o para un contrario cometer una falta según **WP 20.2**. Para los casos de interferencia en el lanzamiento de un penalti, ver también WP 22.17.)

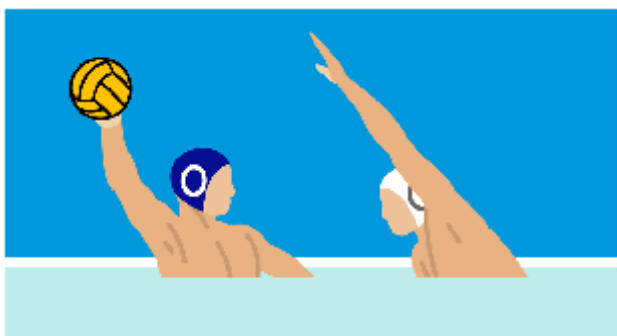


Figura 6

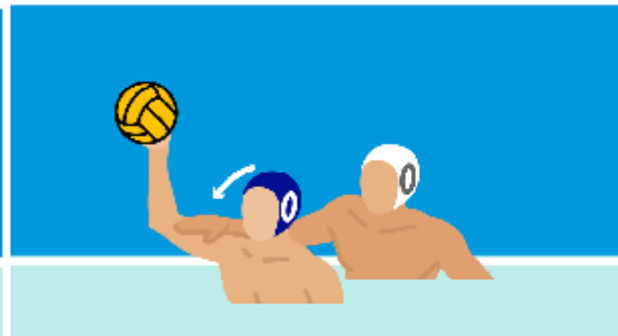


Figura 7

WP 22.6 Intentar bloquear un pase o un lanzamiento con las dos manos de un lanzamiento desde fuera del área de 6 metros.

WP 22.7 Salpicar intencionadamente a la cara de un contrario.

(Nota: Salpicar se usa frecuentemente como una cuestión táctica, aunque a menudo solamente se sanciona la situación en que los dos jugadores se encuentren frente a frente (figura 8). Sin embargo, también puede suceder, aunque es menos claro, que un jugador produzca una cortina de agua con su brazo, aparentemente sin intención, en un intento de impedir la visión del contrario que está a punto de lanzar a portería o efectuar un pase.

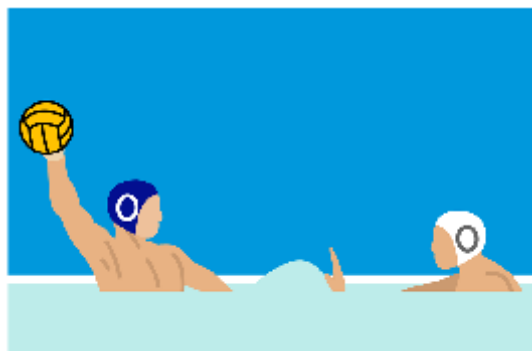


Figura 8

El castigo por salpicar intencionadamente a un contrario es expulsión, según la regla WP 22.7, o

penalti, según la WP 23.2, si el contrario está dentro del área de 6 metros y se dispone a lanzar a portería. La concesión de un penalti o una expulsión se decidirá tan sólo por la posición y acción del jugador atacante; no es un factor decisivo que el jugador defensor se encuentre dentro o fuera del área de seis metros.)

WP 22.8 Impedir o estorbar la libertad de movimientos de un contrario, cuando éste no tiene la pelota, incluyendo nadar sobre los hombros, espalda o piernas del contrario. "Tener la pelota" es levantarla, llevársela, o tocarla, pero no incluye nadar con la pelota.

(Nota: Esta regla también se puede aplicar para beneficiar al equipo atacante. Si un contraataque está en marcha y se comete una falta para limitar ese ataque, el jugador infractor será excluido.

El primer aspecto que el árbitro debe considerar es si el contrario tiene la pelota, ya que, si fuera así, no se sancionará al jugador que está "estorbando". Está claro que un jugador tiene la pelota si la mantiene levantada por encima del agua (figura 9). El jugador también tiene la pelota si nada con ella cogida o si mantiene el contacto con ella teniéndola encima del agua (figura 10). Nadar con la pelota (driblar), tal como se muestra en la figura 11, no se considera tenerla.

Figura 9



Figura 10



Figura 11



Una forma muy común de estorbar, es nadar cruzando por encima de las piernas de un jugador (figura 12), reduciendo así su marcha y su libertad de movimientos. Otra forma, es nadar por encima de los hombros del contrario. Pero hay que recordar que la falta de estorbar también puede ser cometida por el jugador que está en posesión de la pelota. Por ejemplo, la figura 13 muestra a un jugador que, manteniendo la pelota en su mano, intenta empujar al contrario para conseguir más espacio. La figura 14 muestra a un jugador en posesión de la pelota que estorba al adversario

empujándolo hacia atrás con la cabeza. Se debe tener mucho cuidado con ambas figuras, ya que un movimiento violento del jugador que está en posesión de la pelota, puede ser considerado como golpear o incluso brutalidad; las figuras intentan ilustrar la acción de estorbar sin ninguna violencia.

Un jugador también puede cometer infracción por estorbar, sin tener ni que tocar la pelota. La figura 15 muestra a un jugador que bloquea intencionadamente al contrario con su cuerpo y los brazos abiertos, haciéndole imposible el acceso a la pelota. Esta infracción se comete más frecuentemente cerca de los límites del campo de juego.)

Figura 12

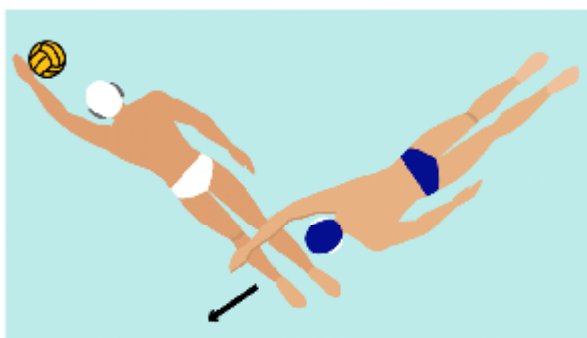


Figura 13

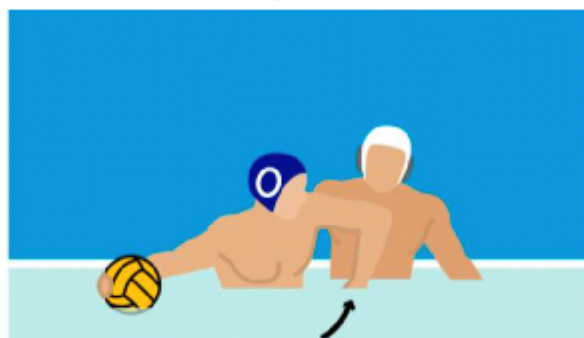
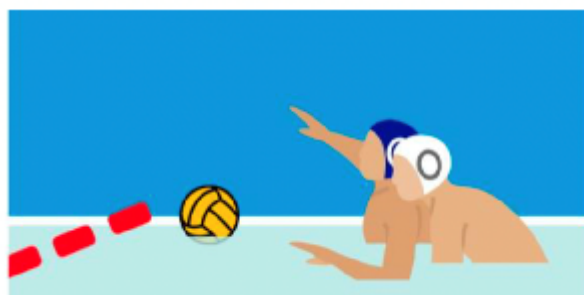


Figura 14



Figura 15



WP 22.9 Coger, hundir o tirar hacia sí a un contrario cuando éste no tiene la pelota. "Tener la pelota" es levantarla, llevársela o tocarla, pero no incluye nadar con la pelota.

(*Nota:* Es muy importante la correcta aplicación de esta regla, tanto para la imagen exterior del juego, como para llegar a un resultado justo. El redactado de la regla es claro y muy explícito y sólo se puede interpretar de una manera: coger (figura 16), hundir (figura 17) o tirar hacia sí (figura 18) a un contrario que no está en posesión de la pelota, es falta de expulsión. Es esencial que los árbitros apliquen esta regla correctamente, sin interpretaciones personales ni arbitrarias, asegurándose que no se sobrepasan los límites del juego duro. Además, los árbitros deben tener en cuenta que, una infracción de **WP 22.9** dentro del área de **seis** metros con el objeto de evitar un gol probable, se debe sancionar con penalti.)

Figura 16

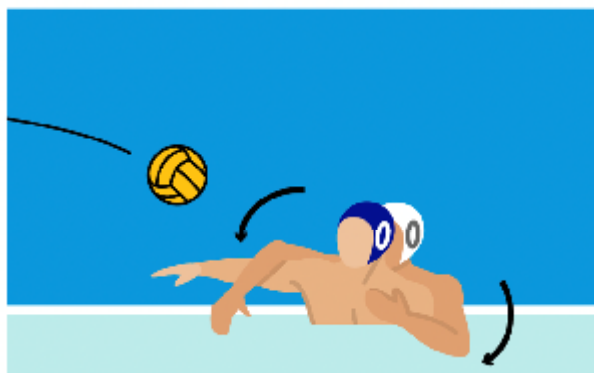
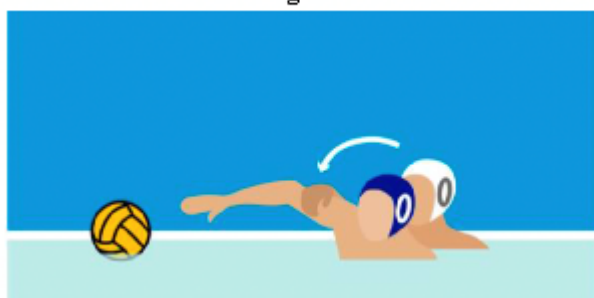


Figura 17



Figura 18



WP 22.10 Usar las dos manos para sujetar o bloquear de cualquier otra manera a un contrario, en cualquier lugar del campo de juego.

WP 22.11 Cuando se produce un cambio de posesión, para un jugador defensor cometer falta sobre un jugador del equipo en posesión de la pelota, en cualquier lugar en la mitad del campo de juego del equipo atacante.

(Nota. Esta regla se aplica si el equipo que pierde la posesión de la pelota intenta neutralizar el ataque del otro equipo cometiendo una falta sobre cualquier atacante antes de que el jugador haya cruzado la línea de medio campo.)

WP 22.12 Dar patadas o golpear a un adversario intencionadamente o hacer movimientos desproporcionados con tal intención.

(Nota: La falta de dar patadas o golpear puede darse de diferentes formas, pudiéndola cometer un jugador en posesión de la pelota o un jugador contrario; la posesión de la pelota no será, pues, un factor decisivo. Lo que es importante es la acción del jugador infractor, incluido si hace movimientos desproporcionados en un intento de dar patadas o golpear, aunque no llegue a alcanzarlo.)

Uno de los actos más serios de golpear, es dar codazos hacia atrás (figura 19), de lo que se pueden derivar serias lesiones para el contrario. De la misma forma, se pueden producir lesiones serias, cuando un jugador da cabezazos intencionadamente hacia atrás, en la cara de su oponente, que le está marcando estrechamente. En estos casos estará justificado que el árbitro sancione la infracción según **WP 22.14** (brutalidad), antes que según la regla **WP 22.12.**)

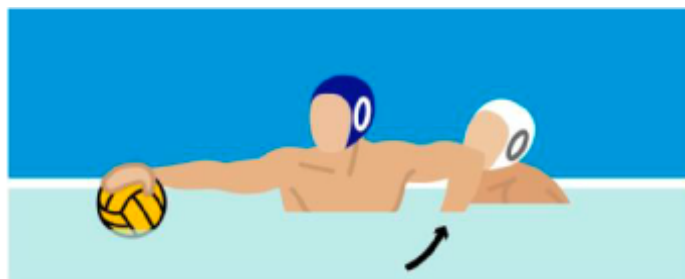


Figura 19

WP 22.13 Ser culpable de mala conducta, incluyendo el uso de lenguaje inaceptable, juego agresivo o persistentemente sucio; desobediencia o falta de respeto a los árbitros y miembros del jurado, o comportamiento contrario al espíritu del Reglamento y que probablemente enrarezca el desarrollo del partido. El jugador infractor, será excluido por el resto del partido con sustitución, después que ocurra cualquiera de los casos indicados en WP 22.3 y debe abandonar la zona de competición.

(*Nota:* Si un jugador comete cualquier falta citada en este artículo durante los intervalos entre periodos, durante un tiempo muerto o después de un gol, el jugador debe ser expulsado por el resto del partido, y un sustituto podrá entrar inmediatamente antes del reinicio del partido, puesto que todas estas situaciones se consideran como intervalos. El juego se reiniciará de manera normal.)

WP 22.14 Cometer un acto de brutalidad (incluyendo jugar de manera violenta, dando patadas, golpeando, o intentarlo deliberadamente con mala intención) contra un contrario u oficial, ya sea durante el juego, durante cualquier parada, tiempo muerto, después de que se haya marcado un gol o durante los intervalos entre periodos.

Si ello ocurre durante el partido, el jugador será expulsado por el resto del partido, y deberá abandonar la zona de competición, y se concederá penalti al equipo contrario. El jugador infractor podrá ser sustituido después de que hayan pasado 4 minutos de juego efectivo.

Si el incidente ocurre durante cualquier parada, tiempo muerto, después de un gol o intervalo entre periodos, el jugador será expulsado por el resto del partido y deberá abandonar la zona de competición. No se concederá penalti. El jugador infractor puede ser sustituido después de que hayan pasado cuatro minutos de juego efectivo, y el partido se reanudará normalmente.

Si el árbitro o los árbitros señalan simultáneamente brutalidades o acciones de juego violento para equipos de equipos opuestos durante el juego, ambos jugadores serán expulsados por el resto del partido con substitución después de 4 minutos de juego efectivo. El equipo que tenía la posesión del balón, lanzará primero el penalti y seguidamente lo hará el otro equipo. Después del segundo lanzamiento de penalti el equipo que tenía la posesión reiniciará el juego con un tiro libre en la línea de medio campo o más atrás.

WP 22.15 En el caso de expulsión simultánea de jugadores de equipos opuestos durante el juego, ambos jugadores serán expulsados por 20 segundos. El cronómetro de 30 segundos de posesión no se pondrá a cero. El juego se reanudará con un tiro libre para el equipo que tenía la posesión de la pelota. Si ningún equipo tenía la posesión cuando se señalen expulsiones simultáneas, la posesión de 30 segundos se pondrá a cero, y el juego se reiniciará con un lanzamiento neutral.

(**Nota.** Los jugadores expulsados según esta regla, no podrán entrar hasta que suceda cualquiera de los casos indicados en WP 22.3, o en el siguiente cambio de posesión. Si dos jugadores han sido expulsados según esta regla, y tuvieran derecho a entrar, el árbitro situado en defensa dará autorización a reentrar al jugador, tan pronto como este jugador esté listo para ello. El árbitro no tiene que esperar a que los dos estén preparados para reentrar).

WP 22.16 Para un jugador expulsado reentrar o para su sustituto entrar en el campo de juego incorrectamente, lo cual incluye:

- a) sin haber recibido la señal del secretario o del árbitro
- b) por cualquier sitio distinto de su zona de reentrada, excepto cuando el reglamento prevea una sustitución inmediata
- c) saltando o empujándose de los lados o pared de la piscina o campo de juego
- d) afectando a la alineación de la portería
- e) **en una sustitución rápida, entrar en el campo de juego, sin seguir el procedimiento de sustitución rápida, que se indica en WP 5.6**

Si esta falta la comete un jugador del equipo que no está en posesión de la pelota, el infractor debe ser expulsado, y se concederá lanzamiento de penalti al equipo contrario. El jugador recibe una falta personal adicional que la secretaría señalará como expulsión penalti.

Si esta falta la comete un jugador del equipo que está en posesión de la pelota, el infractor debe ser expulsado y se concederá lanzamiento de tiro libre al equipo contrario.

WP 22.17 Interferir en el lanzamiento de un penalti. El jugador culpable será expulsado por el resto del partido, con sustitución, después de que se produzca cualquiera de los casos indicados en WP 22.3, y se mantendrá el penalti original o se repetirá de nuevo, si corresponde.

(**Nota:** La forma más común de interferir en el lanzamiento de un penalti es que un contrario dé una patada al jugador que lo debe lanzar, justo en el momento del lanzamiento. Es esencial para los árbitros asegurarse de que todos los jugadores están, al menos, a 2 metros del lanzador para evitar que pueda ocurrir tal interferencia. El árbitro dará preferencia al equipo defensor a situarse en el lanzamiento de un penalti.)

WP 22.18 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 este caso, otro jugador del equipo defensor podrá tomar la posición del portero, pero sin sus privilegios ni limitaciones.

WP 22.19 Cuando es expulsado un jugador, el período de expulsión empezará a contar inmediatamente cuando la pelota haya salido de la mano del jugador que lanza el tiro libre o, en un saque neutral, cuando un jugador toque la pelota.

WP 22.20 Si un jugador expulsado interfiere intencionadamente en el juego, lo cual incluye afectar a la alineación de la portería, se concederá penalti al equipo contrario y, se anotará una falta personal adicional al jugador expulsado. Si un jugador expulsado no empieza a abandonar el campo de juego de una forma razonablemente inmediata, el árbitro puede interpretar que está interfiriendo en el juego en los términos descritos en esta regla.

WP 23 PENALTI

WP 23.1 Se considerará penalti cometer cualquiera de las siguientes infracciones (**WP 23.2 a WP 23.9**), que serán castigadas con el lanzamiento de un penalti a favor del equipo contrario.

WP 23.2 Para un jugador defensor, cometer cualquier falta dentro del área de **seis** metros para evitar un gol probable.

(*Nota:* Además de otras infracciones para evitar un gol probable, será también faltas en el sentido de esta regla:

- a) para el portero u otro defensor, hundir o desplazar la portería (figura 20);
- b) para un jugador del equipo defensor, intentar bloquear un lanzamiento o un pase con las dos manos (figura 21);
- c) para un jugador del equipo defensor, tocar la pelota el puño cerrado (figura 22);
- d) para el portero u otro defensor, mantener la pelota hundida cuando se es atacado.

Es importante destacar que las faltas descritas anteriormente y otras faltas tales como coger, tirar, molestar, etc..., que se sancionan normalmente con un tiro libre (y expulsión, si procede), se convierten en penalti si son cometidas por un defensor, dentro del área de **seis** metros, para evitar un gol probable).

Figura 20

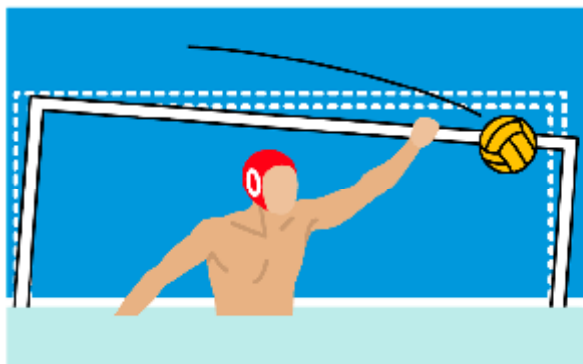


Figura 21

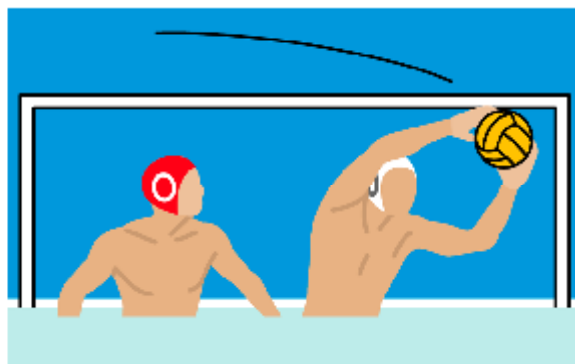
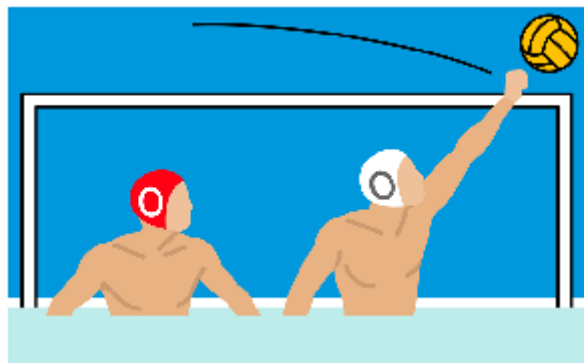


Figura 22



WP 23.3 Para un jugador defensor, golpear o dar patadas a un contrario o cometer un acto de brutalidad dentro del área de **seis** metros. En el caso de brutalidad, el jugador infractor, debe ser

también expulsado por todo el partido, y un sustituto podrá entrar en el campo de juego después de que hayan transcurrido cuatro minutos de juego efectivo, además del lanzamiento del penalti. Si el jugador infractor es el portero, el portero sustituto puede ser cambiado por otro jugador de acuerdo con WP 5.6.

WP 23.4 Para un jugador expulsado interferir intencionadamente en el juego, incluyendo afectar a la alineación de la portería.

WP 23.5 Para el portero u otro defensor, hundir completamente la portería con objeto de evitar un gol probable. El jugador infractor será, además, expulsado por todo el partido con sustitución, después de que ocurra cualquiera de los casos indicados en WP 22.3.

WP 23.6 Para un jugador, o un sustituto que no esté autorizado a participar en el juego en este momento, entrar en el campo de juego. Dicho jugador será también expulsado por lo que queda de partido con sustitución. El sustituto puede entrar en el campo de juego después de que ocurra cualquiera de los casos indicados en WP 22.3.

WP 23.7 Para el entrenador, o cualquier oficial del equipo que no está en posesión de la pelota, solicitar un tiempo muerto. No se anotará falta personal por esta falta.

WP 23.8 Para el entrenador, o cualquier oficial de equipo, o jugador, efectuar cualquier acción con la intención de evitar un gol probable o retrasar el juego. No se anotará falta personal alguna para el entrenador u oficial de equipo.

WP 23.9 Para un jugador defensor, incluyendo el portero, impedir el juego de un jugador atacante, atacándole por detrás dentro del área de seis metros, cuando este se encuentra frente a la portería y hace un movimiento de lanzamiento, a no ser que el jugador defensor contacte únicamente con la pelota. Si la acción del defensor evita el lanzamiento a portería del jugador atacante, se ha de señalar penalti.

(Nota: De acuerdo con esta regla WP 23.2, los árbitros deberán señalar penalti, si el jugador atacante no marca gol.)

WP 23.10 Si en el último minuto del partido se concede un penalti favorable a un equipo, su entrenador puede optar por mantener la posesión de la pelota y que se le conceda un tiro libre. En este caso, el cronometrador que controla el tiempo de posesión, reiniciará el reloj en 30 segundos.

(Nota: Es responsabilidad del entrenador hacer sin demora una clara señal si el equipo desea mantener la posesión de la pelota, de acuerdo con esta regla.)

WP 24 LANZAMIENTO DE PENALTI

WP 24.1 Un lanzamiento de penalti lo debe de efectuar cualquier jugador del equipo beneficiado desde cualquier punto de la línea de cinco metros.

WP 24.2 Todos los jugadores han de salir del área de cinco metros y situarse al menos, a dos metros del jugador que debe lanzar el penalti. Tendrá preferencia a situarse a cada lado del jugador que lanza el penalti un jugador del equipo defensor. El portero defensor se situará bajo los postes, y ninguna parte de su cuerpo situada por encima del agua ha de sobrepasar la línea de gol. Si el portero estuviera expulsado, otro jugador tomará su posición, aunque sin los privilegios ni limitaciones de los porteros.

WP 24.3 Cuando el árbitro que controla el lanzamiento del penalti ha comprobado que todos los jugadores están en posición correcta, señalará el lanzamiento de penalti, pitando y bajando simultáneamente su brazo desde la posición vertical a la horizontal.

(Nota: La bajada del brazo será simultánea al silbato, haciendo posible que, incluso en condiciones de ruido de los espectadores, el lanzamiento del penalti se pueda ejecutar de acuerdo con las reglas. Cuando levante el brazo, el jugador que vaya a ejecutar el penalti se preparará, sabiendo que la señal llegará inmediatamente después.)

WP 24.4 El jugador que deba lanzar el penalti cogerá la pelota y lanzará directa e inmediatamente a portería con un movimiento ininterrumpido. El jugador puede lanzar levantando la pelota desde el agua (figura 23), o con la pelota cogida con su mano levantada (figura 24), tirando su brazo hacia atrás y lanzando el tiro hacia adelante en un movimiento continuo e ininterrumpido hasta que la pelota deje la mano del jugador.

(Nota: No hay nada en el reglamento que impida al jugador hacer el lanzamiento de espaldas a la portería, de manera que haga una media vuelta o una vuelta completa.)

Figura 23

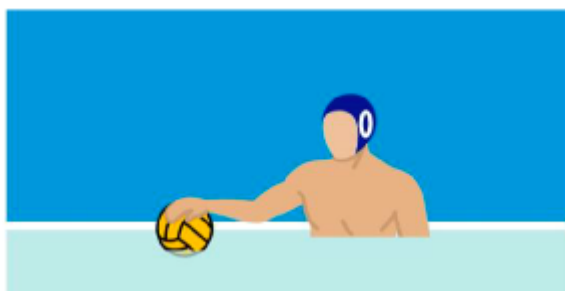


Figura 24



WP 24.5 Si la pelota rebota en los postes, travesaño, o portero, se considerará que ya está en juego y no será necesario que otro jugador la juegue o toque para marcar gol.

WP 24.6 Si en el preciso momento que el árbitro señala penalti, el cronometrador indica el final de un período, todos los jugadores, excepto el 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 postes, travesaño o portero.

WP 25 FALTAS PERSONALES

WP 25.1 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.

WP 25.2 Al recibir la tercera falta personal, el jugador quedará excluido del partido, con sustitución, después de que ocurra cualquiera de los casos indicados en WP 22.3. Si la tercera falta personal se produce como consecuencia de un penalti, la entrada del sustituto será inmediata.

WP 26 ACCIDENTE, LESIÓN O INDISPOSICIÓN

WP 26.1 Un jugador sólo puede salir del agua, o sentarse, o ponerse de pie en las escaleras, o lados de la piscina durante el juego, en caso de accidente, lesión o indisposición, o con permiso del árbitro. Un jugador que ha dejado el agua legítimamente, podrá reentrar por la zona de reentrada de su propia línea de gol, en una parada apropiada del juego y con permiso del árbitro.

WP 26.2 Si un jugador sangra, el árbitro le ordenará que salga del agua en el acto, siendo cambiado inmediatamente por un sustituto y el partido continuará sin interrupción. Cuando el jugador haya dejado de sangrar, se le permitirá entrar como sustituto en el transcurso normal del partido.

WP 26.3 En caso de accidente, lesión o indisposición sin sangrar, el árbitro puede, a su discreción, detener el partido durante tres minutos, como máximo, en cuyo caso dará las instrucciones al cronometrador sobre cuándo empieza a contar este tiempo.

WP 26.4 Si se debe detener el juego debido a algún accidente, indisposición, hemorragia o alguna otra razón, se concederá un tiro libre a favor del equipo que estaba en posesión de la pelota, y será ejecutado desde el punto donde se encontraba en el momento de la parada.

WP 26.5 Excepto en las circunstancias descritas en WP 26.2 (hemorragia) al jugador que haya sido retirado, no se le permitirá reincorporarse al encuentro, si ya ha sido cambiado por un sustituto.

GRUPOS DE EDAD – WATER POLO

WPAG 1 Todos los participantes en grupos de edad serán clasificados desde el 1 de enero hasta el 31 de diciembre siguiente en el año de su nacimiento, el cierre se producirá (12 de la noche) el 31 de diciembre del año en que se realice el campeonato.

WPAG 2 La clasificación por la edad para niños y niñas en waterpolo es la siguiente:

- 15 y 16 años de edad o menos
- 17 y 18 años de edad o menos
- 19 y 20 años de edad o menos

La edad para el Campeonato del Mundo Cadete, Juvenil y Junior son: 16 años o menos, 18 años o menos y de 20 años o menos respectivamente.

APÉNDICE A - INSTRUCCIONES PARA EL DOBLE ARBITRAJE.

- 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.
- 2.- El comité o la organización nombrarán los árbitros y designarán el lado de la piscina en el que actuará cada árbitro. Los árbitros cambiarán de lado de la piscina antes del inicio de cada periodo en que los equipos no cambien de lado.
- 3.- Al inicio del partido y de cada período los árbitros se colocarán en su respectiva línea de 5 m. El árbitro que esté al lado de la mesa del jurado dará la señal de empezar.
- 4.- Después de un gol, el árbitro que estaba controlando la situación de ataque será el encargado de señalar el reinicio del juego. Antes de reiniciar el juego, los árbitros se asegurarán que se hayan realizado todos los cambios.
- 5.- Cada árbitro tiene poder para sancionar faltas en cualquier lugar 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), mantendrá una posición no más cercana a la portería en la que se ataca que el jugador atacante más retrasado.
- 6.- Cuando se conceda un tiro libre, saque de portería o córner, el árbitro que tome la decisión pitará, y ambos colegiados señalarán la dirección de ataque, para facilitar a todos los jugadores que puedan ver rápidamente a favor de qué equipo se ha concedido el lanzamiento. El árbitro que ha tomado la decisión indicará el punto desde donde se debe efectuar el lanzamiento, si la pelota no está en lugar adecuado. Los árbitros usarán las señales indicadas en el Apéndice B para indicar el motivo de la falta que han sancionado.
- 7.- Si en opinión del árbitro, un jugador persiste en jugar de manera antideportiva, o emplea la simulación, el árbitro le mostrará tarjeta amarilla al jugador. Si la acción continúa, el árbitro le mostrará tarjeta roja, visible tanto desde el campo de juego como desde la mesa de secretaria, y ello será considerado mala conducta. El árbitro mostrará luego a la mesa el número del jugador expulsado.
- 8.- La señalización del lanzamiento de un penalti corresponderá al árbitro que controle el ataque, excepto si el jugador que lo va a lanzar es zurdo, en cuyo caso puede pedir al árbitro en defensa que efectúe la señal.
- 9.- Cuando se concedan dos tiros libres, simultáneamente por los dos árbitros, a favor del mismo equipo, el lanzamiento corresponderá al jugador al que le ha concedido el lanzamiento el árbitro en ataque.
- 10.- Cuando se sancionen faltas ordinarias simultáneamente contra distintos equipos, se lanzará un saque neutral por parte del árbitro en ataque.
- 11.- Cuando los dos árbitros piten simultáneamente, una falta ordinaria y el otro expulsión o penalti, prevalecerá la expulsión o penalti.

- 12.- Cuando jugadores de los dos equipos cometen simultáneamente faltas sancionadas con expulsión durante el juego, los árbitros deben pedir la pelota y se asegurarán de que ambos equipos y la secretaría conocen quienes han sido expulsados. El cronómetro de 30 segundos de posesión no volverá a cero, y el juego se reiniciará con un tiro libre para el equipo que tenía la posesión de la pelota. Si ningún equipo tenía la posesión cuando se señalan las expulsiones simultáneas, el cronómetro de 30 segundos de posesión volverá a cero, y el juego se reiniciará con un lanzamiento neutral.
- 13.- En el caso de que se concedan simultáneamente lanzamientos de penalti a ambos equipos, el primer lanzamiento corresponderá al equipo que estaba en posesión de la pelota. Después del lanzamiento del segundo penalti el juego se reiniciará con un tiro libre en la línea de medio campo o más atrás, por parte del equipo que tenía posesión de la pelota.

APÉNDICE B – SEÑALES UTILIZADAS POR EL EQUIPO ARBITRAL



Figura A:

El árbitro baja el brazo desde la posición vertical para señalar:

- I. el inicio del período
- II. el reinicio después de un gol
- III. el lanzamiento de un penalti.

Figura B:

Indica con un brazo la dirección del ataque y con el otro el lugar donde está el balón para ser puesto en juego en el caso de:

- I. un tiro libre;
- II. un saque de portería;
- III. un corner.



Figura C:

Para indicar un saque neutral. El árbitro señalará con su mano el lugar donde se ha de efectuar el saque neutral, indicará con los dos pulgares hacia arriba y pedirá el balón.



Figura D:

Indica la expulsión de un jugador señalando hacia el jugador y después moviendo el brazo rápidamente hacia afuera del campo de juego, indicando inmediatamente el número del jugador expulsado de forma que sea visible para el jugador y para la mesa.



Figura E:

Para indicar la expulsión simultánea de dos jugadores, el árbitro señalará con las dos manos hacia los jugadores expulsados, indicará su expulsión de acuerdo con la figura D, y señalará los números.

Figura F:

Para señalar la expulsión con sustitución de un jugador. El árbitro señalará la expulsión de acuerdo con la Figura D (o Figura E si es aplicable) y entonces girará sus manos una alrededor de la otra de tal manera que sea visible para la mesa y los jugadores. El árbitro señalará entonces el número de gorro a la mesa.





Figura G:

Para indicar la expulsión sin sustitución de un jugador. El árbitro hará la señal de expulsión de acuerdo con la Figura D (o la Figura E si es aplicable) y entonces cruzará los brazos de manera que sea visible para la mesa y para los jugadores. El árbitro señalará entonces el número de gorro a la mesa.

Figura H:

Para señalar la concesión de un penalti. El árbitro levantará su brazo con los cinco dedos de su mano visibles al aire. Avisará a la mesa el número del jugador ofensor.



Figura I:

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

Figura J:

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



Figura K:

Para indicar una falta de expulsión por hundir a un contrario. El árbitro hará un gesto hacia abajo empezando con las dos manos en una posición horizontal.



Figura L:

Para indicar una falta de expulsión por tirar de un contrario. El árbitro hará el gesto de tirar con las dos manos verticalmente extendidas y tirándolas hacia su cuerpo.



Figura M:

Para indicar una falta de expulsión por dar una patada a un contrario. El árbitro hará un movimiento de dar una patada.



Figura N:

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



Figura O:

Para indicar apoyarse o empujar a un contrario. El árbitro hará el gesto con su brazo empujando hacia fuera desde su cuerpo desde una posición horizontal.



Figura P:

Para indicar una falta ordinaria de impedir, estorbar o nadar por encima de un contrario. El árbitro hará el gesto de cruzar una mano con la otra horizontalmente.



Figura Q:

Para indicar una falta ordinaria por el hundimiento del balón. El árbitro hará el movimiento hacia abajo con su mano empezando desde la posición horizontal.

Figura R:

Para indicar una falta ordinaria de tocar pie en el suelo de la piscina. El árbitro hará un movimiento de levantar y bajar un pie.



Figura S:

Para indicar una falta ordinaria por demora indebida en el lanzamiento de un tiro libre, saque de portería o corner. El árbitro lo hará con la palma de su mano, mediante gestos visibles, subiéndola hacia arriba una o dos veces.



Figura T:

Para indicar una violación de la regla de los dos metros. El árbitro indicará el número dos con sus dedos índice y corazón hacia arriba, con el brazo en posición vertical



Figura U:

Para indicar una falta ordinaria por perder tiempo o la expiración de los 30" de posesión. El árbitro hará un gesto circular con su mano dos o tres veces.

Figura W:

Para el juez de gol indicar el inicio del período, lanzamiento de portería o lanzamiento de corner (un brazo levantado).



Figura X:

Para el juez de gol, señalar un inicio o reanudación incorrecta del juego o la reentrada incorrecta de un jugador expulsado o sustituto, levantando los dos brazos verticalmente.



Figura Y:

Para indicar un saque de portería o corner, señalando con el brazo horizontal la dirección del ataque.



Figura Z:

Para el juez de gol indicar un gol levantando y cruzando los dos brazos por encima de la cabeza.

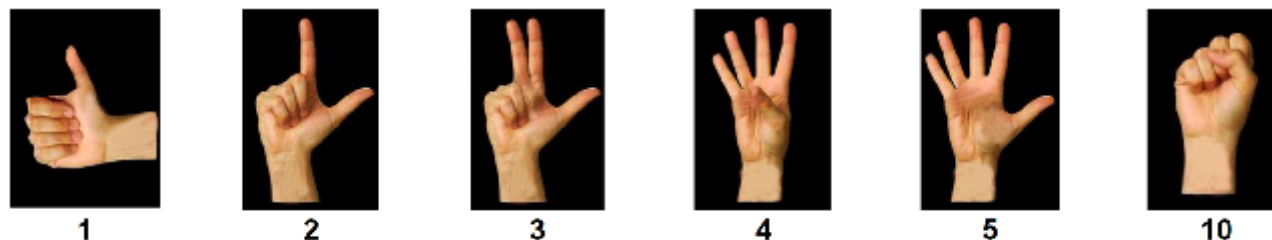


Fig. AA

Para indicar el número de gorro de los jugadores. Para mejorar la comunicación entre el árbitro, los jugadores y la secretaría, las señales se harán con ambas manos cuando el número sea superior al seis. Si el número a indicar supera el seis, una mano mostrará seis dedos y la otra los dedos restantes hasta completar el número indicado. Para el número 10, se mostrará el puño cerrado. Si el número es superior a 10, una mano estará con el puño cerrado y la otra con los dedos que falten hasta completar el número indicado.

APÉNDICE C - CÓDIGO DE CONDUCTA EN WATERPOLO.

PREÁMBULO: Este código contiene las normas básicas para conseguir un juego limpio, un comportamiento ético y honrado, y para regular las cuestiones disciplinarias generales en las competiciones de Waterpolo de la FINA.

Las reglas incluyen medidas relacionadas con incidentes en los que están implicados jugadores, jefes de equipo y oficiales¹, seguidores, espectadores, pero también incluyen al jurado o a cualquier otra persona presente en los partidos de Waterpolo de las competiciones de la FINA.

Este Código ha sido aprobado por el Bureau de la FINA en su reunión celebrada el 28 de marzo de 2001 en Barcelona.

El propósito del Código es garantizar que el deporte del Waterpolo se juegue de manera limpia, sin disturbios ni incidentes sancionables, lo cual daña su imagen o lo desprestigia.

Artículo 1.- SUBORDINADO Y SUPLEMENTARIO AL REGLAMENTO DE LA FINA

1.1 Este código está subordinado y es suplementario al Reglamento de la FINA aprobado en sus Congresos periódicos.

Artículo 2.- INFRACCIONES DE LOS MIEMBROS DEL JURADO

2.1 Las sanciones impuestas por infracciones cometidas por cualquier persona

¹ Por Oficiales se entiende cualquier persona no jugador que forme parte de un equipo (entrenadores, delegados, personal médico, etc.)

inscrita por FINA como delegado, árbitro, juez de gol o actuando en la mesa, en cualquier partido de waterpolo, será la suspensión para participar en lo que queda del torneo en el cual haya ocurrido el incidente y se remitirá un informe al Bureau de la FINA, o al Comité ejecutivo de la FINA si no está prevista ninguna reunión del Bureau, para la consideración de posibles sanciones adicionales.

2.2 Si una persona designada por FINA como Delegado, árbitro, juez de gol o para la mesa de un partido, comete una infracción de las relacionadas en estas Reglas o en el Código de Conducta de FINA y está envuelta total o parcialmente, esta persona será suspendida de por vida.

Artículo 3.- INFRACCIONES CONTRA LOS MIEMBROS DEL JURADO

3.1 Cualquier ofensa cometida por cualquier miembro de un equipo (jugador u oficial) comportará la suspensión mínima de 1 partido, hasta un máximo de suspensión para todos los partidos de las competiciones de la FINA por un periodo de 1 año.

3.2 Si la ofensa incluye violencia, resultando una lesión importante, el uso de cualquier objeto duro o cualquier otro tipo de violencia contra el cuerpo, la suspensión abarcará desde un mínimo de todos los partidos de las competiciones de la FINA durante el periodo de un año, hasta un máximo de suspensión perpetua para todas las competiciones de FINA.

3.3 Si la infracción consiste en un intento de cometer uno de los actos indicados en el punto anterior 3.2, la suspensión será desde un mínimo de 3 partidos, hasta un máximo de suspensión para todas las competiciones de la FINA durante un período de 1 año.

3.4 Las infracciones indicadas en 3.1, 3.2 y 3.3, incluyen los actos cometidos, desde 30 minutos antes del comienzo del partido, hasta 30 minutos después de acabarlo.

3.5 Si una infracción de las referidas en 3.1, 3.2 ó 3.3 se comete por una persona que no sea miembro de un equipo (jugador o no) la sanción mínima será de un aviso o expulsión de la instalación, hasta un máximo de suspensión del derecho de asistir a partidos de Waterpolo de la FINA durante el período que se determine, incluyendo a perpetuidad.

3.6 La sanción mínima por una infracción según el artículo 3 se puede incrementar en caso de reincidencia por parte de la misma persona.

Artículo 4.- ACTOS CONTRA MIEMBROS DE UN EQUIPO (JUGADORES Y OFICIALES)

4.1.- En caso de brutalidad o cualquier acto no contemplado en los puntos 20-22 del reglamento de la FINA, cometido por un jugador contra otros jugadores u oficiales de un equipo, la suspensión será de un mínimo de 1 partido hasta un máximo de todos los partidos de las competiciones de la FINA durante un período de un año.

4.2.- Si la falta es cometida por un oficial de un equipo contra cualquier jugador u oficial de otro equipo, la suspensión será de un mínimo de 1 partido hasta un

máximo de suspensión a perpetuidad para las competiciones de la FINA.

4.3.- Si la infracción se comete por otra persona, la sanción mínima será la expulsión de la instalación, y la máxima la suspensión del derecho de asistir a partidos de waterpolo de la FINA para un período determinado, incluyendo a perpetuidad.

4.4.- La sanción mínima por cualquier infracción, según el artículo 5, puede incrementarse, en caso de reincidencia por parte de la misma persona.

Artículo 5.- OTRAS INFRACCIONES

5.1.- Para cualquier infracción cometida por cualquier miembro de un equipo (jugador o no) contra representantes de la prensa, espectadores, personal de la instalación, o cualquier otra persona presente en la instalación durante el partido, corresponderá una sanción entre un mínimo de un año para todos los partidos de competiciones FINA, y un máximo de suspensión del derecho de asistir a partidos de Waterpolo de competiciones FINA durante un periodo determinado, incluyendo a perpetuidad.

5.2.- En caso de declaraciones verbales o escritas de tipo o naturaleza abusiva, dirigidas contra la FINA, cualquier federación, organizador, autoridad, o cualquier otra persona, que no estén prevista en algún otro apartado de este Código, la sanción será de un mínimo de tres partidos hasta un máximo de un año de suspensión para todos los partidos de competiciones FINA.

5.3.- La sanción mínima por cualquier falta o infracción, según este artículo 6, se puede incrementar en caso de reincidencia.

Artículo 6.- INFRACCIONES COMETIDAS POR EQUIPOS

6.1.- Si más de tres miembros del mismo equipo, incluyendo oficiales no jugadores, cometen faltas sancionadas de acuerdo con los artículos 4, 5 ó 6, en el mismo partido, dicho equipo será sancionado con la descalificación y una suspensión mínima del próximo partido del torneo, y máxima de tomar parte en cualquier competición FINA durante un año.

6.2.- La suspensión según 6.1 significa que, en el partido o los partidos para los cuales el equipo haya sido suspendido, se concederá al equipo contrario un resultado favorable de 5-0.

Artículo 7.- PROCEDIMIENTO PARA LA IMPOSICION DE SANCIONES

7.1.- Las sanciones por las infracciones previstas en 3.1 y 3.5 se impondrán por el TWPC dentro de las 24 horas siguientes a la finalización del partido, con notificación inmediata al jugador (o jugadores), oficiales u otras personas suspendidas.

7.2.-El TWPC tendrá el derecho de suspender provisionalmente a cualquier persona que haya cometido infracciones, según 2.1, 2.2, 3.2, 3.3 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 5.1, 5.2 y 6.1, debiendo someter inmediatamente el caso al Bureau de la FINA o al Comité

Ejecutivo de la FINA, cuando el *Bureau* no esté convocado.

7.3.- Las sanciones de acuerdo con 2.1, 2.2, 3.2, 3.3, 3.5, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 5.1, 5.2 y 5.3 se impondrán por el Bureau de la FINA o por el Comité Ejecutivo, si el *Bureau* no está convocado.

7.4.- Las sanciones que impliquen descalificación y suspensión de un equipo para uno o más partidos en el mismo torneo, se impondrán por el TWPC, dentro de las 24 horas siguientes a la finalización del partido, y se notificarán inmediatamente a los oficiales del equipo, a su federación y al *Bureau* de la FINA.

7.5.- Las sanciones que impliquen la suspensión de un equipo, de acuerdo con el artículo 6.1, para un período superior al torneo, serán impuestas por el Bureau de la FINA o por el Comité Ejecutivo, si el Bureau no está convocado.

7.6.- Tal como se usa en este Código, “suspensión” por infracciones que no se contemplen en las normas 3.1, 3.2, 3.5 y 4.1 tendrán el significado que FINA especifique, sólo para competiciones FINA, o que la persona sancionada no participará en ninguna actividad de FINA, o de ninguna de sus Federaciones miembro, en cualquier disciplina de la FINA, incluyendo actuar como competidor, delegado, entrenador, dirigente, médico u otro representante de FINA o de una federación miembro. La suspensión entrará en vigor desde la fecha especificada por la autoridad competente.

7.7.- Si un jugador u oficial está suspendido para un partido determinado, el número de jugadores u oficiales en el banquillo del equipo, se reducirá de manera correspondiente, siempre que haya, al menos, un oficial en el banquillo.

Artículo 8.- PRUEBAS

8.1 Los árbitros, los oficiales de partidos o los gestores de la competición tendrán la responsabilidad de establecer qué infracciones de las Reglas de Waterpolo y de este Reglamento son las que han ocurrido.

Artículo 9.- CONSIDERACIÓN

9.1 En la imposición de cualquier sanción se debe de tener en cuenta la naturaleza de la infracción, las circunstancias en las que se produjo, la gravedad de la infracción, el carácter de la acción y otras consideraciones que estén de acuerdo con los objetivos de la FINA.

Artículo 10.- APELACIONES

10.1 Una persona sancionada por el Comité Disciplinario puede apelar ante la Junta del comité organizador dentro de los siguientes 21 días a partir de la fecha de recepción de la decisión, incluida la sanción de la parte que apela y de conformidad con las normas del organismo en cuestión.