

REGLAMENTO DE WATERPOLO

2005-2009

REGLAMENTO DE WATERPOLO

SUMARIO

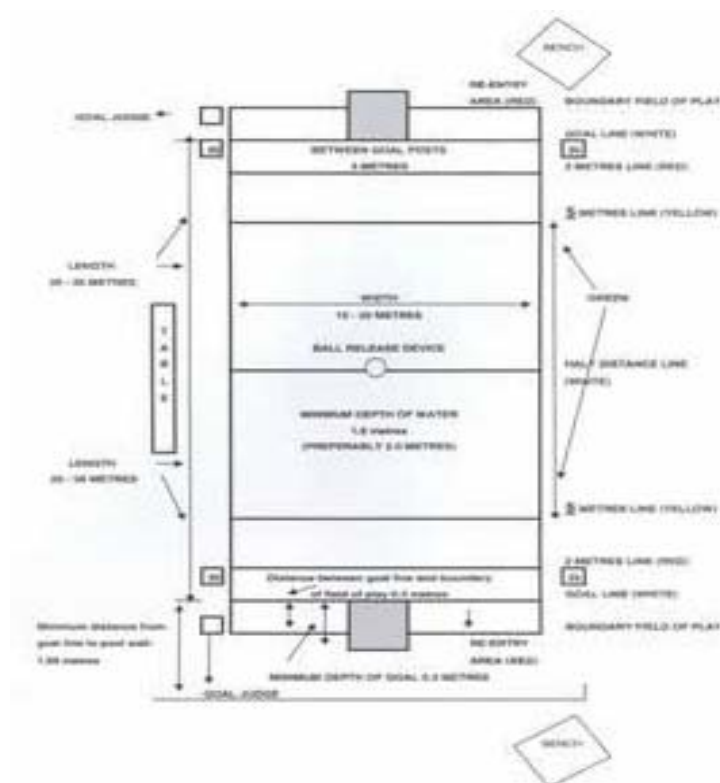
- WP 1 Campo de juego y equipamiento
 - WP 2 Porterías
 - WP 3 La pelota
 - WP 4 Gorros
 - WP 5 Equipos y sustitutos
 - WP 6 Equipo arbitral
 - WP 7 Árbitros
 - WP 8 Jueces de gol
 - WP 9 Cronometradores
 - WP 10 Secretarios
 - WP 11 Duración del partido
 - WP 12 Tiempos muertos
 - WP 13 Inicio del partido
 - WP 14 Goles
 - WP 15 Reanudación después de un gol
 - WP 16 Saque de portería
 - WP 17 Corner
 - WP 18 Neutral
 - WP 19 Tiros libres
 - WP 20 Faltas ordinarias
 - WP 21 Expulsiones
 - WP 22 Penaltis
 - WP 23 Lanzamiento de penaltis
 - WP 24 Faltas personales
 - WP 25 Accidente, lesión o indisposición
- Apéndice A Instrucciones para el doble arbitraje
Apéndice B Señalizaciones del equipo arbitral
Apéndice C Reglas F.I.N.A. (FR)

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 metros para partidos masculinos. La distancia entre las dos líneas de gol no será inferior a 20 metros ni superior a 25 metros para partidos femeninos. La anchura del campo de juego deberá estar comprendido entre 10 y 20 metros y el límite del campo de juego se situará 0,30 m. detrás de la línea de gol.

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:

señales blancas : línea de gol y línea del centro del campo.
señales rojas : línea de 2 metros desde la línea de gol.
señales amarillas : línea de 5 metros desde la línea de gol.

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 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 1.9 El secretario ha de disponer de banderas independientes, de color rojo, blanco y azul 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 situada 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 90 a 97 kPa

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 83 a 90 kPa

WP 4 GORROS

WP 4.1 Los gorros de los dos equipos serán de diferente 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 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. Los protectores de las orejas 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 sustituto del portero podrá usar 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 4.4 En encuentros internacionales, el gorro puede mostrar en su parte frontal las tres letras del código internacional del país y 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 siete jugadores, uno de los cuales será el portero y llevará puesto el gorro de portero, y no más de seis reservas

que podrán intervenir como sustitutos. Un equipo 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 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 **o durante los tiempos muertos. El primer entrenador del equipo atacante se podrá mover hasta la línea de 5 metros.** Los equipos cambiarán de campo y de banquillo sólo a la mitad del partido y antes de empezar el **segundo** período de la prórroga. 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 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 durante el partido, dejando el campo de juego por la zona de reentrada de su propia línea de gol. El sustituto podrá entrar en el campo de juego, desde la zona de reentrada, tan pronto como el otro jugador haya aparecido por encima de la superficie del agua dentro de la zona de reentrada. Si el portero es sustituido según esta regla, su sustituto deberá llevar el gorro de 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, exceptuando en el tiempo muerto.

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

- a) durante los intervalos entre cada parte del encuentro, incluyendo las prórrogas
- 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 puede reincorporarse al juego, jugando en cualquier otra posición.

WP 5.10 Si un portero es sustituido por razones médicas, los árbitros permitirán su sustitución inmediata por un suplente que jugará con el gorro de portero

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 y secretarios, 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 ocho 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 20.17. 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 20.17. El secretario efectuará las anotaciones en el acta, tal como se establece 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 20.17. El secretario número 1 efectuará las anotaciones en el acta, tal como se establece en la regla WP 10.1 (a). El secretario número 2 controlará a los jugadores expulsados y la tercera falta personal, tal como establece la regla WP 10.1 (b), (c) y (d), controlando la reentrada incorrecta de los jugadores expulsados, la entrada incorrecta de un jugador sustituto, las expulsiones de los jugadores y la tercera falta personal.

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 reinicios 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 El árbitro no señalará una falta si, en su opinión, el hacerlo favorece al equipo infractor. Los árbitros no sancionarán una falta ordinaria cuando todavía hay posibilidad de jugar la pelota.

Nota: Los árbitros deben aplicar este principio en toda su extensión, por ejemplo, no pueden señalar una falta ordinaria a favor de un jugador del equipo atacante que está en posesión de la pelota y continúa avanzando con ventaja hacia la portería contraria, porque esto se considera dar ventaja al equipo infractor.

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, puede 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 momento de reentrada del jugador o del sustituto.
- d) anunciar de forma audible el último minuto del partido y el último minuto del segundo período de la prórroga.
- 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; excepto si previamente el árbitro autorizó la reentrada del jugador expulsado o de su sustituto, como consecuencia de algún cambio de posesión de pelota.
- c) levantar la bandera roja y pitar cuando se produzca una reentrada incorrecta de un jugador expulsado o de un sustituto (incluyendo si el juez de gol la señala). Esta señalización comportará la parada inmediata del juego.
- d) señalar, sin demoras, 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 DURACIÓN DEL PARTIDO

WP 11.1 La duración del partido es de cuatro períodos de **ocho** minutos de juego efectivo cada uno de ellos. El tiempo comienza cuando algún 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 11.2 Habrá dos minutos de intervalo entre **el primer y el segundo periodo y entre el tercer y el cuarto periodo y cinco minutos entre el segundo y el**

tercer periodo. Los equipos, incluyendo jugadores, entrenadores y oficiales, cambiarán de lado antes del inicio del tercer período y del **segundo** período de la prórroga.

WP 11.3 Si se llegara al final del partido con el resultado de empate y fuera necesario un ganador, se disputará una prórroga después de un descanso de cinco minutos. La prórroga consistirá en dos períodos de tres minutos, con un intervalo de **dos minutos** para que los **equipos** puedan cambiar de lado. Si al final de las dos partes de la prórroga persistiera el empate, se efectuarán lanzamientos de penaltis.

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

- a) Si están implicados los dos equipos que acaban de finalizar el partido, el lanzamiento de penaltis empezará inmediatamente y será controlado por los mismos árbitros.
- b) En caso contrario, el lanzamiento de penaltis se efectuará 30 minutos después de la finalización del último partido de la ronda o a la primera oportunidad que sea posible. Los árbitros que intervinieron en el último partido de la ronda serán los encargados de dirigir los lanzamientos siempre que sean neutrales.
- c) En el caso de que estén implicados dos equipos, se requerirá a los respectivos entrenadores que designen cinco jugadores y un portero que van a participar en los lanzamientos de penaltis; el portero se puede cambiar en cualquier momento siempre que el sustituto esté incluido en la lista de jugadores que hayan jugado el partido.
- d) Los cinco jugadores se deben designar en un orden que determinará la secuencia según la cual dichos jugadores efectuarán los lanzamientos. Dicha secuencia no se puede cambiar.
- e) Los jugadores que hayan sido excluidos del partido no pueden formar parte de la lista de cinco jugadores que vayan a efectuar los lanzamientos **o para sustituir al portero.**
- f) **Si el portero es expulsado durante el lanzamiento de un penalti, un jugador de la lista de 5 podrá sustituirle pero sin los privilegios del portero; después del lanzamiento, el jugador podrá ser sustituido por otro jugador o portero suplente.**
- g) Los lanzamientos se efectuarán alternativamente en una y otra portería y todos los jugadores, a excepción del jugador que va a lanzar y del portero defensor, deben estar sentados en el banquillo de su respectivo equipo.
- h) El equipo que vaya a efectuar el primer lanzamiento se decidirá por sorteo.
- i) Si los equipos siguen empatados después de haber completados la serie inicial de cinco lanzamientos, los mismos cinco jugadores lanzarán alternativamente penaltis hasta que un equipo falle y el otro marque.

- j) Si hay tres o más equipos implicados, cada equipo lanzará cinco penaltis contra cada uno de los otros equipos, alternando en cada lanzamiento. El orden del primer lanzamiento se decidirá por sorteo.

WP 11.4 Un reloj situado en un lugar visible mostrará el tiempo de forma descendente (esto es, mostrará el tiempo efectivo que queda para finalizar cada período).

WP 12 TIEMPOS MUERTOS

WP 12.1 Cada equipo puede solicitar tres tiempos muertos en cada partido. El tercer tiempo muerto sólo se podrá solicitar durante las prórrogas. La duración de los tiempos muertos será de un minuto. El tiempo muerto se puede solicitar en cualquier momento, 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 sus silbatos **y los jugadores regresaran a sus respectivas mitades del terreno de juego.**

WP 12.2 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 excepto:

- a) si el tiempo muerto ha sido solicitado antes del lanzamiento de un penalti o de corner, en cuyo caso se mantendrá el lanzamiento.

Nota: El tiempo de posesión de la pelota continúa desde el reinicio del juego después del tiempo muerto.

WP 12.3 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 12.4 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.

WP 12.5 Al reiniciarse el juego después de un tiempo muerto, los jugadores pueden estar en cualquier posición en el campo de juego, excepto si se reanuda con un penalti o córner, en que se aplicarán las reglas correspondientes.

WP 13 INICIO DEL JUEGO

WP 13.1 Antes del inicio del partido los capitanes de ambos equipos, en presencia de los árbitros, lanzarán una moneda al aire y el ganador elegirá el lado del campo de juego.

WP 13.2 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.

WP 13.3 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 13.4 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 14 GOLES

WP 14.1 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 14.2 Se puede marcar un gol desde cualquier parte del campo de juego; tan sólo el portero no puede jugar o tocar la pelota más allá de la línea de medio campo.

WP 14.3 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 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 por un jugador directamente a su propia portería
- c) en un lanzamiento inmediato en un saque de portería
- d) en un lanzamiento inmediato en un tiro libre señalado más allá de la línea de cinco metros.

Nota: Se puede marcar gol por un jugador que lance directamente a portería desde fuera de cinco metros después de que a su equipo le haya sido concedido un tiro libre fuera de cinco metros. El jugador no podrá marcar gol después de que la haya puesto en juego, a menos que haya sido tocada intencionadamente por otro jugador, exceptuando el portero del equipo defensor.

Si cuando se concede una falta la pelota se encuentra dentro de la zona de

cinco metros, o más cerca de la portería del equipo defensor, se puede marcar gol según esta regla, si la pelota se devuelve sin demora, tanto al punto en el que se ha cometido la falta, como a cualquier punto de la misma línea de la falta o a cualquier sitio situado detrás de dicha línea, siempre que el lanzamiento se efectúe inmediatamente desde esta posición.

No puede ser marcado un gol, según esta regla, al reanudarse el juego después de:

- a) un tiempo muerto
- b) un gol
- c) una lesión, incluyendo hemorragia
- d) reemplazar un gorro
- e) cuando el árbitro solicite el balón
- f) cuando el balón sale por los laterales del campo de juego
- g) por cualquier otra demora.

WP 14.4 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 completamente la portería, o cualquier jugador defensor dentro de su área de 5 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 habría 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 15 REANUDACIÓN DESPUÉS DE UN GOL

WP 15.1 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. Los árbitros reiniciarán el juego en el momento en que todos los jugadores estén en sus respectivas mitades del campo de juego. 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 16 SAQUE DE PORTERÍA

WP 16.1 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 jugada o tocada en último lugar por **cualquier otro jugador que 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 **5** metros
 - II un tiro libre señalado fuera de los **5** metros pero no jugado de forma inmediata
 - III un saque de portería que no se juega inmediatamente
 - IV un lanzamiento de corner.

WP 16.2 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 portería debe ser ejecutado por el jugador que se encuentre más cerca del balón.** No deben producirse demoras en la puesta en juego de un tiro libre, saque de portería o corner, 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 19.4, 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.

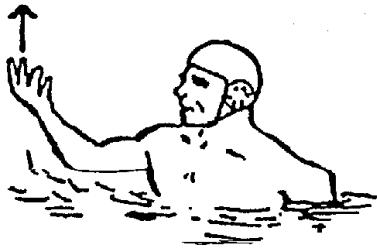


Figura 2



Figura 1

WP 17 CORNER

WP 17.1 Se concederá corner 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 defensor deliberadamente envíe el balón fuera de la línea de gol.**

WP 17.2 El lanzamiento del corner será 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.

Nota: En la regla WP 16.2 se indica cómo debe efectuarse la puesta en juego.

WP 17.3 No puede haber ningún jugador del equipo atacante dentro de la zona de dos metros en el momento de efectuarse el córner.

WP 17.4 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 18 SAQUE NEUTRAL

WP 18.1 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 cada equipo cometan falta 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 la pelota toca o queda retenida en algún obstáculo por encima del campo de juego.

WP 18.2 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 18.3 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 19 TIRO LIBRE

WP 19.1 Un tiro libre debe de lanzarse desde donde se haya producido la falta, excepto:

- a) si el balón está más lejos con respecto a la portería del equipo defensor, el tiro libre debe efectuarse desde el lugar donde se encuentre el balón
- b) si la falta es cometida por un jugador defensor dentro del área de 2 metros, el tiro libre debe de ser lanzado en la línea desde la línea dos metros, a la altura de donde se haya producido la falta o, si el balón está fuera del área de 2 metros desde el lugar donde esté el balón
- c) en otros casos previstos en el Reglamento

Un tiro libre efectuado desde una posición incorrecta deberá lanzarse de nuevo.

WP 19.2 El tiempo permitido para ejecutar el lanzamiento del tiro libre queda a discreción de los árbitros; será razonable, sin demoras innecesarias, aunque no tiene por qué ser inmediato. Si un jugador que está claramente en la posición más favorable de ejecutar el tiro libre, no lo hiciera, deberá ser considerado como infracción.

WP 19.3 Es responsabilidad del equipo beneficiario de un tiro libre devolver la pelota para efectuar el lanzamiento.

WP 19.4 El lanzamiento de un tiro libre se efectuará de tal modo que todos los jugadores puedan ver cuando 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 16.2 que determina la manera de efectuar el tiro libre .

WP 20 FALTAS ORDINARIAS

WP 20.1 Se considerarán como faltas ordinarias las infracciones indicadas en las siguientes reglas (WP 20.2 a WP 20.18) las cuales serán castigadas con 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 20.2 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 el balón no se hubiera lanzado al campo de juego, desde la línea de medio campo.

WP 20.3 Ayudar a un jugador en el inicio de una parte o en cualquier momento durante el juego.

WP 20.4 Cogerse o empujarse de los postes de la portería o barras que la sostienen, apoyarse en las barras o cualquier otro punto fijo, excepto en las diferentes salidas. Cogerse o empujarse de los bordes de la piscina durante el juego.

WP 20.5 Tomar parte activa en el juego estando de pie en el fondo de la piscina, andar sobre dicho 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 **cinco** metros.

WP 20.6 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 in-

fringiendo esta regla, y si esta acción la realiza para evitar un gol probable, se debe señalar penalti de acuerdo con la regla WP 22.2.

Figura 3



WP 20.7 Golpear la pelota con el puño cerrado. Esta regla no se ha de aplicar al portero cuando éste se encuentre dentro de su área de cinco metros.

WP 20.8 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 área de cinco metros.

WP 20.9 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: 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 4). El jugador también tiene la pelota si nada con ella cogida o si mantiene el contacto con ella teniéndola encima del agua (figura 5). Nadar con la pelota (driblar), tal como se muestra en la figura 6, no se considera tenerla.

Figura 4

Figura 5



Figura 6

Una forma muy común de estorbar es nadar cruzando por encima de las piernas de un jugador (figura 7), 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 8 muestra a un jugador que, manteniendo la pelota en su mano, intenta empujar al contrario para conseguir más espacio. La figura 9 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 10 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 7

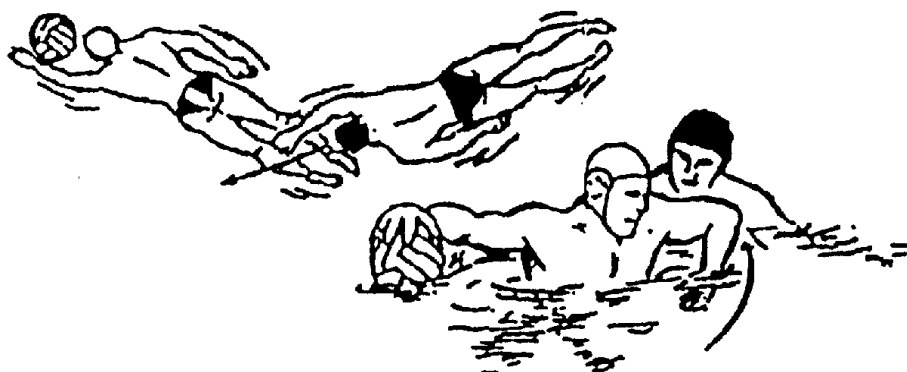


Figura 8

Figura 9

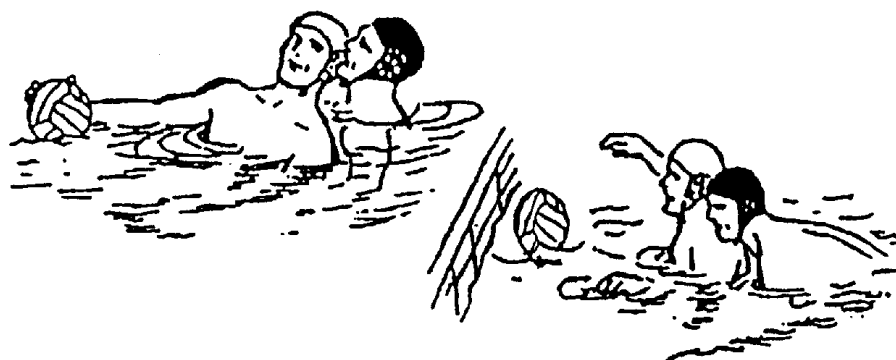


Figura 10

WP 20.10 Empujar o apoyarse en un contrario que no esté en posesión del balón

Nota: Empujar puede hacerse de varias formas, con la mano (figura 11) o con el pie (figura 12). 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.

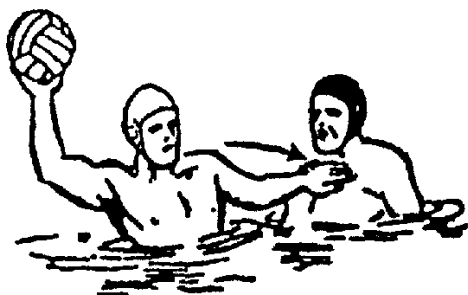


Figura 11



Figura 12

WP 20.11 Para un jugador del equipo en posesión de la pelota, cometer una falta contra la regla WP 20.9 (estorbar a un contrario) o WP 20.10 (empujar o apoyarse en un contrario), antes de efectuar el lanzamiento de un tiro libre, saque de portería o corner

WP 20.12 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 éste 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 20.13 Ejecutar un penalti de manera antirreglamentaria.

Nota: Ver WP 23.4 sobre la forma de ejecutar el penalti.

WP 20.14 Entretenerse indebidamente en el lanzamiento de un tiro libre, saque de portería o córner.

Nota: Ver nota de WP 16.2

WP 20.15 Para el portero, salir o tocar la pelota más allá de la línea de medio campo.

WP 20.16 Lanzar la pelota fuera del campo de juego, incluyendo si rebota en los bordes por encima del nivel del agua.

WP 20.17 Para un equipo, retener la posesión del balón durante más de **30** segundos de juego efectivo sin lanzar a la portería contraria. 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 recupere la posesión de la pelota.
- b) cuando un equipo recupera la posesión de la pelota. No se considera 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, penalti, saque de portería, córner o neutral.

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 ha de decidir si se trataba o no de un lanzamiento a portería aunque los árbitros tienen la decisión final.

WP 20.18 Perder tiempo.

Nota: El árbitro puede siempre conceder una falta ordinaria según esta regla, antes de que concluya el período de **30** segundos de posesión.

Se debe considerar pérdida de tiempo para el portero del equipo defensor si, siendo el único jugador de su equipo que está en su propio medio campo de juego, recibe la pelota de un compañero que se encuentra en la otra mitad del campo.

En el último minuto de juego, los árbitros deben asegurarse de que hay pérdida de tiempo intencionada antes de aplicar esta regla.

WP 21 EXPULSIONES

WP 21.1 Cometer alguna de las siguientes infracciones (WP 21.4 a WP 21.17), 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 21.2 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 21.11 (falta de respeto).

Nota: Un jugador expulsado (incluyendo el caso de que lo sea por el resto del partido) deberá permanecer en el agua e ir (aunque sea por debajo) hacia la zona de reentrada de su propia línea de gol, sin interferir en el juego. Puede nadar desde el campo de juego a cualquier punto de la línea de gol y nadar por detrás de la portería hacia 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 21.3 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 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

Después de que se haya marcado un gol, el jugador expulsado o su sustituto

puede entrar 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.

Notas: El árbitro no debe de indicar la entrada a un sustituto, ni el secretario debe de 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.

La principal 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 presume 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. Los árbitros y el secretario tomarán nota de qué equipo estaba en posesión de la pelota al acabar el período, si hubiera un jugador expulsado.

WP 21.4 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 21.5 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 haya salido de la mano del jugador que lanza

Notas: 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

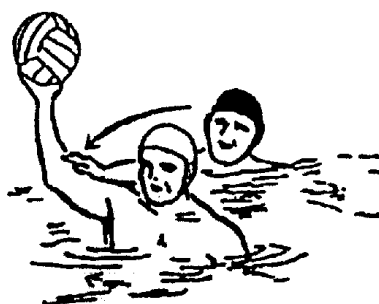
determinarán si la acción de este jugador es intencionada.

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 13) o estorbando el movimiento del lanzador (figura 14). Para los casos de interferencia en el lanzamiento de un penalti, ver también WP 21.16.

Figura 13



Figura 14



WP 21.6 Intentar jugar o bloquear un tiro con las dos manos fuera del área de 5 metros.

Nota: Si un jugador defensor situado fuera del área de los 5 metros levanta las dos manos en un intento por jugar o bloquear un disparo a gol, el jugador será expulsado.

WP 21.7 Salpicar intencionadamente a la cara de un contrario.

Notas: 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 15). 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 15

El castigo por salpicar intencionadamente a un contrario es expulsión, según la regla WP 21.6, o penalti, según WP 22.2, si el contrario está dentro del área de 4 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 cuatro metros.

WP 21.8 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 21.7 dentro del área de cuatro metros con el objeto de evitar un gol probable, se debe sancionar con penalti.

Figura 16

Figura 17

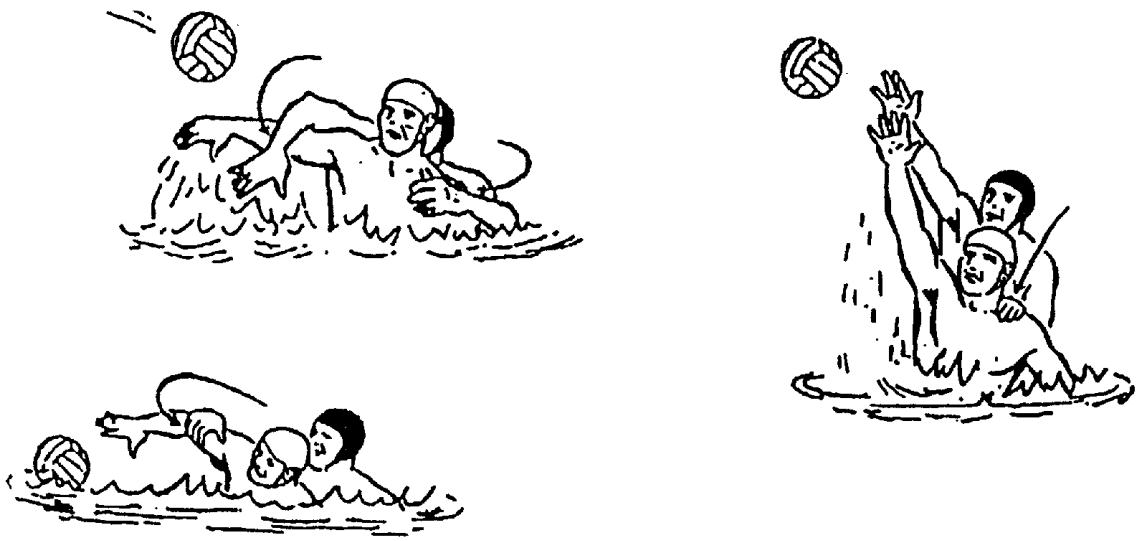


Figura 18

WP 21.9 Dar patadas o golpear a un adversario intencionadamente o hacer movimientos desproporcionados con tal intención.

Notas: 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 atacante, 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 21.11 (brutalidad) antes que según WP 21.9.



Figura 19

WP 21.10 Ser culpable de mala conducta, incluyendo el uso de lenguaje grosero, violencia o persistencia en el juego sucio, **no obedecer o mostrar falta de respeto al equipo arbitral o en contra del espíritu de las reglas y ser proclibe traer el juego en descrédito**, etc. El jugador infractor, será excluido por el resto del partido con sustitución, después que ocurra el primero de los casos indicados en WP 21.3.

Nota: Si un miembro de un equipo comete cualquiera de las ofensas mencionadas en esta regla durante el intervalo entre periodos, durante un tiempo muerto o antes de reanudarse en juego después de que su equipo haya marcado un gol, el jugador será expulsado por el resto del partido y su sustitución se permitirá, después del periodo de pausa, cuando el equipo del jugador expulsado haya tomado posesión del balón (lo que significa tener el control del balón), o en otras situaciones, después de que se produzca cualquiera de los casos indicados en WP 21.3

WP 21.11 Cometer un acto de brutalidad (incluyendo dar patadas, golpear o intentarlo deliberadamente con maliciosa intención) contra un contrario u oficial, ya sea durante el juego (incluyendo las paradas de juego o los tiempos muertos) o en el intervalo entre los períodos. **El jugador culpable debe ser expulsado por el resto del partido y un lanzamiento de penalti será concedido al equipo contrario. El jugador culpable podrá ser sustituido cuando hayan transcurrido 4 minutos de juego real.**

Notas: Esta Regla también se aplicara si un acto de brutalidad ocurre durante el intervalo entre periodos y el lanzamiento de penalti será concedido. Estas indicaciones no se aplicaran, sin embargo, antes de que el partido en realidad haya comenzado.

En el caso de brutalidad en cualquier momento por un sustituto que no está en el agua, el jugador culpable será expulsado por el resto del partido. El capitán del equipo ordenará que salga del agua un jugador a su elección y el equipo continuará con un jugador menos **durante cuatro minutos**. El jugador que ha salido del agua podrá, en consecuencia, volver a jugar como uno de los jugadores restantes, y no se le anotará ninguna falta personal por su salida del agua.

WP 21.12 Para un jugador del equipo que no está en posesión de la pelota, cometer alguna de las siguientes infracciones antes del lanzamiento de un tiro libre, saque de portería, córner o penalti, o, para un jugador de cualquier equipo, cometer alguna de las siguientes infracciones antes del lanzamiento de un saque neutral:

WP 20.9.- estorbar a un contrario
WP 20.10.- empujar o apoyarse en un contrario
WP 21.4 a WP 21.11.- cometer una falta de expulsión

Se mantendrá el lanzamiento original (incluyendo el saque neutral). El jugador será expulsado por el resto del partido en los casos que las reglas así lo prevean.

WP 21.13 Para un jugador de cada equipo, cometer cualquiera de las siguientes faltas simultáneamente antes del lanzamiento de un tiro libre, saque de portería, córner o saque neutral:

WP 20.9 - molestar a un contrario
WP 20.10 - empujar o apoyarse en un contrario
WP 21.4 a WP 21.11 - cometer una falta de expulsión

Ambos jugadores serán expulsados **y el equipo en ataque mantendrá la posesión del balón**. Los jugadores han de ser expulsados por el resto del partido cuando las reglas así lo prevean.

Notas: Los jugadores expulsados según esta regla, no podrán entrar hasta que suceda cualquiera de los casos indicados en WP 21.3, **o al siguiente cambio de posesión**.

Si los jugadores expulsados según esta regla, tuvieran derecho a entrar antes de que alcanzaran sus respectivas zonas de reentrada, el árbitro situado en defensa dará autorización a reentrar a cada jugador, tan pronto haya llegado. El árbitro no tiene que esperar a que los dos estén preparados para reentrar.

El equipo con posesión del balón cuando la expulsión simultánea fue cometida reanudará el juego con el lanzamiento de un tiro libre, saque de portería, corner o penalti. En caso de saque neutral, el árbitro reanudará el juego de acuerdo con la regla WP 18.

WP 21.14 Para un jugador del equipo en posesión de la pelota, cometer una falta contra las reglas WP 21.4 a WP 21.11 (expulsión) antes del lanzamiento de un tiro libre, saque de portería, córner o penalti, excepto:

- a) si el jugador es expulsado por el resto del partido, cuando las reglas así lo prevean
- b) si la falta se comete antes del lanzamiento de un penalti, en cuyo caso se mantendrá dicho lanzamiento.

WP 21.15 Para un jugador expulsado o 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 la alineación de la portería

Si esta falta es cometida por un jugador del equipo que no esta en posesión del balón, el jugador culpable será expulsado y se concederá un penalti al equipo contrario.

Si esta falta es cometida por un jugador del equipo que esta en posesión del balón, el jugador culpable será expulsado y se concederá un tiro libre al equipo contrario.

WP 21.16 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 21.3, 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 dos 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 21.17 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 21.18 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 21.19 Si un jugador expulsado interfiere intencionadamente en el juego, lo cual incluye afectar 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 21.20 En el caso de que un partido continúe con prórroga, el período de

expulsión de cualquier jugador expulsado se mantendrá en la prórroga. Las faltas personales señaladas durante el período de juego normal, se mantendrán en las prórrogas y a un jugador expulsado, según el reglamento, por el resto del partido, no se le permitirá jugar en las prórrogas.

WP 22 PENALTI

WP 22.1 Se considerará penalti cometer cualquiera de las siguientes infracciones (WP 22.2 a WP 22.7), y será castigado con el lanzamiento de penalti a favor del equipo contrario.

WP 22.2 Para un jugador defensor, cometer cualquier falta dentro del área de **cinco** metros para evitar un gol probable.

Notas: 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, **jugar o intentar jugar la pelota, o bloquear un disparo con las dos manos** (figura 21)
- c) **para un jugador del equipo defensor intencionalmente bloquear o intentar bloquear un pase con las dos manos.**
- d) **para un jugador del equipo defensor,** tocar la pelota con el puño cerrado (figura 22)
- e) para el portero u otro defensor, mantener la pelota hundida cuando se es atacado

Figura 20



Figura 21

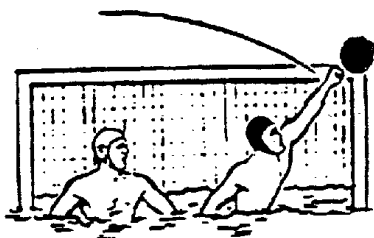
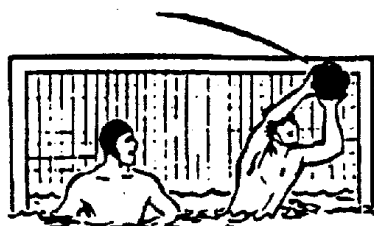


Figura 22

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 cinco metros, para evitar un gol probable).

WP 22.3 Para un jugador defensor golpear o dar patadas a un contrario o cometer un acto de brutalidad dentro del área de cinco metros. En el caso de brutalidad, el jugador infractor, debe ser expulsado por todo el partido y el sustituto podrá entrar en el terreno de juego cuando hayan transcurrido cuatro minutos de juego real, además del lanzamiento del penalti.

WP 22.4 Para un jugador expulsado interferir intencionadamente en el juego, incluyendo afectar la alineación de la portería.

WP 22.5 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 21.3.

WP 22.6 Para un jugador o sustituto que no está autorizado a participar en el juego en ese momento, según el Reglamento, entrar en el campo de juego. El jugador culpable ha de ser expulsado por el resto del partido con sustitución. El sustituto podrá entrar en el terreno de juego cuando sea apropiado, después de que ocurra cualquiera de los casos indicados en la regla WP 21.3.

WP 22.7 Para el entrenador del equipo que no está en posesión del balón solicitar un tiempo muerto, o, para cualquier miembro del banquillo que no sea un jugador, realizar cualquier acción para evitar un gol probable. En este caso no se anotará la falta personal.

WP 22.8 Si en el último minuto del partido es señalado un penalti a un equipo, el entrenador podrá elegir mantener la posesión y ser concedido un tiro libre. El cronometrador restituirá el tiempo de posesión.

NOTA: Es responsabilidad del entrenador hacer una clara señal sin demora si su equipo desea mantener la posesión de la pelota de acuerdo con esta Regla.

WP 23 LANZAMIENTO DE PENALTI

WP 23.1 Un lanzamiento de penalti lo debe de efectuar cualquier jugador del equipo beneficiado, excepto el portero, desde cualquier punto de la línea de

cinco metros.

WP 23.2 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 23.3 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 especificación de la señal del árbitro se hará de forma que facilite la ejecución del penalti. 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 23.4 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 23.5 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 23.6 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 de lanzar el 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 24 FALTAS PERSONALES

WP 24.1 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 24.2 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 21.3. Si la tercera falta personal se produce como consecuencia de un penalti, la entrada del sustituto será inmediata.

WP 25 ACCIDENTE, LESIÓN O INDISPOSICIÓN

WP 25.1 Un jugador sólo puede salir del agua, 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 entrar por la zona de reentrada de su propia línea de gol, en una parada apropiada del juego y con permiso del árbitro.

WP 25.2 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 25.3 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 25.4 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 25.5 Excepto en las circunstancias descritas en WP 25.2 (hemorragia) al

jugador que haya sido retirado no se le permitirá reincorporarse al encuentro, si ya ha sido cambiado por un sustituto.

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 período en que los equipos no cambien de lado.

3.- Al inicio del partido y de cada período, 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), se situará en la línea del jugador atacante más retrasado.

6.- Cuando se conceda un tiro libre, saque de portería o corner, 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. Si es necesario, y para evitar dudas, 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 efectuarán las señales indicadas en el Apéndice B para indicar el motivo de la falta que han sancionado.

7.- 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.

8.- 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.

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

10.- Cuando un árbitro señale expulsión contra un equipo y, simultáneamente el otro árbitro señale penalti contra el equipo contrario, se expulsará a ambos jugadores infractores y se lanzará un saque neutral.

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, con el juego en marcha o parado, los dos jugadores serán expulsados y **el equipo con posesión de la pelota reanudará el juego con un tiro libre o si las faltas de expulsión son cometidas en juego parado, con el tiro libre ya concedido al equipo en posesión de la pelota.**

13.- En el caso de sancionar simultáneamente penalti para ambos equipos, lanzará primero el equipo que estaba en posesión de la pelota. Después se lanzará el segundo penalti y, a continuación, se reanudará el juego con un saque neutral en la línea de medio campo.

APENDICE B - Señales utilizadas por los Árbitros

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. en 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 cuatro 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 patada con una pierna mientras se apoya con la otra.

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 con su brazo hará el gesto de empujar hacia afuera 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 35" de posesión. El árbitro hará un gesto circular con su mano dos o tres veces.

Figura V:

Para el juez de gol indicar el inicio del período (un brazo levantado) .

Figura W:

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

Figura X:

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

Figura Y:

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

Figura Z:

Para indicar el número de gorro de los jugadores.

Para mejorar la comunicación entre el árbitro, los jugadores y la secretaria, las señales se harán con ambas manos cuando el número sea superior al cinco. Si el número a indicar supera el cinco, una mano mostrará cinco 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.

APENDICE C - Reglas F.I.N.A. (FR)

FR 7.2 Campo de juego masculino. Las distancias entre las respectivas líneas de gol será de 30 m. La anchura del campo de juego será de 20 m. La profundidad del agua no será inferior a 1,80 m., preferiblemente de 2 m.

FR 7.3 La temperatura del agua no será inferior a 26° C más menos 1° C.

FR 8.3 Para Juegos Olímpicos y Campeonatos del Mundo , la intensidad de la luz no será inferior 1.500 lux.