

Reglamento de Waterpolo Enero-2025

🏐 WP 1 – CAMPO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO	2
🏐 WP 2 – EQUIPOS Y JUGADORES	2
🏐 WP 3 – ÁRBITROS Y OFICIALES	4
🏐 WP 4 – DURACIÓN DEL PARTIDO	5
🏐 WP 5 – TIEMPO MUERTO	5
🏐 WP 6 – INICIO Y REINICIO DEL JUEGO	6
🏐 WP 7 – MÉTODOS DE MARCAR UN GOL	7
🏐 WP 8 – FALTAS ORDINARIAS	9
🏐 WP 9 – FALTAS DE EXPULSIÓN	11
🏐 WP 10 – FALTAS DE PENALTI	14
🏐 WP 11 – TIRO LIBRE	15
🏐 WP 12 – SAQUE DE PORTERÍA	16
🏐 WP 13 – LANZAMIENTO DE SAQUE DE ESQUINA	16
🏐 WP 14 – SAQUE NEUTRAL	17
🏐 WP 15 – LANZAMIENTO DE PENALTI	17
🏐 WP 16 – FALTAS PERSONALES, TARJETAS AMARILLAS Y ROJAS	18
🏐 WP 17 – ACCIDENTE, LESIONES O INDISPOSICIÓN	20
🏐 WP 18 – INSTALACIONES DE WATERPOLO	22
🏖️ WP 19 – REGLAS DE BEACH WATERPOLO	24
🏐 WP 20 – APÉNDICES	25
20.1 APÉNDICE 1 – DIAGRAMAS	
20.2 APÉNDICE 2 – DIAGRAMAS	
20.3 APÉNDICE 3 – DEFINICIONES	
20.4 APÉNDICE 4 – CAMPO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO	
20.5 APÉNDICE 5 – ÁRBITROS Y OFICIALES	
20.6 APÉNDICE 6 – TANDA DE LANZAMIENTO DE PENALTIS	
20.7 APÉNDICE 7 - PROTOCOLO DE REVISIÓN DEL VAR	

WP 1 – CAMPO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO

1.1 Las características del campo de juego, las porterías, la pelota y los demás equipamientos deberán cumplir con lo establecido en el Apéndice 4.

1.2 La distancia entre las líneas de gol será de 25 metros. Esta norma se aplicará tanto a los partidos masculinos como femeninos.

1.3 Deberá haber un área para sustituciones rápidas en el lateral exterior del campo de juego, en el lado donde se encuentran los banquillos de los equipos. El ancho de esta área debe estar entre 0,5 m y 1 m. El área designada para las sustituciones rápidas de cada equipo se extenderá desde la línea de gol situada delante de su banquillo hasta el centro del campo de juego.

WP 2 – EQUIPOS Y JUGADORES

Composición del equipo

2.1 En las competiciones de World Aquatics, o en cualquier otra clasificatoria para una competición de World Aquatics, la lista inicial de cada equipo deberá estar compuesta por un máximo de catorce (14) jugadores. Esta lista incluirá como máximo doce (12) jugadores de campo y dos (2) porteros.

Cada equipo debe contar con al menos un portero en su lista inicial. Si un equipo solo tiene un portero, el número máximo de jugadores de campo seguirá siendo doce. El portero deberá llevar un gorro rojo, ya que este le otorga los privilegios correspondientes a la función de portero.

Un equipo debe comenzar el partido con siete jugadores, uno de los cuales debe ser un portero. Después del inicio del partido, no se exige que el equipo tenga un portero en el agua y podrá jugar con siete jugadores de campo. Si un equipo no tiene más sustitutos aparte del sustituto del portero, sea el portero o el portero sustituto, en su caso puede jugar como jugador de campo. Del mismo modo, si en algún momento un equipo no dispone de más porteros, un jugador de campo podrá actuar como portero, siempre que lleve un gorro rojo.

2.2 Todos los jugadores que no participen en el juego en ese momento, junto con los entrenadores y los oficiales excepto el entrenador principal, deben sentarse en el banquillo del equipo y no deben abandonarlo desde el inicio del partido, excepto para las sustituciones y durante los intervalos entre períodos o durante un tiempo muerto. Al entrenador del equipo atacante se le permitirá moverse hasta la línea de seis metros en

Real Federación Española de Natación

Vocalía de Waterpolo – Comité Nacional de Árbitros

cualquier momento. Los equipos cambiarán de campo y de banquillo sólo a mitad del partido. Ambos banquillos estarán situados en el lado opuesto a la mesa de secretaría

2.3 Los capitanes deben ser jugadores activos de sus respectivos equipos y, junto con el entrenador principal, serán responsables del buen comportamiento y la disciplina del equipo.

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

2.5 Los jugadores no deben tener grasa, aceite ni ninguna otra sustancia en el cuerpo que pudiera proporcionar una ventaja. Si un árbitro comprueba, antes del inicio del partido, que se ha utilizado una sustancia, ordenará su eliminación inmediata. El comienzo del partido no se retrasará para permitir dicha eliminación.

Si la infracción se detecta una vez iniciado el partido, el jugador infractor será excluido del resto del partido, y un sustituto podrá entrar inmediatamente desde la zona de reentrada de su equipo.

Procedimiento de sustituciones

2.6 En cualquier momento del juego, un jugador o portero puede ser sustituido dejando el campo de juego por el área de reentrada de expulsión del equipo. El sustituto podrá entrar al campo de juego desde la zona de reentrada de expulsiones tan pronto como haya emergido visiblemente por encima de la superficie del agua dentro de dicha área. También se permite la sustitución por el área de sustitución lateral cuando el sustituto entra en el área desde la línea de gol extendida, ambos jugadores, el jugador que sale y el sustituto, estén en el agua, fuera del terreno de juego y se toquen las manos por encima del agua. Un sustituto estará preparado para reemplazar a un jugador, sin demora. Si el sustituto no está preparado, el partido continuará sin el sustituto y, en cualquier momento, el sustituto puede entrar al campo de juego por las áreas de sustitución designadas del equipo, después de tocar las manos cuando sea de aplicación. Si un jugador sale del campo de juego por el área de reentrada o de sustitución lateral sin ser sustituido por un sustituto, se le permitirá reentrar al campo de juego por la misma área de reentrada o de sustitución lateral.

2.7 Si el portero o el portero suplente, si corresponde, no tiene derecho o no puede participar en el juego, un equipo con siete jugadores podrá jugar con un portero suplente con los privilegios del portero. Este jugador, que sustituye al portero, deberá llevar gorro rojo con el mismo número que usaba como jugador de campo. Un portero sustituido no

podrá jugar en ninguna posición que no sea la de portero. La sustitución y el cambio de gorro del portero suplente deberán realizarse en el banquillo y deberán seguir las reglas de sustitución correspondientes.

2.8 No se hará ninguna sustitución según esta regla, excepto por sangre o lesión, entre el tiempo en que el árbitro concede un penalti (excepto si se pide un tiempo muerto) y el lanzamiento del penalti.

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

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

WP 3 – ÁRBITROS Y OFICIALES

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

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

3.3 Los árbitros tendrán facultad para:

- conceder o no conceder cualquier falta ordinaria, expulsión o penal, dependiendo de si esta acción puede dar ventaja al equipo atacante. Un árbitro puede conceder una falta o abstenerse de otorgar una falta si la falta representa una ventaja para el equipo del jugador atacante;
- ordenar la retirada del recinto de la piscina de cualquier jugador, sustituto, espectador u oficial si cuyo comportamiento impide que los árbitros puedan cumplir sus obligaciones de forma adecuada e imparcial;

Real Federación Española de Natación

Vocalía de Waterpolo – Comité Nacional de Árbitros

- los árbitros podrán suspender el partido en cualquier momento si, en su opinión, la conducta de los jugadores o espectadores, o cualquier otra circunstancia, impidieran el normal desarrollo del partido.

WP 4 – DURACIÓN DEL PARTIDO

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

4.1.1 El tiempo máximo de posesión de la pelota será de 28 segundos tanto en partidos masculinos como femeninos.

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

4.3 En todos los partidos de waterpolo de World Aquatics, debe haber un ganador al final del tiempo reglamentario. Se realizará una tanda de penaltis para determinar el resultado, tal como se especifica en el Apéndice 6. Si los equipos siguen empatados después de los cinco lanzamientos iniciales, los mismos cinco jugadores continuarán alternando lanzamientos hasta que un equipo falle y el otro marque.

4.4 Si un partido (o parte de él) debe repetirse, todos los goles, faltas personales y tiempos muertos ocurridos durante ese período se eliminarán del acta del partido, sin embargo, las expulsiones por acción violenta, conducta antideportiva y cualquier tarjeta roja sí se registrarán y mantendrán en el acta del partido.

WP 5 – TIEMPO MUERTO

5.1 Cada equipo podrá solicitar dos tiempos muertos por partido. La duración del tiempo muerto será de un minuto. El entrenador del equipo en posesión de la pelota podrá solicitarlo en cualquier momento, incluso después de un gol, pero no durante una revisión VAR, pronunciando “tiempo muerto” y señalando con las manos en forma de T a la mesa de oficiales o al árbitro. Un equipo se considerará en posesión de la pelota cuando uno de sus jugadores esté sujetando o nadando con la pelota. Si se solicita un tiempo muerto, el

secretario o el árbitro detendrán el partido inmediatamente con un silbato, y los jugadores deberán regresar a sus respectivas mitades del campo. También podrá hacerse la solicitud mediante dispositivos autorizados para su uso en el partido.

5.2 El juego se reanuda con el silbato del árbitro por parte del equipo que tenía la posesión de la pelota, colocando la pelota en juego sobre o detrás de la línea de medio campo, excepto si el tiempo muerto ha sido solicitado tras la concesión de un penalti y antes de su ejecución, en cuyo caso se mantendrá el lanzamiento de penalti.

5.3 Si el entrenador del equipo en posesión de la pelota solicita un tiempo muerto adicional al que no tiene derecho, el juego será detenido, y se reanuda por un jugador del equipo contrario colocando la pelota en juego desde la línea de medio campo.

5.4 Si el entrenador del equipo que no tiene la posesión de la pelota solicita un tiempo muerto, se detendrá el juego y se concederá un lanzamiento de penalti al equipo contrario. Después de esta solicitud indebida, el entrenador perderá el derecho a solicitar un tiempo muerto legal, si aún le quedaba uno.

5.5 Al finalizar un tiempo muerto, los jugadores podrán colocarse en cualquier posición dentro del campo de juego, siempre de acuerdo con las Reglas relativas a saques de esquina o lanzamientos de penalti si el tiempo muerto fue solicitado entre la señalización del penalti y su ejecución.

WP 6 – INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

6.1 El primer equipo que figure en el programa oficial usará gorros blancos o gorros con los colores representativos de su país y comenzará el partido a la izquierda de la mesa del jurado. El otro equipo usará gorros azules o de un color que contrasten y comenzará el partido a la derecha de la mesa de jurado.

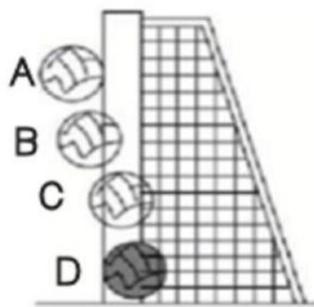
6.2 Al inicio de cada periodo, los jugadores deben colocarse en sus respectivas líneas de gol, a una distancia aproximada de un metro entre sí y al menos un metro de los postes de la portería. No se permitirá que más de dos jugadores estén entre los postes de la portería. Ninguna parte del cuerpo de un jugador podrá superar la línea de gol a nivel del agua.

6.3 Cuando los árbitros estén seguros de que ambos equipos están listos, uno de ellos dará la señal con el silbato para comenzar y luego dejará o lanzará la pelota en la línea de medio campo.

6.4 Después de que se haya marcado un gol, los jugadores deberán colocarse en cualquier lugar dentro de sus respectivas mitades del campo de juego. Ninguna parte del cuerpo de un jugador podrá superar la línea de medio campo por encima del nivel del agua. Un árbitro reiniciará el juego haciendo sonar el silbato. En ese momento, el tiempo comenzará cuando la pelota salga de la mano de un jugador del equipo que no haya marcado el gol. Si el reinicio no se realiza conforme a esta regla, deberá repetirse.

WP 7 – FORMAS DE MARCAR UN GOL

7.1 Se concederá un gol cuando toda la pelota haya cruzado completamente la línea de gol, entre los postes y por debajo del travesaño. La línea de gol es una línea imaginaria tipo láser que se extiende en la parte frontal entre un poste y el otro. Un gol se considera válido cuando la pelota cruza totalmente esa línea, como se muestra en la posición D, y puede ser marcado desde cualquier lugar dentro del campo de juego y con cualquier parte del cuerpo, excepto con el puño.



7.2 Un gol también podrá ser válido en las siguientes situaciones:

- Al inicio o en cualquier reanudación del juego, después de que al menos dos jugadores (de cualquiera de los dos equipos, excluyendo al portero defensor) hayan tocado o jugado la pelota de forma intencionada.
- En un lanzamiento de penalti.
- Si un jugador lanza la pelota en un tiro libre hacia su propia portería.
- Mediante un lanzamiento inmediato de un saque de portería, saque de esquina o tiro libre ejecutado por un jugador que se encuentra fuera de los 6 metros, excepto si el árbitro pide la pelota por lesión, sustitución de gorro u otras razones o si la pelota sale por el lateral del campo de juego.
- Por parte de un jugador que pone visiblemente la pelota en juego desde un saque de esquina o desde fuera de los 6 metros, en los siguientes casos:
 - en un saque de portería,

Real Federación Española de Natación

Vocalía de Waterpolo – Comité Nacional de Árbitros

- después del comienzo de periodo,
 - después de un tiempo muerto o de un gol,
 - después de una lesión,
 - después de una sustitución de un gorro,
 - después de que el árbitro solicite la pelota o un saque neutral,
 - cuando la pelota haya salido por el lateral del campo,
 - al ejecutar un tiro libre concedido fuera de los 6 metros,
 - tras cualquier otro tipo de interrupción o demora.
- f) Por parte de un jugador que pone visiblemente la pelota en juego dentro de los 6 metros y nada fuera de los 6 metros antes de lanzar, en las siguientes situaciones:
- después de una lesión,
 - después de la sustitución de un gorro,
 - después de que el árbitro solicite la pelota o un saque neutral,
 - cuando la pelota haya salido por el lateral,
 - al ejecutar un tiro libre,
 - tras cualquier otro tipo de demora.

7.3 Si al expirar el tiempo de posesión o al finalizar un periodo, la pelota está en el aire o en movimiento hacia la portería y entra en ella, el gol será válido incluso si rebota en el agua, en los postes, en el portero o en otro jugador, excepto si la pelota es intencionadamente jugada o tocada por otro jugador atacante después de que el disparo inicial haya sido efectuado.

WP 8 – FALTAS ORDINARIAS

8.1 Se considerará falta ordinaria cometer cualquiera de las infracciones descritas en los artículos 8.2 a 8.15, las cuales serán sancionadas con la concesión de un tiro libre a favor del equipo contrario, salvo disposición contraria en el reglamento.

Real Federación Española de Natación
Vocalía de Waterpolo – Comité Nacional de Árbitros

8.2 Adelantarse más allá de la línea de gol al inicio de un periodo antes de que el árbitro haya dado la señal de inicio. El tiro libre se ejecutará desde la posición de la pelota o, si esta todavía no estaba en el campo de juego, desde la línea de medio campo.

8.3 Ayudar a otro jugador al inicio de un periodo o en cualquier otro momento durante el partido.

8.4 Coger o empujarse desde los postes de la portería o sus soportes, o desde los laterales o extremos de la piscina, ya sea durante el juego activo o al comienzo de un periodo.

8.5 Tomar parte activa en el juego estando de pie en el fondo de la piscina, caminar durante el juego, o saltar desde el fondo para jugar la pelota o atacar a un oponente. Esta regla no se aplicará al portero mientras permanezca dentro de su área de 6 metros.

8.6 Hundir o mantener la pelota completamente bajo el agua cuando se está siendo atacado, o esconderla deliberadamente al equipo contrario.

8.7 Golpear la pelota con el puño cerrado, excepto si lo hace el portero dentro de su área de 6 metros.

8.8 Jugar o tocar la pelota con ambas manos al mismo tiempo, excepto si lo hace el portero dentro de su área de 6 metros.

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

8.10 Estar dentro del área de gol del equipo contrario, salvo que se esté detrás de la línea de la pelota. No se considerará infracción si un jugador está dentro de la línea de 2 metros, pero fuera del área de gol. Cualquier jugador que se sitúe detrás de la línea la pelota podrá entrar en el área de gol para recibir la pelota. Un jugador que esté dentro del área de gol y no dispare, sino que pase la pelota hacia atrás, deberá abandonar el área de inmediato para evitar ser sancionado según esta regla.

8.11 Realizar un tiro libre, un saque de portería, un saque de esquina o un lanzamiento de penalti de manera distinta a la forma prescrita, excepto en las situaciones previstas en los artículos 12.2 y 13.4.

8.12 Un equipo no podrá mantener la posesión de la pelota durante más de 28 segundos de juego real en categoría masculina y femenina.

Los tiempos específicos de posesión se resumen del siguiente modo (el cronometrador de posesión deberá reiniciar el reloj según proceda):

- a) Cuando la pelota sale de la mano del jugador que lanza a portería. Si la pelota, vuelve al campo de juego tras rebotar en los postes de la portería, travesaño o en el portero, un jugador o el portero, el tiempo de posesión no se reiniciará hasta que un equipo

Real Federación Española de Natación

Vocalía de Waterpolo – Comité Nacional de Árbitros

recupere la posesión. El reloj se reiniciará a 18 segundos si recupera el equipo atacante, y a 28 segundos si lo hace el equipo defensor.

- b) Cuando el equipo defensor recupera la posesión, el reloj se reiniciará a 28 segundos.
- c) Si la pelota se pone en juego tras una expulsión a un defensor, el reloj se reiniciará a 18 segundos, salvo que queden más de 18 segundos de posesión, en cuyo caso el tiempo continuará sin reiniciarse.
- d) Tras la ejecución de un lanzamiento de penalti sin cambio de posesión, o de un saque de esquina, el reloj se reiniciará a 18 segundos. También se reiniciará a 18 segundos si la pelota sale por el lateral del campo tocada intencionadamente por un defensor o al ser bloqueado por el portero defensor.
- e) Si se pone en juego la pelota tras un penalti con cambio de posesión, un saque de portería o un saque neutral, el reloj se reiniciará a 28 segundos.

Los relojes visibles deberán mostrar el tiempo en cuenta regresiva (es decir, el tiempo restante de posesión).

8.13 Renunciar deliberadamente a la posesión de la pelota.

8.14 Simular haber recibido una falta.

8.15 Sumergirse bajo el agua para ganar ventaja posicional.

WP 9 – FALTAS DE EXPULSIÓN

9.1 Se considerará falta de expulsión cometer cualquiera de las infracciones descritas en los artículos 9.4 a 9.18. Estas serán sancionadas (salvo disposición contraria en el reglamento) con la concesión de un tiro libre al equipo contrario y la expulsión del jugador que haya cometido la infracción.

9.2 Un jugador expulsado, incluyendo el expulsado por el resto del partido, deberá salir inmediatamente del campo de juego por cualquier lugar sin abandonar el agua, y desplazarse a el área de reentrada de expulsión más cercana a la línea de gol, emergiendo visiblemente a la superficie del agua sin interferir en el juego.

9.3 El jugador expulsado o un sustituto podrá volver a entrar en el campo de juego desde el área de reentrada más próxima a su línea de gol después de alguna de las siguientes situaciones:

Real Federación Española de Natación

Vocalía de Waterpolo – Comité Nacional de Árbitros

- a) Cuando hayan transcurrido 18 segundos de juego efectivo, momento en el cual el secretario levantará la bandera correspondiente o se activará cualquier dispositivo autorizado que indique que han pasado los 18 segundos.
- b) Cuando se haya marcado un gol; el jugador expulsado o su sustituto podrá entrar al campo de juego desde cualquier lugar.
- c) Cuando el equipo del jugador expulsado recupere la posesión de la pelota durante el juego. El árbitro en defensa autorizará la entrada mediante una señal con la mano.
- d) Cuando al equipo del jugador expulsado se le conceda un tiro libre, un saque de portería o un lanzamiento de penalti.

No se permitirá que el jugador expulsado o su sustituto:

- Salte o se empuje desde el borde o la pared de la piscina o del campo de juego;
- Afecte la alineación de la portería;
- Reemplace a un jugador expulsado antes de que este haya alcanzado la zona de reentrada más próxima a su línea de gol, salvo entre periodos, después de un gol o durante un tiempo muerto. Estas disposiciones también se aplican a la entrada del sustituto cuando el jugador expulsado haya cometido tres faltas personales o haya sido expulsado del resto del partido conforme al reglamento.

9.4 Para un jugador salir del agua (excepto tras la entrada de un sustituto) o sentarse o permanecer de pie en los escalones o el borde de la piscina durante el partido, salvo en caso de accidente, lesión, enfermedad o con permiso del árbitro será considerado falta de respeto (ver 9.13).

9.5 Interferir en la ejecución de un tiro libre, saque de portería o de esquina, incluyendo:

- a) lanzar la pelota intencionadamente lejos o no soltarlo para impedir la continuación del juego;
- b) intentar jugar la pelota antes de que haya salido de la mano del lanzador.

9.6 Intentar bloquear un pase o un lanzamiento con ambas manos fuera del área de 6 metros.

9.7 Salpicar intencionadamente en la cara de un contrario.

9.8 Impedir o estorbar la libertad de movimientos de un contrario que no esté en posesión de la pelota, incluyendo nadar sobre sus hombros, espalda o piernas, o sumergirse para obstaculizar el posicionamiento del contrario. "Poseer la pelota" significa levantarla, llevarla o tocarla, pero no incluye el nadar con ella.

9.9 Coger, hundir o tirar hacia sí de un contrario que no tenga la pelota.

9.10 Utilizar ambas manos para sujetar a un contrario sin balón en cualquier lugar del campo de juego.

9.11 Falta táctica. En cualquier lugar del campo, que un defensor cometa una falta a un jugador del equipo en posesión de la pelota con la intención de interrumpir el desarrollo del ataque. Esta falta se denomina falta táctica.

9.12 Realizar movimientos desproporcionados, incluyendo dar patadas o golpes.

9.13 Ser culpable de mala conducta, como el uso de lenguaje inapropiado, juego agresivo, desobediencia o falta de respeto hacia un árbitro u oficial, o cualquier conducta contraria al espíritu del reglamento que perjudique la imagen del juego.

9.13.1 Si ocurre durante el juego, el jugador será expulsado para el resto del partido y deberá abandonar el área de competición. Se permitirá la entrada de un sustituto después de lo previsto en el artículo 9.3.

9.13.2 Si ocurre durante una parada, después de señalarse un penalti y antes de que se ejecute, tiempo muerto, entre períodos o tras un gol, el jugador será igualmente expulsado del partido, y un sustituto podrá entrar inmediatamente antes de la reanudación.

9.13.3 Si uno o varios jugadores de un equipo persisten en repetir faltas sin llegar a juego agresivo o mala conducta, o protestan decisiones arbitrales sin el uso de lenguaje inaceptable, el árbitro podrá mostrar tarjeta amarilla al equipo. Si persiste la conducta, se mostrará tarjeta roja al jugador responsable, excluyéndolo del partido conforme al artículo 9.13 (mala conducta).

9.14 Cometer una acción violenta, incluyendo dar patadas, golpear o intentar dar patadas o golpear con intención maliciosa a un contrario u oficial, ya sea durante el juego, una interrupción, tiempo muerto, tras un gol o entre periodos. Si el infractor es el portero, el portero sustituto podrá ser cambiado por otro jugador según el artículo 2.6.

9.14.1 Si ocurre durante el juego, el jugador será expulsado del partido y deberá abandonar el área de competición. Se concederá un penalti al equipo contrario. El jugador podrá ser sustituido tras 4 minutos de juego efectivo.

9.14.2 Si ocurre durante una parada, tiempo muerto, después de señalarse un penalti y antes de que se ejecute, tras un gol o entre periodos, también será expulsado del partido y deberá abandonar el área de competición. No se concederá penalti. Podrá ser sustituido tras 4 minutos de juego efectivo. El partido se reanudará normalmente.

9.14.3 Si los árbitros señalan acciones violentas simultáneas de jugadores de equipos contrarios durante el juego, ambos serán expulsados por el resto del partido y podrán ser sustituidos tras 4 minutos de juego efectivo. El equipo que tenía la posesión lanzará un

penalti, seguido por el otro equipo. Tras el segundo penalti, el juego se reanudará con un tiro libre desde o detrás de la línea de medio campo por parte del equipo que tenía la posesión inicial.

9.15 En caso de expulsiones simultáneas de jugadores de equipos contrarios durante el juego, ambos serán expulsados por 18 segundos, hasta que suceda uno de los casos descritos en el artículo 9.3 o en el siguiente cambio de posesión. El reloj de posesión no se reiniciará. El juego se reanudará con tiro libre para el equipo que tenía la posesión. Si ningún equipo tiene la posesión, el reloj se reiniciará a 28 segundos y el juego se reanudará con un saque neutral. Ambos jugadores podrán reentrar según lo indicado en el artículo 9.3 (a), (b) o en el siguiente cambio de posesión.

9.16 Interferir en el lanzamiento de un penalti. El jugador será expulsado por el resto del partido, con sustitución de acuerdo con el artículo 9.3. El penalti se mantendrá o repetirá según corresponda. Los árbitros podrán utilizar el sistema VAR para determinar si hubo interferencia. Esta falta puede ocurrir después del silbato del árbitro (ver artículo 15.2).

9.17 Para el portero defensor, no situarse en la posición correcta en la línea de gol antes del lanzamiento del penalti, después de haber sido advertido. Otro jugador podrá ocupar esa posición, pero sin los privilegios del portero.

9.18 Si en el lanzamiento de un penalti el portero se adelanta antes del silbato y el penalti no acaba en gol, el portero será expulsado según el artículo 9.17 y el penalti se repetirá.

WP 10 – FALTAS DE PENALTI

10.1 Se sancionará con penalti cometer cualquiera de las infracciones descritas en los artículos 10.2 a 10.12, las cuales se sancionarán con la concesión de un lanzamiento de penalti a favor del equipo contrario. El árbitro podrá retrasar el silbato y esperar a ver si el jugador atacante marca el gol en la misma acción. Si el jugador no marca, el árbitro deberá señalar el penalti. El árbitro puede levantar el brazo para indicar un posible penalti.

10.2 Para un jugador defensor o portero cometer cualquier falta dentro del área de 6 metros para evitar un gol probable, incluyendo las situaciones previstas en los artículos 10.4 a 10.7.

10.3 Para un jugador expulsado, interferir intencionadamente en el juego, incluyendo afectar la alineación de la portería. Si el jugador expulsado no inicia la salida del campo de juego casi de forma inmediata, el árbitro podrá considerar esta conducta como interferencia conforme a esta regla.

10.4 Que un portero o un jugador defensor hunda, desplace o desmonte la portería.

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

10.6 Dentro del área de 6 metros, para un jugador defensor jugar la pelota con el puño cerrado.

10.7 Dentro del área de 6 metros, para el portero o un defensor hundir la pelota bajo el agua al ser atacado.

10.8 Que un jugador o sustituto no autorizado para participar en el juego en ese momento entre al campo de juego. El lanzamiento de penalti se realizará tras retirar al jugador infractor del campo, incluyendo, si es necesario, una sustitución inmediata.

10.9 Para el entrenador o cualquier oficial del equipo que no tiene la posesión de la pelota solicite un tiempo muerto. Esta infracción no supondrá una falta personal.

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

- a) Que un defensor lance la pelota deliberadamente lejos antes de que el equipo atacante pueda ejecutar un tiro libre.
- b) Que un defensor, tras un tiro libre fuera de la línea de 6 metros, empuje la pelota deliberadamente hacia el interior del área de 6 metros para evitar un lanzamiento directo a portería.

No se anotará falta personal por esta infracción al entrenador ni a ningún oficial del equipo.

10.11 Para un defensor impedir por detrás a un jugador atacante dentro del área de 6 metros cuando este esté encarando la portería y haciendo una acción de lanzamiento, salvo que el defensor solo contacte con la pelota. Si la falta impide que el jugador atacante marque, debe señalarse penalti. El árbitro debe esperar a que el disparo o intento de disparo se complete y deberá señalar penalti a menos que el jugador atacante marque el gol.

10.12–Que un jugador expulsado reentre al campo de juego o que un sustituto entre de forma incorrecta, incluyendo no respetar lo dispuesto en los artículos 2.6, 2.7, 9.3, 9.13.1, 9.14.1, 9.14.2, 9.14.3 y 9.15. Este jugador recibirá una única falta personal, que será anotada por el secretario como penalti.

Si esta entrada (o reentrada) se produce durante una expulsión cuyo tiempo aún no ha expirado, el jugador infractor deberá abandonar el campo de juego antes de la ejecución del lanzamiento de penalti. El jugador o su sustituto podrán (re)entrar al expirar el periodo de expulsión o cuando el equipo del jugador expulsado recupere la posesión la pelota, o se le conceda un tiro libre, un saque de portería o un penalti, excepto en los casos

contemplados en el artículo 9.14, en cuyo caso sólo podrán (re)entrar al finalizar el periodo de expulsión.

WP 11 – TIRO LIBRE

11.1 Un tiro libre se ejecutará desde la posición de la pelota, salvo que, tras una falta cometida por un defensor, la pelota se encuentre dentro del área de gol. En ese caso, el tiro libre se realizará sobre la línea de 2 metros, frente al punto donde se encontraba la pelota. Si la pelota está fuera del área de gol en el momento en que se señala la falta, el tiro libre se realizará desde el lugar donde se encuentre la pelota.

11.2 El jugador al que se le concede un tiro libre deberá poner la pelota en juego sin demora injustificada, ya sea pasando o lanzando a portería, si lo permiten las Reglas. Será falta ordinaria si el jugador que esté más claramente en posición de ejecutar el tiro libre no lo hace. El jugador defensor que haya cometido la falta deberá apartarse al menos un metro del ejecutante antes de levantar el brazo para bloquear un pase o lanzamiento. El jugador que no lo haga será excluido por “interferencia”, conforme al artículo 9.5.

11.3 El tiro libre deberá realizarse sin demora injustificada por el jugador más cercano a la pelota, de forma que los jugadores puedan observar claramente cómo la pelota sale de su mano. Ese jugador podrá entonces llevar o nadar con la pelota antes de pasar a otro compañero, o lanzar a portería cuando esté permitido. La pelota estará en juego inmediatamente al salir de la mano del lanzador. No obstante, en una situación de contraataque, un jugador no está obligado a renunciar a la ventaja para ir al lugar de la pelota y ejecutar el tiro libre. El segundo jugador más cercano a la pelota podrá ejecutarlo, siempre que no haya demora injustificada.

11.4 También se concederá un tiro libre contra el equipo que haya sido el último en tocar la pelota antes de que este salga por el lateral del campo de juego (incluyendo cuando rebota en el borde del campo), excepto cuando un jugador defensor bloquea un lanzamiento y la pelota sale por el lateral, en cuyo caso el tiro libre se concederá al equipo defensor.

WP 12 – SAQUE DE PORTERÍA

12.1 Se concederá un saque de portería cuando la pelota haya pasado completamente por la línea de gol, excluyendo el espacio entre los postes y por debajo del travesaño, y haya sido tocado por cualquier jugador distinto del portero del equipo defensor, o cuando un jugador defensor bloquee un lanzamiento y la pelota salga por la línea de gol.

12.2 El saque de portería se ejecutará de acuerdo con lo establecido en el artículo 11.3, sin demora injustificada, por cualquier jugador del equipo defensor, desde cualquier punto dentro del área de 2 metros o desde el lugar donde se encuentre la pelota, si este está fuera de dicha área. Un saque de portería que no se realice conforme a esta norma deberá repetirse.

WP 13 – LANZAMIENTO DE UN SAQUE DE ESQUINA

13.1 Se concederá saque de esquina cuando la pelota haya pasado completamente la línea de gol, excluyendo el espacio entre los postes y por debajo del travesaño, y haya sido tocado por el portero del equipo defensor o deliberadamente por un jugador defensor.

13.2 El saque de esquina se ejecutará de acuerdo con lo establecido en el artículo 11.3, sin demora injustificada, por un jugador del equipo atacante desde la marca de 2 metros en el lado más cercano al punto por el que la pelota cruzó la línea de gol. No es necesario que el lanzamiento lo realice el jugador más cercano a la pelota.

13.3 En el momento de ejecutar un saque de esquina, ningún jugador del equipo atacante podrá estar dentro del área de gol.

13.4 Un saque de esquina que se ejecute desde una posición incorrecta o antes de que los jugadores del equipo atacante hayan salido del área de gol deberá repetirse.

WP 14 – SAQUE NEUTRAL

14.1 Se concederá un saque neutral cuando:

- a) Al inicio de un periodo, el árbitro considere que la pelota ha caído en una posición que supone una ventaja clara para uno de los equipos;
- b) Uno o varios jugadores de equipos contrarios cometan una falta ordinaria al mismo tiempo, de forma que resulte imposible para los árbitros determinar quién cometió la infracción en primer lugar;
- c) Ambos árbitros hagan sonar el silbato simultáneamente para señalar faltas ordinarias a equipos contrarios;
- d) Ningún equipo tenga la posesión de la pelota y uno o más jugadores de equipos contrarios cometan simultáneamente una falta de expulsión.

El saque neutral se ejecutará después de que los jugadores infractores hayan sido expulsados;

Real Federación Española de Natación

Vocalía de Waterpolo – Comité Nacional de Árbitros

- e) La pelota golpee o quede atascada en un obstáculo situado por encima del campo de juego.

14.2 En un saque neutral, el árbitro lanzará la pelota al campo de juego aproximadamente en la misma posición lateral donde ocurrió la acción, de forma que ambos equipos tengan la misma oportunidad de alcanzar la pelota.

Si el saque neutral se concede dentro del área de gol, se ejecutará sobre la línea de 2 metros.

14.3 Si en un saque neutral el árbitro considera que la pelota ha caído en una posición que supone una ventaja clara para uno de los equipos, deberá recoger la pelota y repetir el lanzamiento.

WP 15 – LANZAMIENTO DE PENALTI

15.1 Un lanzamiento de penalti será ejecutado por cualquier jugador del equipo al que se le haya concedido, desde cualquier punto de la línea de 5 metros del equipo contrario.

15.2 Todos los jugadores deberán salir del área de 6 metros y situarse a al menos tres metros del jugador que ejecuta el lanzamiento. Sobre la línea de 6 metros, a cada lado del lanzador, un jugador del equipo defensor tendrá preferencia para ocupar esa posición. El portero defensor deberá colocarse entre los postes de la portería, sin que ninguna parte de su cuerpo sobrepase la línea de gol *por encima del* nivel del agua. Los árbitros pueden advertir una vez a los jugadores o al portero para que adopten la posición correcta. Si no lo hacen, el jugador o el portero será expulsado y podrá reentrar conforme al artículo 9.3.

15.3 Cuando el árbitro que controla la ejecución del penalti esté *seguro de* la correcta colocación de los jugadores, dará la señal para que se efectúe el lanzamiento, mediante el silbato y simultáneamente bajando el brazo desde la posición vertical a la horizontal.

15.4 El jugador que ejecuta el penalti deberá tener la posesión de la pelota y deberá lanzarla inmediatamente en un movimiento continuo directamente hacia la portería. El lanzamiento podrá realizarse levantando la pelota desde el agua o con la pelota sostenida en la mano elevada, y podrá llevarse hacia atrás con respecto a la dirección de la portería como parte de la preparación del lanzamiento, siempre que el movimiento no se vea interrumpido antes de que la pelota salga de la mano del lanzador.

15.5 Si la pelota rebota en el poste, el travesaño o el portero, permanecerá en juego, y no será necesario que otro jugador toque la pelota antes de que pueda marcarse un gol.

15.6 Si en el mismo instante en que el árbitro concede un lanzamiento de penalti el cronometrador hace sonar el silbato para señalar el final de un periodo, todos los jugadores,

excepto el *lanzador* del penalti y el portero defensor, deberán abandonar el campo de juego y situarse en las respectivas zonas de sustitución rápida antes de que se realice el lanzamiento de penalti. En esta situación, la pelota quedará *fuera de juego* si rebota en el poste, en el travesaño o en el portero y vuelve al campo de juego.

15.7 Si en el último minuto del partido se concede un penalti a un equipo, el entrenador puede optar por mantener la posesión de la pelota y que se le conceda un tiro libre. El cronometrador encargado del tiempo de posesión reiniciará el reloj a 28 segundos, y el juego se reanudará como si fuera tras un tiempo muerto. Será responsabilidad del entrenador dar una señal clara y sin demora si su equipo desea mantener la posesión de la pelota conforme a esta norma.

WP 16 – FALTAS PERSONALES, TARJETAS AMARILLAS Y ROJAS

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

16.2 Al recibir una tercera falta personal, el jugador será expulsado por el resto del partido, con posibilidad de sustitución tras la primera de las situaciones descritas en el artículo 9.3. Si la tercera falta personal es por un penalti, la entrada del sustituto será inmediata.

16.3 El árbitro, si fuera necesario, deberá utilizar tarjetas amarilla y roja para controlar a los oficiales del equipo, jugadores suplentes en el banquillo y jugadores en el agua. El uso de tarjetas amarilla y roja se aplica en todas las competiciones de waterpolo de World Aquatics y se administrará del siguiente modo:

16.3.1 La tarjeta amarilla mostrada por el árbitro es una advertencia oficial al entrenador principal del equipo.

16.3.2 La posterior tarjeta roja mostrada por el árbitro indica que el entrenador principal y/o cualquier otro oficial del equipo y/o jugador en el banquillo debe abandonar inmediatamente la zona de competición. En caso necesario, el árbitro podrá mostrar directamente una tarjeta roja al entrenador principal sin haber mostrado previamente una amarilla.

16.3.3 Cuando el entrenador principal es excluido del partido, otro oficial del equipo podrá sustituirlo, aunque sin los privilegios del entrenador principal. Este oficial no podrá levantarse ni alejarse del banquillo, aunque podrá solicitar un tiempo muerto conforme al reglamento. Durante un tiempo muerto o tras un gol, antes de la reanudación del juego, el oficial del equipo podrá moverse libremente por el lateral de la piscina hasta la línea de medio campo para dar instrucciones al equipo.

16.3.4 Durante el partido, si un jugador en el agua comete una conducta antideportiva, el árbitro deberá mostrarle tarjeta roja, acompañada de la sanción correspondiente.

16.3.5 Un árbitro podrá mostrar una tarjeta amarilla si, a su juicio, un jugador persiste en jugar de forma antideportiva o incurre en simulación (ver artículo 8.14). El árbitro mostrará la tarjeta amarilla al equipo infractor y señalará al jugador responsable. Si esta conducta continúa, el árbitro mostrará tarjeta roja al jugador, visible tanto para el equipo como para la mesa oficial, ya que se considerará conducta antideportiva (ver artículo 9.13).

16.3.6 Los miembros del equipo que cometan una conducta antideportiva serán sancionados conforme al artículo 9.13 y deberán abandonar inmediatamente la zona de competición.

16.3.7 En caso de cualquier infracción que pueda conllevar la expulsión de un jugador u oficial del equipo por el resto del partido, el Comité de Dirección del torneo evaluará todas las circunstancias de la infracción, en particular su gravedad, y decidirá si ese jugador u oficial debe ser expulsado en partidos adicionales del torneo. Esta decisión se tomará dentro de las 24 horas siguientes al final del partido, con notificación al jugador, al oficial y al equipo. El Comité de Competición también podrá remitir el caso a la Unidad de Integridad en Acuáticos (sólo en competiciones WA) si considera que deben evaluarse consecuencias más allá del torneo. Para mayor claridad, el Comité de Competición tiene derecho a revisar el vídeo oficial de cualquier partido del torneo para decidir si un jugador o entrenador debe ser expulsado de otros partidos, independientemente de si la infracción fue o no sancionada por los árbitros durante el partido.

Si un oficial del equipo es suspendido para un partido específico, el equipo deberá reducir en consecuencia el número de oficiales en el banquillo, siempre que quede al menos un (1) oficial presente.

Si un jugador es suspendido para un partido específico, el equipo podrá contar con 14 jugadores para el siguiente partido o partidos, siempre que estén registrados en la lista oficial para ese evento de World Aquatics y no tengan ninguna sanción pendiente en ese momento.

WP 17 – ACCIDENTE, LESIONES O INDISPOSICIÓN

17.1 Un jugador solo podrá salir del agua, o sentarse o permanecer de pie en los escalones o en el borde de la piscina durante el juego en caso de accidente, lesión, enfermedad, o con el permiso de un árbitro. Un jugador que haya salido legítimamente del agua podrá volver a entrar desde la zona de reentrada *de expulsión* de su equipo, en una *parada* adecuada, con el permiso del árbitro.

17.2 Si un jugador está sangrando, el árbitro ordenará inmediatamente su salida del agua, y se permitirá la entrada inmediata de un sustituto. El juego continuará sin interrupción. Una vez que haya cesado la hemorragia, el jugador podrá volver a ser alineado como sustituto con normalidad durante el partido.

17.3 Si ocurre un accidente, lesión o enfermedad (diferente del sangrado), el árbitro podrá, a su discreción, interrumpir brevemente el juego y ordenar la sustitución inmediata del jugador lesionado, si fuera necesario.

17.4 Si el juego se detiene por accidente, lesión, enfermedad, sangrado u otra causa imprevista, el equipo que tuviera la posesión de la pelota en ese momento lo pondrá en juego desde el lugar donde se detuvo el partido una vez se reanude.

17.5 Si el árbitro, el árbitro asistente de VAR o un delegado sospechan que puede haber ocurrido una acción violenta, los árbitros podrán revisar el sistema VAR conforme al protocolo establecido (véase Parte Seis, Apéndice 7).

17.6 Requisitos médicos y de seguridad específicos para el Waterpolo

El waterpolo es un deporte de contacto. La incidencia de lesiones traumáticas es la más alta entre los deportes de World Aquatics. Por ello, el equipo médico debe estar preparado para atender ciertas situaciones específicas:

17.6.1 Lesiones traumáticas

Las lesiones por contacto en waterpolo son frecuentes. Por lo tanto, el Jefe Médico (Chief Medical Officer, CMO) o el Médico del Recinto (Venue Medical Officer, VMO) deben disponer de un equipo médico adecuado para tratar este tipo de lesiones, incluyendo material para sutura y/o adhesivo cutáneo, ya que no se permitirá el reingreso al agua de un deportista con sangrado (véase artículo 17.2).

Además, se deberán tener bolsas de hielo disponibles durante los partidos.

Los socorristas y el equipo médico de campo de juego deben estar entrenados en el reconocimiento de traumatismos y en la extracción de personas en aguas profundas.

17.6.2 Programa dental

Aunque un programa dental no es obligatorio en los eventos de World Aquatics, el Comité Organizador (OC) debería considerar disponer de este servicio médico en competiciones de alto nivel.

El objetivo de un programa dental es:

Real Federación Española de Natación

Vocalía de Waterpolo – Comité Nacional de Árbitros

- proporcionar el tratamiento necesario para que un atleta con una lesión orofacial pueda volver a jugar tan pronto como sea seguro, o
- tratar y estabilizar la lesión antes de su derivación.

Si no hay un dentista en el recinto, se deberá designar un dentista de guardia para atender emergencias durante el evento.

17.6.3 Rescate acuático y socorristas

Los socorristas deberán practicar diariamente las maniobras de extracción acuática durante el evento.

En waterpolo, es importante recordar que el campo de juego está dividido por corcheras, lo que puede dificultar el acceso al jugador durante un rescate.

Este aspecto debe tenerse en cuenta durante los entrenamientos, y el punto de extracción debe ajustarse en consecuencia.

WP 18 – INSTALACIONES DE WATERPOLO

18.1 Requisitos generales

18.1.1 Las dimensiones y equipamiento del campo de juego para el waterpolo se detallan en el diagrama del campo de juego.

(Véase Diagrama 1 de Waterpolo).

18.1.2 Las dimensiones totales del campo de juego serán de 25,60 metros por 20,00 metros. Estas medidas serán de aplicación para los partidos masculinos y femeninos.

El punto de anclaje del borde del campo de juego se situará a 30 centímetros por detrás de la parte frontal de la línea de gol.

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

18.1.4 La temperatura del agua deberá estar entre 25°C y 27°C (26 °C ± 1 °C).

18.1.5 La intensidad lumínica no deberá ser inferior a 600 lux.

18.1.6 No se requiere una altura mínima del techo.

18.1.7 Corcheras

Cada corchera tendrá un diámetro mínimo de 0,06 metros y máximo de 0,12 metros. Las cuerdas deben fijarse en las paredes mediante soportes de anclaje empotrados. Si el

anclaje está en la plataforma, se deberá utilizar un extensor firme y no elástico. La cuerda instalada debe permanecer dentro del agua y el anclaje, incluyendo el extensor, no debe sobresalir más de 10 mm en la piscina. El anclaje no deberá alterar la longitud de la cuerda más de ± 10 mm en cada extremo. Los anclajes deberán soportar una carga de 20 kN. La cuerda debe disponer de un muelle de tensión para absorber cargas puntuales y un cable de acero con resistencia a tracción de 12 kN.

18.1.8 Área de sustitución rápida. *Debe habilitarse una zona de sustitución rápida en el lateral exterior del campo de juego, en el mismo lado donde se sitúan los banquillos. El ancho mínimo de esta zona será de 0,50 metros.*

La zona designada para cada equipo se ubicará entre la línea de gol frente a su banquillo y la línea central del campo de juego.

18.2 Instalaciones para Juegos Olímpicos y Campeonatos del Mundo

18.2.1 Requisitos generales Las dimensiones y equipamiento del campo de juego estarán especificadas en el Diagrama de Campo de Juego para Juegos Olímpicos y Campeonatos del Mundo.

(Véase Diagrama de Waterpolo, Parte Seis, Apéndice 2)

18.2.2 La profundidad del agua será, de forma constante, no inferior a 2,00 metros.

18.2.3 La temperatura del agua será de $26\text{ }^{\circ}\text{C} \pm 1\text{ }^{\circ}\text{C}$ (entre $25\text{ }^{\circ}\text{C}$ y $27\text{ }^{\circ}\text{C}$).

18.2.4 La intensidad lumínica no será inferior a 1500 lux.

18.2.5 En piscinas cubiertas, la altura mínima sobre el campo de juego deberá ser de al menos 7,00 metros.

18.2.6 Corcheras. Cada cuerda tendrá un diámetro de 0,10 metros y se fijará con anclajes empotrados. Si se usa un anclaje en superficie, se utilizará un extensor firme y no elástico. El anclaje (con extensor) no debe sobresalir más de 10 mm, ni modificar la longitud más de ± 10 mm por cada extremo. La cuerda debe contar con un muelle de tensión y un cable con resistencia a tracción de 12 kN.

18.2.7 Área de sustitución rápida

Igual que en 18.1.8: zona lateral mínima de 0,50 metros, situada entre la línea de gol frente al banquillo del equipo y la línea central.

18.3 Equipamiento para las instalaciones de waterpolo

18.3.1 Marcajes

Deben colocarse marcajes visibles en ambos lados del campo para indicar las líneas de gol, líneas a 2,0 m y 6,0 m desde la línea de gol y medio campo

La marca blanca estará a 0,3 m desde el punto de anclaje, alineado con el borde frontal de la línea de gol.

La marca roja de 2 metros se medirá desde el extremo frontal de la línea de gol.

La marca amarilla se extenderá 4 metros desde la línea de 2 metros.

Habrà una marca roja en la línea de 5 metros desde la línea de gol.

La sección central del campo será de color verde, con una longitud de 13 metros.

Se colocará una marca blanca en el centro de esta área verde.

Las zonas de expulsión estarán en las dos esquinas opuestas a la mesa oficial, medirán 2 metros de largo y se extenderán a lo largo de la línea de gol.

El color de las cuerdas de calle debe seguir este esquema de colores (véanse Apéndices 1, 2 y 4), aunque pueden permitirse variaciones con la aprobación de World Aquatics.

18.3.2 Plataformas para árbitros

Se deben instalar plataformas en ambos lados del campo, con 1 metro de ancho y 70 cm de altura sobre el nivel del agua, para permitir a los árbitros desplazarse libremente de un extremo a otro. Debe haber espacio suficiente junto a las líneas de gol para los jueces de gol. Las plataformas deben seguir el código de colores de las cuerdas de calle (véase 18.2.7) y el diagrama oficial del campo. Si se cambia el esquema de colores de las cuerdas, las plataformas deberán adaptarse a ese mismo esquema.

18.3.3 Porterías

Los postes y el larguero deben ser de madera, metal o material sintético, con secciones rectangulares de 80 mm, alineadas con la línea de gol y pintadas de blanco.

Los postes deben ser fijos, rígidos y perpendiculares, colocados a igual distancia de los laterales y al menos 0,3 m por delante de los extremos del campo o de cualquier obstáculo.

No se permite ninguna superficie elevada para el portero aparte del fondo de la piscina.

La distancia interior entre los postes será de 3,0 metros, y la parte inferior del larguero estará a 0,9 metros por encima del nivel del agua.

18.3.4 Zona de reentrada

La zona rectangular de reentrada para jugadores excluidos deberá medir 2,0 metros por 1,08 metros.

18.3.5 Redes

Las porterías deberán llevar redes sueltas, unidas a la estructura de forma segura, cerrando completamente el espacio interior. Debe haber un espacio libre de al menos 0,3 metros detrás de la línea de gol en toda el área de portería.

18.3.6 Mesa del secretariado

La mesa de los oficiales del partido deberá situarse detrás de los árbitros, en el mismo lateral de la piscina.

WP 19 – REGLAS DE BEACH WATERPOLO

19.1 Campo de juego

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

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

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

Boyas rojas de área de dos (2) metros

Boyas amarillas de área de cinco (5) metros

resto de la zona de juego boyas verdes línea de medio campo boyas blancas

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

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

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

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

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

19.2 Porterías

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

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

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

19.3 Balón

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

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

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

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

19.4 GORROS

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

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

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

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

19.5 EQUIPOS Y SUSTITUTOS

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

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

19.5.3 Los equipos cambiarán de banquillo en el descanso.

19.5.4 El banquillo en el waterpolo beach podrá ser un pontón y deben colocarse en el lado opuesto del campo de juego del árbitro y de secretaría.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

19.6 EQUIPO ARBITRAL

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

- un árbitro
- dos secretarios
- dos cronometradores

19.6.2 Las funciones de los secretarios serán:

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

19.6.3 Los deberes del cronometrador serán:

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

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

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

19.7 ÁRBITRO

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

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

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

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

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

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

19.8 DURACIÓN DEL PARTIDO

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

tocada por un jugador después de un lanzamiento neutral.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

19.9 TIEMPO MUERTO

19.9.1 Cada equipo puede pedir dos tiempos muertos por partido.

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

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

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

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

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

19.10 EL INICIO DEL JUEGO

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

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

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

19.11 FORMAS DE MARCAR GOL

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

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

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

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

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

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

19.12 REINICIO DESPUÉS DE UN GOL

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

19.13 SERVICIO DE PORTERÍA

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

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

19.14 SAQUE DE ESQUINA

19.14.1 No se aplicarán lanzamientos de saque de esquina en el waterpolo Beach.

19.15 SERVICIO NEUTRAL

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

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

19.16 TIRO LIBRE

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

a) si la falta es cometida por un jugador defensor dentro del área de meta del BWP del defensor, el tiro libre se ejecutará en la línea de dos (2) metros opuesta a donde se cometió la falta

b) cuando se disponga lo contrario en las Reglas.

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

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

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

19.17 FALTAS ORDINARIAS

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

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

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

a) empezar a nadar antes de que suene el silbato del árbitro al inicio de períodos;

b) ayudar o empujar a un jugador al inicio de un período o en cualquier momento durante el juego;

c) sujetar-se o empujar-se de equipos o estructuras en torno al campo de juego o de los palos de la portería;

d) Coger o sujetar la pelota entera bajo el agua cuando se es atacado, o esconderla deliberadamente del equipo contrario.

Real Federación Española de Natación

Vocalía de Waterpolo – Comité Nacional de Árbitros

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

19.18 FALTAS DE EXPULSIÓN

19.18.1 Será una falta de expulsión cometer cualquiera de las siguientes infracciones que será sancionada (excepto en el caso de penalti) con el otorgamiento de un tiro libre al equipo contrario. El jugador excluido tocará la parte de la línea de gol indicada por la boya roja y volverá a jugar de inmediato. Se sancionará al equipo de este jugador que, al salir del área de juego después de ser excluido, interfiera en el juego. El jugador excluido puede ser sustituido dejando el campo de juego en la parte de la línea de gol indicada por la boya roja (la zona de cambio). El sustituto puede entrar en el campo de juego desde la zona de cambio tan pronto como el jugador haya salido visiblemente a la superficie del agua, dentro del área de (la zona de cambio y haya tocado las manos por encima del agua con el sustituto.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Otro jugador defensor puede ocupar la posición del portero, pero sin los privilegios del portero.

Un portero que queda excluido antes de un lanzamiento de penalti, no puede volver al campo de juego inmediatamente después de tocarla boya del área de reentrada, sino que debe abandonar el campo de juego y esperar área de reentrada. El portero sólo podrá volver a jugar después de que se haya hecho el penalti, lo que significa que el balón sale de la mano del lanzador.

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

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

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

19.19 FALTAS DE PENALTI

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Real Federación Española de Natación

Vocalía de Waterpolo – Comité Nacional de Árbitros

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

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

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

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

19.20 LANZAMIENTO DE PENALTI

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

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

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

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

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

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

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

19.21 ACCIDENTE, LESIÓN O INDISPOSICIÓN

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

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

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

19.22 FALTAS PERSONALES

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

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

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

19.23 TARJETAS AMARILLAS Y ROJAS

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

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

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

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

Durante el partido, cuando un miembro del equipo en el agua comete una mala conducta, el árbitro debe mostrar al jugador una tarjeta roja acompañada de la sanción correspondiente.

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

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

 **WP 20 – APÉNDICES**

Los siguientes apéndices se incorporan y forman parte integrante de estas Reglas:

20.1 APÉNDICE 1 – DIAGRAMAS

20.2 APÉNDICE 2 – DIAGRAMAS

20.3 APÉNDICE 3 – DEFINICIONES

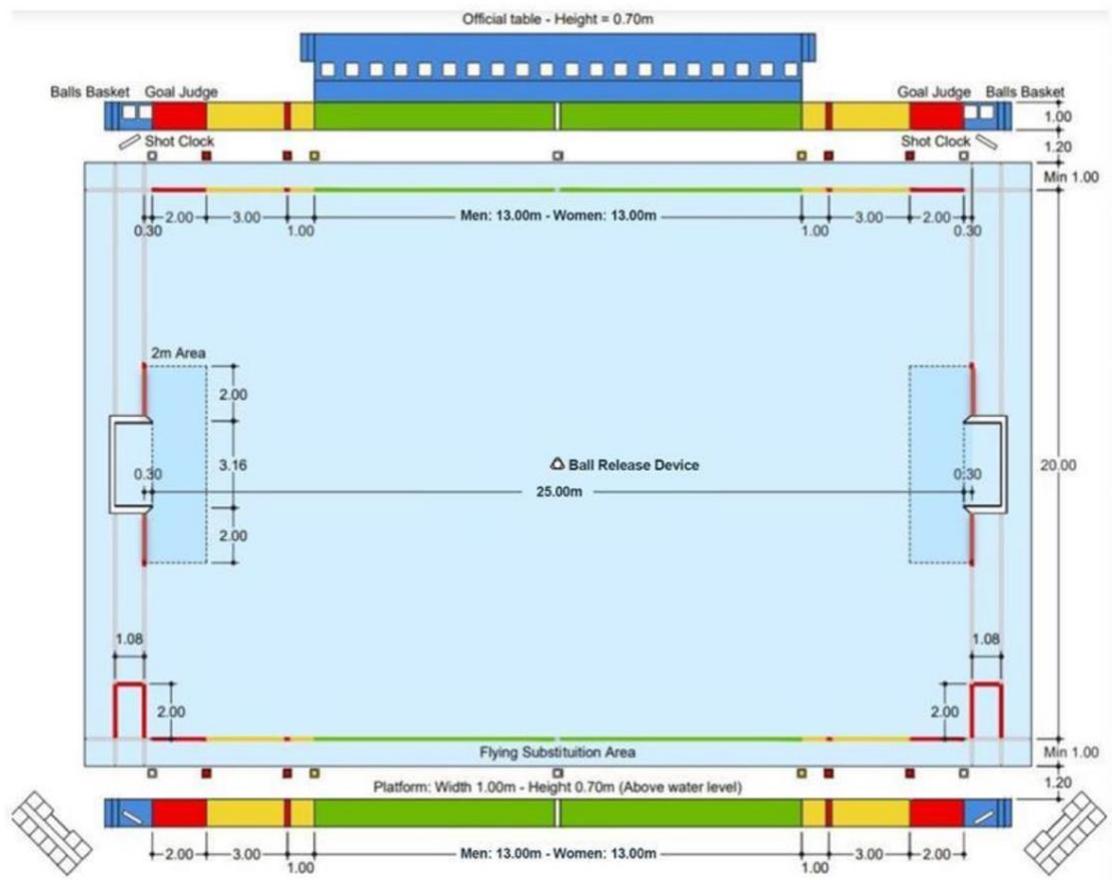
20.4 APÉNDICE 4 – CAMPO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO

20.5 APÉNDICE 5 – ÁRBITROS Y OFICIALES

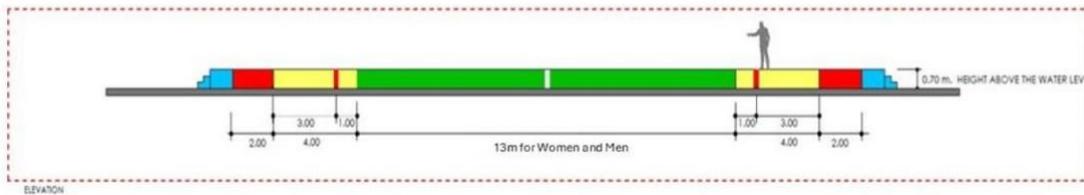
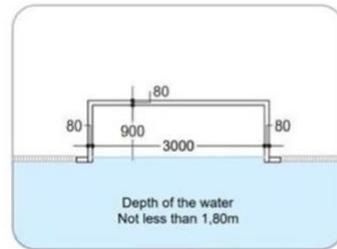
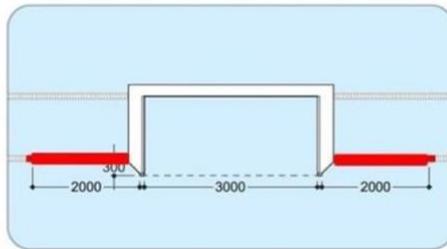
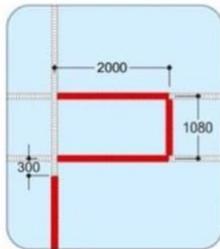
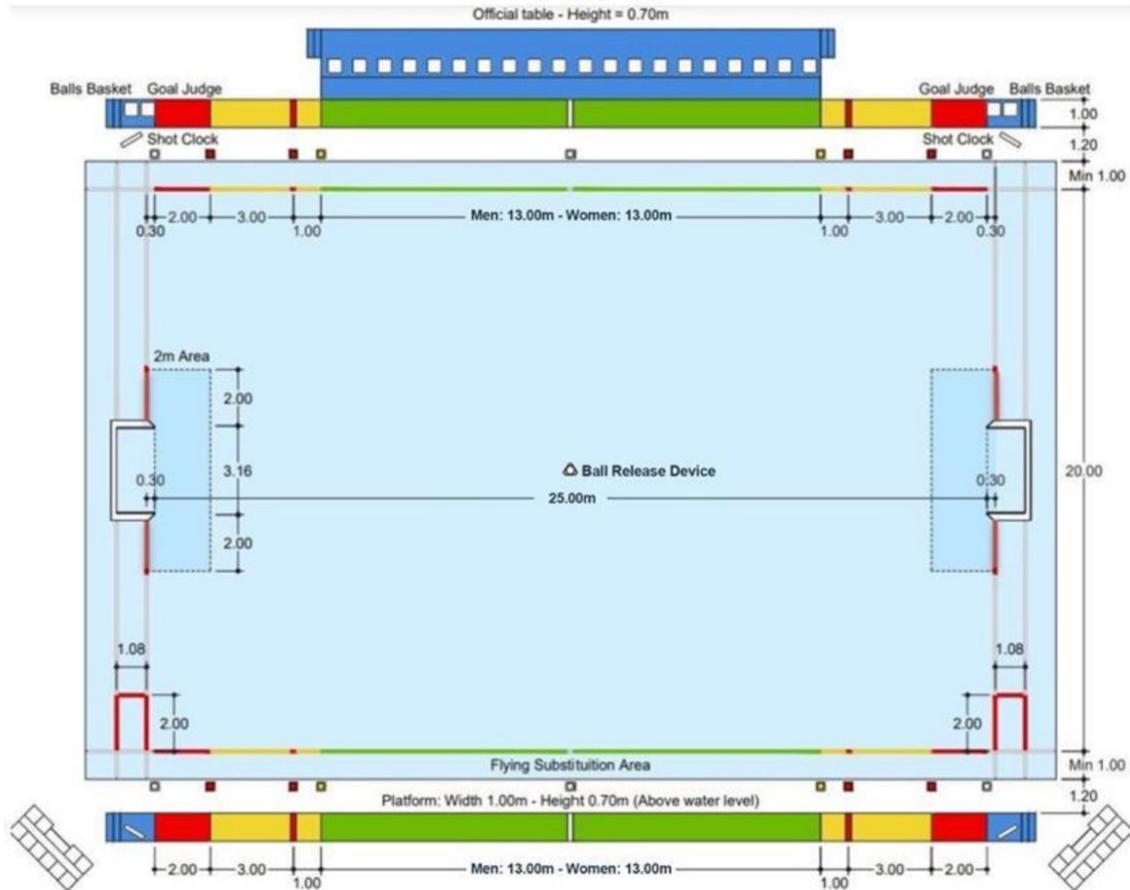
20.6 APÉNDICE 6 – DESEMPATE POR PENALTIS

20.7 APÉNDICE 7 – PROTOCOLO DE REVISIÓN VAR

APÉNDICE 1 – 20.1 DIAGRAMAS



APÉNDICE 2 – 20.2 DIAGRAMAS



■ APÉNDICE 3 – 20.3 DEFINICIONES

CAMPO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO

Campo de juego: Parte del agua delimitada oficialmente como zona de juego en un partido de waterpolo, tal como se describe en el Apéndice 4.

Mesa oficial: Lugar designado donde los oficiales necesarios y otras personas autorizadas desempeñan sus funciones durante un partido.

Sustitución rápida (flying substitution): Posibilidad de un equipo para cambiar jugadores durante el juego desde la zona lateral de sustituciones rápidas.

Área de sustitución rápida: Área situada en el lateral del campo de juego, designada por el reglamento, donde se pueden realizar sustituciones rápidas.

Gol (definición A): Se considera gol cuando la pelota cruza completamente la línea de gol, pasando la línea delantera de los postes y por debajo del travesaño.

Línea de gol: Extremo del campo de juego, formado por la cara frontal de los postes de la portería (véase VI 7.1).

Área de gol: Rectángulo que se extiende 2 metros lateralmente desde los postes hasta la línea de 2 metros opuesta a la línea de gol. Los jugadores atacantes no pueden entrar en esta zona sin posesión de la pelota, a menos que estén detrás de la línea de la pelota.

Línea de 5 metros: Línea desde la que debe ejecutarse un lanzamiento de penalti.

Área de 6 metros: Zona dentro de los 6 metros desde la línea de gol donde ciertas faltas se consideran faltas de penalti, según el reglamento.

Línea de medio campo: Línea que divide el campo de juego en dos mitades iguales.

Portería (estructura): Estructura en la que la pelota debe entrar completamente para que se conceda un gol (véase Apéndice 4.2).

EQUIPOS Y SUSTITUTOS

Equipo: Conjunto de jugadores de waterpolo, según lo descrito en la Parte Seis, Artículo 2.1.

Jugador: Miembro individual de un equipo de waterpolo.

Portero: Jugador que lleva el gorro rojo número 1, cuya principal función es evitar que la pelota entre en la portería. El portero suplente llevará cualquier gorro del 2 al 14, que

también debe ser rojo. En caso de un tercer portero en torneos donde se permitan 15 o más jugadores inscritos, el gorro número 15 debe ser rojo y reservado para dicho portero.

Sustituto: Jugador que entra al campo para reemplazar a un jugador en juego o a un jugador expulsado.

Reserva: Miembro del equipo que no está participando activamente en el juego en ese momento.

Área lateral de sustitución designada: Es la misma que la “Área de Sustituciones Rápidas”.

Área de reentrada de una expulsión: Lugar desde el cual un jugador o sustituto puede volver al campo de juego tras una expulsión.

Ventaja: Oportunidad que tiene un jugador o equipo atacante de continuar la jugada para crear una ocasión de gol. Los árbitros deben arbitrar de manera que el equipo atacante pueda mantener esta ventaja.

Tarjeta roja: Señal del árbitro que indica la expulsión por el resto del partido de un jugador, entrenador o cualquier oficial del equipo.

Tarjeta amarilla: Advertencia del árbitro al entrenador por conducta inapropiada, protestas del banquillo, simulación reiterada o juego antideportivo persistente del equipo.

Jugador infractor: Jugador que comete una falta conforme al reglamento.

ÁRBITROS Y OFICIALES

Árbitro asistente de vídeo (VAR): Tecnología de vídeo y árbitro asistente que puede ser utilizada por el árbitro para tomar una decisión definitiva tras revisar una acción, según lo previsto en el Apéndice 7 – Protocolo VAR o tras una reclamación del entrenador según el Apéndice 10 – Protocolo de Impugnación.

Árbitro: Oficial responsable de dirigir el partido y de ejercer las funciones asignadas por el reglamento.

Posibilidad de jugar la pelota: Situación en la que el jugador en posesión de la pelota puede seguir jugando legalmente.

Boya (centro delantero): Jugador atacante cuya posición principal es cercana a la línea de 2 metros del equipo contrario, generalmente entre los postes de la portería.

Marcador de boya (defensor central): Jugador defensor cuya principal responsabilidad es marcar al delantero centro. (Véase definición anterior).

Juez de gol o árbitro asistente: Oficial sentado en la línea de gol, responsable de ayudar al árbitro a determinar si la pelota ha entrado o cruzado completamente la línea de gol, quién tocó la pelota por última vez, así como de proporcionar una pelota nueva según las indicaciones del árbitro.

Inicio o reinicio: Comienzo del juego al inicio de un periodo, después de un gol o tras una interrupción por parte del árbitro.

DURACIÓN DEL PARTIDO

Juego efectivo: Cada partido consta de cuatro periodos de 8 minutos de tiempo de juego efectivo (32 minutos en total). El tiempo de juego efectivo comienza cuando un jugador toca la pelota al inicio de cada periodo y se detiene ante cualquier interrupción señalada por el árbitro o el reloj de posesión. Se reanuda cuando el jugador pone la pelota en juego según las reglas, lanza o pasa.

Lanzamiento de tanda de penaltis: Método para determinar un vencedor en caso de empate tras el tiempo reglamentario. Regulado en el Apéndice 6.

Árbitro atacante: Árbitro que presta atención principal a la situación ofensiva frente a la portería situada a su derecha.

Árbitro defensor: Árbitro que controla la situación ofensiva del lado izquierdo, normalmente posicionado tras el último jugador atacante más retrasado.

TIEMPOS MUERTOS

Tiempo muerto: Interrupción de un minuto del juego, disponible para el equipo atacante en cualquier momento, excepto durante una revisión VAR. Cada equipo tiene derecho a dos tiempos muertos por partido.

Tiempo muerto ilegal: Tiempo solicitado por un equipo cuando no tiene derecho a ello.

Posesión: Un equipo tiene la posesión de la pelota cuando un jugador la sostiene o la lleva nadando.

FORMA DE MARCAR

Poner visiblemente la pelota en juego: La pelota debe salir de la mano del jugador. Cambiar la pelota de la mano izquierda a la derecha (o viceversa) también se considera ponerlo en juego.

Amago: Simulación de un lanzamiento a portería.

Swim up: Al inicio de un periodo, la pelota se coloca en el centro del campo y, tras el silbato inicial, los jugadores nadan hacia la pelota para intentar ganar la posesión.

FALTAS ORDINARIAS

Salida falsa: Iniciar el juego de forma indebida, ya sea antes de la señal del árbitro o impulsándose desde la portería o alterando su alineación.

Falta: Infracción del reglamento que detiene el reloj de juego y se sanciona con un tiro libre.
Tipos de faltas:

- **Físicas:** Contacto corporal que impide la progresión del oponente.
- **Técnicas:** Infracciones al reglamento (por ejemplo: salida falsa, lanzar con el puño, tocar con dos manos...).

Hundir la pelota: Falta ordinaria por llevar la pelota bajo el agua al ser presionado o por ocultarla al contrario.

Expulsión simultánea: Cuando dos jugadores de equipos contrarios son excluidos al mismo tiempo.

Espíritu del juego: Principio que define la esencia del waterpolo: jugar para ganar respetando compañeros, rivales y el reglamento, con integridad y honestidad.

Empujar: Utilizar la mano, brazo, pie u otra parte del cuerpo para impulsarse sobre un rival y obtener ventaja.

Patear: Golpear o dar una patada al cuerpo o cara de un contrario; constituye una falta personal.

Simulación: Fingir haber recibido una falta.

Entrada (drive): Movimiento ofensivo agresivo para superar a un defensor y acercarse a portería.

Jugador en entrada (driver): Jugador que, desde posición estática y encarando a un defensor, nada con fuerza para ganar ventaja hacia la portería.

Entrar a robar o frenar (tackle): Sujetar, hundir, tirar o impedir el avance de un jugador que tiene la pelota.

Línea de medio campo: Línea que divide en dos mitades la longitud del campo.

Falta en ataque: Falta cometida por un atacante, sancionada con tiro libre para el equipo defensor.

Sujeción de la pelota: Levantar, portar o tocar la pelota (no incluye el regateo).

FALTAS DE EXPULSIÓN

Entrada incorrecta: Entrar al juego durante el desarrollo del partido de forma no reglamentaria.

Reentrada incorrecta: Reincorporación de un sustituto sin respetar las normas.

Falta de expulsión: Infracción que conlleva la expulsión temporal del jugador, según lo establecido en el reglamento.

Conducta antideportiva (misconduct): Comportamiento inadecuado, como falta de respeto al árbitro o al rival, o ignorar una instrucción arbitral.

Acción violenta: Acto con intención de dañar o lesionar a otro jugador o árbitro, con o sin contacto.

Juego agresivo: Comportamiento que puede causar lesiones, romper el ritmo del juego o provocar al contrario, aunque no tenga intención directa de lesionar.

Faltas persistentes: Faltas continuadas del defensor para romper el ataque, sin intención de lesionar, pero que afectan al ritmo y ventaja del rival.

Obstruir (impede): Impedir el movimiento mediante contacto físico ilegal (sujeción, bloqueo...).

Sujetar a un contrario: Utilizar brazos, manos o piernas para impedir el movimiento del rival.

Hundir: Empujar al contrario bajo el agua.

Tirar hacia atrás: Tirar del rival para retrasar su avance.

Interferir con un saque: Obstaculizar la ejecución de un tiro libre, de portería o penalti.

Movimientos desproporcionados: Movimiento con intención de patear o golpear, aunque no haya contacto.

Golpear (strike): Acción de dar un golpe.

Falta táctica: Cualquier falta cometida por un defensor con el objetivo de interrumpir el desarrollo del ataque o eliminar una ventaja, especialmente en el contraataque.

Contraataque: Transición rápida del equipo atacante para intentar marcar antes de que la defensa se reorganice.

FALTAS DE PENALTI

Falta de penalti: Toda falta cometida dentro de los 6 metros que impide un gol probable (véanse artículos 10.2 a 10.11). También puede ser una acción violenta (art. 9.14) o una acción que retrase el juego (art. 10.10), según el artículo 10.9.

Situación de gol probable: Situaciones en las que el atacante está frente a portería sin defensores entre él y el portero, y sin la falta probablemente marcaría. También cuando la portería está vacía y la pelota cercana, o según los ejemplos descritos en el Manual.

Pase erróneo (bad pass): Pase que no puede ser alcanzado por el atacante, haya o no contacto. No hay sanción contra el defensor en estos casos.

Posición frontal sobre el defensor: Posición ofensiva en la que el jugador se sitúa entre el defensor y la portería, ganando ventaja.

Retrasar el juego: Impedir intencionadamente que el equipo atacante continúe la jugada o cualquier otra acción contraria al espíritu del juego que impida un gol probable.

Jugador ilegal: Jugador que no está autorizado para participar en el partido.

TIROS LIBRES

Tiro libre (Free Throw): Método de poner la pelota en juego tras una falta ordinaria, una falta de expulsión o un reinicio después de un tiempo muerto, un gol, una lesión (incluido sangrado), sustitución de gorro, interrupción por parte del árbitro, salida la pelota por los laterales del campo o cualquier otra interrupción.

Bloquear un pase o un lanzamiento: Detener la trayectoria de la pelota con la mano, el brazo o el cuerpo.

Lanzamiento (Shot): Intento de marcar un gol dirigiendo la pelota intencionadamente hacia la portería rival.

SAQUES DE PORTERÍA

Lanzamiento (Throw): Cualquier movimiento de la mano con el que se suelta la pelota, con intención de ponerlo en juego, pasarlo o lanzar a portería.

Tiro libre: Método para poner la pelota en juego tras una falta o una interrupción.

Saque de portería (Goal Throw): Saque concedido al equipo defensor, según lo descrito en el Artículo 12 de la Parte Seis.

Regatear la pelota (Dribble the ball): Nadar con la pelota o avanzar con él nadando. El jugador que regatea está en posesión de la pelota, pero no la está sujetando.

Pasar la pelota: Lanzar la pelota desde un jugador hacia un compañero o hacia una zona controlada por un compañero. Son lanzamientos hacia un compañero (o uno mismo) con el objetivo de mantener la posesión de la pelota, no de marcar.

SAQUES DE ESQUINA

Saque de esquina (Saque de esquina Throw): Lanzamiento concedido al equipo atacante desde la línea de 2 metros del defensor, según el Artículo 13.2 de la Parte Seis.

Lanzamiento directo (Direct Shot): La pelota puede lanzarse directamente a portería en las siguientes situaciones:

- Tras un tiro libre cuando el jugador, la pelota y la falta se sitúan fuera de la línea de 6 metros.
- Desde un lanzamiento de penalti.
- Desde un saque de esquina (descritos en el Artículo 7.2 de la Parte Seis).

SAQUE NEUTRAL

Saque neutral (Neutral Throw): Método para reanudar el juego cuando ningún equipo tiene la posesión. El árbitro lanza la pelota al agua entre dos jugadores rivales, dándoles igual oportunidad de recuperarlo.

LANZAMIENTOS DE PENALTI

Lanzamiento de penalti (Penalty Throw): Lanzamiento libre a portería desde la línea de 5 metros, defendido únicamente por el portero. El portero defensor debe situarse sobre la línea de gol entre los postes y podrá avanzar una vez el árbitro dé la señal para lanzar. Los jugadores defensores no pueden entrar al área de 6 metros hasta que la pelota haya salido de la mano del lanzador.

FALTAS PERSONALES

Falta personal (Personal Foul): Falta individualizada registrada contra un jugador cuando el árbitro sanciona una falta de expulsión o de penalti.

ANEXO – OTRAS OBSERVACIONES Y ACLARACIONES

Transición: Fase del juego en la que un equipo pasa de ataque a defensa o de defensa a ataque.

Jugador atacante: Jugador cuyo equipo tiene la posesión de la pelota; su equipo controla el juego y tiene la posibilidad de anotar.

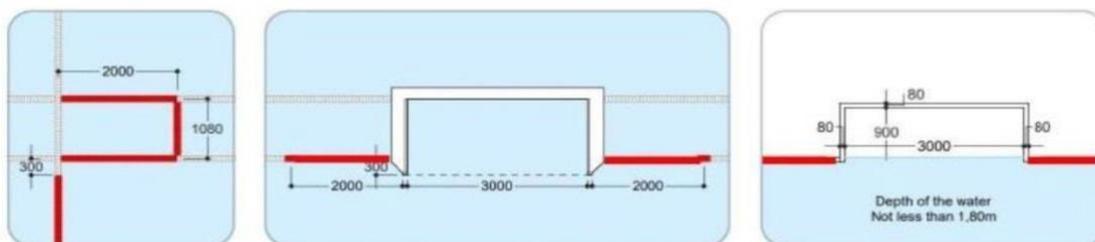
Jugador defensor: Jugador cuyo equipo no tiene la posesión de la pelota; su objetivo es defender su portería.

APÉNDICE 4 – 20.4 CAMPO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO

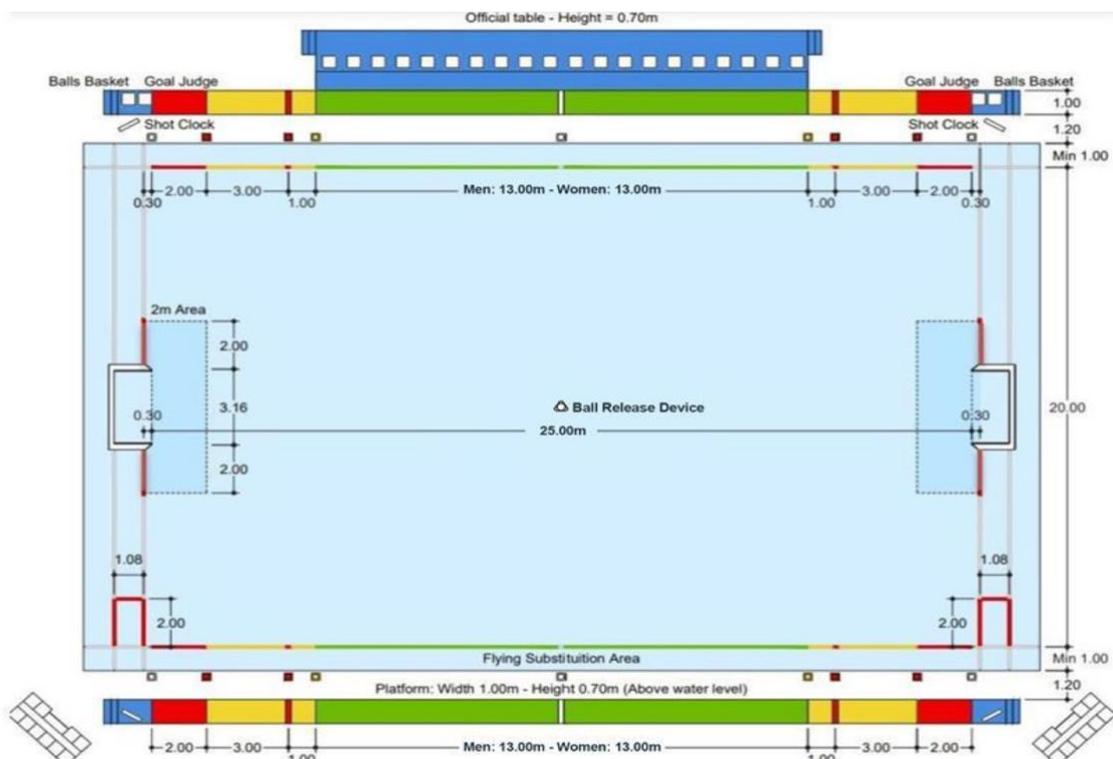
20.4.1 CAMPO DE JUEGO

20.4.1.1 La organización promotora será responsable de las medidas y la correcta señalización del campo de juego y proporcionará todo el equipamiento y los accesorios necesarios.

20.4.1.2 La disposición y la señalización del campo de juego para un partido dirigido por dos árbitros se ajustarán al siguiente diagrama:



Las líneas de demarcación desde los postes de la portería de 2 m de largo se marcarán en rojo para distinguir las áreas de gol (Parte Seis, Apéndice 3, Definición del Área de la Gol).



20.4.1.3 En un partido arbitrado por un solo árbitro, éste deberá arbitrar en el mismo lado que la mesa de árbitros, y los jueces de gol están situados en el lado opuesto.

20.4.1.4 Para las competiciones de World Aquatics, las dimensiones del campo de juego, la profundidad y temperatura del agua, y la intensidad de la luz serán las establecidas en el Reglamento de Instalaciones de Waterpolo (Parte Sexta, Artículo 18).

20.4.1.5 Se colocarán marcas distintivas a ambos lados del campo de juego para indicar lo siguiente:

- a) marcas blancas: línea de gol y línea de medio campo
- b) marcas rojas: a 2 metros de las líneas de gol
- c) marcas amarillas: a 6 metros de las líneas de gol
- d) se colocará una marca roja a 5 metros de las líneas de gol para indicar el punto desde el que se debe ejecutar un tiro penal.

Los lados del campo de juego desde la línea de gol hasta la línea de 2 metros estarán marcados en rojo. Desde la línea de 2 metros hasta la línea de 6 metros se marcará en amarillo, y desde la línea de 6 metros hasta la línea de medio campo, en verde.

20.4.1.6 Se colocará una marca roja en cada extremo del campo de juego, a 2 metros de la esquina del lado opuesto a la mesa de oficiales, para indicar la zona de reingreso por exclusión.

20.4.1.7 Se proporcionará suficiente espacio para que los árbitros puedan moverse libremente de un extremo a otro del campo de juego. También se proporcionará espacio en las líneas de gol para los jueces de gol.

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

20.4.2 PORTERÍAS

20.4.2.1 Dos postes y un travesaño, de construcción rígida, rectangulares, de 0,075 metros de longitud, frente al campo de juego y pintados de blanco, se ubicarán en las líneas de gol en cada extremo, a la misma distancia de los lados y a no menos de 0,30 metros por delante de los extremos del campo de juego.

20.4.2.2 Los lados interiores de los postes estarán separados por 3 metros. Cuando la profundidad del agua sea igual o superior a 1,50 metros, la parte inferior del travesaño estará a 0,90 metros de la superficie del agua. Cuando la profundidad del agua sea inferior a 1,50 metros, la parte inferior del travesaño estará a 2,40 metros del fondo de la piscina.

20.4.2.3 Las redes blandas se sujetarán firmemente a los postes y al travesaño para delimitar toda el área de gol y se fijarán a los accesorios de la portería de manera que se deje un espacio libre de no menos de 0,30 metros detrás de la línea de gol en toda el área de gol.

20.4.3 PELOTA

20.4.3.1 La pelota será redonda y tendrá una cámara de aire con válvula de cierre automático. Será impermeable, sin flejes externos ni recubrimiento de grasa o sustancia similar.

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

20.4.3.3 En partidos masculinos, la circunferencia de la pelota no será inferior a 0,68 metros ni superior a 0,71 metros, y su presión será de 7,5 a 8,5 libras por pulgada cuadrada atmosférica.

20.4.3.4 En partidos femeninos, la circunferencia de la pelota no será inferior a 0,65 metros ni superior a 0,67 metros, y su presión será de 6,5 a 7,5 libras por pulgada cuadrada atmosférica.

20.4.4 GORROS

20.4.4.1 Los gorros deberán ser de un color que contraste, excepto el rojo sólido, según lo aprueben los árbitros, pero también deberán contrastar con el color del balón. Los árbitros podrán exigir a un equipo que use gorros blancos o azules. Los porteros deberán usar gorros rojos con números y/o protectores para las orejas del mismo color que los gorros de sus compañeros. Los gorros deberán sujetarse debajo de la barbilla. Si un jugador pierde el gorro durante el juego, deberá reponerlo en la siguiente interrupción del mismo, cuando su equipo tenga la posesión del balón. Los gorros deberán usarse durante todo el partido.

20.4.4.2 Los gorros deberán estar equipados con protectores para las orejas maleables del mismo color que los gorros del equipo.

20.4.4.3 Los gorros deberán estar numerados a ambos lados con números de 0,10 metros de altura. El portero deberá llevar el gorro número 1 y los demás gorros deberán estar numerados del 2 al 14 (o del 15 si está permitido en un torneo específico en la ficha del equipo). El portero suplente deberá llevar cualquier gorro, numerada del 2 al 14, que deberá ser rojo. Ningún jugador podrá cambiar el número de gorro durante el partido, salvo con permiso del árbitro y previa notificación al secretario. Un jugador o sustituto que reingrese al campo de juego durante el mismo deberá llevar el gorro; de lo contrario, será considerado

culpable de una infracción según la Parte Seis, Artículo 10.12 (Entrada o Reentrada Indebido).

20.4.4.4 En partidos internacionales, los gorros deberán llevar en la parte frontal el código internacional de tres letras del país y podrán exhibir la bandera nacional. El código del país deberá tener una altura de 0,04 metros.

20.4.5 CRONÓMETROS

20.4.5.1 Todo reloj visible deberá mostrar la hora en orden descendente.

APÉNDICE 5 – 20.5 OFICIALES

20.5.1 OFICIALES PARA LAS COMPETICIONES DE WORLD AQUATICS

20.5.1.1 Para las competiciones de World Aquatics, el equipo arbitral estará compuesto por dos árbitros, dos árbitros asistentes, cronometradores y secretarios, y un árbitro asistente de vídeo, cada uno con las siguientes facultades y obligaciones. Estos oficiales también estarán presentes siempre que sea posible para otras competiciones, excepto en un partido arbitrado por dos árbitros sin árbitros asistentes, en el que los árbitros asumirán las funciones (pero sin realizar las señales especificadas) asignadas a los árbitros asistentes.

Dependiendo de la importancia, los partidos pueden ser controlados por equipos de cuatro a nueve oficiales, de la siguiente manera:

- a) Árbitros y árbitros asistentes: Dos árbitros y dos árbitros asistentes; o dos árbitros y ningún árbitro asistente; o un árbitro y dos árbitros asistentes.
- b) Cronometradores y secretarios: Con un cronometrador y un secretario: El cronometrador controlará los periodos de posesión continua de la pelota por cada equipo, de conformidad con el Artículo 8.12. El secretario registrará los periodos exactos de juego real, los tiempos muertos y los controlará entre periodos, llevará el acta del partido según lo establecido en el *Apéndice 5*, Artículo 20.5.5, y también controlará los respectivos periodos de expulsión de los jugadores a los que se les haya ordenado salir del agua, de conformidad con las Reglas.

Con dos cronometradores y un secretario: El cronometrador n.º 1 controlará los periodos exactos de juego real, los tiempos muertos y los intervalos entre periodos. El cronometrador n.º 2 controlará los periodos de posesión continua de la pelota por cada equipo, de conformidad con el Artículo 8.12. El secretario llevará las anotaciones del partido y desempeñará todas las demás funciones establecidas en el Reglamento de Waterpolo.

Con dos cronometradores y dos secretarios: El cronometrador n.º 1 controlará los periodos exactos de juego, los tiempos muertos y los intervalos entre periodos. El cronometrador n.º 2 controlará los periodos de posesión continua de la pelota por parte de cada equipo, de conformidad con el Artículo 8.12. El secretario n.º 1 llevará las anotaciones del partido. El secretario n.º 2 se encargará de las tareas relacionadas con la reentrada indebida de jugadores expulsados, la entrada indebida de sustitutos, la expulsión de jugadores y la tercera falta personal.

- c) Árbitro asistente de vídeo: asistirá a los dos árbitros según lo dispuesto en el Reglamento.

20.5.2 ÁRBITROS

20.5.2.1 El uso de equipos de audio por parte de los árbitros del partido. Durante el partido, ambos árbitros dispondrán de auriculares para comunicarse entre sí. El delegado y los árbitros asistentes del VAR también dispondrán de uno, pero únicamente para recibir información para la mesa oficial y garantizar la claridad.

20.5.2.2 Todas las decisiones de los árbitros sobre cuestiones de hecho serán inapelables y su interpretación del Reglamento se acatará durante todo el partido. Los árbitros no harán presunciones sobre los hechos de ninguna situación durante el partido, sino que interpretarán lo mejor posible lo que observen.

20.5.2.3 Los árbitros pitarán para iniciar y reanudar el partido y para señalar goles, saques de portería, saques de esquina (señalados o no por el árbitro asistente), saques neutrales e infracciones del Reglamento. Un árbitro podrá modificar una decisión siempre que lo haga antes de que la pelota vuelva a estar en juego.

20.5.2.4 Los árbitros tendrán la facultad de ordenar a cualquier jugador que salga del agua de acuerdo con la regla correspondiente y de abandonar el partido si un jugador se niega a salir del agua cuando se les ordene.

20.5.3 ÁRBITROS ASISTENTES

20.5.3.1 Los árbitros asistentes se situarán al mismo lado de la mesa del jurado, cada uno en la línea de gol al final del campo de juego.

20.5.3.2 Las funciones de los árbitros asistentes serán:

- a) Señalizar con un brazo en vertical cuando los jugadores estén correctamente posicionados en sus respectivas líneas de gol al comienzo de un periodo;
- b) Señalizar con ambos brazos en vertical un inicio o reinicio incorrecto;
- c) Señalizar con el brazo en dirección de ataque un saque de portería;
- d) Señalizar con el brazo en dirección de ataque un saque de esquina;
- e) Señalizar con ambos brazos en vertical un gol;

Real Federación Española de Natación

Vocalía de Waterpolo – Comité Nacional de Árbitros

- f) Señalizar con ambos brazos en vertical la reentrada incorrecta de un jugador expulsado o la entrada incorrecta de un sustituto.

20.5.3.3 A cada árbitro asistente se le proporcionará unas pelotas y cuando la pelota original haya salido del campo de juego, el árbitro asistente lanzará inmediatamente una nueva pelota al portero (para un saque de portería), al jugador más cercano del equipo atacante (para un saque de esquina), o como lo indique el árbitro.

20.5.4 CRONOMETRADORES

20.5.4.1 Las funciones de los cronometradores serán:

- a) controlar los periodos exactos de juego, los tiempos muertos y los intervalos entre periodos;
- b) controlar los periodos de posesión continua de la pelota por cada equipo;
- c) controlar los tiempos de expulsión de los jugadores a los que se les ordena salir del agua de acuerdo con las Reglas, junto con los tiempos de reentrada de dichos jugadores o sus sustitutos;
- d) anunciar de forma audible el inicio del último minuto de partido;
- e) señalar con el silbato después de 45 segundos y al final de cada tiempo muerto.

20.5.4.2 El cronometrador señalará con el silbato (o por cualquier otro medio, siempre que sea distintivo, acústicamente eficiente y fácilmente comprensible), el final de cada período, independientemente de los árbitros, y la señal surtirá efecto inmediato, excepto:

- a) en caso de que un árbitro conceda simultáneamente un tiro penal, en cuyo caso este se ejecutará de acuerdo con las Reglas;
- b) si el balón está en vuelo y cruza la línea de gol, en cuyo caso se considerará válido cualquier gol resultante.

20.5.5 SECRETARIOS

20.5.5.1 Las funciones de los secretarios serán:

- a) Llevar el acta del partido, incluyendo los jugadores, el marcador, los tiempos muertos, las faltas de expulsión, las faltas penales y las faltas personales concedidas a cada jugador;

Real Federación Española de Natación

Vocalía de Waterpolo – Comité Nacional de Árbitros

- b) Controlar los periodos de expulsión de los jugadores y señalar la finalización del periodo de expulsión izando la bandera correspondiente o mediante otro método de señalización aprobado; excepto que el árbitro señalice la reentrada de un jugador expulsado o de un sustituto cuando su equipo haya recuperado la posesión del balón. Después de 4 minutos, el secretario deberá señalar la reentrada de un sustituto de un jugador expulsado por acción violenta izando la bandera amarilla junto con la bandera del color correspondiente o mediante otro método de señalización aprobado;
- c) Señalizar con la bandera roja y el silbato, o mediante otro método de señalización aprobado, cualquier reentrada indebida de un jugador expulsado o de un sustituto (incluso después de una señal del árbitro asistente para indicar una reentrada indebida), señal que detendrá el juego inmediatamente.
- d) Señalar, sin demora, la concesión de una tercera falta personal a cualquier jugador de la siguiente manera:
 - con la bandera roja, o mediante otro método de señalización aprobado, si la tercera falta personal es una falta de exclusión;
 - con la bandera roja y un silbato, o mediante otro método de señalización aprobado, si la tercera falta personal es una falta penal.

20.5.6 ÁRBITRO ASISTENTE VAR

20.5.6.1 Las funciones del árbitro asistente de VAR serán:

- a) Alertar y asistir al/a los árbitro(s) del partido en situaciones de duda de gol/no gol o en caso de acciones violentas, proporcionando la grabación de vídeo en el momento oportuno.
- b) De ser necesario, en otras situaciones, asistir a los árbitros con la grabación de vídeo.
- c) Mostrar a los árbitros del partido repeticiones de otros incidentes, cuando se les solicite.

20.5.7 INSTRUCCIONES PARA EL DOBLE ARBITRAJE

20.5.7.1 Los árbitros tienen el control absoluto del partido y tendrán la misma facultad para declarar faltas y sanciones. Las diferencias de opinión entre los árbitros no servirán de base para protestas ni apelaciones.

20.5.7.2 El comité u organización que designe a los árbitros tendrá la facultad de designar el lado de la piscina desde el que cada árbitro arbitraré. Los árbitros cambiarán de lado de la piscina antes del inicio de cualquier periodo cuando los equipos no cambien de lado.

20.5.7.3 Al inicio del partido y de cada periodo, los árbitros se ubicarán en la línea de seis (6) metros correspondiente. La señal de salida la dará el árbitro del mismo lado que la mesa del jurado.

20.5.7.4 Tras un gol, la señal de reanudación la dará el árbitro que controlaba la situación de ataque cuando se marcó el gol. Antes de la reanudación, los árbitros se asegurarán de que se hayan completado todas las sustituciones.

20.5.7.5 Cada árbitro tendrá la facultad de señalar faltas en cualquier parte del campo de juego, pero prestará atención prioritaria a la situación ofensiva que ataque la portería a su derecha. El árbitro que no controla la situación de ataque (árbitro defensivo) generalmente se mantendrá en una posición no más cercana a la portería atacada que el jugador del equipo atacante que se encuentre más alejado de ella.

20.5.7.6 Al conceder un tiro libre, un saque de portería o un saque de esquina, el árbitro que tome la decisión hará sonar el silbato y ambos árbitros indicarán la dirección del ataque para que los jugadores en diferentes partes de la piscina puedan ver rápidamente a qué equipo se le ha concedido el saque. Los árbitros utilizarán las señales establecidas en el siguiente apartado C.8 para indicar la naturaleza de las faltas que sancionan.

20.5.7.7 La señal para ejecutar un tiro penal la realizará el árbitro atacante, excepto si un jugador desea ejecutar el saque con la mano izquierda, puede solicitar al árbitro defensivo que la realice.

20.5.7.8 Cuando se concedan simultáneamente faltas ordinarias a equipos contrarios, el árbitro atacante concederá un saque neutral. Cuando ambos árbitros otorguen simultáneamente una concesión de saque de portería y el otro de saque de esquina, se aplicará la concesión de saque de esquina a menos que se determine lo contrario después de la revisión del VAR, si corresponde.

20.5.7.9 Cuando ambos árbitros concedan simultáneamente un saque de portería y el otro un saque de esquina, se aplicará el saque de esquina, a menos que se determine lo contrario tras la revisión del VAR, si corresponde. Cuando ambos árbitros concedan simultáneamente una falta ordinaria y el otro una expulsión o una falta penal, se aplicará la expulsión o la falta penal.

20.5.7.10 Cuando jugadores de ambos equipos cometan una expulsión simultáneamente durante el juego, los árbitros pedirán la pelota y se asegurarán de que ambos equipos y los secretarios sepan quién ha sido expulsado. El reloj de posesión no se reiniciará y el juego se reanudará con un tiro libre a favor del equipo que tenía la posesión de la pelota. Si ninguno de los equipos tenía la posesión cuando se concedieron las expulsiones simultáneas, el reloj de posesión se reiniciará a **28** segundos, y el juego se reanudará con un saque neutral.

20.5.7.11 En caso de concesión simultánea de tiros penales a ambos equipos, el primer lanzamiento lo ejecutará el último equipo en posesión de la pelota. Tras el segundo lanzamiento penal, el partido se reanudará con un tiro libre a favor del equipo que tenía la posesión de la pelota en la línea de medio campo o detrás de ella. El reloj de posesión se reinicia a 28 segundos.

20.5.8 SEÑALES A USAR POR LOS ÁRBITROS

<p>A. El árbitro baja su brazo desde la posición vertical: para señalar (i) el comienzo del período (ii) la reanudación después de un gol (iii) el lanzamiento de un penalti.</p>	
<p>B. Indica con un brazo la dirección del ataque y con el otro apunta hacia el lugar donde el balón debe ser puesto en juego en el caso de un tiro libre, un saque de portería o un saque de esquina.</p>	
<p>C. Para señalar un servicio neutral. El árbitro apuntará con su mano hacia el lugar donde debe efectuarse el saque neutral, los dos pulgares apuntarán hacia arriba y pedirá el balón.</p>	
<p>D. Indica la expulsión de un jugador, apuntando hacia el jugador y después moviendo el brazo rápidamente hacia fuera del campo de juego indicando inmediatamente el número del jugador expulsado, de forma que sea visible por el jugador y por la mesa.</p>	

<p>E. Para la expulsión simultánea de dos jugadores. El árbitro apuntará con ambas manos hacia los dos jugadores, indicará su expulsión de acuerdo con la figura D y señalará los números de los gorros de los jugadores.</p>	
<p>F. Para señalar la expulsión de un jugador por mala conducta. El árbitro indicará la expulsión de acuerdo con la figura D (o la figura E si es aplicable) y entonces girará las manos una alrededor de la otra, de forma que sea visible tanto por el campo de juego como por la mesa, además de enseñar la tarjeta roja al jugador. Después el árbitro indicará el número del gorro del jugador expulsado en la mesa.</p>	
<p>G. Para indicar la expulsión de un jugador con sustitución después de cuatro minutos. El árbitro hará la señal de expulsión de acuerdo con la figura D (o la figura E si es aplicable) y entonces cruzará sus brazos de forma que sea visible tanto por el campo de juego como por la mesa, además de enseñar la tarjeta roja al jugador. Después el árbitro indicará el número de gorro del jugador expulsado en la mesa.</p>	
<p>H. Para señalar la concesión de un penalti. El árbitro levantará su brazo con los cinco dedos visibles en el aire. Avisará en la mesa del número del jugador infractor.</p>	
<p>I. El árbitro indicará un gol haciendo sonar su silbato y señalando de inmediato hacia el centro del campo de juego.</p>	

<p>J. Para indicar la expulsión por coger a un contrario. El árbitro hará el gesto de coger la muñeca de una mano con la otra mano.</p>	
<p>K. Para indicar expulsión por hundir a un contrario. El árbitro hará un gesto hacia abajo empezando con ambas manos desde una posición horizontal.</p>	
<p>L. Para indicar una expulsión por tirar hacia sí de un contrario. El árbitro hará el gesto de echar con las dos manos verticalmente extendidas y arrojándolas hacia su cuerpo.</p>	
<p>M. Para indicar una expulsión por dar una patada a un contrario. El árbitro hará un movimiento de patada con una pierna mientras se apoya en la otra.</p>	
<p>N. Para indicar la expulsión por golpear a un contrario. El árbitro hará el gesto de golpear con el puño cerrado, empezando desde una posición horizontal.</p>	

<p>O. Para indicar empujarse o apoyarse en un contrario con su brazo. El árbitro hará el gesto de empujar hacia fuera desde su cuerpo, desde una posición horizontal.</p>	
<p>P. Para indicar expulsión por estorbar o nadar por encima de un contrario. El árbitro hará un gesto de cruzar una mano con otra horizontalmente.</p>	
<p>Q. Para indicar falta ordinaria por hundir la pelota. El árbitro realizará un movimiento hacia abajo con su mano empezando desde la posición horizontal.</p>	
<p>R. Para indicar falta ordinaria para estar de pie en el suelo de la piscina. El árbitro lo indicará levantando y bajando el pie.</p>	
<p>S. Para indicar falta ordinaria por demora indebida en el lanzamiento de un tiro libre, saque de portería o saque de esquina. El árbitro lo indicará con la palma de la mano hacia arriba, mediante gestos visibles subiéndola y bajándola.</p>	

<p>T. Para indicar falta por violación de la regla de los dos metros. El árbitro formará el número 2 con el índice y el dedo de en medio hacia arriba, con el brazo en posición vertical.</p>	
<p>U. Para indicar falta ordinaria por pérdida de tiempo o expiración de los segundos de posesión. El árbitro moverá su mano con un gesto circular dos o tres veces.</p>	
<p>V. Para indicar que un lanzamiento desde fuera del área de 6 metros está permitido.</p>	
<p>V1. Levantar la tarjeta amarilla y señalar con un brazo paralelo a la línea lateral en dirección al banquillo del equipo sancionado para indicar que es sancionado con una tarjeta amarilla en las circunstancias de la Parte Seis, Artículos 9.13.3.</p>	

<p>V2. Levantar la tarjeta amarilla y señalar con un brazo en dirección del entrenador principal sancionado con una tarjeta amarilla en las circunstancias de la Parte Seis, Artículos 16.3.1.</p>	
<p>V3. Levantar la tarjeta roja y señalar con un brazo en dirección del entrenador principal u otro oficial o jugador del equipo para indicar a la persona sancionada con una tarjeta roja en las circunstancias de la Parte Seis, Artículo 16.3.2 o como señal adicional en caso de exclusión de un jugador del resto del juego en las circunstancias de la Parte Seis, los artículos 9.13 o 9.14.</p>	
<p>W. Para indicar un cambio de posesión.</p>	
<p>X. Para el juez de gol, en el comienzo de un período juego (un brazo levantado).</p>	

<p>Y. Por el juez de gol señalar un inicio o reanudación incorrecta del juego, o la reentrada incorrecta de un jugador expulsado o la entrada incorrecta de un suplente (los dos brazos levantados).</p>	
<p>Z. Por el juez de gol señalar un saque de portería o saque de esquina señalando con el brazo horizontal la dirección del ataque.</p>	
<p>AA. Por el juez de gol señalar un gol (ambos brazos cruzados por encima de la cabeza).</p>	
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  1 </div> <div style="text-align: center;">  2 </div> <div style="text-align: center;">  3 </div> <div style="text-align: center;">  4 </div> <div style="text-align: center;">  5 </div> <div style="text-align: center;">  10 </div> </div>	
<p>Para indicar el número del gorro del jugador. Para mejorar la comunicación entre el árbitro, mesa y jugadores, las señales se realizarán con dos manos cuando el número sea superior a cinco. Si el número supera el cinco, con una mano se abre la palma y se muestran los cinco dedos mientras que con la otra se muestran los otros dedos, tantos como sea necesario para sumar el número del gorro. Por el número diez, se muestra el puño cerrado. Si el número es superior a diez, con una mano se muestra el puño cerrado y con la otra el resto de dedos hasta que sumen el número del gorro del jugador.</p>	

APÉNDICE 6 – 20.6 DESEMPATE POR PENALTIS

20.6.1 OFICIALES INVOLUCRADOS

20.6.1.1 Delegados: prioritariamente comprobarán si los lanzadores pueden participar en la tanda de penaltis (ningún jugador que tenga tres (3) faltas personales, haya recibido tarjeta roja, o no pueda continuar por lesión). También deben controlar que se mantenga el mismo orden de lanzadores (cinco tiradores) tras la primera ronda de penaltis.

20.6.1.2 Árbitros: Tienen prioridad para controlar el campo de juego, los banquillos, la posición de los porteros y los lanzadores.

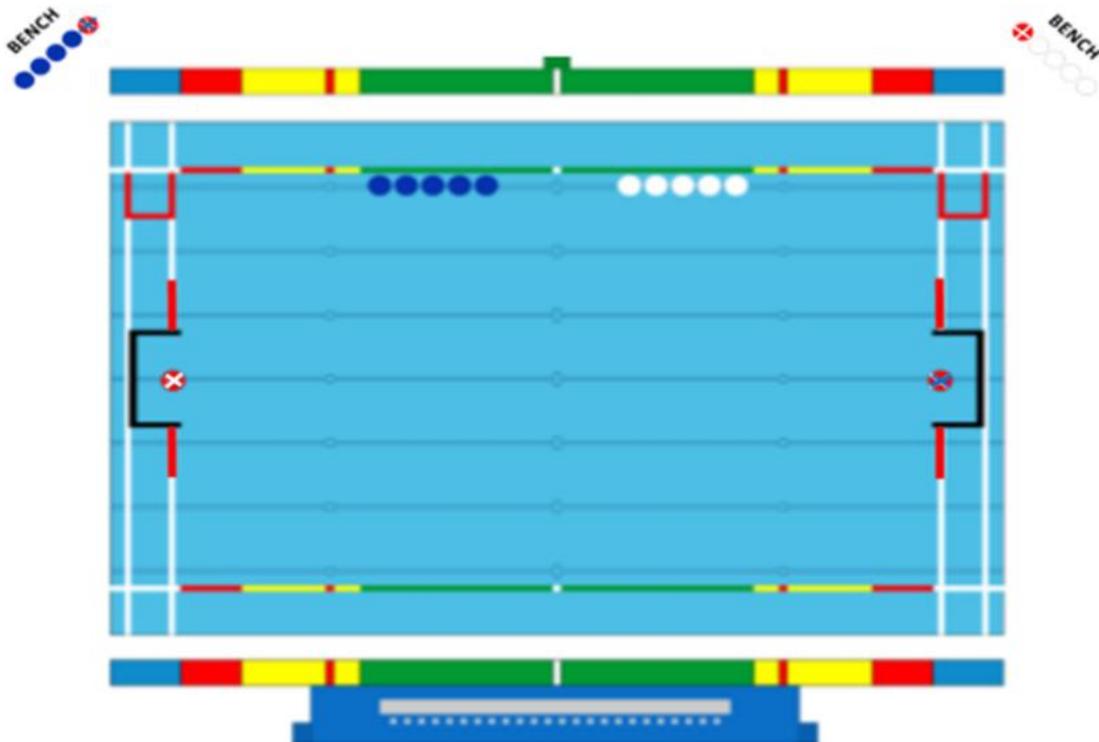
20.6.1.3 Árbitro Asistente de Vídeo (VAR): Asiste en decisiones de gol o no gol, si es necesario.

20.6.2 PROCEDIMIENTO

20.6.2.1 Si es necesario determinar el resultado de un partido mediante tanda de penaltis (PSO), conforme al artículo VI 4.3, deberá seguirse el procedimiento y protocolo siguientes.

20.6.2.2 Inmediatamente después de finalizar el cuarto periodo, habrá una **pausa de 3 minutos**, durante la cual deberán completarse las siguientes acciones:

- a) Los jugadores salen del agua y se sientan en sus respectivos banquillos, excepto cinco (5) lanzadores por equipo, que permanecerán en el ~~agua~~ campo de juego, dentro de su mitad del campo, y fuera de la línea de 6 metros, junto con los porteros. Los lanzadores no deben sujetarse a las corcheras.
- b) Los porteros cambian de portería y se sitúan en la portería del campo contrario. Los porteros suplentes pueden quedarse en el banquillo o, antes de iniciar la tanda, situarse en el lado opuesto a los banquillos, fuera del campo de juego y más allá de los 6 metros, en el área designada.
- c) El árbitro que estaba en el lado de los banquillos convocará a los capitanes de equipo y realizará un sorteo con moneda para decidir qué equipo lanza primero. El equipo que gana el sorteo elige si lanza primero o segundo.
- d) Los árbitros asistentes no intervienen en la tanda de penaltis.



20.6.2.3 Después del descanso de 3 minutos, la tanda de penaltis comenzará de inmediato. Si los equipos están listos antes de que finalicen los 3 minutos, los árbitros pueden detener el reloj y comenzar antes. Si un equipo no está preparado a tiempo, el entrenador será advertido con tarjeta amarilla. Si ya había sido advertido, se le mostrará tarjeta roja por retrasar la tanda. Si el entrenador principal ya está excluido, cualquier otro oficial en el banquillo solo podrá recibir una tarjeta roja por el mismo motivo.

20.6.2.4 Al lanzar alternativamente en cada portería, solo un árbitro controlará cada penalti. Los árbitros se colocarán sobre las líneas de 5 metros en extremos opuestos, de forma que los lanzadores diestros puedan ver fácilmente las señales. Un árbitro solo cambiará de lado si el siguiente lanzador es zurdo.

20.6.2.5 Durante la tanda se pueden utilizar varios balones, pero no se lanzará el balón de un extremo a otro del campo. Cada equipo utilizará su propio conjunto de balones.

20.6.2.6 El orden de lanzadores de cada equipo quedará establecido según el orden en que ejecuten la primera serie de cinco (5) penaltis. (No es necesario entregar una lista de tiradores antes de iniciar la tanda de penaltis). El secretario registrará los dorsales de los jugadores que lanzan y, junto con el delegado, verificará que los jugadores sean elegibles para participar en la tanda (es decir, que no tengan tres faltas personales, no hayan sido excluidos con tarjeta roja, ni estén lesionados). Si tras la primera serie de cinco (5) lanzamientos hay empate, los mismos jugadores continuarán lanzando en el mismo orden establecido en esa primera serie.

20.6.2.7 Los lanzamientos se realizarán alternativamente en cada portería, salvo que las condiciones en uno de los extremos del campo otorguen ventaja o desventaja a un equipo. En tal caso, todos los lanzamientos podrán hacerse en el mismo lado del campo.

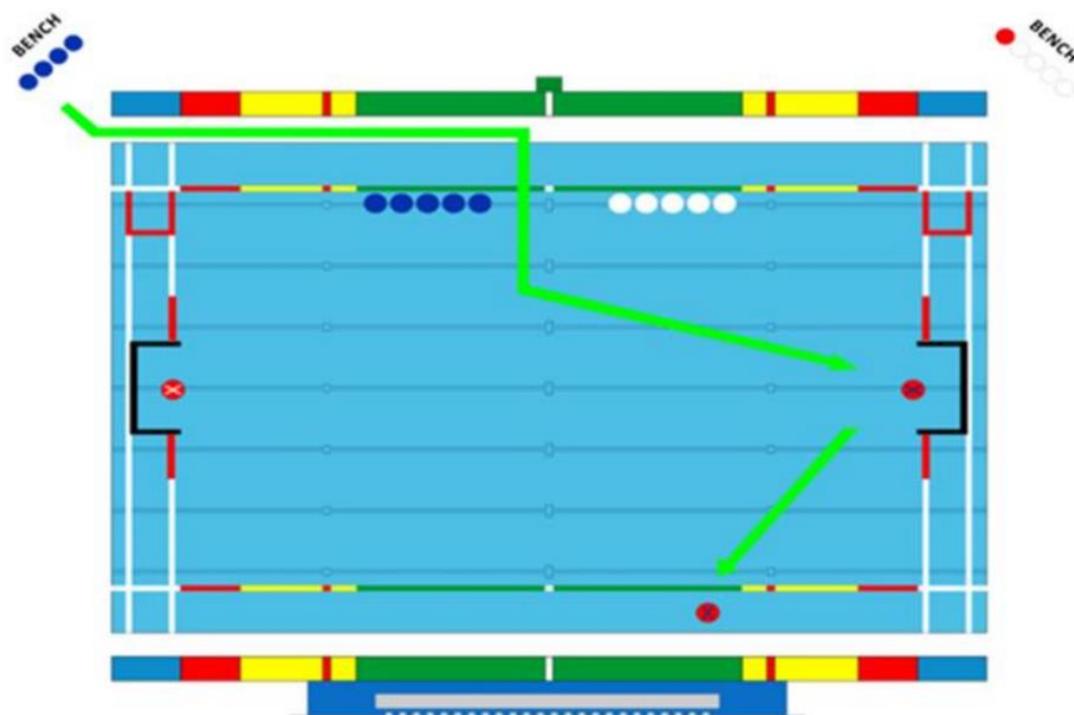
20.6.2.8 Si, durante la tanda, el portero defensor no adopta correctamente su posición sobre la línea de gol para el lanzamiento de penalti tras una primera advertencia del árbitro, será excluido. Uno de los cinco jugadores participantes en la tanda podrá ocupar su lugar, pero sin los privilegios del portero. Tras el lanzamiento, el portero o un sustituto podrá volver a entrar, excepto en los casos previstos en el Artículo 16.2.

20.6.2.9 Si el portero se adelanta antes de que el árbitro pite y el jugador lanza, pero no marca, el portero será excluido y el penalti deberá repetirse, conforme al artículo 20.6.2.8. El portero o su sustituto podrá volver a entrar conforme al mismo artículo.

20.6.3 Sustitución del portero

20.6.3.1 La sustitución del portero durante la tanda de penaltis está permitida siguiendo el procedimiento siguiente (ver indicado por las flechas verdes):

- a) El portero sustituto deberá caminar hasta la línea de medio campo, y desde allí nadar hasta la portería y ocupar la posición del primer portero.
- b) El portero sustituido deberá nadar hasta el lateral de la mesa del jurado y esperar fuera de los 6 metros y fuera del campo de juego, ya sea para volver a entrar más adelante o hasta que finalice la tanda de penaltis.



20.6.4 Reentrada del portero tras ser sustituido

20.6.4.1 Es posible volver a sustituir al portero durante la tanda de penaltis, siempre que lo haga nadando según el recorrido indicado (con flechas verdes).

20.6.5 Exclusión del portero o de jugadores durante la tanda de penaltis

20.6.5.1 Si el portero es excluido para el resto del partido durante la tanda de penaltis (excepto en los casos contemplados en el artículo 16.2), uno de los cinco jugadores que participan en la tanda podrá ocupar su posición, pero sin los privilegios del portero. Después del lanzamiento, el portero excluido podrá volver a participar en la tanda. También podrá ser sustituido por el portero suplente o por un portero alternativo, si el suplente no puede o no tiene derecho a participar, y este deberá usar el gorro de portero.

20.6.5.2 Si un jugador de campo es excluido para el resto del partido durante la tanda de penaltis, su posición se elimina del orden de lanzadores, y un jugador sustituto ocupará la última posición en la secuencia.

20.6.6 Resumen

Durante la tanda de penaltis (PSO):

- El secretario y el delegado son responsables de controlar el orden correcto de lanzadores y el marcador.
- Los árbitros gestionan a los equipos.
- No está permitido calentar durante la tanda de penaltis.
- Todos los jugadores que no participan activamente en la tanda deben permanecer sentados en el banquillo junto a los oficiales del equipo.
- Durante la tanda, ningún jugador puede agarrarse a las corcheras.
- El portero puede ser sustituido nadando hacia la portería según el protocolo establecido.
- El portero sustituido permanecerá en el agua, fuera de la línea de 6 metros y fuera del campo de juego.
- Cualquier sustitución posterior del portero se efectuará de forma similar.

APÉNDICE 7 – 20.7. PROTOCOLO REVISIÓN VAR

El propósito del uso del VAR es la integridad y transparencia en los partidos de waterpolo y eliminar los errores humanos con la ayuda de las tecnologías modernas.

20.7.1 Principios

La decisión final es siempre de los árbitros. El árbitro podrá cambiar su decisión a raíz de la revisión del VAR.

Sólo el árbitro del partido puede pedir la revisión. El árbitro asistente VAR y el delegado pueden sugerir al árbitro que revise el VAR.

El árbitro VAR tiene la responsabilidad completa del VAR. Sólo por excepción, los árbitros del partido podrán intervenir y consultarlo, si lo consideran necesario.

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

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

Si durante la revisión de una acción, el árbitro VAR observara que se ha producido otra punible en el mismo lance, la tendrá en cuenta.

Es más importante la precisión que la rapidez, no hay tiempo límite para finalizar la revisión.

Un partido no se invalidará debido a un malfuncionamiento del VAR, una decisión errónea del VAR o por no revisar una situación o por una situación no revisable.

20.7.2 Definición de momento apropiado

- Ningún equipo tiene posesión
- Intervalo entre periodos
- Saque de esquina
- El equipo que tiene posesión no tiene una clara ventaja
- En cualquier caso, la revisión no se debe hacer después de finalizar el siguiente ataque según las situaciones prevista en el artículo 7.3 de este protocolo. No se podrá efectuar una revisión después de haberse completado el siguiente ataque.

20.7.3 Situaciones a revisar durante el partido

El uso del VAR se limita a las siguientes categorías de decisiones:

Real Federación Española de Natación

Vocalía de Waterpolo – Comité Nacional de Árbitros

- Gol/No Gol
- Gol marcado al final del periodo o del tiempo de posesión
- Saque de esquina o saque de puerta
- En un lanzamiento al final del periodo y hay un jugador expulsado
- Entrada incorrecta o jugador ilegal
- Dos metros
- Posible situación de penalti erróneo, señalado o no señalado
- Interferencia en el lanzamiento de un penalti
- Un posible acto de violencia
- Fallos del sistema o errores de la mesa

20.7.4 Solicitud del VAR

La consulta al VAR puede ser originada por:

- Los árbitros del partido cuando lo requieran
- El árbitro VAR en todo momento
- Los entrenadores. Estos podrán solicitarlo tantas veces como deseen y sólo perderán su derecho a solicitar VAR si el resultado de la consulta no le da la razón.

20.7.5 Solicitud del VAR por el entrenador.

- La solicitud del VAR por parte del entrenador se debe realizar en los siguientes instantes en la que se ha producido la acción, nunca más tarde del siguiente cambio de posesión.
- En caso de señalarse un penalti, saque de esquina, saque de portería o gol, se deberá solicitar antes del reinicio del juego.

El entrenador deberá pulsar el botón del VAR que informa instantáneamente de su petición al árbitro VAR. Al mismo tiempo indicará al árbitro VAR de forma claramente visible con los gestos estipulados para indicar la razón por la que solicita el VAR:

- Con los dos dedos haciendo la “V” que indica dos metros (fig. 1)
- Con un puño impactando la mano plana contraria indicando acción violenta (fig. 2)
- Bajando el brazo extendido desde la horizontal con el dedo índice hacia abajo indicando gol/no gol (fig. 3)
- Con un movimiento circular del dedo índice indicando expiración de tiempo



Figura 1



Figura 2



Figura 3

Durante una revisión de VAR, se permite la sustitución de jugadores.

20.7.6 Proceso de revisión

20.7.6.1 Paso 1

- A. El árbitro informa al VAR y a su compañero (generalmente en base a un "control") que se debe revisar una decisión/incidente, o
- B. El árbitro VAR inicia una revisión y avisará a los árbitros cuando sea necesario, o
- C. El entrenador pulsa el botón del VAR indicando con la señalización convenida si la revisión es para:
 - Gol o no gol
 - Lanzamiento al final del tiempo de posesión o final de un período
 - Acciones violentas/Juego agresivo

El árbitro VAR comunicará por megafonía de la revisión cuando lo haya solicitado el entrenador o cuando se detiene el juego.

20.7.6.2 Paso 2:

Los árbitros detendrán el juego por su propia iniciativa o por aviso del árbitro VAR, en el momento apropiado, lo más rápido posible. En caso de una situación de gol/no gol en la línea de gol, el partido debe detenerse a más tardar inmediatamente después del siguiente ataque, si es oportuno.

20.7.6.3 ¿Quién lleva a cabo la revisión?

Sólo el árbitro del VAR. Excepcionalmente, el árbitro del partido del lado del VAR podrá revisarlo si los árbitros lo requieren. Si es necesario, puede pedir el consejo de su compañero. En general, nadie más puede participar en la revisión, pero en casos de, por ejemplo, errores de mesa o electrónicos, el delegado federativo participará de la revisión.

En caso de acción violenta, ambos árbitros junto con el árbitro VAR revisarán el VAR y tomarán la decisión

Real Federación Española de Natación

Vocalía de Waterpolo – Comité Nacional de Árbitros

20.7.6.4 Durante la revisión, si se ha detenido el juego:

Los árbitros observarán a los miembros de los equipos en el campo de juego y en la zona de banquillo. Los jugadores deben ir a sus respectivas mitades del campo de juego.

20.7.7 Protocolo a seguir durante la revisión

20.7.7.1 Situación de gol/sin gol

Si el árbitro del partido o el árbitro del VAR tiene dudas sobre la situación de gol/no gol, el árbitro del VAR debe revisar la situación para evaluar si el balón cruzó completamente la línea de gol.

20.7.7.1.1 Si se ha concedido un gol:

- a) Uno de los árbitros del partido señalará que el gol debe ser revisado;
- b) Uno de los árbitros saca el balón del agua;
- c) El árbitro VAR revisará la acción y decidirá su resultado
- d) Un árbitro, el más cercano a la zona VAR, podrá revisar la acción sólo si fuera necesario
y tomará la decisión de permitir o no permitir el gol;
- d) En caso de anulación del gol, el portero defensor que pasa a ser atacante, reiniciará el
juego con tiro libre. Los jugadores podrán tomar cualquier posición en el campo de juego como se hace en un tiempo muerto;
- e) En caso de que se permita el gol, el juego se reinicia de acuerdo con WP16.1.

20.7.7.1.2 Si no se concedió un gol

El árbitro VAR revisará la acción informará de su decisión a los árbitros del partido tan pronto como sea posible. Los árbitros del partido deben encontrar el momento adecuado, tan pronto como posible después de la situación, para detener el juego, si fuera necesario.

La definición de un momento apropiado incluye:

- Ningún equipo tiene posesión del balón
- Tiempo de intervalo
- Saque de esquina
- El equipo en posesión del balón no tiene una clara ventaja

A más tardar, la revisión debe hacerse después del primer ataque, si es oportuno, tras la situación dudosa de “GOL/NO GOAL”

Real Federación Española de Natación

Vocalía de Waterpolo – Comité Nacional de Árbitros

20.7.7.2 Un Gol marcado al final del reloj de lanzamiento o al final de un período.

Cuando se marca un gol muy cerca de la expiración del tiempo de posesión o al final de un período, el árbitro debe verificar si el balón salió de la mano del atacante antes de que expirara el tiempo.

La revisión del video sólo se realizará inmediatamente después de que se marque un gol de este lanzamiento.

Si en el lanzamiento a la expiración del tiempo, no se concedió gol y el resultado del tiro fue un saque de esquina o un rebote, se podrá realizar la revisión del VAR.

Si esta situación ocurre al final de un período o al final del juego, el período o el juego no se terminará. Después de que el árbitro haya realizado la revisión del VAR y hecho pública su decisión, finalizará el período (o el partido, si corresponde).

20.7.7.3 Un jugador excluido al final de un período

Cuando un jugador es excluido al final de un período, y al finalizar el tiempo el equipo atacante tira a la portería, se puede utilizar el equipo VAR para evaluar si hubo un cambio de posesión para definir si el partido será reiniciado con ambos equipos completos o con un jugador excluido.

No se podrán considerar para revisión del VAR otras situaciones distintas a las mencionadas una vez expirado el tiempo.

20.7.7.4 Entrada incorrecta o ilegal de un jugador

En situaciones en las que los árbitros o el árbitro de VAR sospechen que se ha producido una entrada o reentrada indebida o ilegal de uno o más jugadores, los árbitros pueden utilizar el equipo de VAR para comprobar la situación.

En función de la decisión, el juego continúa a partir del momento adecuado, tal y como se describe en las reglas.

20.7.7.5 Gol en posible situación de dos metros

Cuando se marque un gol en posible situación de dos metros se procederá de la misma forma que la definida en 20.7.6.1.1 (Gol concedido). Se considerará dos metros cuando la cabeza del jugador atacante toque la línea roja de dos metros.



20.7.7.6 Penalti / No penalti

- En el caso de un penalti que haya sido cancelado como resultado de una solicitud del entrenador, el juego se reiniciará desde el momento en que se sancionó el penalti. El penalti sancionado en esa ocasión se anulará y los árbitros aplicarán la sanción de acuerdo con las reglas de Waterpolo de las siguientes maneras.
- Si se determina que se han cometido faltas distintas al penalti, los árbitros actuarán de acuerdo con las reglas de Waterpolo.
- En el caso de un penalti no sancionado que haya sido revisado y se haya determinado que es un penalti, el tiempo del partido se reiniciará al momento en que se debió sancionar el penalti y los árbitros aplicarán los procedimientos del protocolo de penaltis.

20.7.7.7 Interferencia en el lanzamiento de penalti

Se podrá usar el VAR para verificar si ha habido interferencia en el lanzamiento de un penalti.

Si ha habido interferencia, el jugador infractor deberá ser expulsado por todo el partido con sustitución y se lanzará otra vez el penalti.

Si no ha habido interferencia, el partido continuará según las reglas.

20.7.7.8 Juego violento / juego agresivo

Si el árbitro, el árbitro de VAR o su delegado sospechan que se ha producido una acción violenta, podrán utilizar el VAR para revisar la situación. En este caso, la decisión del árbitro puede ser:

1. Acción violenta
2. Conducta antideportiva
3. No pitar
4. Simulación

El árbitro VAR deberá revisar todas las acciones de posible acción violenta o juego agresivo. Concretamente será obligatorio revisar:

- Acciones con jugador sangrando
- Acciones con jugador lesionado
- Acciones de posible acción violenta aunque sin aparentes consecuencias
- Acciones en las que alguno de los árbitros del partido solicite su revisión

El árbitro VAR podrá revisar dichas acciones aunque no se detenga el juego, e informará de su decisión lo antes posible a los árbitros del partido. Estos podrán revisar la acción si lo consideran necesario y tendrán la decisión final. Para ello, hay una segunda pantalla en el lado contrario de la mesa para que ambos árbitros puedan decidir sobre acciones violentas o juego agresivo.

Si el partido se detiene en el momento de la sospecha de violencia:

- Si se determina una acción violenta, los árbitros sancionarán el incidente de acuerdo con el reglamento y el partido deberá reanudarse desde el momento en que se produjo.
- Si se determina una conducta antideportiva en lugar de una acción violenta, los árbitros sancionarán el incidente de acuerdo con el reglamento y el partido deberá reanudarse desde el momento en que se produjo.
- Si se determina una simulación, los árbitros mostrarán tarjeta amarilla (o tarjeta roja, según corresponda) al equipo cuyo jugador haya cometido la simulación, y el partido comenzará con un tiro libre lanzado por el equipo contrario.
- Si no se determina una acción violenta, una conducta antideportiva o una simulación, el partido se reanudará de acuerdo con el reglamento. 20.7.2.3

Si el partido se detuvo en el momento oportuno y se determinó una acción violenta o una falta, todos los goles, tiempos muertos y faltas personales entre el momento del incidente y el momento de la interrupción se anularán, pero todas las tarjetas amarillas y rojas, los actos de violencia y las faltas permanecerán en el acta del partido.

Real Federación Española de Natación

Vocalía de Waterpolo – Comité Nacional de Árbitros

En caso de sospecha de un incidente violento, las repeticiones de vídeo en las pantallas del recinto, los videoclips transmitidos, incluidas las escenas submarinas, podrán utilizarse para la revisión del VAR.

20.7.7.9 Errores técnicos de los oficiales de mesa del jurado y/o mal funcionamiento de los equipos electrónicos

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

La determinación y resolución de la situación se tomará antes de que se reinicie el partido.

La decisión del árbitro de revisar o no revisar el VAR no puede ser objeto de protesta.

20.7.8 Comunicación del resultado de una revisión

El árbitro VAR debe anunciar la revisión si la solicita el entrenador.

- Si se ha detenido el partido, el árbitro del partido debe ir al centro del campo de juego e indicar claramente visualmente qué decisión se tomó y luego indicar claramente cómo continuará el partido y el árbitro VAR lo comunicará por megafonía.
- Si el entrenador solicitó el VAR pero no ha sido necesario detener el juego, el árbitro VAR anunciará la decisión por megafonía.

También se puede mostrar un mensaje en el marcador.

En principio, por una cuestión de transparencia, tras la decisión del árbitro, la situación revisada podrá mostrarse en el marcador y en la televisión.

20.7.8.1 Para reiniciar el partido después de la revisión

a) Si no se concede un gol:

- El juego se reinicia con un tiro libre ejecutado por el equipo que tuvo la última posesión del balón.
- No se pone a cero el tiempo, ni tampoco el reloj de posesión.
- Los jugadores pueden tomar cualquier posición en el campo de juego de la misma forma que después de un tiempo muerto.

b) Si se concede el gol:

- El partido se reinicia como gol.
- El tiempo se restablece al momento en que se marcó el gol.
- Se anulan todos los goles y expulsiones.

Real Federación Española de Natación

Vocalía de Waterpolo – Comité Nacional de Árbitros

- Todas las tarjetas amarillas y rojas, acciones violentas, malas conductas se mantendrán y constarán en el acta del partido.

20.7.9 ¿Quién opera el equipo para una revisión por parte del árbitro?

El equipo para una revisión es operado por un técnico de VAR y el árbitro VAR.

20.7.9.1 Ubicación y función del oficial de árbitro asistente de video (VAR)

El árbitro VAR es un árbitro y estará en contacto con los árbitros del partido utilizando el sistema de comunicación del equipo de árbitros; el árbitro del VAR utilizará un pulsador para activar el micrófono.

El papel principal del árbitro VAR es "controlar" el juego durante todo el partido e informar a los árbitros cuando se produce una situación de cambio de decisión.

20.8 Comunicación por auriculares

Requisitos:

- Los auriculares VAR deben estar integrados en el sistema de auriculares de los oficiales del partido.
- Se requiere una función de pulsar para hablar para la comunicación entre el VAR y el árbitro.
- El botón 'hablar' debe apagarse cuando no se presiona para que no permanezca 'abierto' al final de una comunicación. Esta función evitará distracciones o confusiones para los árbitros.

20.9 Posición de los jugadores durante la revisión del VAR

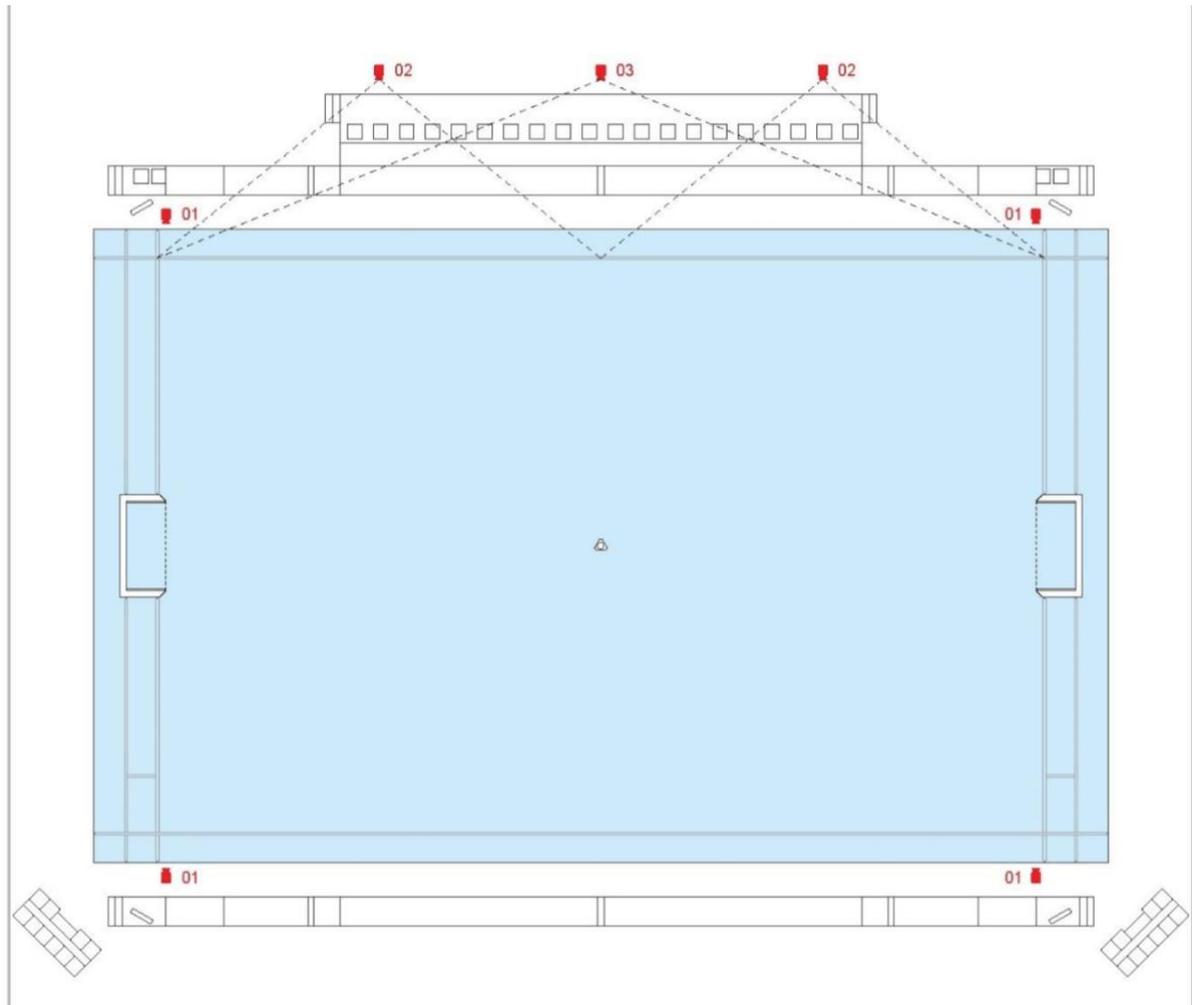
Los jugadores deben permanecer en sus respectivas mitades del campo de juego.

Durante la Revisión de Vídeo (VAR), no se permite ninguna sustitución desde ninguna de las zonas de reentrada antes de que el árbitro comunique la decisión tras la Revisión de Vídeo.

El árbitro que no esté revisando el VAR deberá controlar a los jugadores de ambos equipos para que ocupen las posiciones correctas en el campo.

20.10 No se puede presentar una protesta

El resultado de un partido no debe invalidarse debido a un mal funcionamiento de la tecnología VAR, decisiones incorrectas que involucren al VAR, decisiones de no revisar un incidente o revisiones de una situación no revisable.



Cámaras

1.- Cuatro cámaras en la línea de gol, dos para cada portería. La posición de las cámaras debe estar en el borde de la piscina o debajo de la plataforma del árbitro, alrededor de un metro por encima del nivel del agua.

2.- Dos cámaras estarán en el mismo lado de la mesa del jurado. Cada cámara tendrá la visión completa de su mitad de campo de juego. La posición de las cámaras deberá ser de forma que den la mejor imagen.

3.- Una cámara está situada en un lugar de la piscina opuesta a los banquillos. Esta cámara debe ver todo el campo de juego incluyendo ambos banquillos. Esta cámara deberá tener el máximo ángulo posible (actualmente 160°) con un mínimo de resolución de 2 Kpixels.