Campeonato Mundial de Singapur 2025.

WATER POLO

Instrucciones Técnicas

Julio 2025.

Nuevas Reglas y actualizaciones técnicas

Cambios claves:

- Tiempo de posesión de 28 segundos.
- 18 segundos en expulsiones y 2da posesión de balón.
- No hay banquillo separado para después de la tercera falta personal.
- Descanso de 5 minutos entre el 2do y 3er período.
- No hay límite en la verificación del VAR (sin embargo, debe ser eficiente en términos de tiempo).
- 14 jugadores en la alineación inicial - Solo se permitirá un total de doce (12) personas en el banquillo del equipo, es decir, tres (3) oficiales, siete (7) suplentes y dos (2) personal médico.

WORLD AQUATICS

Resúmenes – ¿Qué hay de nuevo?

- Sustituciones:

Ya no es necesario chocarse las manos en el área de re-entrada por expulsión.

- Time Out:

Ahora se permite solicitarlo antes de un lanzamiento de un penalti. Reinicio normal después de cada time out.

- Métodos de Anotación (Goles):

Nuevas posibilidades (situaciones en 6m):

Si una falta ocurre dentro de los 6m, un atacante puede poner el balón en juego, luego salir de la línea de 6m para realizar un tiro o jugar libre.

- Pérdida el tiempo:

Nueva regulación (sin restricciones excepto por negarse a jugar el balón)

- Jugador que sale del agua:

Expulsión por el resto del partido (mala conducta)

- Ir por debajo del agua por parte de un defensor para obtener una ventaja posicional:

Falta de Impeding (expulsión)

- Jugador inapropiado/ilegal:

La misma sanción (sólo falta de penalti)

WORLD AQUATICS

Resúmenes – ¿Qué hay de nuevo?

- Lanzamiento de tiros libres: Ventaja (sólo hasta el 2do jugador más cercano)

- Ejecución de lanzamientos de penaltis:

18 segundos de expulsión del portero durante el tiempo reglamentario así como durante el PSO (excluido por el siguiente lanzamiento y se registra una falta personal)

- Lanzamientos de penaltis al final de un período:

Nueva posición de los jugadores (en la zona de sustitución por el lateral excepto para el lanzador y el portero defensor)

- Señalización clarificada para tarjeta amarilla (para el entrenador/equipo) y tarjeta roja (para los jugadores)

- Accidente, lesión y enfermedad:

Sustitución inmediata (ya no hay restricciones de 3 minutos)

- Protocolo VAR:

Nuevas incorporaciones (cronometraje, córner/saque de portería, simulación)

- Protocolo PSO:

Nuevas incorporaciones

- Nuevo Protocolo del Challenge

WORLD AQUATICS

El Coach Challenge. Casos prácticos

1. El entrenador principal de un equipo debe lanzar la **bandera verde** al campo de juego.
(NO al área de sustitución por el lateral).

2. Presionar el **El botón del time out ya no está permitido** para solicitar el Coach Challenge:
Si el entrenador presiona el botón, se considerará como si hubiera pedido un time out; si el equipo no tuviera posesión del balón, la sanción es falta de penalti.

3. La bandera verde no detiene el juego:

Los árbitros del partido detendrán el juego en el momento apropiado, cuando no haya ventaja ni desventaja para ninguno de los 2 equipos, o de otro modo según el protocolo.

4. Si un entrenador solicita un Challenge sobre algún aspecto que no sea parte del protocolo, el Challenge será rechazado sin realizar revisión y el entrenador principal recibirá como sanción: **Tarjeta amarilla/roja**

WORLD AQUATICS

El Coach Challenge. Casos prácticos – Ejemplo 1

Challenge contra faltas de penaltis:

1. Challenge contra una falta de penalti sancionada:

- Si el Challenge tiene éxito:
  1. Sin sanción.
  2. Cualquier otra falta.

2. Challenge contra una falta penalti no sancionada:

- Si el challenge tiene éxito:
  1. Solo penalti

WORLD AQUATICS

El Coach Challenge. Casos prácticos - Ejemplo 2

- **Caso:**
  - Se pita expulsión en EGA sin balón. El balón está fuera de la línea de 6m.
  - El atacante con el balón en mano fuera de la línea de 6 m ejecuta el tiro libre antes de que el árbitro muestre la señal para el reinicio del juego; realizando un pase al boya provocando una falta de penalti.
  - El equipo defensor lanza inmediatamente la bandera verde para solicitar el Challenge.
- **Decisión correcta:**
  - No debería haberse otorgado falta penalti, ya que se crea como consecuencia del fallo del árbitro al no permitir ejecutar el tiro libre en el tiempo adecuado.
  - Por lo tanto, el juego se reiniciará con un tiro libre en favor del equipo atacante después de la expulsión.

EGA: *Área de Portería Extendida*

WORLD AQUATICS

Instrucciones a los Árbitros

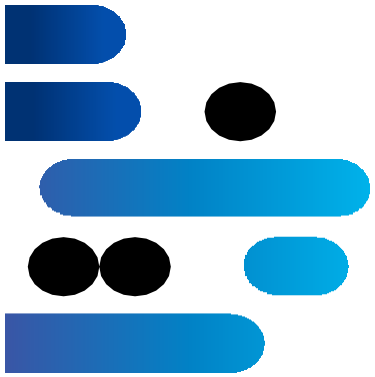
Criterios clave:

- La aplicación de las reglas e instrucciones **permanecen sin cambios.**

- El objetivo principal sigue siendo proteger el libre movimiento de los atacantes;

- Sujetar con 2 manos en los perímetros se considera Impeding – se debe pitar: falta de expulsión.

- Nadar sobre el cuerpo, las piernas del oponente, así como empujar hacia atrás al atacante que avanza, también se considera Impeding y son: falta de expulsión.



WORLD AQUATICS

Instrucciones a los Árbitros

1. El Concepto de las 3C: Control, Colaboración y Consistencia

Control:

- Control durante todo el partido, del campo de juego, los banquillos y la mesa oficial.
- Controle el juego desde el principio para que la intensidad física no vaya en aumento.
- Recuerde las herramientas que están a nuestra disposición como:
  - Expulsiones simultáneas (dobles)
  - Tarjetas amarillas y rojas (mala conducta, juego agresivo y acción violenta) para jugadores y banquillos cuando sea necesario.

WORLD AQUATICS

Instrucciones a los Árbitros

Control

- **El control es de suma importancia**, con el uso de la tarjeta roja como sanción.

- El partido debe estar controlado desde el primer momento por:

  - Advertencia
  - Expulsión simultánea (doble).
  - Tarjeta amarilla para los equipos
  - Tarjeta roja
  - Asistente de vídeo (VAR), cuando corresponda

- Manteniendo el control del partido, a menudo se puede evitar la tarjeta roja, pero si no hay otra opción, debe aplicarse. **El enfoque está en el juego limpio y la prevención de lesiones.**

WORLD AQUATICS

Instrucciones a los Árbitros

Colaboración:

Muy importante:

- Los oficiales designados (árbitros, árbitro VAR, delegado) **tienen que trabajar en equipo.** No individualmente. La decisión final la deben tomar los árbitros del partido.

- Los árbitros pueden hablar con los entrenadores hasta cierto punto. Esto puede evitar errores que afecten el partido.

Instrucciones a los Árbitros

Consistencia:

- **Contigo mismo**, con tu **colega** y durante todo el **juego/evento.**
- **Protege el juego;**
  - No mire el marcador.
  - No cuente el equilibrio del número de faltas personales.
  - Pite lo que sea necesario pitar desde el primer momento hasta el último.

WORLD AQUATICS

Instrucciones a los Árbitros

2. **Concéntrese en sus señalizaciones** especialmente en las EXPUSIONES SIN BALÓN sobre la línea de 6m.

- Muestre el número del jugador, señale la expulsión y realice la señal de “autorizo”.
- Posicionamiento (2m, 6m) y colaboración.
- Los árbitros deben controlar que se pueda realizar un pase al jugador que ha creado la expulsión después de la señal del árbitro, para evitar una situación **mucho más favorable que el lanzamiento de un penalti**
- Al mismo tiempo se permite;
  - Pasar el balón a otros jugadores que no sean el jugador que ha creado la expulsión inmediatamente sin esperar la señal de “autorizo” del árbitro
  - Realizar un lanzamiento directo desde fuera 6m de forma inmediata después de la expulsión sin balón en la línea de 6m sin esperar la señal de “autorizo” del árbitro.

WORLD AQUATICS

Instrucciones a los Árbitros

3. Definición de Falta de Penalti (5 criterios):

- Se deberá sancionar una falta penalti en la línea de 6m cuando:

1. El atacante esté de **frente a la portería intentando marcar.**
2. Exista una **situación de gol probable .**
3. **Tenga intención de marcar.**
4. Cuando **se impida por detrás** al atacante incluso si este tuviese el balón en mano.
5. Cuando **no hay ningún jugador defensor de frente** (triángulo desde la cabeza del atacante y el área de ambos postes de la portería)

- Observación importante:

A veces, los árbitros pitan una **falta de expulsión** cuando un atacante se encara a portería con el **balón en mano** y el impeding aún no es evidente:
Esto es un error claro –¡No se podrá sancionar ninguna falta de expulsión cuando un atacante tenga el balón en la mano!

Instrucciones a los Árbitros

4. **Tenga cuidado** al hacer **gestos con las manos** (puño cerrado, codazos o tirones de gorro) después de señalar expulsiones o pérdidas de balón que deberían basarse en sus gestos con las manos como expulsión con sustitución (mala conducta) o acción violenta.

5. **En los lanzamientos de penalti**, centrarse en las posiciones: lanzador, portero y defensores

6. Tiempo para decidir:
A veces se puede retrasar una decisión (penalti demorado, o un jugador que va a lanzar y se expulsa a un defensor;
No es elegante anular un gol por una expulsión.

7. **El waterpolo es un deporte de contacto.:**
Se deberían pitar solo las acciones relevantes para los flujos de juego activo (especialmente **no pitar contra-faltas cuando el balón está lejos de la acción y no hay ventaja.**

WORLD AQUATICS

Instrucciones a los Árbitros

8. VAR:

- Si el árbitro del VAR encuentra algo, se debe informar a los árbitros.

- Los árbitros del juego toman la decisión (acción violenta y falta de penalti)

- Tópicos: como Gol/No Gol, Saque de esquina/Saque de portería o expiración del tiempo pueden ser determinado por el árbitro del VAR.

- Los árbitros deben ir inmediatamente a la pantalla del VAR solo en caso de acción violenta o faltas de penalti.

- Si se tiene alguna duda, no dude en volver a comprobar la situación.

- Si no se está 100% seguro de como pitar, no lo pite (especialmente en acción violenta).

- Los mismos criterios se mantienen para el Challenge.

WORLD AQUATICS

Instrucciones a los Árbitros

9. Después de las faltas ordinarias;

Asegúrese de que se siga el protocolo adecuado;

- Para el atacante:

Poner el balón en juego justo después del silbato.

- El atacante no debe perder ventaja por:

Interferencia del defensor después del silbato (incluyendo tocar o mover el balón)

- Distancia entre el defensor y el atacante

- 2 manos arriba por el defensor (bloqueo con 2 manos)

Instrucciones a los Árbitros

10. Mala conducta:

Cualquier contacto con la **cara, cuello o cabeza** del oponente, junto con el agarre del gorro, debe ser sancionado con expulsión con sustitución (tarjeta roja)

11. En el momento del cambio de posesión:

No perder la atención sobre el lanzador en el momento del cambio de posesión (expulsión o contra falta)

Instrucciones a los Árbitros

12. Time Out:

- Los Time Out se pueden solicitar mediante una señal con la mano, pero el tiempo se detiene cuando el entrenador del equipo presiona el botón.
- Tras una señal con la mano, indique al entrenador que presione el botón. Si hay un cambio de posesión entre la señal y la presión del botón, el time out es válido.

Propósito: evitar que los equipos se quejen del momento adecuado para solicitar un time out.

13. Gestión del tiempo de juego:

- Preserve los intervalos de 2 y 5 minutos entre los períodos.
- Intente minimizar la duración de las interrupciones tanto como sea posible. No puede ocurrir que un partido sin dificultades (lesiones, time out, revisiones del VAR, Challenge, etc.) se alargue demasiado.

WORLD
AQUATICS