



# Reciclaje 2.013-14

## Cambios del Reglamento de waterpolo



# WP 5 EQUIPOS Y SUSTITUTOS

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



# WP 5 EQUIPOS Y SUSTITUTOS

## ➤ COMENTARIO:

- La regla exige que los equipos tengan dos porteros. Si un equipo está jugando con un sólo portero, podrá tener hasta cinco jugadores suplentes. El equipo no puede empezar el partido con menos de siete jugadores. Con esta regla, los equipos podrán empezar el partido en las mismas condiciones, no como hasta ahora en el que un equipo podía tener un sólo portero y el otro equipo dos porteros.



# WP 5 EQUIPOS Y SUSTITUTOS

## WP 5.6

Un jugador puede ser sustituido en cualquier momento durante el partido, dejando el campo de juego por la zona de reentrada de su propia línea de gol . El sustituto podrá entrar en el campo de juego desde su zona de reentrada, tan pronto como el jugador que sale haya aparecido por encima de la superficie del agua dentro de la zona de reentrada. Si el portero es sustituido según esta Regla podrá ser sustituido solamente por el portero suplente. Si el equipo tiene menos de siete jugadores no se requiere que el equipo juegue con un portero. No se podrá efectuar ninguna sustitución según esta regla, durante el tiempo que transcurra entre la señalización por parte del árbitro de un penalti y su lanzamiento, exceptuando en el tiempo muerto solicitado antes del lanzamiento del mismo.



# WP 5 EQUIPOS Y SUSTITUTOS

## ➤ WP 5.6

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



# WP 5 EQUIPOS Y SUSTITUTOS

- Comentarios:
- La única situación admitida en la que el segundo portero puede jugar como jugador es cuando el equipo se queda con menos de 7 jugadores porque los otros jugadores no pueden jugar y no hay más reservas en el banquillo
- En caso de brutalidad del portero, después del lanzamiento del penalti el equipo podrá elegir jugar los cuatro minutos con portero (sustituto) y cinco jugadores de campo o con seis jugadores de campo sin portero. Ya no será posible cambiar esta decisión durante los cuatro minutos de expulsión.



# WP 5 EQUIPOS Y SUSTITUTOS

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

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



# WP 7 ÁRBITROS

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

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



## WP 7 ÁRBITROS

- Comentario:
- Al árbitro siempre debe proteger la acción, el movimiento, el progreso de los jugadores. Se debe respetar completamente la ventaja del equipo atacante, la falta no debe sancionarse. El árbitro sólo interviendrá cuando se pierda la ventaja como consecuencia de la falta.

## W/P 11 DURACIÓN DEL PARTIDO

- **W/P 11.3** Si se llegara al final del partido con el resultado de empate y fuera necesario un ganador **se procederá al lanzamiento de la tanda de penaltis para determinar el resultado.**

- **Comentario:** ya no hay prórrogas. Esta regla es más justa, especialmente en las competiciones tipo torneo.

## WP 12 TIEMPOS MUERTOS

**WP 12.1** Cada equipo puede solicitar **un tiempo muerto en cada periodo de juego**. La duración de los tiempos muertos será de un minuto. El tiempo muerto se puede solicitar en cualquier momento durante el juego, incluyendo después de un gol, por el entrenador del equipo que está en posesión de la pelota diciendo: "tiempo muerto" y señalándolo al secretario o al árbitro con las dos manos formando una T. Cuando se pida un tiempo muerto, los árbitros o el secretario pararán inmediatamente el juego con su silbato y los jugadores deberán ir de forma inmediata a sus respectivas mitades del campo de juego.



# WP 12 TIEMPOS MUERTOS

- Comentario:
- Un tiempo muerto no usado en un periodo, no se puede usar en el siguiente periodo. Sólo se permite un tiempo muerto por periodo.
- Con esta regla los entrenadores ya tienen suficientes oportunidades para hablar con los jugadores.
- También es deber del árbitro controlar los banquillos.



## WP 19 TIROS LIBRES

**WP 19.2** El jugador al que se le concede un tiro libre deberá poner el balón en juego de inmediato, incluyendo mediante pase o lanzamiento, si así lo permite el Reglamento. Si un jugador que está claramente en la posición más favorable de ejecutar el tiro libre, no lo hace, deberá ser considerado como infracción. El jugador defensor que ha cometido falta deberá alejarse del jugador que ejecuta el tiro libre antes de levantar un brazo para bloquear un pase o un tiro, el jugador que no lo haga será expulsado por "interferencia" de acuerdo con WP 21.5.



## WP 19 TIROS LIBRES

- Comentarios:
- El defensor se debe mover claramente hacia el jugador atacante.
- El defensor que ha cometido la falta se debe separar (aprox. un metro) del jugador que ejecutará el tiro libre aunque puede levantar un brazo para tratar de bloquear un pase o lanzamiento.
- El jugador atacante debe ejecutar el tiro libre inmediatamente (pase, lanzamiento o jugarla la pelota al aire).



# WP 20 FALTAS ORDINARIAS

## WP 20.16 Pérdida de tiempo.

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

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

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



# WP 20 FALTAS ORDINARIAS

- Comentarios:
- En el último minuto del partido, los árbitros deben estar seguros de la intencionalidad de la pérdida de tiempo antes de aplicar esta regla.



## WP 20 FALTAS ORDINARIAS

**WP 20.17** Simular recibir una falta.

[Nota. Simulación significa que un jugador realiza una acción con la intención evidente de provocar que el árbitro señale una falta incorrectamente contra el jugador contrario. El árbitro podrá mostrar tarjeta amarilla contra un equipo por la persistencia en la simulación y se podrá aplicar WP 21.13 (falta de respeto-persistencia faltas) para sancionar a los jugadores culpables.]



## WP 20 FALTAS ORDINARIAS

- Comentario:
- La primera simulación es contrafalta. La segunda simulación es tarjeta amarilla. En caso de una nueva simulación el árbitro deberá expulsar por todo el partido con sustitución a los 20 segundos a este último jugador por mala conducta.

## WP 21 EXPULSIONES

**WP 21.8** Impedir o estorbar la libertad de movimientos de un contrario cuando éste no tiene la pelota, incluyendo nadar sobre los hombros, espalda o piernas del contrario. "Tener la pelota" es levantarla, llevársela o tocarla, pero no incluye nadar con la pelota.

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



## WP 21 EXPULSIONES

Una forma muy común de estorbar es nadar cruzando por encima de las piernas de un jugador (figura 12), reduciendo así su marcha y su libertad de movimientos. Otra forma es nadar por encima de los hombros del contrario. Pero hay que recordar que la falta de estorbar también puede ser cometida por el jugador que está en posesión de la pelota. Por ejemplo, la figura 13 muestra a un jugador que, manteniendo la pelota en su mano, intenta empujar al contrario para conseguir más espacio. La figura 14 muestra a un jugador en posesión de la pelota que estorba al adversario empujándolo hacia atrás con la cabeza. Se debe tener mucho cuidado con ambas figuras, ya que un movimiento violento del jugador que está en posesión de la pelota puede ser considerado como golpear o incluso brutalidad; las figuras intentan ilustrar la acción de estorbar sin ninguna violencia. Un jugador también puede cometer infracción por estorbar, sin tener ni que tocar la pelota. La figura 15 muestra a un jugador que bloquea intencionadamente al contrario con su cuerpo y los brazos abiertos, haciéndole imposible el acceso a la pelota. Esta infracción se comete más frecuentemente cerca de los límites del campo de juego.)



## WP 21 EXPULSIONES

- Comentario:
- El árbitro aplicará la regla de impedir sólo si el jugador no tiene la pelota y la debe aplicar en cualquier parte del campo de juego y no sólo en la posición central.
- En caso de nadar sobre las piernas del adversario, el árbitro deberá discernir la diferencia entre impedir el movimiento y el momento de inicio del nado y controla el contrario cuando apenas hay espacio. Control es nada pero impedir es expulsión.



## WP 21 EXPULSIONES

**WP 21.10 Usar las dos manos para coger a un contrario en cualquier lugar del campo de juego.**

**Comentario:**

Esta regla debe proteger el movimiento de los jugadores. Coger preventivamente impidiendo el movimiento es una falta de expulsión. Los árbitros siempre deben proteger la acción y el movimiento.



# WP 21 EXPULSIONES

- Comentario:
- Cuando se expulsa a un jugador defensor dentro del área de 5 metros sin que el atacante tenga la pelota, se procederá de la siguiente forma:
  - El árbitro señalará la expulsión
  - Indicará el jugador expulsado a la mesa
  - Dará la orden de ejecutar el tiro libre
- En esta situación, el jugador que va a lanzar el tiro libre deberá esperar a la señal del árbitro



## WP 21 EXPULSIONES

**WP 21.11** Cuando se produce un cambio de posesión, para un jugador defensor cometer falta sobre un jugador del equipo en posesión de la pelota, en cualquier lugar en la mitad del campo de juego del equipo atacante.

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

Comentario: esta regla debe proteger los contrataques.



# WP 21 EXPULSIONES

- Comentario:
- Acerca del cambio de posesión, se refuerza el WP.21.9 y se debe aplicar en una acción de contrataque. En la mitad de campo de juego del equipo atacante se pueden señalar faltas ordinarias para el jugador que tiene la pelota, pero el árbitro deberá poner atención a las faltas tácticas.



## WP 21 EXPULSIONES

**WP 21.15** En el caso de expulsión simultánea de jugadores de equipos opuestos durante el juego, ambos jugadores serán expulsados por 20 segundos. La cronómetro de 30 segundos de posesión **no** se pondrá a cero. **El juego** se reanudará con un tiro libre para el equipo que tenía la posesión de la pelota. Si ningún equipo tenía la posesión cuando se señalan las expulsiones simultáneas, **la posesión de 30 segundos se pondrá a cero** y el juego se reiniciará con un lanzamiento neutral.



## WP 21 EXPULSIONES

**WP 22.3** Para un jugador defensor, golpear o dar patadas a un contrario o cometer un acto de brutalidad dentro del área de cinco metros. En el caso de brutalidad, el jugador infractor, debe ser también expulsado por todo el partido y un sustituto podrá entrar en el campo de juego después de que hayan transcurrido cuatro minutos de juego efectivo, además del lanzamiento del penalti. Si el jugador infractor es el portero, el portero sustituto puede ser cambiado por otro jugador de acuerdo con WP 5.6.



# WP 21 EXPULSIONES

**WP 22.7** Para el entrenador, o cualquier oficial del equipo que no está la posesión de la pelota, solicitar un tiempo muerto. No se anotará falta personal por esta falta.



# WP 21 EXPULSIONES

- **WP 22.8** Para el entrenador, o cualquier oficial de equipo realizar cualquier acción con la intención de evitar un gol probable o retrasar el juego. No se anotará falta personal por esta falta.



# WP 21 EXPULSIONES

- Comentario:
- Para el entrenador, o cualquier oficial efectuar cualquier acción para tratar de evitar un gol probable o retrasar el juego.
- Si durante los últimos segundos del partido, un jugador defensor retrasa el juego, por ejemplo lanzando la pelota lejos de la acción para evitar un gol probable, se aplicará la regla WP 22.8 y se señalará penalti. Se apuntará falta personal a este jugador.<sup>30</sup>

## APÉNDICE A

- 12.- Cuando jugadores de los dos equipos cometen simultáneamente faltas sancionadas con expulsión durante el juego, los árbitros deben pedir la pelota y se aseguraran de que ambos equipos y la secretaria conocen quienes han sido expulsados. El cronómetro de 30 segundos de posesión **no** volverá a cero y el juego se reiniciará con un tiro libre para el equipo que tenia la posesión de la pelota. Si ningún equipo tenia la posesión cuando se señalan las expulsiones simultáneas, **el cronómetro de 30 segundos de posesión volverá a cero** y el juego se reiniciará con un lanzamiento neutral.



# ¡Suerte esta próxima temporada!