

República Bolivariana de Venezuela.
Poder Popular para la Educación.
U.E.: "Nuestra Señora de Lourdes".
Asignatura: Natación.
4to Teresa Carreño.

Reglamento del

Polo Acuático

Prof.:
Oswaldo Suarez.

Integrantes:
Rosangelis Carrera #07
Paola Turmero #09
Eriannys Rodríguez #15
Fabiola Pizzani #34

Puerto Ordaz, 12 de Marzo de 2009.

Introducción

Primero que nada, Waterpolo es un deporte acuático de equipo que se juega en una piscina en el que los equipos competidores intentan introducir una pelota flotante dentro de porterías situadas a ambos extremos del área de juego. Cada equipo está compuesto por 11 jugadores, pero sólo 7 pueden estar en el agua al mismo tiempo. El waterpolo es uno de los deportes mas completos que hay, por que se necesita mucha resistencia y fuerza.

El siguiente trabajo a presentar nos establece los reglamentos del Polo Acuático, hay una gran diversidad del tema, este será explicito en el desarrollo del trabajo, pues veremos cada norma muy bien definida e identificada, al final del trabajo presentamos unas pequeñas muestra de los saques de arco, faltas ordinarias, faltas de expulsión entre otros anexos.

Reglamento del Polo Acuático

Regla 1: Campo de Juego y Equipamiento

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

1.2. En los encuentros dirigidos por dos árbitros, la delimitación y señalización del campo de juego se realizará como se muestra en el esquema (ver Figura 24).

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

1.4. La distancia entre las dos líneas de gol no será inferior a 20 metros ni superior a 30 metros. La anchura del campo de juego deberá estar comprendido entre 10 y 20 metros. En los encuentros de Waterpolo femenino, las dimensiones máximas del campo de juego serán de 25 x 17 metros. El límite del campo de juego se situará 0,30 m detrás de la línea de gol.

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

1.6. Habrán señalizaciones a ambos lados del campo de juego que indicarán lo siguiente:

- Señales Blancas: línea de gol y línea del centro del campo.
- Señales Rojas: línea de 2 metros desde la línea de gol.
- Señales Amarillas: línea de 4 metros desde la línea de gol.
- Señales Verdes: línea de 7 metros desde la línea de gol.

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

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

1.9. Las banderas deben de ser independientes cada una de ellas de 0,35 x 0,20 metros y dispondrán de ellas:

- a) Los jueces de gol, una roja y otra blanca, y
- b) El secretario, una roja, una blanca y una azul.

Regla 2: Arcos

2.1. Estarán constituidas por dos postes y un larguero, rígidamente construidos, rectangulares con una medida de 0,075 mts mirando al campo de juego, pintadas de blanco; deberán localizarse sobre las líneas de gol en cada extremo, a igual distancia de los lados y a una distancia no menor de 0,30 mts adelante de los extremos del campo de juego.

2.2. Los lados internos de los postes del arco deberán estar separados 3,00 mts. Cuando la profundidad del agua sea menor de 1,50 mts el lado inferior del larguero deberá estar a 2,40 mts del piso de la piscina.

2.3. Redes flexibles deberán estar fijamente aseguradas a los postes y al larguero de los arcos con el fin de encerrar completamente el área de gol y asegurados a la estructura de la misma de tal manera que el espacio del área de gol detrás de la línea de gol, no sea en ninguna parte menor de 0.30 mts.

Regla 3: El Balón

3.1. El balón deberá ser redondo y deberá tener una cámara de aire con válvula automática de cierre. Deberá ser impermeable, sin ninguna saliente exterior y sin impregnaciones de grasa o sustancia similar.

3.2. El peso del balón no deberá ser menor de 400 gramos ni mayor de 450 gramos.

3.3. Para partidos jugados por hombres, la circunferencia del balón no deberá ser menor de 0,68 mts ni mayor de 0,71 metros, y su presión deberá estar entre 90-97 Kpa (kilo pascals) (13-14 libras por pulgada cuadrada atmosférica).

3.4. Para partidos jugados por mujeres, la circunferencia del balón no deberá ser menor de 0,65 mts ni mayor de 0,67 mts y su presión deberá estar entre 93-90 Kpa (kilo pascals) (libras por pulgada cuadrada atmosférica).

Regla 4: Banderas

4.1. Los árbitros deberán estar provistos cada uno de un asta de 0,70 mts de longitud equipada con una bandera blanca en un extremo y una azul en el otro, cada una de 0,35 mts x 0,20 mts de dimensión.

4.2. Los jueces de gol deberán estar provistos, cada uno, de banderas separadas de color rojo y blanco.

4.3. Los secretarios deberán estar provistos con banderas separadas de colores rojo, blanco y azul. 4.4. Las banderas de los jueces de gol y los secretarios

deberán ser de 0,35 mts x 0,20 mts., sobre astas separadas de 0,50 mts de longitud.

Regla 5: Gorros

5.1. Un equipo deberá usar gorros blancos y el otro gorros azules. Los arqueros deberán usar gorros rojos. Los gorros deberán amarrarse por debajo del mentón y si un jugador pierde su gorro durante el juego, deberá reemplazarlo en la próxima parada apropiada del juego. Los gorros deberán usarse durante la totalidad del juego.

5.2. En Juegos Olímpicos, Campeonatos del Mundo y otros eventos FINA, los gorros deberán estar equipados con protectores de orejas, flexibles, del mismo color de los gorros. Los protectores de orejas de los arqueros deberán ser del mismo color de los gorros usados por jugadores de campo de su equipo. Se recomienda que los gorros equipados con protectores de orejas sean usados en todas las demás competencias.

5.3. Los gorros deberán estar numerados a ambos lados con números de 0,10 mts de altura. El arquero deberá usar el gorro No. 1 y los otros gorros deberán estar numerados de 2 a 13. Un arquero sustituto deberá usar el gorro del arquero. No se deberá permitir a un jugador cambiar su número de gorro durante un juego excepto que sea permitido por un árbitro y notificado a la secretaría.

5.4. Para Juegos internacionales, el gorro puede mostrar en el frente las tres letras del código internacional del país y la bandera internacional, cada uno de los cuales no puede tener más de 0,04 mts de altura.

Regla 6: Equipos

6.1. Cada equipo estará compuesto por siete jugadores, uno de los cuales deberá ser el arquero y deberá usar el gorro de arquero, y no más de seis suplentes, los cuales podrán ser usados como sustitutos.

6.2. Los jugadores que no están en juego junto con los entrenadores y los oficiales deberán sentarse todos en la banca del equipo y no deberán alejarse de ella durante el desarrollo del partido, excepto durante los intervalos cuando deberán ellos cambiar de lado. Ambas bancas de los equipos deberán estar situadas en el lado opuesto de la mesa oficial.

6.3. Los capitanes serán jugadores de sus respectivos equipos y se harán responsables de la buena conducta y disciplina del mismo.

6.4. Los jugadores deberán usar trajes de baño no transparentes o trajes con ropa interior separada y antes de tomar parte en un juego deberán despojarse de cualquier objeto que pueda causar lesiones.

6.5. Los jugadores no deberán tener grasa, aceite o cualquier sustancia similar en su cuerpo. Si un árbitro advierte, antes de iniciarse el partido, del uso de

sustancia de esa clase, deberá ordenar la remoción inmediata de la misma. La iniciación del partido no será demorada por esta remoción. Si la falta es detectada después de la iniciación del juego, el jugador culpable, deberá ser expulsado por el resto del partido y se permitirá inmediatamente el ingreso de un sustituto al campo de juego por el área de reingreso más cerca a su propia línea de gol.

6.6. Los capitanes deberán, antes del comienzo del partido y en presencia de los árbitros, lanzar una moneda y el ganador tendrá el derecho a escoger el lado del campo o los colores.

Regla 7: Sustitutos

7.1. A menos que otra cosa esté prevista por las reglas, un jugador sólo podrá ser sustituido:

a) Durante el intervalo entre períodos de juego, incluyendo cualquier período de tiempo extra.

b) Antes del comienzo del tiempo extra.

c) Después de la anotación de un gol, cuando él puede ingresar al campo de juego por cualquier lugar.

7.2. Un sustituto deberá estar listo para reemplazar a un jugador sin demora; si no está listo el árbitro puede reiniciar el juego sin él, en cuyo caso el jugador puede ingresar, por el área de reingreso más cerca a su propia línea de gol, durante la próxima parada apropiada, con permiso de un árbitro.

7.3. Un arquero que ha sido reemplazado por un sustituto puede, si regresa al juego, jugar en cualquier posición.

7.4. Si un arquero es retirado del partido, por razones médicas, los árbitros deberán permitir un sustituto inmediato, supeditado a que uno de los jugadores tome el gorro del arquero.

Regla 8: Oficiales

8.1. Para eventos FINA los oficiales deberán ser dos árbitros, dos jueces de gol, cronometristas y secretarios, cada uno con los siguientes derechos y obligaciones. Tales oficiales deberán estar dispuestos, de ser posible, para otros eventos, excepto que en un partido arbitrado por dos árbitros sin jueces de gol, los árbitros deberán asumir los derechos y obligaciones (pero sin hacer las señales de banderas especificadas) anotadas para los Jueces de gol en la Regla 10.2.

NOTA: Dependiendo del grado de importancia, los partidos pueden ser controlados por equipos compuestos de cuatro hasta ocho oficiales, como sigue:

a) Árbitros y jueces de gol: Dos árbitros y dos jueces de gol; o dos árbitros sin jueces de gol; o un árbitro y dos jueces de gol.

b) Cronometristas y secretarios: Con un cronometrista y un secretario. El cronometrista deberá registrar los períodos de posesión continua del balón para cada equipo, de acuerdo con la Regla 21.18. El secretario deberá registrar los períodos exactos de juego efectivo y los intervalos entre los mismos y deberá también registrar los períodos respectivos de exclusión de los jugadores expulsados del agua de acuerdo con las reglas. Deberá también mantener el registro del partido como se señala en la Regla 12.1.

Con dos cronometristas y un secretario. El cronometrista No. 1 registrará los períodos exactos de juego efectivo y los intervalos entre los mismos. El cronometrista No. 2 deberá registrar los períodos de posesión continua del balón por cada equipo, de acuerdo con la Regla 21.18. El secretario deberá mantener el registro del partido como se señala en la Regla 12.1.

Con dos cronometristas y dos secretarios. El cronometrista No. 1 registrará los períodos exactos de juego efectivo y los intervalos entre los mismos. El cronometrista No. 2 deberá registrar los períodos de posesión continua del balón por cada equipo, de acuerdo con la Regla 21.18. El secretario No. 1 deberá mantener el registro del juego como se señala en la Regla 12.1 (a). El secretario No. 2 deberá ejecutar las obligaciones señaladas en la Regla 12.1 (b) (c) y (d) relativas a la exclusión de jugadores y a la tercera falta personal.

Regla 9: Árbitros

9.1. Los árbitros tendrán el control absoluto del juego. Su autoridad sobre los jugadores es efectiva durante todo el tiempo que ellos y los jugadores se encuentran dentro del recinto de la piscina. Todas las decisiones de los árbitros en cuestiones de hecho son definitivas y sus interpretaciones de las reglas deberán ser obedecidas durante el juego. Los árbitros no deben hacer ningún tipo de suposición sobre los hechos de cualquier situación durante el partido, solamente deben interpretar lo que observen con lo mejor de su capacidad.

9.2. Los árbitros deberán pitar para iniciar y reiniciar el partido y para declarar los goles, los saques de arco, los tiros de esquina (así sean señalados o no por el juez de gol), los tiros neutrales y las infracciones a las reglas. Un árbitro puede modificar su decisión siempre y cuando lo haga antes que el balón sea puesto de nuevo en juego. 9.3. Los árbitros pueden abstenerse de señalar una falta, si en su opinión, haciéndolo da ventaja al equipo que la cometió.

NOTA: Los árbitros deberán aplicar este principio en toda su extensión. Ellos no deben, por ejemplo, pitar una falta a favor de un jugador que está en posesión del balón y avanzando hacia el arco contrario, porque se considera que es dar ventaja al equipo que ha cometido la falta.

9.4. Los árbitros tendrán la autoridad para ordenar a cualquier jugador que salga del agua, de acuerdo con la regla apropiada, y a abandonar el juego si el jugador se niega a dejar el agua cuando así se le ordene.

9.5. Los árbitros tendrán la autoridad para retirar del recinto de la piscina a cualquier jugador, sustituto, espectador u oficial, cuyo comportamiento les impidan cumplir sus obligaciones de una manera apropiada e imparcial.

9.6. Los árbitros tendrán la autoridad de suspender el partido en cualquier momento si, en su opinión, el comportamiento de los jugadores o los espectadores u otras circunstancias les impiden concluirlo de manera apropiada. Si el juego tiene que ser suspendido, los árbitros deben informar de sus determinaciones a la autoridad competente.

Regla 10: Jueces de Gol

10.1. Los jueces de gol deberán situarse al mismo lado de la mesa oficial, colocado cada uno sobre la línea de gol en el extremo del campo de juego.

10.2. Las obligaciones de los jueces de gol serán:

a) Señalar con la bandera roja cuando los jugadores estén correctamente colocados en sus respectivas líneas de gol al comienzo de un período.

b) Señalar con la bandera blanca cuando ocurra un inicio o un reinicio inapropiado.

c) Señalar con la bandera blanca para un saque de arco.

d) Señalar con la bandera roja para un tiro de esquina.

e) Señalar con ambas banderas la anotación de un gol.

f) Señalar con la bandera roja el reingreso impropio de un jugador expulsado o el reingreso impropio de un sustituto.

10.3. Cada juez de gol deberá estar provisto con una reserva de balones y cuando el balón original salga fuera del campo, él debe inmediatamente lanzar un nuevo balón al arquero (para un saque de gol), al jugador más cercano del equipo atacante (para un tiro de esquina) o a quien le indique el árbitro.

Regla 11: Cronometristas

11.1. Las obligaciones de los cronometristas serán:

a) Registrar el exacto período efectivo de juego y los intervalos entre los períodos;

b) Registrar los períodos de posesión continua del balón para cada equipo;

c) Registrar los tiempos de exclusión de los jugadores expulsados del agua de acuerdo con las reglas, junto con el tiempo de reingreso de tales jugadores o sus sustitutos;

d) Anunciar audiblemente el comienzo del último minuto del partido o de cualquier tiempo extra.

11.2. Un cronometrista deberá señalar con un silbatazo (o por otra señal siempre que sea distintiva, acústicamente efectiva y fácilmente entendible), el fin de cada período independientemente del árbitro y su señal deberá tener efecto inmediato excepto que:

a) el árbitro simultáneamente haya concedido un tiro penal, en cuyo caso el tiro penal será cobrado de acuerdo a las reglas;

b) el balón esté en vuelo y cruce la línea de gol, en cuyo caso cualquier gol resultante será concedido.

Regla 12: Secretarios

12.1. Las obligaciones de los secretarios serán:

a) Mantener el registro del partido, incluyendo los jugadores, el marcador, todas las faltas de expulsión, las faltas penales y las faltas personales adjudicadas a cada jugador;

b) controlar los períodos de expulsión de los jugadores y señalar la expiración de los períodos de los mismos levantando la bandera correspondiente al color del gorro del jugador; excepto que un árbitro lo haga, deberán señalar el reingreso de un jugador expulsado o de un sustituto cuando el equipo del jugador haya retomado posesión del balón;

c) señalar con la bandera roja y por medio de un silbatazo el reingreso impropio de un jugador expulsado o de un sustituto (inclusive después de una señal con la bandera del juez de gol indicando un ingreso o reingreso impropio), señal que suspenderá el juego inmediatamente;

d) señalar, sin demora, la comisión de la tercera falta personal por parte de cualquier jugador como sigue:

e) con bandera roja, si la tercera falta personal es una falta de expulsión;

f) con bandera roja y un silbatazo si la tercera falta personal es una falta para penal.

Regla 13: Duración del Juego

13.1. La duración del partido será de cuatro períodos de siete minutos de juego efectivo cada uno. El tiempo deberá comenzar al inicio de cada período

cuando un jugador toca el balón. A todas las señales de interrupción, el reloj de registro deberá ser detenido hasta que el balón sea devuelto al juego, ya sea abandonando la mano del jugador que cobra un tiro apropiado o tocado por un jugador al llegar al agua después de un tiro neutral.

13.2. Habrá intervalo de dos minutos entre los períodos y los equipos, incluyendo los jugadores, entrenadores y oficiales, deberán cambiar de lado antes de comenzar el nuevo período.

13.3. Si el marcador está empatado al terminar un partido que necesita de un resultado definitivo, cualquier continuación de tiempo extra deberá hacerse después de un intervalo de cinco minutos. Deberán entonces jugarse dos períodos de tres minutos, cada uno, de juego efectivo, con intervalos de un minuto para el cambio de lado de los equipos. Este sistema de extra tiempo deberá continuar hasta lograr un resultado definitivo; excepto que el intervalo antes del segundo y los subsiguientes grupos de períodos de tiempo extra serán de tres minutos.

13.4. Debe existir algún reloj visible el cual mostrará el tiempo en forma descendente (esto es, mostrando el tiempo que falta en un período).

Regla 14: Iniciación del Juego

14.1. Al inicio de cada período, los jugadores deberán tomar sus posiciones sobre sus respectivas líneas de gol, con un metro aproximadamente de separación y por lo menos a un metro separados de los postes del arco. No deberá permitirse que haya más de dos jugadores entre los postes del arco. Ninguna parte del cuerpo de un jugador deberá sobrepasar la línea de gol a nivel del agua.

14.2. Cuando los árbitros adviertan que los equipos están listos, un árbitro sonará el silbato de inicio y soltará o lanzará el balón al juego en la línea de medio campo.

14.3. Si el balón es soltado o lanzado dando a un equipo una ventaja definitiva, el árbitro pedirá el balón y concederá un tiro neutral en la línea de medio campo.

Regla 15: Método de Anotación

15.1. Se marcará un gol cuando todo el balón pase enteramente sobre la línea de gol, entre los postes del arco y debajo del larguero.

15.2. Un gol puede ser marcado por cualquiera que se encuentre dentro del campo de juego; excepto que al arquero no le está permitido ir o tocar el balón más allá de la línea de medio campo.

15.3. Un gol puede ser marcado con cualquier parte del cuerpo, excepto con el puño cerrado, previendo que al comienzo o en cualquier reinicio del juego, diferente al cobro de un tiro penal, por lo menos dos jugadores (de cualquier

equipo excluyendo el arquero defensor) hayan jugado intencionalmente o tocado el balón. Al inicio o al reinicio del partido el balón es jugado por dos jugadores si es pasado por un jugador hacia otro jugador el cual anota un gol. Se puede anotar un gol nadando con la pelota, hasta el arco.

NOTA: Un arquero no puede anotar un gol disparado al ejecutar un saque de arco, a menos que otro jugador toque el balón intencionalmente después que haya sido cobrado el saque de arco.

15.4. Un gol deberá marcarse si el arquero defensor, al ejecutar un saque de arco o un tiro libre, suelta el balón y después que otro jugador lo ha tocado, regana la posesión y permite que pase a través de su propio arco.

15.5. Un gol deberá marcarse si, al final del período de 35 segundos de posesión o al fin de un período, el balón está en vuelo y entra al arco.

NOTA:

- En las circunstancias de esta regla, si el balón entra al arco después de golpear el poste, el larguero, el arquero u otro jugador defensor, y/o rebota fuera del agua, se considera un gol anotado.

- Si el fin del período ha sido señalado y el balón es jugado y tocado intencionalmente por otro jugador atacante y de esta manera va dentro del arco, no se considera el gol.

- Si el balón está en vuelo hacia el arco en las circunstancias de esta regla y el arquero u otro jugador defensor hunde el arco, u otro jugador defensor, distinto del arquero para el balón con las dos manos o brazos o puñetea el balón para impedir la anotación del gol, el árbitro concederá un tiro penal si, en su opinión, el balón hubiera sobrepasado la línea de gol de no ocurrir la falta.

- Si el balón se encuentra en vuelo hacia el arco en las circunstancias de esta regla, cae al agua y luego pasa flotando completamente sobre la línea de gol, debido a la inercia del lanzamiento, el árbitro concederá un gol.

Regla 16: Reinicio Después de un Gol

16.1. Después de la anotación de un gol, los jugadores deberán tomar sus posiciones dentro de su respectiva mitad del campo de juego. Ninguna parte del cuerpo de un jugador deberá sobrepasar la línea de medio campo a nivel del agua.

16.2. Un árbitro deberá sonar su silbato para reiniciar el juego y un jugador del equipo contra el cual se marcó el gol pondrá el balón en juego lanzándolo dentro de su propia mitad del campo de juego. El juego efectivo volverá a registrarse cuando el balón deje la mano del jugador que reanuda el juego. Un reinicio no ejecutado de acuerdo con esta regla deberá ser efectuado de nuevo.

Regla 17: Saques de Arco

17.1. Se deberá conceder un saque de arco:

a) cuando la totalidad del balón ha pasado completamente sobre la línea de gol, excluyendo la zona comprendida entre los postes del arco debajo del larguero, tocado o jugado en último lugar por un jugador del equipo atacante;

b) cuando la totalidad del balón ha pasado completamente sobre la línea de gol entre los postes del arco y debajo del larguero o golpea los postes del arco, el larguero o el arquero defensor, después de un tiro libre o un tiro de esquina, sin haber sido tocado o jugado intencionalmente por otro jugador.

17.2. El saque de arco deberá ser ejecutado por el arquero defensor desde cualquier lugar dentro del área de 2 mts.

Regla 18: Tiros de Esquina

18.1. Se concederá un tiro de esquina:

a) cuando la totalidad del balón ha pasado completamente sobre la línea de gol, excluyendo la zona comprendida entre los postes del arco debajo del larguero, tocado o jugado en último lugar por un jugador del equipo defensor;

b) cuando el arquero defensor, al ejecutar un saque de arco o un tiro libre, suelta el balón y antes que otro jugador lo haya tocado, recupera su posesión y permite que él pase dentro de su propio arco;

c) cuando un jugador defensor al ejecutar un tiro libre y sin que cualquier otro jugador haya tocado o jugado intencionalmente el balón, le permite entrar a su propio arco.

18.2. El tiro de esquina deberá ser cobrado por un jugador del equipo atacante desde la marca de los 2 mts en el lado más cercano al punto donde el balón cruzó la línea de gol. El tiro no necesariamente debe ser cobrado por el jugador más cercano pero deberá ser cobrado sin demora injustificada.

NOTA: Para el método de lanzar el tiro, ver la nota de la Regla 17.2.

18.3. Al lanzar un tiro de esquina ningún jugador del equipo atacante deberá estar dentro del área de 2 metros.

18.4. Un tiro de esquina cobrado desde una posición errónea o antes que los jugadores atacantes dejen el área de 2 metros deberá ser cobrado de nuevo.

Regla 19.: Tiros Neutrales

19.1. Se considerará un tiro neutral:

a) cuando, al inicio de un período, un árbitro opine que el balón ha caído en una posición con ventaja definitiva para un equipo;

b) cuando uno o más jugadores de cada equipo cometan una falta en el mismo momento lo cual hace imposible para el árbitro distinguir el jugador que cometió la primera falta;

c) cuando ambos árbitros accionen sus silbatos al mismo tiempo para castigar con faltas ordinarias a los equipos oponentes;

d) cuando un jugador de cada equipo comete una falta de expulsión simultáneamente, ya sea durante el juego efectivo o en tiempo muerto. El tiro neutral debe ser cobrado después de la expulsión de los jugadores que cometieron las faltas;

e) cuando el balón golpea o se atora en una obstrucción sobresaliente.

19.2. En un tiro neutral, un árbitro deberá lanzar el balón al agua aproximadamente a la misma posición lateral donde ocurrió el incidente de manera que permita a los jugadores de ambos equipos tener igual oportunidad de llegar al balón después que éste haya tocado el agua. Un tiro deberá ser cobrado sobre la línea de 2 metros.

19.3. Si en un tiro neutral el árbitro opina que el balón ha caído en una posición de ventaja definitiva para un equipo, deberá pedir el balón y relanzar el tiro.

Regla 20: Tiros Libres

20.1. El árbitro deberá sonar su silbato para declarar las faltas y deberá mostrar la bandera del color correspondiente al color de los gorros usados por el equipo al que se le ha concedido el tiro libre.

20.2. El tiempo permitido a un jugador para lanzar un tiro libre estará a discreción de los árbitros; deberá ser razonable y sin demoras injustificadas pero no tiene que ser de inmediato. Cometerá una falta el jugador que estando claramente en posición más próxima para ejecutar un tiro libre no lo hace.

NOTA: Para el método de lanzar un tiro, ver la nota de la Regla 17.2.

20.3. La responsabilidad de devolver el balón al jugador que va a lanzar un tiro libre será del equipo al cual se le ha concedido el tiro libre.

20.4. El tiro libre deberá ser lanzado de una manera tal que los jugadores puedan observar el balón cuando deja la mano del lanzador, al cual también le estará permitido llevar o driblar el balón antes de pasarlo a otro jugador. El balón deberá estar en juego inmediatamente después de dejar la mano del jugador que lanza el tiro libre.

20.5. Si un partido es suspendido por enfermedad, accidente, lesión u otra causa imprevista, al equipo que está en posesión del balón en el momento de la suspensión le será concedido un tiro libre, al reanudarse el juego, desde el punto donde se suspendió el partido.

20.6. Un tiro libre lanzado desde una posición errónea deberá ser relanzado.

Regla 21: Faltas Ordinarias

21.1. Será una falta ordinaria el cometer cualquiera de las siguientes ofensas (Reglas 21.2 a 21.19), las cuales deberán ser castigadas con la concesión de un tiro libre al equipo contrario, y será lanzado por uno de sus jugadores desde el punto donde ocurrió la falta. En el caso de una falta cometida por un jugador defensor dentro del área de 2 metros, el tiro libre deberá ser lanzado desde la línea de 2 metros opuesta a aquella donde ocurrió el incidente.

NOTA: Los árbitros deben castigar las faltas ordinarias de acuerdo con las reglas y posibilitar al equipo atacante tomar una situación ventajosa. Sin embargo deben tener en cuenta las circunstancias especiales anotadas en la Regla 9.3 (ventaja).

21.2. Avanzar más allá de la línea de gol al inicio de un período, antes que el árbitro haya dado la señal de inicio.

21.3. Ayudar a un jugador en el inicio de un periodo o en cualquier otro momento durante el juego.

21.4. Agarrarse o empujarse de los postes del arco o de su estructura, agarrarse o empujarse de los lados o los bordes de la piscina durante el juego efectivo o agarrarse de los carriles excepto al comienzo de un período.

21.5. Tomar parte activa en el juego estando de pie en el piso de la piscina, caminar cuando el juego esté avanzando o saltar desde el fondo de la piscina para jugar el balón o cargar sobre un contrario. Esta regla no deberá aplicarse al arquero mientras se encuentre dentro del área de 4 metros.

21.6. Tomar o mantener la totalidad del balón debajo del agua cuando se está atacando.

21.7. Tocar el balón antes que llegue al agua, lanzado por un árbitro en un tiro neutral.

21.8. Golpear el balón con el puño cerrado. Esta regla no se aplicará al arquero mientras esté dentro del área de 4 metros.

21.9. Jugar o tocar el balón con las dos manos al mismo tiempo. Esta regla no se aplicará al arquero mientras esté dentro del área de 4 metros.

21.10. Impedir o estorbar el libre movimiento de un contrario que no tenga el balón, incluyendo nadar sobre los hombros, brazos o piernas del contrario. "Tener el balón" es levantarlo, llevarlo o tocarlo pero no incluye driblearlo o nadar con él.

21.11. Empujar o apartar a un contrario.

NOTA: El empuje puede efectuarse de varias formas, incluyendo con la mano o con el pie. En los casos ilustrados, el castigo es un tiro libre para una falta ordinaria. Sin embargo, los árbitros deben tener cuidado en diferenciar entre empujar con el pie y patear, lo cual puede llegar a ser una falta de expulsión. Si el pie está ya en contacto con el contrario cuando comienza el movimiento, esto es usualmente un empujón, pero si el movimiento comienza antes de hacer tal contacto, entonces esto podría ser considerado como una patada.

21.12. Cometer una falta contra un jugador en posesión del balón, bajo las Reglas 21.10 (estorbar al contrario) y 21.11 (empujar o apartar a un contrario) antes de lanzar un tiro libre, un saque de arco o un tiro de esquina.

21.13. Permanecer dentro de la zona de dos metros del arco contrario, excepto si está atrás de la línea del balón. No habrá falta si el jugador toma el balón dentro de la zona de 2 metros y la pasa a un compañero que está detrás de la línea del balón y éste disparara inmediatamente hacia el arco, antes que el primer jugador haya sido capaz de abandonar el área de 2 metros.

NOTA: Si el compañero a que se refiere la Regla 21.13 no anota el gol, el jugador que le hizo el pase debe abandonar inmediatamente el área de 2 metros para evitar ser penalizado bajo esta regla.

21.14. Ejecutar un tiro penal de forma diferente a la prescrita. NOTA: Ver Regla 24.4 sobre la forma de ejecutar un tiro penal.

21.15. Demorar injustificadamente la ejecución de un tiro libre, un saque de arco o un tiro de esquina. NOTA: Ver nota de la Regla 17.2.

21.16. Avance más allá de la línea de medio campo por parte de arquero.

21.17. Perder tiempo

NOTA: Le estará siempre permitido a un árbitro atribuir una falta ordinaria bajo esta regla antes que el período de 35 segundos de posesión continua del balón haya terminado. Si el arquero es el único jugador de su equipo que se encuentra en su mitad de campo de juego, deberá ser castigado por perder tiempo cuando reciba el balón de otro miembro de su equipo, que se encuentre en la otra mitad del campo de juego. En el último minuto de juego, los árbitros deben estar seguros sobre lo que es la pérdida de tiempo intencional, antes de aplicar esta regla.

21.18. Retener el balón por más de 35 segundos de juego efectivo, sin disparar al arco contrario, por parte de un equipo. El cronometrista que registra el tiempo de posesión deberá borrar el reloj:

a) cuando el balón ha dejado la mano del jugador que ha disparado hacia el arco. Si el balón regresa al juego al rebotar en los postes, el larguero o el arquero, el tiempo de posesión sólo comenzará a registrarse cuando el balón esté en posesión de uno de los equipos;

b) cuando el balón entre en posesión del equipo contrario; "Posesión" no incluye el hecho de que sea meramente tocado en vuelo por un jugador contrario;

c) cuando el balón es puesto en juego después de señalarse una falta de expulsión, una falta penal, un saque de arco, un tiro de esquina o un tiro neutral. Relojes visibles deberán mostrar el tiempo de manera descendente (esto es, mostrando el tiempo de posesión faltante).

NOTA: El cronometrista y los árbitros deben decidir si fue un disparo al arco o no, pero los árbitros tendrán la decisión final.

21.19. Enviar el balón fuera del campo de juego, incluyendo que rebote del lado del campo de juego por encima del nivel del agua.

Regla 22: Faltas de Expulsión

22.1. Será una falta de expulsión cometer una de las siguientes ofensas (Reglas 22.3 a 22.16), las cuales deberán ser castigadas (excepto que otra cosa estipulen las reglas) concediendo un tiro libre al equipo contrario y la expulsión del jugador que cometió la falta. Al mismo jugador expulsado o a un sustituto le será permitido reingresar al campo de juego por el área de reingreso más cercana a su propia línea de gol cuando ocurra cualquiera de las siguientes circunstancias:

a) cuando transcurran 20 segundos de juego efectivo, momento en el cual el secretario deberá levantar la bandera apropiada, previendo que el jugador expulsado ha llegado a su área de reingreso de acuerdo con las reglas;

b) cuando se marque un gol;

c) cuando los jugadores del equipo del jugador expulsado recuperen la posesión del balón (lo cual quiere decir recibir el control del balón) durante juego efectivo momento en el cual el árbitro defensivo deberá señalar, ondeando la mano, el reingreso (sin usar las banderas);

d) cuando el juego sea reiniciado por un jugador del equipo del jugador expulsado después de una suspensión, momento en el cual el árbitro defensivo deberá señalar, ondeando la mano, el reingreso (sin usar las banderas). El jugador expulsado deberá dirigirse hacia el área de reingreso sobre

su propia línea de gol sin abandonar el agua. Un jugador expulsado que salga del agua (siempre y cuando no vaya a ser reemplazado por un sustituto) deberá ser declarado culpable de una falta bajo la Regla 22.10 (desacato).

22.2. Cuando ocurra cualquiera de las circunstancias de la Regla 22.1, excepto cuando se anota un gol, al mismo jugador expulsado o a un sustituto le será permitido reingresar al campo de juego desde el área de reingreso más cercana a su propia línea de gol, previendo que:

a) haya recibido una señal del secretario o un árbitro;

b) no salte o se empuje desde el lado o la pared de la piscina o el campo de juego;

c) no altere el alineamiento del arco;

d) a un sustituto no le será permitido ingresar en reemplazo de un jugador expulsado hasta que este jugador haya llegado al área de reingreso más próxima a su propia línea de gol. Estas previsiones deberán aplicarse igualmente para el ingreso del sustituto del jugador expulsado por haber cometido tres faltas personales como del que ha sido expulsado por el resto del partido de acuerdo con las reglas.

22.3. Abandonar el agua o sentarse o pararse sobre la escalera o el borde de la piscina durante el partido, excepto en caso de accidente, lesión, enfermedad o con permiso del árbitro.

22.4. Interferir la ejecución de un tiro Libre, un saque de arco o un tiro de esquina, incluyendo:

a) lanzar lejos intencionalmente o demorar la entrega del balón para impedir la continuación normal del juego;

b) cualquier intento de jugar el balón antes que salga de la mano del ejecutor.

NOTAS: Un jugador no será penalizado bajo esta regla si no oye el silbato por encontrarse debajo del agua. Los árbitros deben determinar si la acción es intencional. Interferir un lanzamiento puede realizarse indirectamente al demorar, estorbar o impedir la llegada del balón al jugador que va a ejecutar el lanzamiento, o puede ocurrir cuando se interfiere la ejecución del tiro por parte de un contrario que bloquea la dirección del lanzamiento (ver Figura 13) o se incomoda el movimiento del ejecutor (ver Figura 14). Para la interferencia de un tiro penal, vea también la Regla 22.15.

22.5. Salpicar intencionalmente agua a la cara del adversario.

22.6. Agarrar, hundir o tirar hacia sí a un contrario que no tenga el balón. 'Tener el balón' quiere decir levantándolo, llevándolo o tocándolo, pero no incluye driblearlo, o nadar con él.

22.7. Dar patadas, golpear a un contrario o hacer movimientos exagerados con esa intención.

22.8. Ser culpable de mala conducta, incluyendo el uso de lenguaje soez, la violencia o las faltas persistentes en el juego, etc. El culpable debe ser expulsado por el resto del partido con sustitución de acuerdo a lo contemplado en la Regla 22.1.

NOTA: Las faltas persistentes en el juego se refiere al juego que es inaceptable dentro del espíritu de las reglas y el cual muy seguramente llevará al partido al descrédito. Las faltas persistentes en el juego son completamente diferentes y sin relación con 'persistir' en una falta ordinaria.

22.9. Cometer un acto de brutalidad (incluido el patear o golpear o intentar hacerlo con intención maliciosa) contra un contrario u oficial, ya sea durante el juego o durante los intervalos entre períodos de juego. El jugador culpable deberá ser expulsado por el resto del partido y no será sustituido.

22.10. Negarse a obedecer o no mostrar respeto a un Árbitro u Oficial. El jugador culpable deberá ser expulsado por el resto del partido, con sustitución según la Regla 22.1.

NOTA: Si un miembro de un equipo comete un acto de irrespeto antes del reinicio del juego después que el equipo contrario ha anotado un gol o durante el intervalo entre períodos, deberá ser expulsado por el resto del partido pero a su equipo le estará permitido reiniciar el partido con siete jugadores.

22.11. Si un jugador del equipo que no está en posesión del balón, antes del lanzamiento de un tiro libre, un saque de arco, un tiro de esquina o un tiro penal, o un jugador de cualquier equipo antes del lanzamiento de un tiro neutral, cometiera cualquiera de las siguientes faltas: 21.10 estorbar a un contrario, 21.11 empujar o apartar con la mano a un contrario, 22.3 a 22.10 una falta de expulsión, el lanzamiento original (incluyendo cualquier tiro neutral) deberá ser mantenido. El jugador deberá ser expulsado por el resto del partido cuando las Reglas así lo prevean.

22.12. Si simultáneamente un jugador de cada equipo, antes del lanzamiento de un tiro libre, un saque de arco, un tiro de esquina, un tiro penal o un tiro neutral, cometieran cualquiera de las siguientes faltas: 21.10 estorbar a un contrario, 21.11 empujar o apartar con la mano a un contrario, 22.3 a 22.1b una falta de expulsión. Ambos jugadores deberán ser expulsados y concedido un tiro neutral; excepto si las faltas son cometidas simultáneamente al lanzamiento de un tiro penal, en cuyo

caso éste será mantenido. Los jugadores deberán ser expulsados como lo prevén las Reglas.

22.13. Si un jugador del equipo que está en posesión del balón cometiera una falta bajo las Reglas 22.3 a 22.10 (faltas de expulsión) antes de la ejecución de un tiro libre, un saque de arco, un tiro de esquina o un tiro penal:

a) el jugador deberá ser excluido por el resto del partido donde las Reglas así lo prevean;

b) si la falta es cometida a la ejecución de un tiro penal, el penal será mantenido.

22.14. Reingresar un jugador expulsado o ingresar un sustituto al campo de juego, de manera indebida, incluyendo los siguientes casos:

a) sin haber recibido una señal del secretario o de un Árbitro;

b) por un sitio que no sea su propia área de reingreso, excepto en las circunstancias previstas por las reglas para la sustitución inmediata;

c) saltar o empujarse desde el lado o las paredes de la piscina o el campo de juego;

d) alterar el alineamiento del arco. Si esta falta ocurre durante el último minuto de juego o en cualquier tiempo suplementario, el jugador culpable deberá ser expulsado por el resto del partido, sin sustitución y se concederá un penal al equipo contrario.

NOTA: Será un reingreso indebido si el jugador expulsado reingresa o un sustituto ingresa sin haber recibido la señal adecuada por parte del Arbitro, o aún cuando el Arbitro haya dado dicha señal, anticipadamente.

22.15. Interferir la ejecución de un tiro penal. El jugador culpable deberá ser expulsado por el resto del partido con sustitución según la Regla 22.1 y el tiro penal deberá ser mantenido o reejecutado según el caso.

NOTA: La forma más común de interferir la ejecución de un tiro penal es cuando el contrario lanza una patada al jugador ejecutor, justo en el momento de ejecutar el tiro. Es esencial para los Árbitros asegurarse que todos los demás jugadores estén por lo menos a 2 metros del ejecutor, con el fin de prevenir que ocurra dicha interferencia.

22.16. Omitir el arquero defensor tomar la posición correcta sobre la línea de gol en la ejecución de un tiro penal, después de habersele ordenado una vez por parte del Arbitro. Otro jugador defensor puede tomar la posición del arquero pero sin sus privilegios y limitaciones.

22.17. Cometer simultáneamente durante el juego efectivo una falta de expulsión o una falta penal un jugador de cada equipo; ambos jugadores deberán ser expulsados y se concederá un tiro neutral.

NOTA: Vea también las notas a la Regla 22.12. 22.18. Cuando un jugador es expulsado, el período de expulsión comenzará inmediatamente que el balón deje la mano del jugador que ejecuta el tiro libre, o en un tiro neutral, cuando el primer jugador haya tocado el balón después de llegar al agua.

22.19. Si un jugador expulsado intencionalmente interfiere el juego, incluida la alteración del alineamiento del arco, se concederá un tiro penal al equipo contrario y se marcará una nueva falta personal contra el jugador expulsado. Si un jugador expulsado no comienza a abandonar el campo de juego lo más rápidamente posible, el Árbitro puede concluir que esto es una interferencia intencional bajo esta regla.

22.20. Si un partido continúa en tiempo suplementario, el período de expulsión también deberá continuar dentro de éste. Las faltas personales cometidas durante los períodos de tiempo normal, continuarán contándose dentro del tiempo suplementario y no se permitirá tomar parte en ningún período de tiempo suplementario a cualquier jugador expulsado durante el resto del partido.

Regla 23: Faltas Penales

23.1. Será una falta penal cometer cualquiera de las siguientes faltas (Reglas 23.2 a 23.8), las cuales deberán ser castigadas con la concesión de un tiro penal en favor del equipo contrario.

23.2. Cometer por parte de un jugador defensor cualquier falta dentro del área de 4 metros para evitar la probable anotación de un gol.

NOTAS: Adicionalmente a las otras faltas impidiendo un probable gol, las siguientes son faltas dentro del espíritu de esta Regla:

a) hundir o desplazar de otra manera el arco por parte del arquero u otro jugador defensor (ver Figura 20);

b) jugar el balón con las dos manos por parte de un jugador defensor (ver Figura 21);

c) apresar el balón debajo del agua cuando se está disputando por parte del arquero u otro jugador defensor. Las faltas descritas arriba y otras tales como agarrar, empujar, rechazar, estorbar, etc., pueden castigarse con un tiro libre (y expulsión si corresponde). Es importante anotar que pueden llegar a ser faltas penales si son cometidas dentro del área de los 4 metros, por un jugador defensor para evitar un probable gol que de otra forma hubiera podido ser anotado.

23.3. Dar patadas o golpear a un contrario o cometer un acto de brutalidad por parte de un jugador defensor dentro del área de 4 metros. En el caso de la brutalidad, el jugador culpable deberá ser expulsado por el resto del partido, sin sustitución, en adición a la concesión de un tiro penal.

23.4. Interferir intencionalmente el juego por parte de un jugador expulsado, incluyendo la alteración del alineamiento del arco.

23.5. Volcar completamente el arco con el objeto de prevenir un probable gol por parte del arquero u otro jugador defensor. El jugador culpable deberá también ser expulsado por el resto del partido, con sustitución, de acuerdo a la Regla 22.1.

23.6. Reingresar por parte de un jugador expulsado o ingresar un sustituto de forma irregular al campo de juego antes de terminar el período de expulsión con el objeto de prevenir un gol. El jugador culpable deberá, además, abandonar el campo de juego para completar el período original de expulsión, si es necesario.

NOTA: En las circunstancias de esta regla, si el equipo atacante está en posición de anotar un gol, el Árbitro deberá esperar si se anota antes de parar el juego. Si el gol se anota, no se concederá el tiro penal, pero se anotará en la cuenta del jugador culpable. Si no se anota el gol, entonces el Árbitro, deberá inmediatamente conceder un tiro penal de acuerdo con esta Regla.

23.7. Reingresar por parte de un jugador expulsado o ingresar un sustituto de forma irregular al campo de juego durante el último minuto de juego o de cualquier tiempo suplementario. El jugador culpable deberá ser expulsado por el resto del partido, sin sustitución.

23.8. Entrar al campo de juego a participar en el partido por parte de un jugador o sustituto que no está autorizado por las Reglas para hacerlo. El jugador culpable deberá ser expulsado por el resto del partido con sustitución, cuando sea permitido, según la Regla 22.1. Esta regla no es aplicable al jugador excluido que reingresa o al sustituto que entre al campo antes de cumplirse lo referido en la Regla 22.1.

NOTA: Si un jugador expulsado y su sustituto ingresan ambos, en las circunstancias de la Regla 22.1, el jugador que ingresa último, cualquiera que sea, deberá ser castigado bajo esta Regla. Si ambos jugadores ingresan simultáneamente, será castigado el sustituto.

Regla 24: Tiros Penales

24.1. Un tiro penal deberá ser ejecutado por cualquier jugador del equipo al que le fue concedido, excepto el arquero, desde cualquier punto de la línea de 4 metros del contrario.

24.2. Todos los jugadores deberán abandonar el área de 4 metros y situarse a una distancia mínima de dos metros del jugador ejecutor del penal. El arquero defensor estará entre los postes del arco sin que ninguna parte de su cuerpo rebase la línea de gol a nivel del agua. Si el arquero está fuera del agua, otro jugador puede tomar la posición pero sin sus privilegios y limitaciones.

24.3. Cuando el árbitro que está controlando la ejecución del tiro compruebe que los jugadores están en las posiciones correctas, dará la señal para la ejecución por medio de un silbato y bajando las banderas, desde una posición vertical a una horizontal, simultáneamente.

NOTA: La especificación de la señal que el árbitro haga debe tender a facilitar la correcta ejecución del tiro penal. Los movimientos de la bandera, simultáneamente con el silbato, hacen posible, bajo cualquier condición, aún en medio del griterío de los espectadores, ejecutar el tiro penal de acuerdo con las Reglas. Al levantarse la bandera, el jugador que va a ejecutar el tiro penal, se concentrará porque sabe que la señal del Árbitro se dará inmediatamente.

24.4. El jugador que ejecuta el tiro penal deberá tener la posesión del balón para lanzarlo inmediatamente, en un movimiento ininterrumpido y directo, hacia el arco. El jugador puede ejecutar el tiro levantando el balón desde el agua (ver Figura 22) o manteniéndolo en la mano, levantado (ver Figura 23) pudiendo ser llevado en dirección contraria a la dirección del arco, en preparación del tiro hacia adelante, cuidando que la continuidad del movimiento no sea interrumpida antes que el balón salga de su mano.

NOTA: No hay nada en las Reglas para prevenir que un jugador ejecute el tiro penal de espaldas al arco, y con una acción de giro o medio giro.

24.5. Si el balón rebota en los postes, el larguero o el arquero y permanece en juego no será necesario que otro jugador juegue o toque el balón antes que sea anotado un gol.

24.6. Si en el momento preciso en que el Árbitro concede un tiro penal el cronometrista acciona su silbato indicando el fin del período, todos los jugadores, exceptuando el ejecutor del tiro penal y el arquero contrario, deberán abandonar el agua antes de la ejecución del mismo. En esta situación, el balón quedará inmediatamente muerto, si ha rebotado hacia el campo de juego, después de golpear en los postes, el larguero o el arquero.

Regla 25: Faltas Personales

25.1. Se anotará una falta personal al jugador que cometa una falta de expulsión o una falta penal. El Árbitro indicará el número del gorro del jugador culpable al secretario.

25.2. Después de cometer la tercera falta personal, el jugador deberá ser expulsado del partido, con sustitución, según la Regla 22.1. Si la tercera falta personal es una falta penal, la entrada del sustituto será inmediata.

Regla 26: Accidente, Lesión y Enfermedad

26.1. A un jugador solamente le está permitido abandonar el agua, sentarse, pararse sobre la escalera o en el borde la piscina durante el partido, en caso de accidente, lesión, enfermedad o con permiso del Árbitro. Un jugador que haya abandonado el agua reglamentariamente puede reingresar por el área de reingreso más cercana a su propia línea de gol en una suspensión apropiada, con el permiso de un Árbitro. Interpretación del Bureau a solicitud del Comité Médico: en caso de hemorragia el Árbitro ordenará, de inmediato, la sustitución del jugador respectivo sin interrupción del juego. Contenida la hemorragia, se permitirá al jugador dañado quedar nuevamente en reserva.

26.2. En caso de accidente, lesión o enfermedad, un Árbitro puede a su discreción suspender el partido durante un tiempo no mayor de tres minutos, en cuyo caso deberá informar al cronometrista, tal como cuando se va a iniciar un período de suspensión.

26.3. En caso que un jugador sea retirado del partido por razones médicas, incluyendo por calambres, los Árbitros deberán permitir el ingreso inmediato de un sustituto. El jugador retirado no será autorizado a tomar parte en el resto del partido. En las circunstancias de esta Regla, al sustituto le será permitido ingresar desde cualquier punto exterior del campo de juego.

Reglamento Oficial de Polo Acuático: Apéndice "A"

Recomendación para el uso de los árbitros

1. Los Árbitros tienen el control absoluto del partido y deberán tener igual autoridad para declarar faltas y penales, las diferencias de opinión de los Árbitros no servirán como base para protestas o apelaciones.

2. El Comité o la organización que nombra los Árbitros, establecerá en qué lado de la piscina actuará cada uno.

3. La señal para iniciar el partido será dada por el Árbitro que actúa en el lado de la mesa oficial.

4. La señal de reinicio, después de un gol, deberá ser dada por el Arbitro que estaba controlando la situación de ataque cuando fue anotado el gol.

5. Cada Árbitro deberá tener la autoridad para declarar faltas en cualquier parte del campo de juego, pero cada uno de ellos deberá prestar atención primeramente a la situación ofensiva contra el arco que está a su derecha. El

Arbitro que no está controlando la situación de ataque (el Arbitro defensor) deberá mantener una posición no muy cercana al arco que está siendo atacado, próxima al jugador atacante más alejado del mismo.

6. Cuando se conceda un tiro libre, un saque de arco o un tiro de esquina, el Arbitro que toma la decisión accionará su silbato y ambos Árbitros mostrarán la bandera del color correspondiente al de los gorros del equipo que ejecutará el tiro, con el fin de facilitar a los jugadores que se encuentran en diferentes partes del campo de juego enterarse, rápidamente, del equipo favorecido. Si es necesario, para evitar dudas, el Arbitro que toma la decisión deberá indicar desde qué punto se debe ejecutar el tiro.

7. La señal para la ejecución de un tiro penal deberá ser dada por el Árbitro atacante, excepto que, si el jugador ejecutor es zurdo, puede pedir al Árbitro defensivo que haga la señal.

8. Cuando se concedan simultáneamente tiros libres por ambos Árbitros al mismo equipo, el tiro será ejecutado por el jugador al cual, el Árbitro atacante, lo concedió.

9. Cuando se marquen simultáneamente faltas ordinarias para los equipos contrarios, se concederá un tiro neutral, ejecutado por el Árbitro atacante.

10. Cuando un Árbitro marque una falta de expulsión y al mismo tiempo el otro Árbitro marque una falta penal para el equipo contrario, ambos jugadores culpables deberán ser expulsados y se ejecutará un tiro neutral.

11. Cuando simultáneamente ambos Árbitros marquen faltas: una ordinaria y la otra de expulsión o penal, se aplicará la expulsión o la penal.

12. En el caso que se concedan tiros penales a ambos equipos, el primer tiro será ejecutado por el último equipo en tener la posesión del balón. Después de la ejecución del segundo tiro penal, el juego será reiniciado con un tiro neutral sobre la línea de medio campo.

Reglamento Oficial de Polo Acuático: Apéndice "B"

Señales para el uso de los oficiales

- Para la señal de inicio del partido (la que será dada por el Arbitro del mismo lado en que esté la mesa oficial) así como de reinicio después de un gol (la que será dada por el Arbitro atacante al declararse gol anotado).

- Para la ejecución de un tiro libre, saque de arco y tiro de esquina.

- Para la ejecución de un tiro penal.

- El Juez de Gol señala el comienzo del partido, el saque de arco, tiro de esquina y gol.

- Cuando se marca un gol.

- Falta de exclusión y ordenar la salida de un jugador del agua.

- Orden para salir dos jugadores, simultáneamente, del agua.

- Para tiro neutral.

- Ordenar expulsión de un jugador del agua, con sustitución e informando a ambos capitanes.

- Ordenar la expulsión de un jugador del agua, sin sustitución, informando a los dos capitanes.

Señales para indicar el número del jugador que ha cometido la falta

Con la mano sin bandera. Si el número es mayor que cinco, primeramente se mostrará la palma de la mano totalmente extendida, y después los dedos adicionales para así totalizar el número del jugador; para indicar el número 10 se mostrará el puño cerrado. Si el número se indicara mostrando el puño cerrado, se completará la suma mostrando luego los dos dedos que fueron necesarios para indicar su número.

Señales para el uso de los oficiales

- Para señalar un tiro de penal el Árbitro levantará la mano con los cuatro dedos extendidos e inmediatamente baja la mano, indicando la línea de 4 metros, desde donde debe ser ejecutado el penal, el Árbitro deberá informar al Secretario el número de gorra del ofensor.

Reglas de Categorías de Edades

Regla 1

Todos los competidores de una categoría permanecen calificados desde el 1º de enero hasta el siguiente 31 de diciembre al cierre del día (12 de la noche), en la edad que tenían al 31 de diciembre del año precedente al año de la competencia.

Regla 2

Categorías para Polo Acuático

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

La edad para el Campeonato Mundial Juvenil es de 20 años y menos.

Cambios al Reglamento de Polo Acuático

Polo Acuático - Propuesta de Cambios Reglamentarios

- **Campo de Juego**
 - Piscina de 25 mts para juegos femeninos.
- **Duración**
 - 4 tiempos de 8 minutos cada uno con 2 minutos de descanso entre el primero y el segundo y entre el tercero y el cuarto 5 minutos de descanso entre el segundo y tercer tiempo.
 - 2 minutos de intervalo entre el primero y segundo tiempo extra para que los equipos cambien de banco en este tiempo.
 - 30 segundos de posesión.
- **Marcación**
 - Marcas amarillas en 5 metros.
 - El entrenador podrá moverse hasta los 5 metros.
- **Tiro**
 - Tiro directo de 5 metros
 - Jugar o intentar bloquear un tiro con dos manos será expulsión o penal según corresponda (fuera o dentro de los 5 metros).
- **Tiro de esquina**
 - Solo cuando el portero toca la pelota o cuando un jugador deliberadamente la tira fuera del campo.
- **Tiro de arco**
 - Cuando un jugador distinto del portero la juega o toca enviándola fuera del campo, puede ejecutarlo el portero o cualquier jugador del equipo.
- **Entrada irregular**
 - Sin posesión de balón: expulsión + penal.

- Con posesión de balón: expulsión.

- **Tiro Neutral**

- En una expulsión simultánea no habrá tiro neutral. Ambos jugadores cumplen 20 segundos o aguardan un cambio de posesión de balón y se continúa el juego en el punto en que estaba.

- **Brutalidad**

- Expulsión con sustitución + Penal + 4 minutos con un jugador menos. Si ocurre en tiempo muerto se otorgará un penal.

- **Penal**

- Penal desde 5 metros.

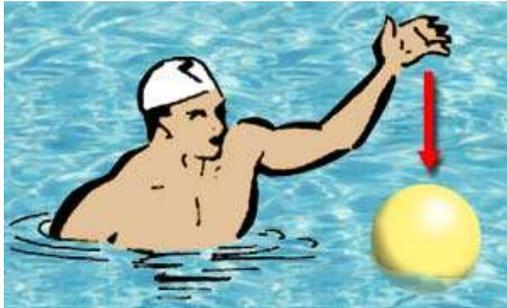
- Si en el último minuto se sanciona un penal el entrenador podrá elegir mantener la posesión del balón y se otorgará un tiro libre. El reloj de posesión se reiniciará.

- Se pondrá la pelota en juego desde o detrás de la línea media del campo.

- Se otorgará el TO al equipo que tendrá la posesión después de un gol sin necesidad de reiniciar el juego.

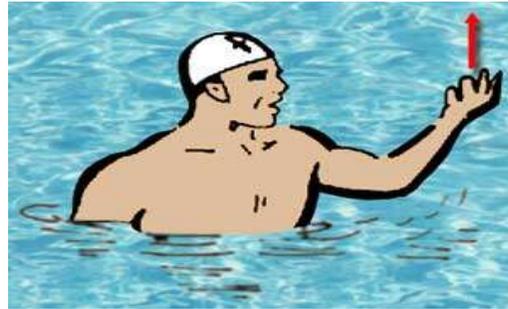
AneXos

Regla 17: Saques de Arco

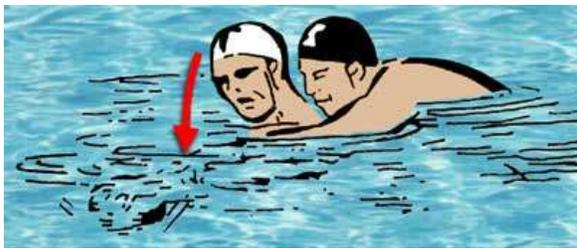


(Figura 1)

(Figura 2)

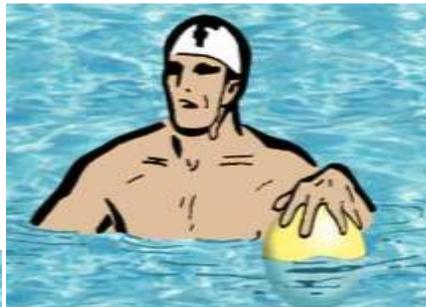


Regla 21: Faltas Ordinarias



(Figura 3)

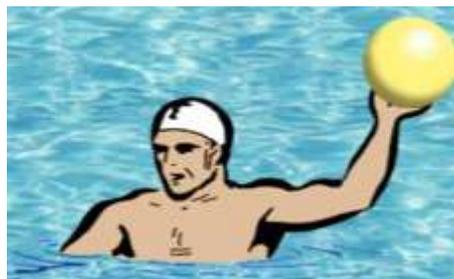
(Figura 4)

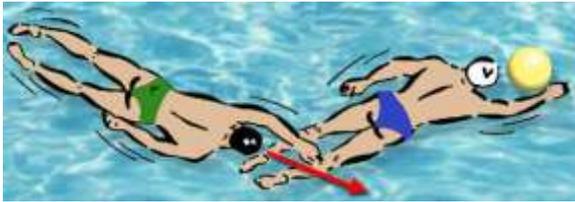


(Figura 5)

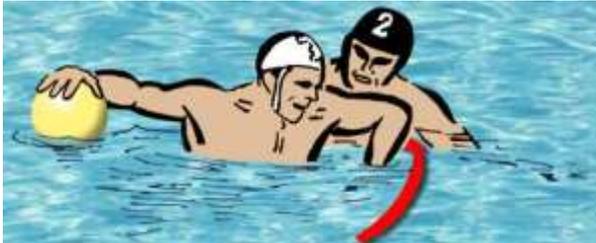


(Figura 6)

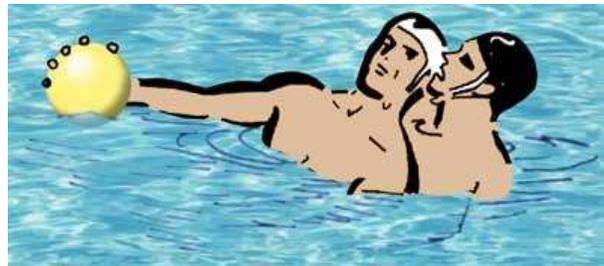




(Figura 7)

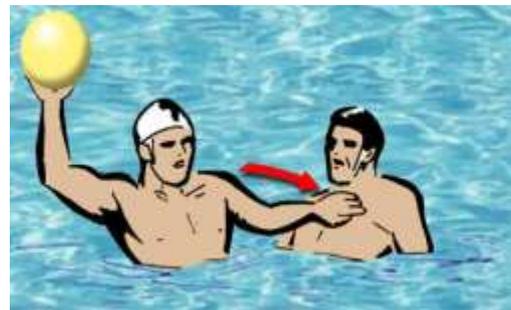


(Figura 8)



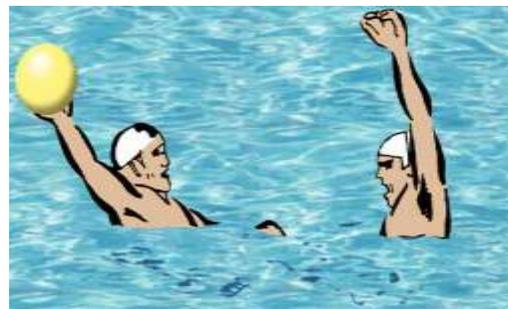
(Figura 9)

(Figura 10)

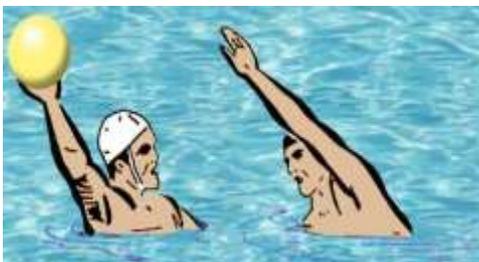


(Figura 11)

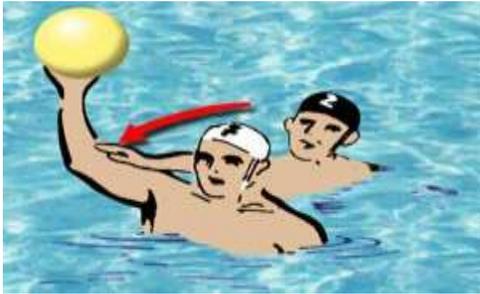
(Figura 12)



Regla 22: Faltas de Expulsión

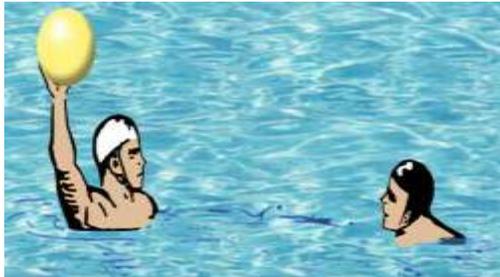


(Figura 13)



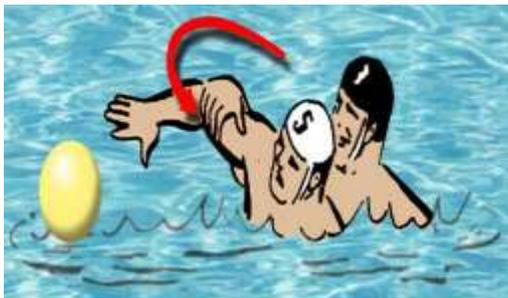
(Figura 14)

(Figura 15)



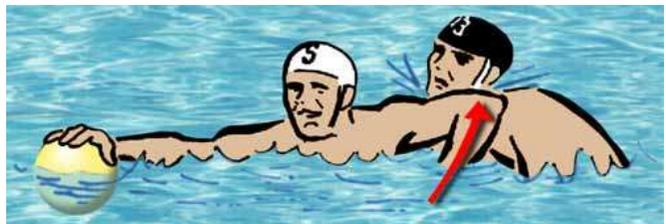
(Figura 16)

(Figura 17)



(Figura 18)

(Figura 19)



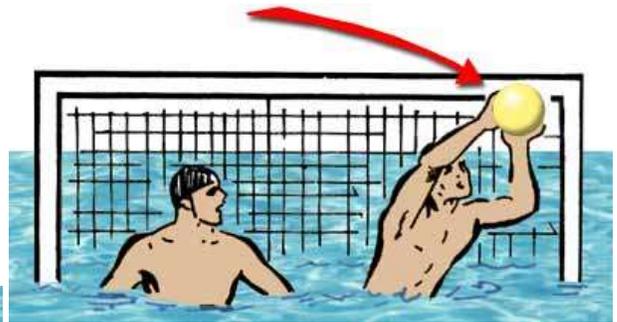
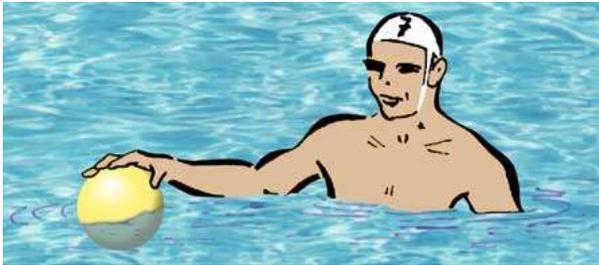
Regla 23: Faltas Penales



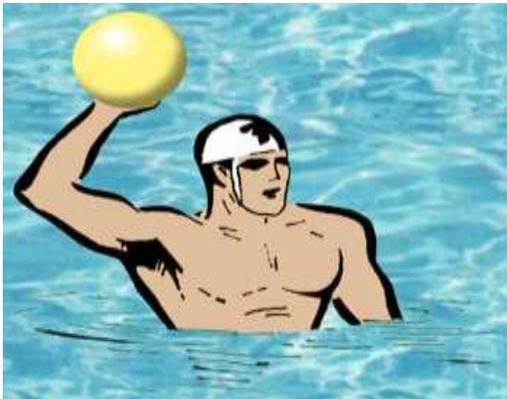
(Figura 20)

(Figura 21)

Regla 24: Tiros Penales



(Figura 22)



(Figura 23)

**Esquema de la Delimitación y Señalización del
Campo de Juego**
(Figura 24)

