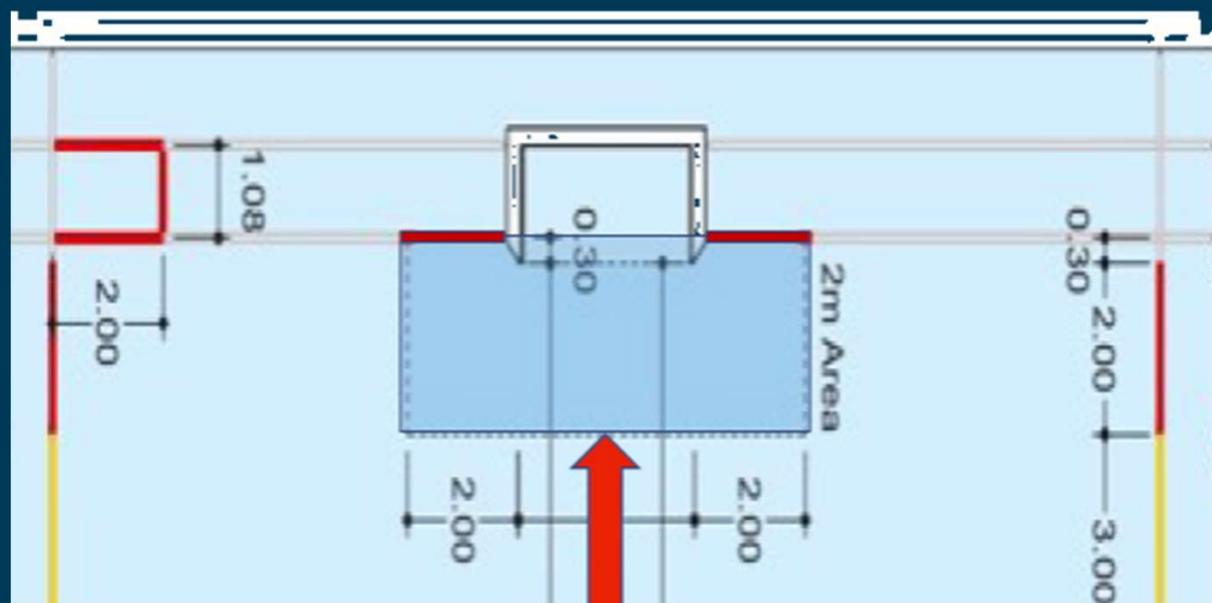




**NUEVAS REGLAS APROBADAS
FINA (WORLD AQUATICS)
TECHNICAL WP**

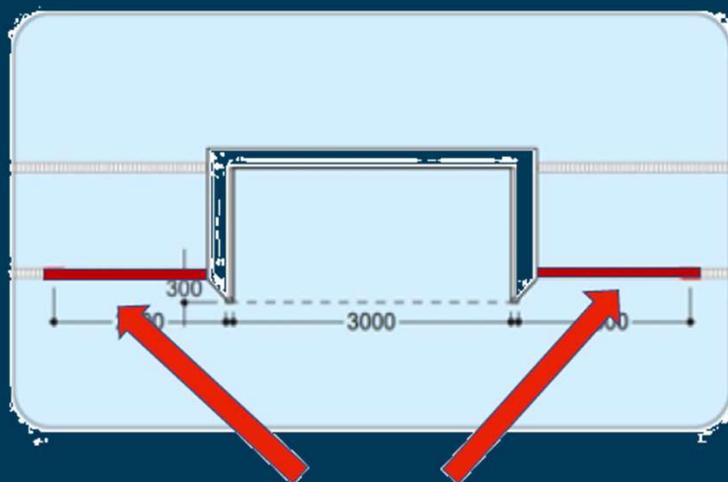


NUEVA ÁREA DE GOL

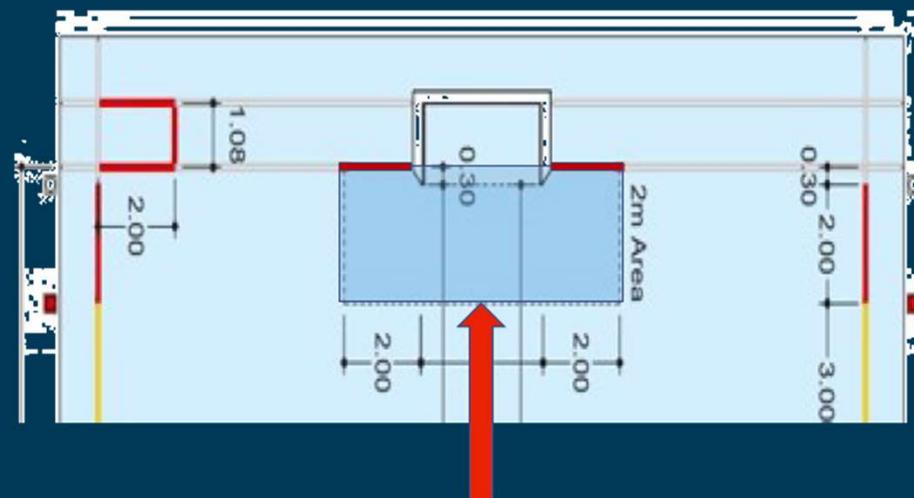
New Goal Area

NUEVA ÁREA DE META

Las líneas divisorias de los postes de meta de 2 m de longitud, se marcarán en rojo para distinguir las zonas de meta (VI 8.10, VI 19 - APÉNDICE 1, APÉNDICE 3-1.7)



New Red Marks



New Goal Area

BALONES

NUEVA PRESIÓN DE LOS BALONES

La presión de la pelota ha cambiado (VI 19 – APÉNDICE 4 – 3.3 y 3.4) :

- de **6.5 libras** por pulgada cuadrada atmosférica a **7.5** para las mujeres
- de **7.5 libras** por pulgada cuadrada atmosférica a **8.5** para los hombres



GORROS



GORRO DEL PORTERO

Los porteros **deberán llevar gorros rojos, con números y/o protectores para los oídos en el mismo color que los gorros de los miembros de su equipo**



NUEVAS INSTRUCCIONES PARA TODAS LAS COMPETICIONES (LEN)

Para todas las competiciones de la LEN (Equipos nacionales y clubes), se deben seguir las siguientes instrucciones.

Los gorros de equipo deben ser:

- **Un equipo con gorro blanco o colores claros.** *No pueden incluir colores oscuros, excepto números y logotipos.*
- **Un equipo con gorro azul o colores oscuros.** *No pueden incluir colores claros, excepto números y logotipos.*
- **Los números deben ser de un color claramente diferenciable** con respecto a su fondo y claramente legible (caligrafía estándar!!)
- **El gorro del portero deben ser al menos 80% de color rojo.** *Si incluyen otros colores, estos deben ser del mismo color que su equipo.*
- **Los gorros de los jugadores no pueden usar el color rojo más del 20%**

En todos los casos, los gorros deberán ser aprobados por el Delegado y los árbitros en la reunión técnica. Para ello será imprescindible traer un gorro del equipo, así como el gorro del portero para los encuentros que se vayan a jugar. En caso de no ser aprobado, el equipo local suministrará las gorras blancas o azules, según sea el caso.

JUGADOR EXCLUIDO SIN GORRO

- Un jugador **excluido o sustituto sin gorro no debe volver a entrar** en el campo de juego. Debe considerarse como **reentrada incorrecta**
- Si el equipo no tiene la posesión del balón, es penalti, si tienen la posesión del balón es una expulsión (VI 9.16).
- Después de un tiempo muerto o un gol, el árbitro no puede reiniciar el juego con un jugador sin gorro en el campo de juego, y este jugador debe ser sustituido. No debería haber ningún retraso para esta circunstancia.
 - ✓ VI APPENDIX 4.1 estipula que todos los jugadores deben usar gorros.

RESPONSABILIDADES DE CAPITÁN Y ENTRENADOR

DEBERES DE ENTRENADORES Y CAPITANES DE LOS EQUIPOS(VI 2.3)

Los capitanes jugarán como un jugador más de sus respectivos equipos y, **junto con el entrenador, serán responsables de la buena conducta y disciplina del equipo.**

Por tanto , el nuevo apartado VI 2.3 especifica que **el entrenador es responsable de la buena conducta y disciplina del equipo y no sólo del capitán**



SUSTITUCIONES DE LOS JUGADORES (VI 2.6-2.8)

DISPOSICIONES ADICIONALES SOBRE SUSTITUCIONES DE LOS JUGADORES (VI 2.6-2.8)

- Durante el juego activo, el **portero puede ser sustituido** abandonando el campo de juego en las áreas de sustitución designadas por el equipo.
- Incluso en caso de **sustituciones de la zona de reentrada de exclusión**, el sustituto puede reincorporarse al campo de juego tan pronto como el jugador se haya elevado visiblemente a la superficie del agua dentro del área de reentrada **y DEBE TOCAR/CHOCAR LAS MANOS SOBRE EL AGUA CON EL SUSTITUTO** (es la misma regla aplicada anteriormente a las **Flying Substitution**).
- **Flying Substitution** desde el área de sustitución lateral designada, sólo se permiten cuando el sustituto entra en el área desde **Detrás de la línea de gol extendida**.
- **No se deben realizar sustituciones durante los tiempos de revision VAR**
 - **NUEVA INSTRUCCIÓN:** Una sustitución realizada de manera incorrecta desde el área de Flying Substitution se considerará una **REENTRADA INCORRECTA**. Esto incluye ingresar incorrectamente al campo de juego o al área de Flying Substitution.
 - Los jugadores no pueden ser más de dos ataques en el área de sustitución de vuelo. Los jugadores no pueden estar en el área de sustitución de vuelo antes del inicio del juego o antes de cada período.█



INCORRECT FLYING SUBSTITUTION

EL SUSTITUTO NO ENTRÓ AL AGUA DETRÁS DE LA EXTENSIÓN DE LA LÍNEA DE GOL



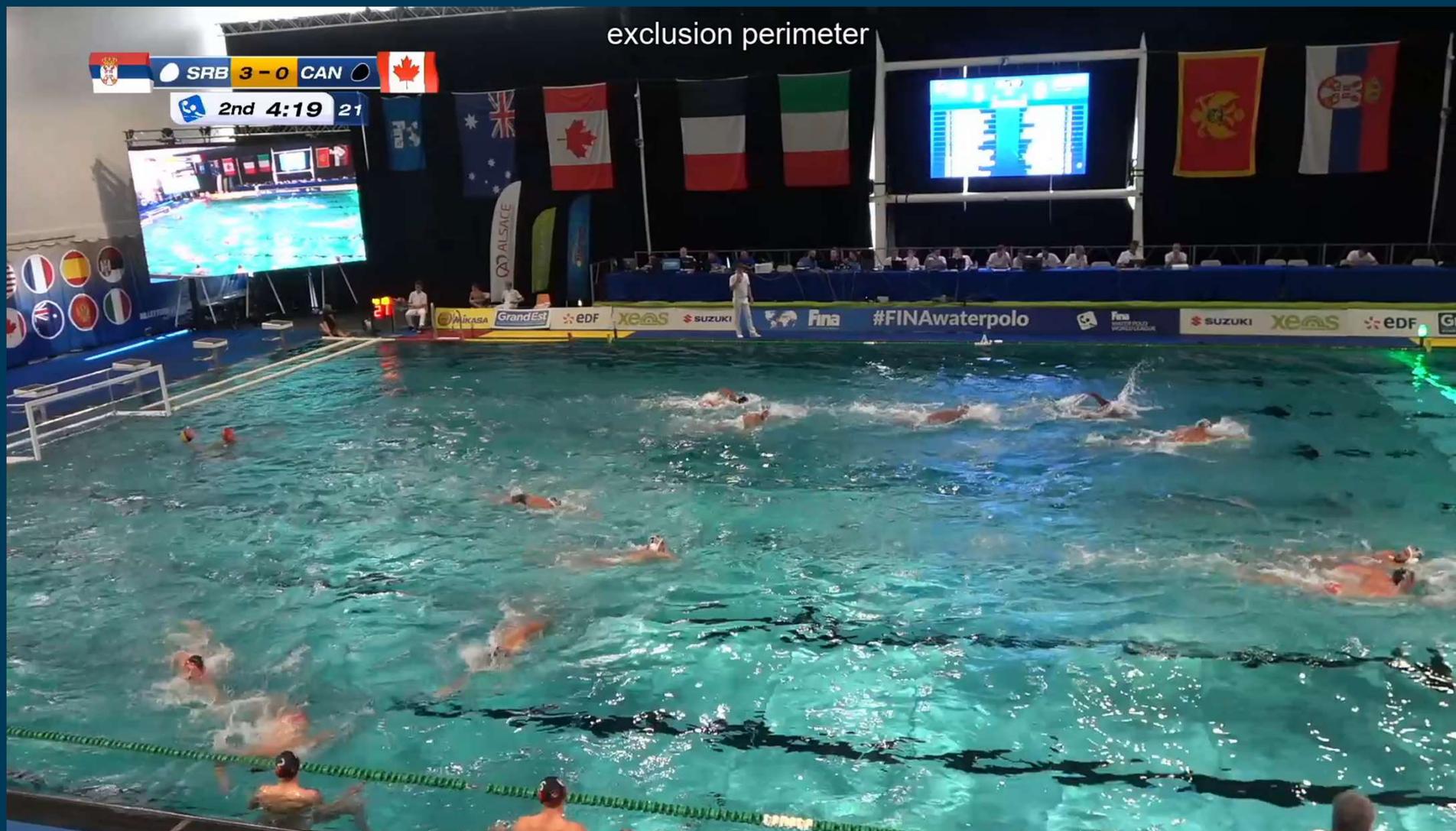
INCORRECT SUBSTITUTION
EL JUGADOR NO LLEGÓ AL ÁREA DE REENTRADA



CLARIFICACIÓN (VI 2.10)

- Si un jugador, por iniciativa propia, abandona el campo de juego en un lugar que no sea el área de reentrada o el área de sustitución lateral designada, este jugador NO será castigado por abandonar el campo de juego..
- Este jugador o un sustituto podrá volver a entrar en el campo de juego desde el área de reentrada de exclusión únicamente con permiso del árbitro.
- El jugador también puede volver a entrar después de un gol, después de un tiempo muerto o al comienzo del próximo período.

ENTRADA INCORRECTA FLYING SUBSTITUTION JUGADOR NO SUSTITUIDO ENTRA EN EL CAMPO DE JUEGO



TIEMPOS MUERTOS

DISPOSICIONES ADICIONALES RELATIVAS A TIME OUTS (VI 5)

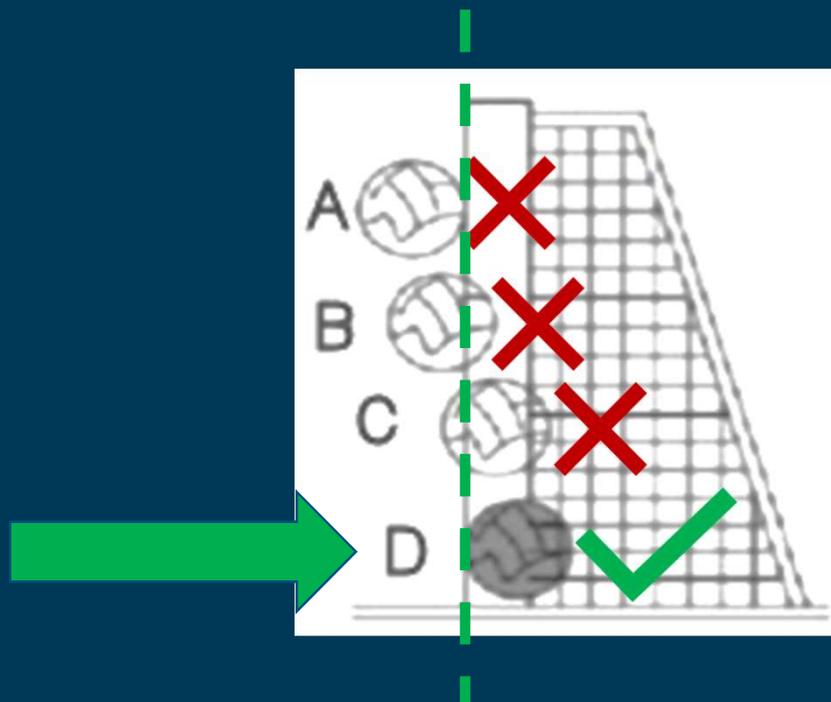
- **No está permitido solicitar un TIEMPO MUERTO durante una verificación VAR**
- Debemos estar seguros que el entrenador del equipo en posesión del balón puede solicitar un tiempo muerto.
- La nueva VI 5.1 aclara que un equipo tiene posesión del balón cuando uno de sus jugadores está sosteniendo o nadando con el balón. (posesión clara)
- Después de solicitar un tiempo muerto, el entrenador perderá el derecho a solicitar un tiempo muerto legal si al equipo todavía le quedara uno.

GOL

ACLARACIÓN SOBRE CONCESIÓN DE GOL(VI 7.1)

Se aclara que la línea de gol es una línea imaginaria que marca la parte delantera de un poste de la porteria al otro poste.

Un gol se marca cuando el balón traspasa completamente la línea de gol como en la posición D.



SAQUE DE PORTERÍA Y CORNER

SAQUE DE PORTERIA(VI 12.2) Y CORNER

El saque de la portería se realizará de acuerdo con VI 11.3 sin demora indebida por cualquier jugador del equipo desde cualquier lugar dentro del área de 2 metros o donde esté la pelota, si está fuera de 2 metros.

Un saque de porteria no realizado de acuerdo con esta regla, deberá repetirse.

CORNER :

La pelota debe tocar la línea lateral

TIROS LIBRES

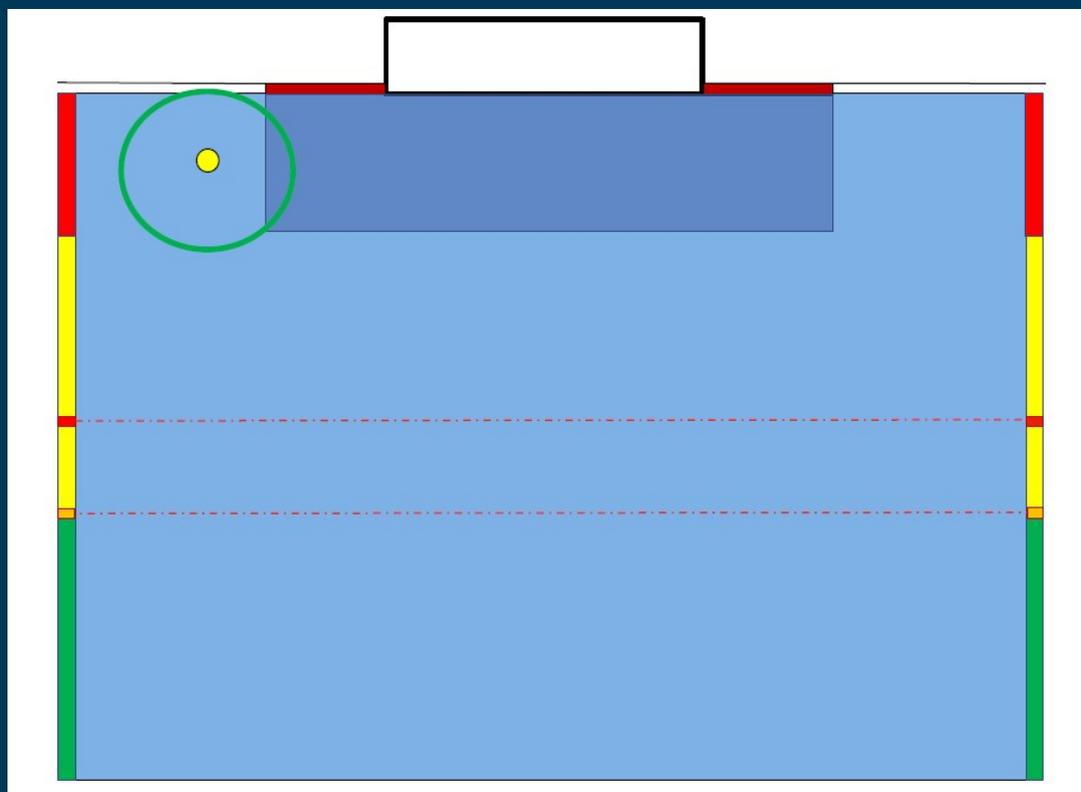
UBICACIÓN DEL LANZAMIENTO DE TIROS LIBRES (VI 11)

La nueva VI 11.1 aclara la ubicación desde la que se permite lanzar un tiro libre tras la adición de la nueva **ÁREA DE GOL**, siempre que si el balón, en el momento en que se concede la falta, es:

- dentro del área de gol, el tiro libre se realizará en la línea de 2 metros opuesto a la ubicación del balón
- fuera del área de gol, el tiro libre se tomará desde la ubicación del balón.

UBICACIÓN DEL LANZAMIENTO DE TIROS LIBRES (VI 11)

En el momento en que se concede la falta y el balón está dentro de los 2 metros pero FUERA del área de gol: el tiro libre se realizará desde la ubicación donde se encuentre el balón.



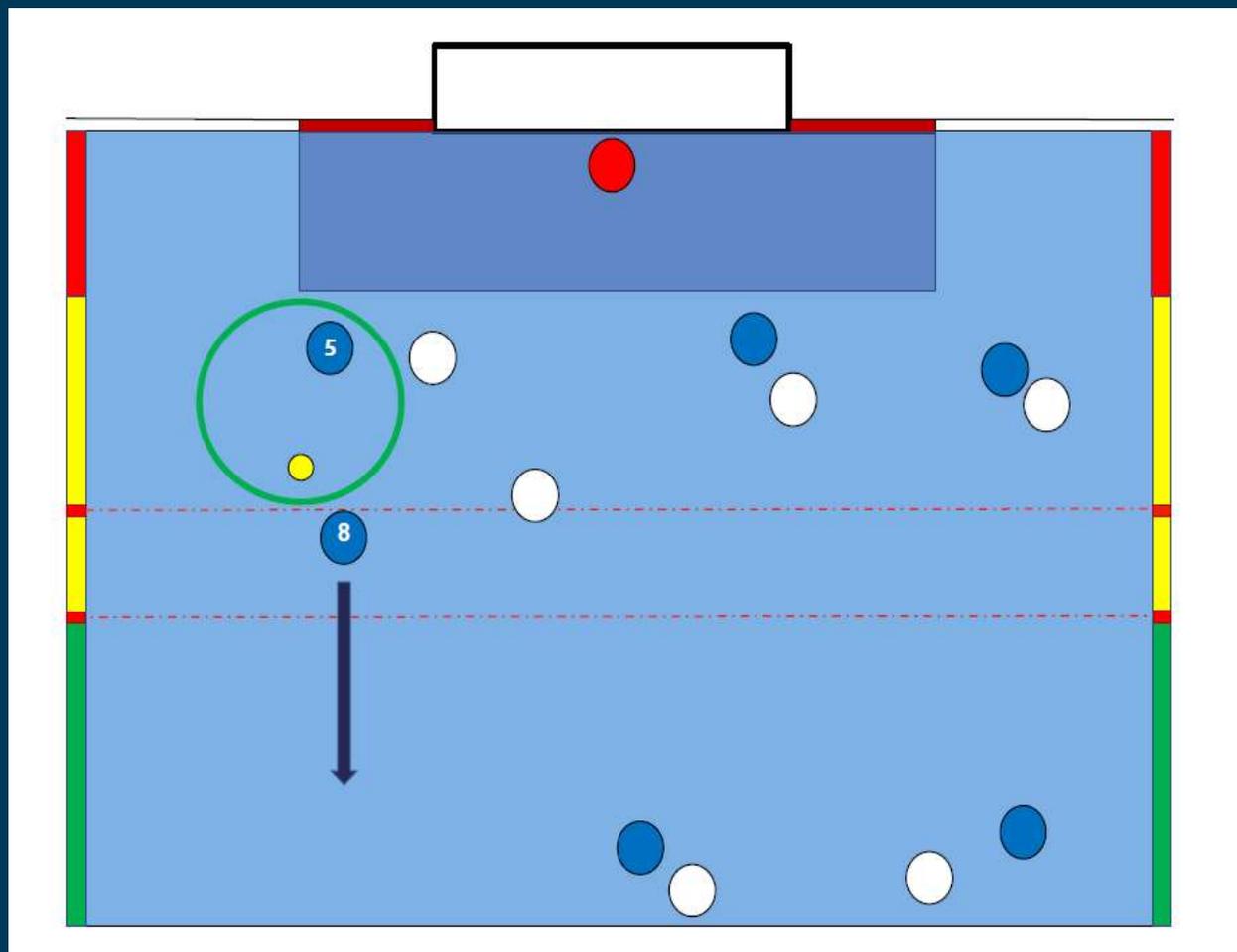
VENTAJA Y EJECUCION DE TIROS LIBRES(VI 11.3)

Cuando hay un contraataque, un jugador con ventaja NO TIENE QUE RENUNCIAR A LA VENTAJA PARA IR A LA PELOTA y ejecutar el tiro libre, el lanzamiento de gol o el lanzamiento de esquina..

El siguiente jugador más cercano de ese equipo a la pelota puede tomar el lanzamiento siempre que no haya demoras indebidas

VENTAJA Y EJECUCION DE TIROS LIBRES(VI 11.3)

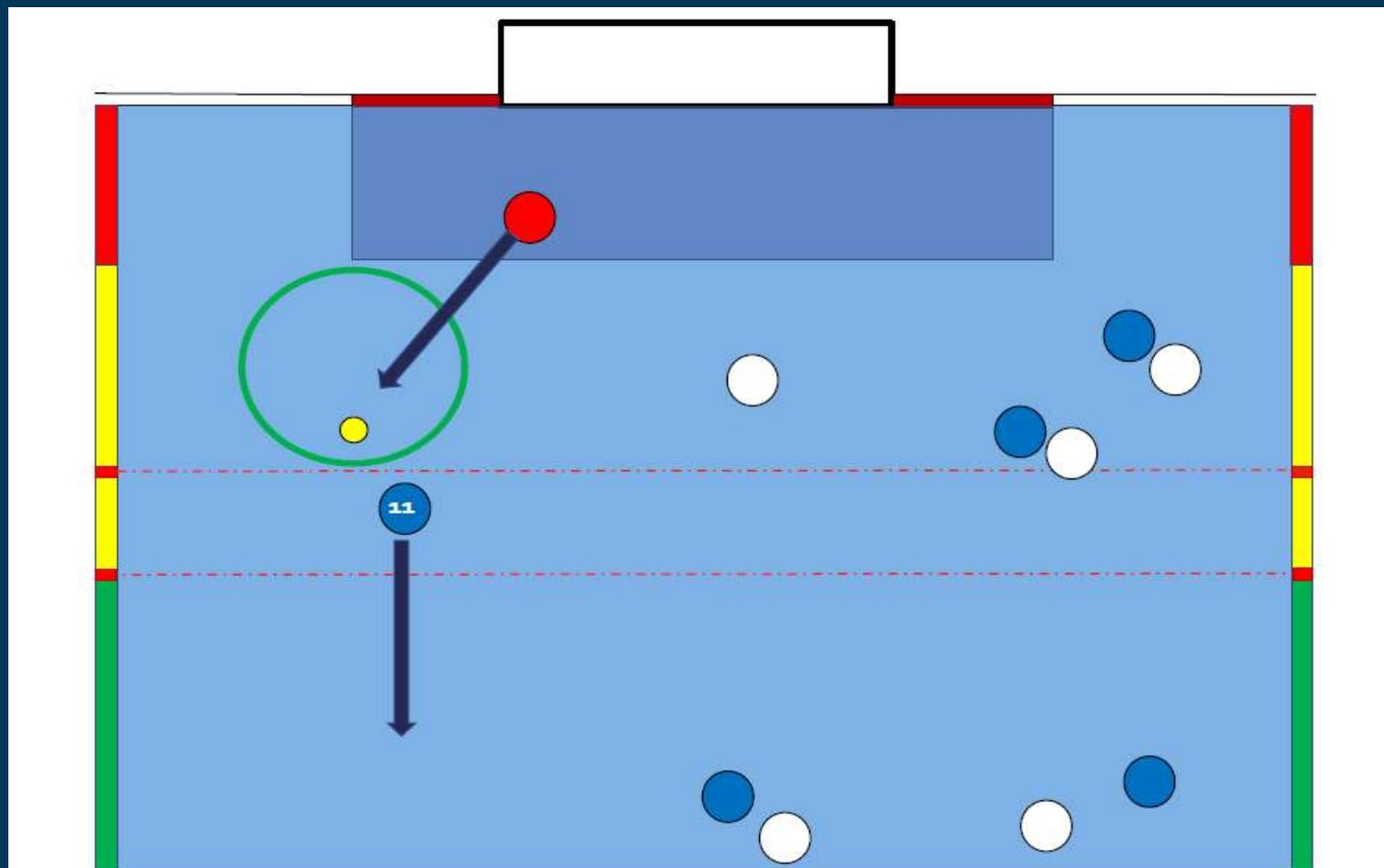
EL JUGADOR Nº 8 AZUL ESTÁ CON VENTAJA PARA REALIZAR EL ATAQUE Y PODRÁ LANZAR EL TIRO LIBRE SU COMPAÑERO DE EQUIPO Nº 5



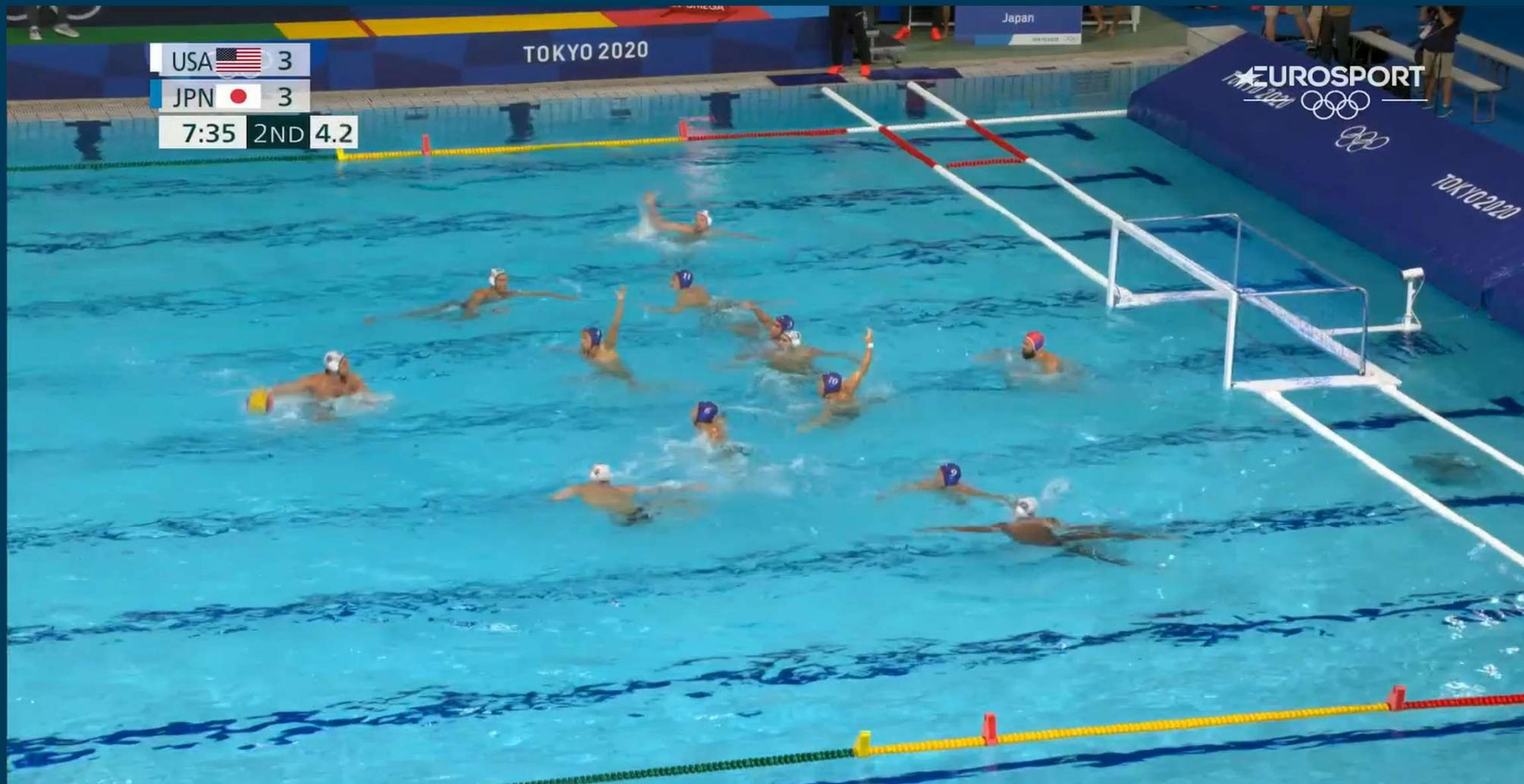
- ✓ Sin embargo, si el primer y segundo jugador más cercano a la pelota van en contraataque y el tercer jugador más cercano lanza el tiro libre, debe considerarse como "retraso indebido".

VENTAJA Y EJECUCION DE TIROS LIBRES(VI 11.3)

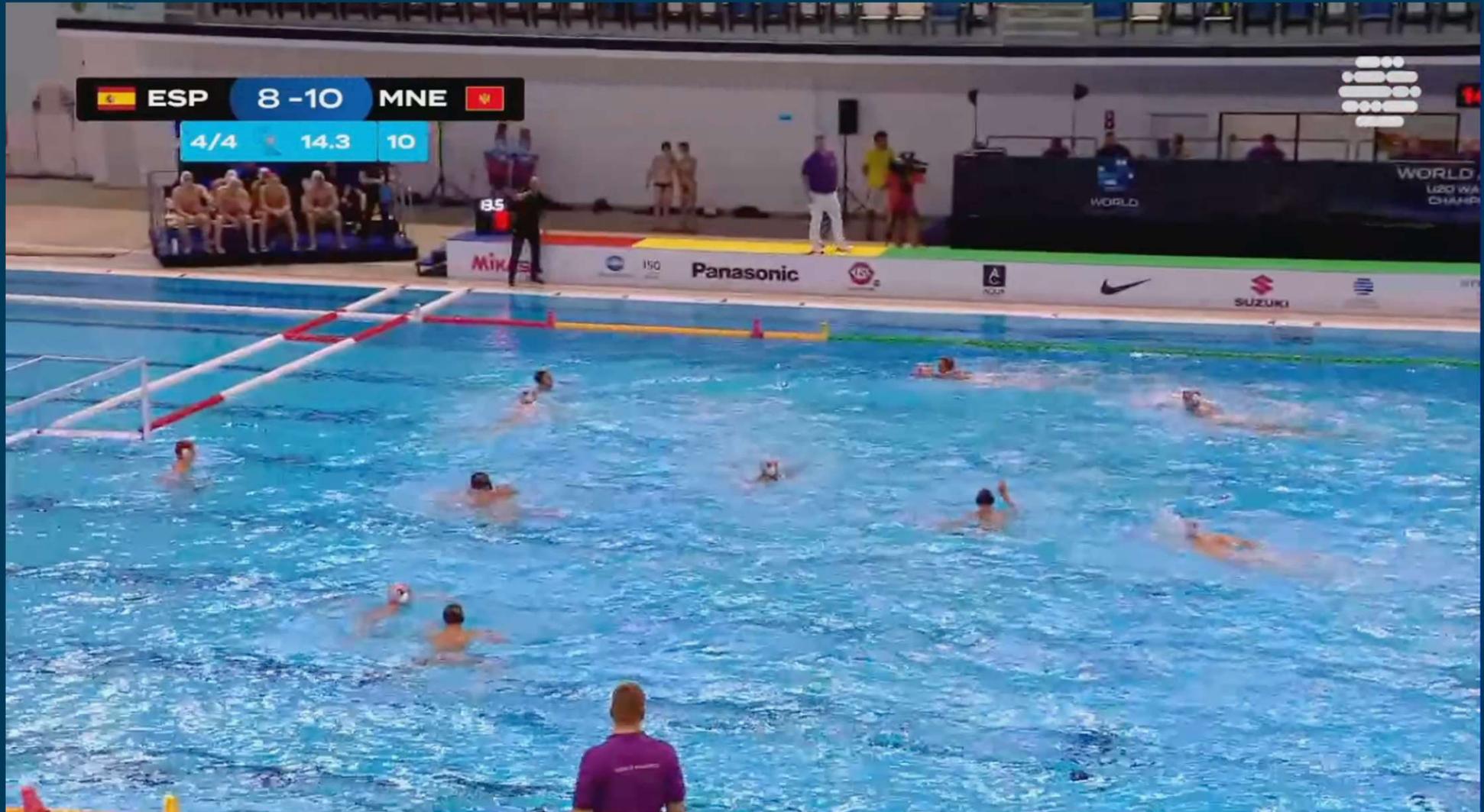
JUGADOR Nº 11 AZUL TIENE VENTAJA DE ATAQUE, POR LO QUE EL PORTERO PODRÁ LANZAR EL TIRO LIBRE



Nº 11 AZUL ESTÁ CON VENTAJA: EL PORTERO PUEDE LANZAR EL TIRO LIBRE



INCORRECTO – HAY DOS JUGADORES QUE OBIARON COGER LA PELOTA

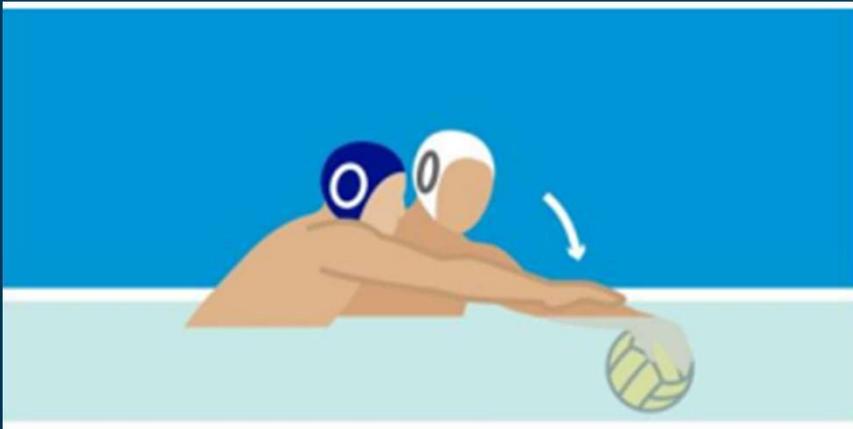


HUNDIR LA PELOTA

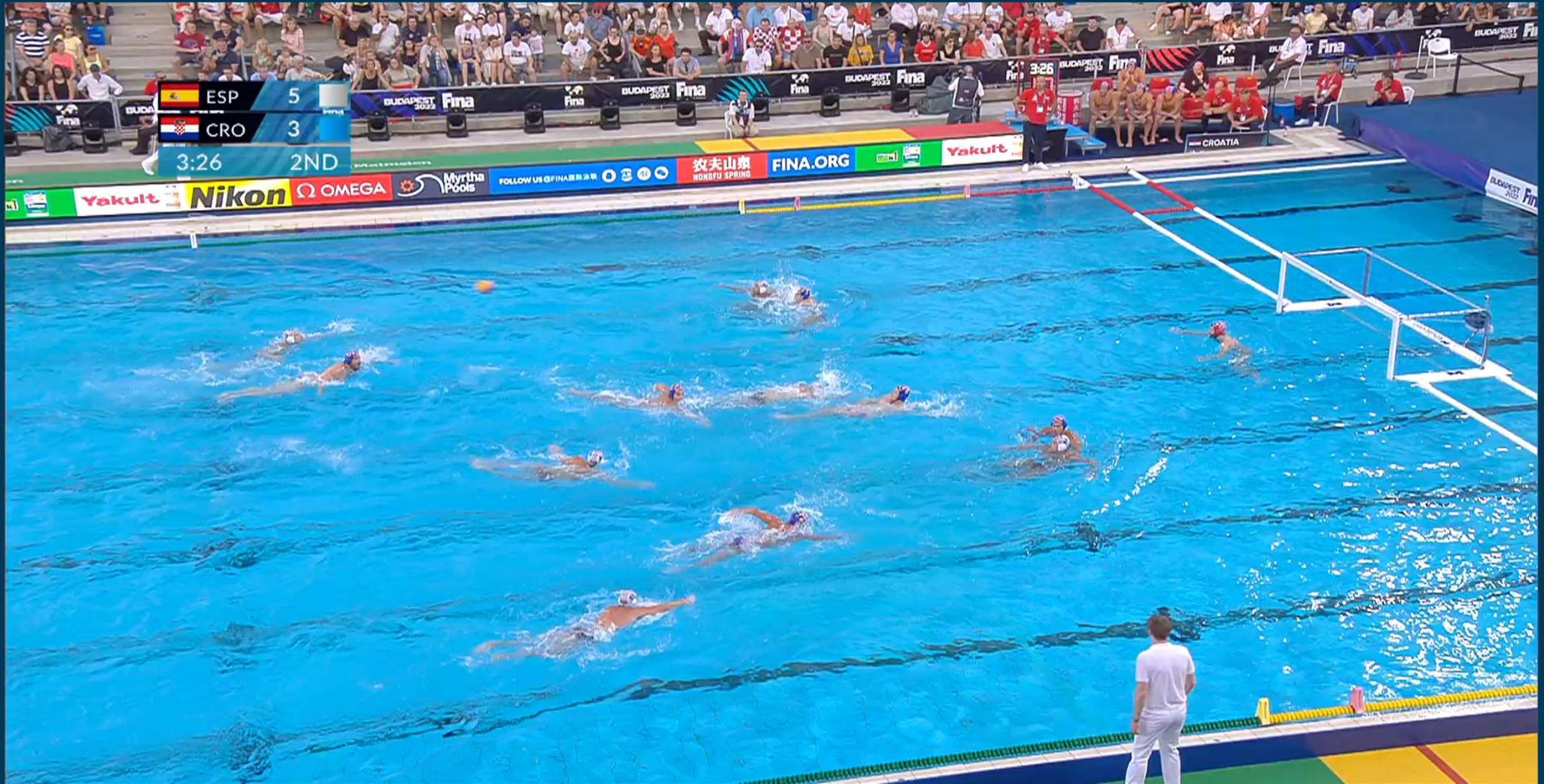
PELOTA BAJO EL AGUA (HUNDIR LA PELOTA)(VI 8.6)

Se señala falta ordinaria “hundir la pelota” bajo el agua cuando:

- Toda la pelota es mantenida bajo el agua cuando el jugador es atacado;
- o la pelota es hundida deliberadamente por el equipo contrario, cuando el jugador atacante mantiene la pelota



HUNDIR LA PELOTA POR UN JUGADOR ATACANTE

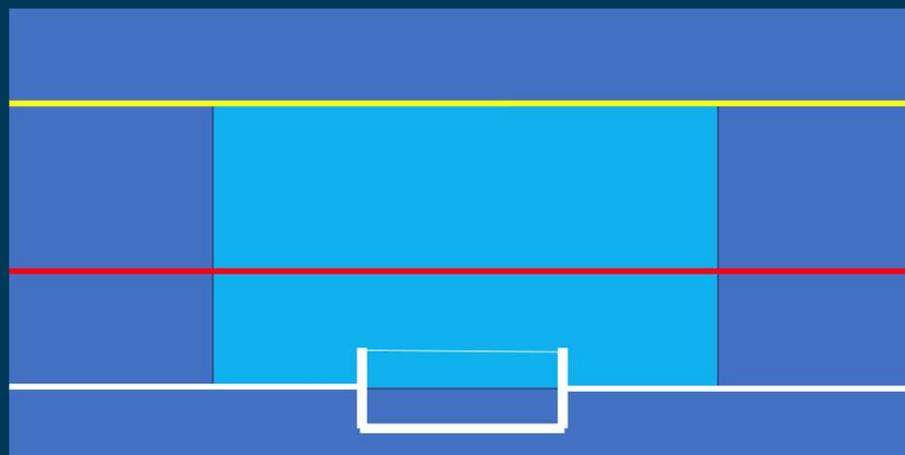


HUNDIR LA PELOTA CUANDO ES ATACADO POR UN CONTRARIO, COMIENZO INCORRECTO EN EL CONTRAATAQUE



BALÓN BAJO EL AGUA, SITUACIÓN CON EL PORTERO

- Si el portero comete alguna falta, incluso pone el balón bajo el agua dentro de su propia área de 6 metros dentro del área azul claro se considera **PENALTY**.
- Si el portero comete alguna falta fuera del área celeste, se considera una falta táctica y debe ser sancionada con **EXCLUSIÓN**
- Si el portero hunde el balón fuera del área azul claro, cuando es atacado por el jugador oponente, se otorgará una **falta ordinaria a favor del equipo contrario**.



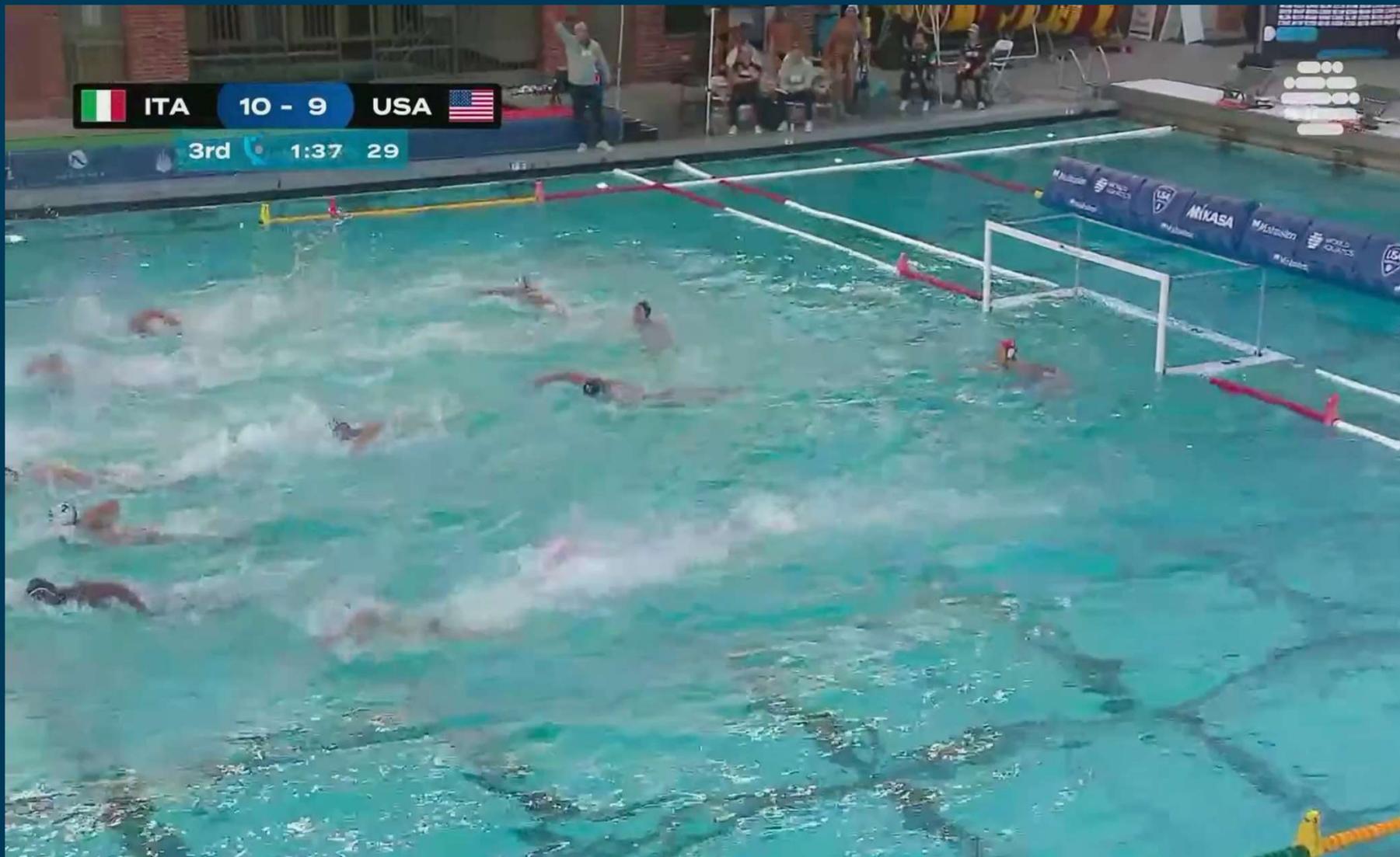
APLICACIÓN CORRECTA – HUNDIR EL BALÓN POR EL PORTERO



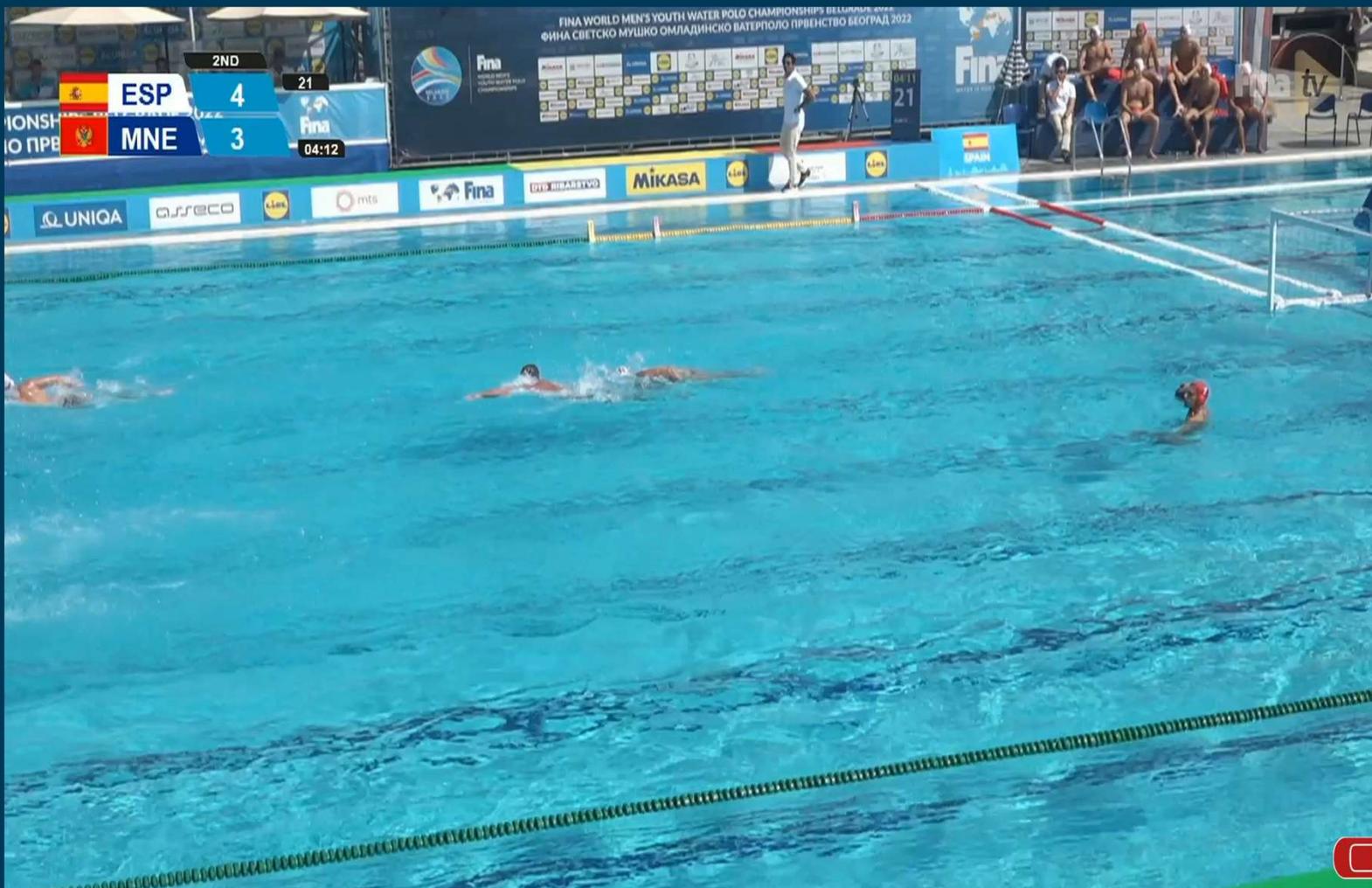
PENALTI CORRECTO – FALTA DEL PORTERO



PENALTI CORRECTO – FALTA DEL PORTERO



ANTIDEPORTIVA – EL ATAQUE DEL PORTERO ES DEMASIADO AGRESIVO; EXCLUSIÓN CON SUSTITUCIÓN



MARCA DE POSICIÓN DE UN JUGADOR

CABEZA

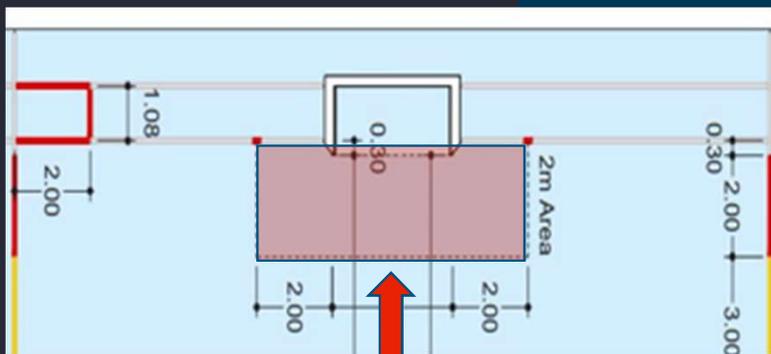
POSICIÓN DE UN JUGADOR

La posición de un jugador debe ser determinada por la CABEZA del jugador.

Esta parte del cuerpo está casi todo el tiempo por encima del agua, y es fácil determinar dónde está.

Las siguientes situaciones son importantes:

- Nadar (cabeza debajo del travesaño)
- Lanzamiento de penalty (cabeza del portero debajo del travesaño)
- Tiro libre de 6 m (la cabeza del jugador atacante debe estar fuera de la zona de 6 metros)
- Situación de 2m (la cabeza del jugador con el balón debe ser la más cercana a la línea de gol)
- Entrada desde el área de reentrada y el área de Flight Substitution

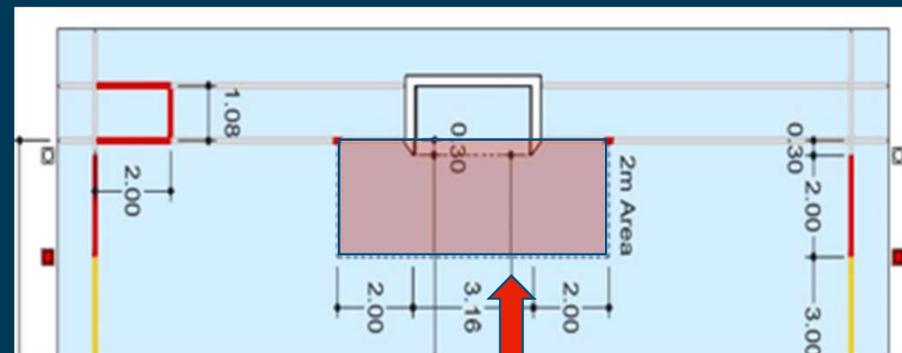


New Goal Area

NUEVA ÁREA DE GOL

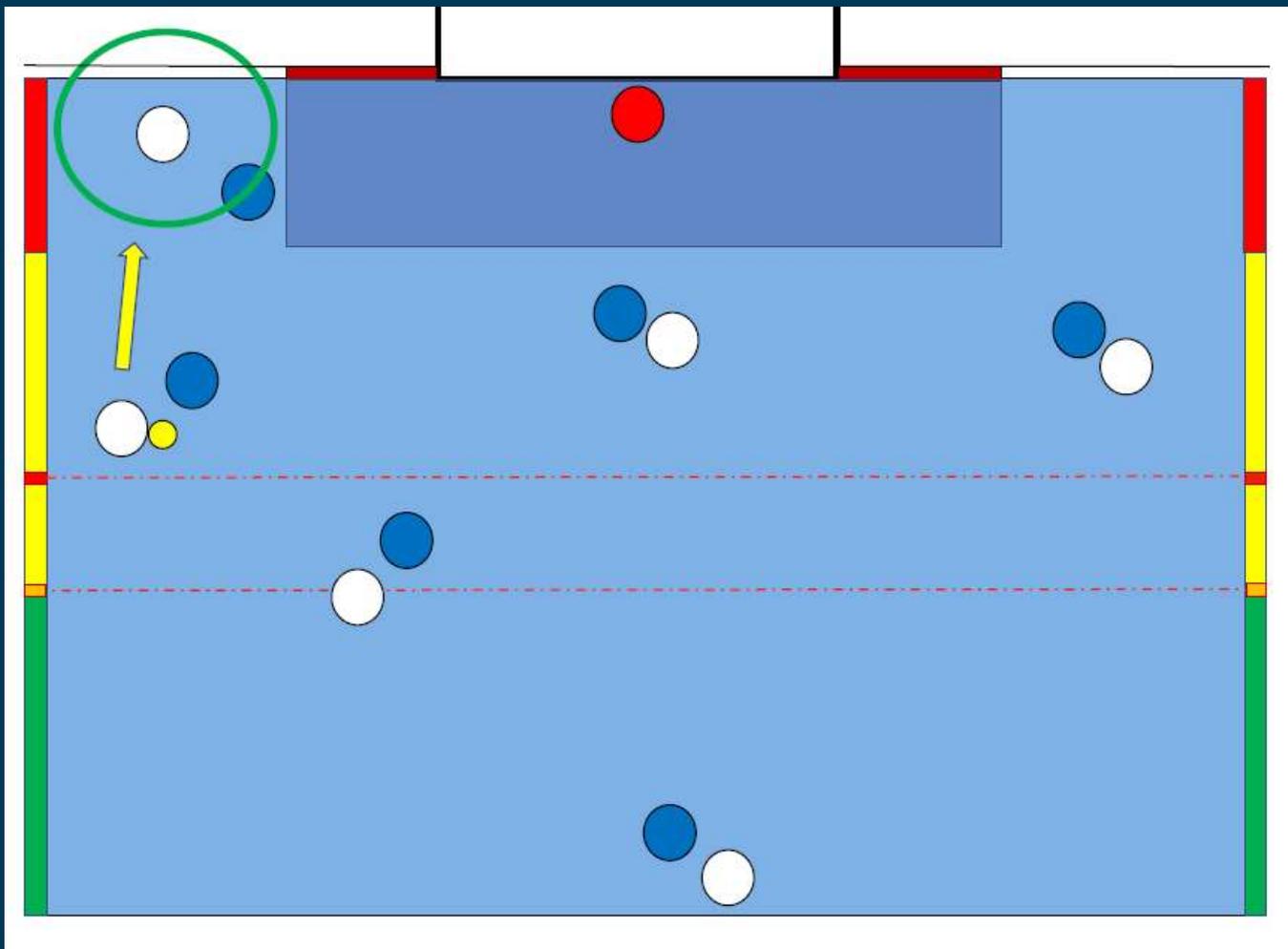
ESTAR DENTRO DE LA NUEVA ÁREA DE GOL (VI 8.10)

- Es una falta ordinaria si un jugador atacante está dentro del área de gol, excepto cuando está detrás de la línea de la pelota.
- No será una infracción si un jugador está dentro de la línea de 2 metros pero fuera del área de gol.
- Cualquier jugador que esté detrás de la línea de la pelota puede entrar en el área de gol para recibir la pelota.
- Cualquier jugador dentro del área de gol que no tire pero pase el balón hacia atrás tiene que abandonar el área de gol inmediatamente para evitar ser sancionado bajo esta regla.



New Goal Area

CORRECTO



Si el atacante está **fuera** del área de gol, se permite estar dentro de 2 metros

EL BALÓN FUE RECIBIDO DENTRO DE 2 M Y FUERA DEL ÁREA DE GOL CORRECTO



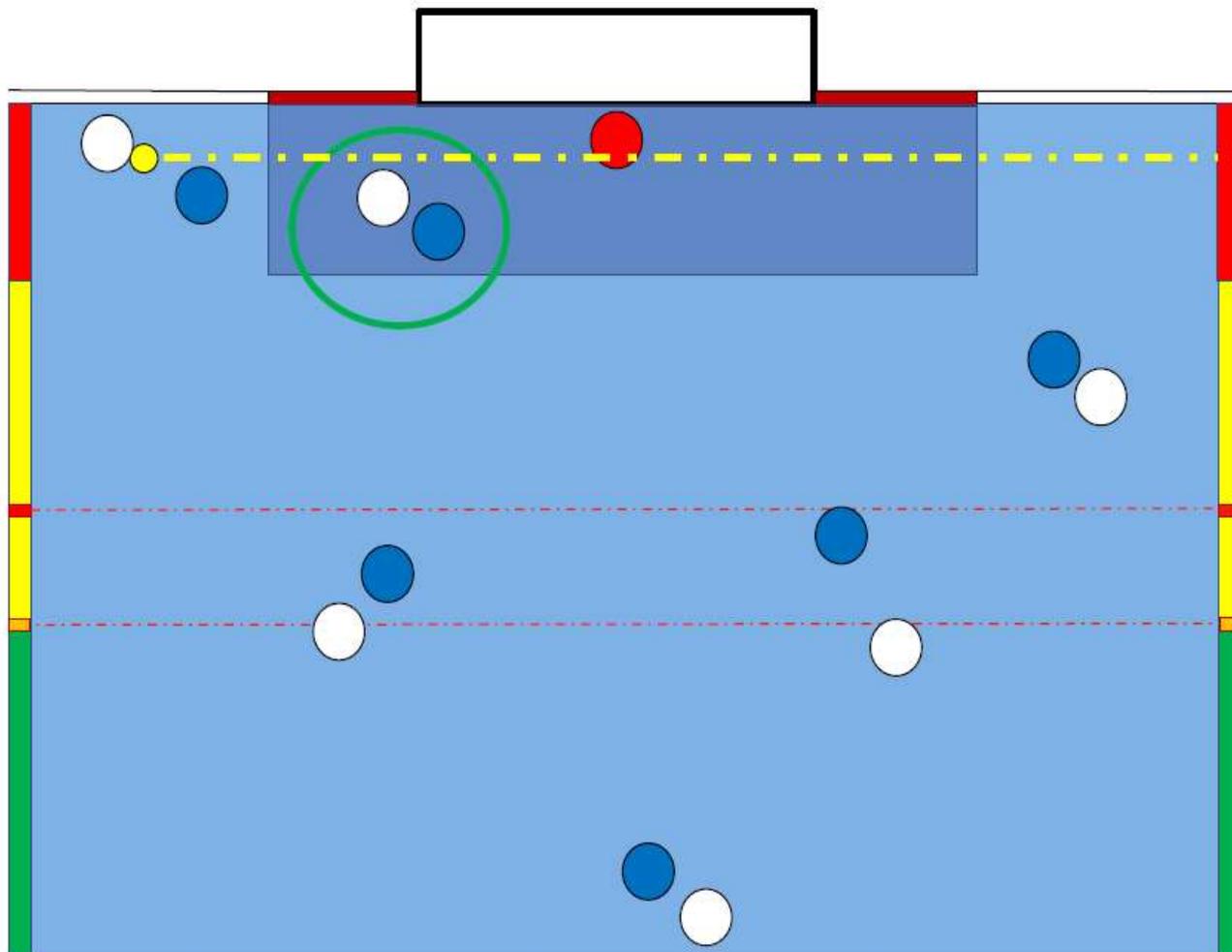
EL BALÓN FUE RECIBIDO DENTRO DE 2 M FUERA DEL ÁREA DE GOL
CORRECTO



EL BALÓN FUE RECIBIDO DENTRO DE 2 M FUERA DEL ÁREA DE GOL
CORRECTO



CORRECTO

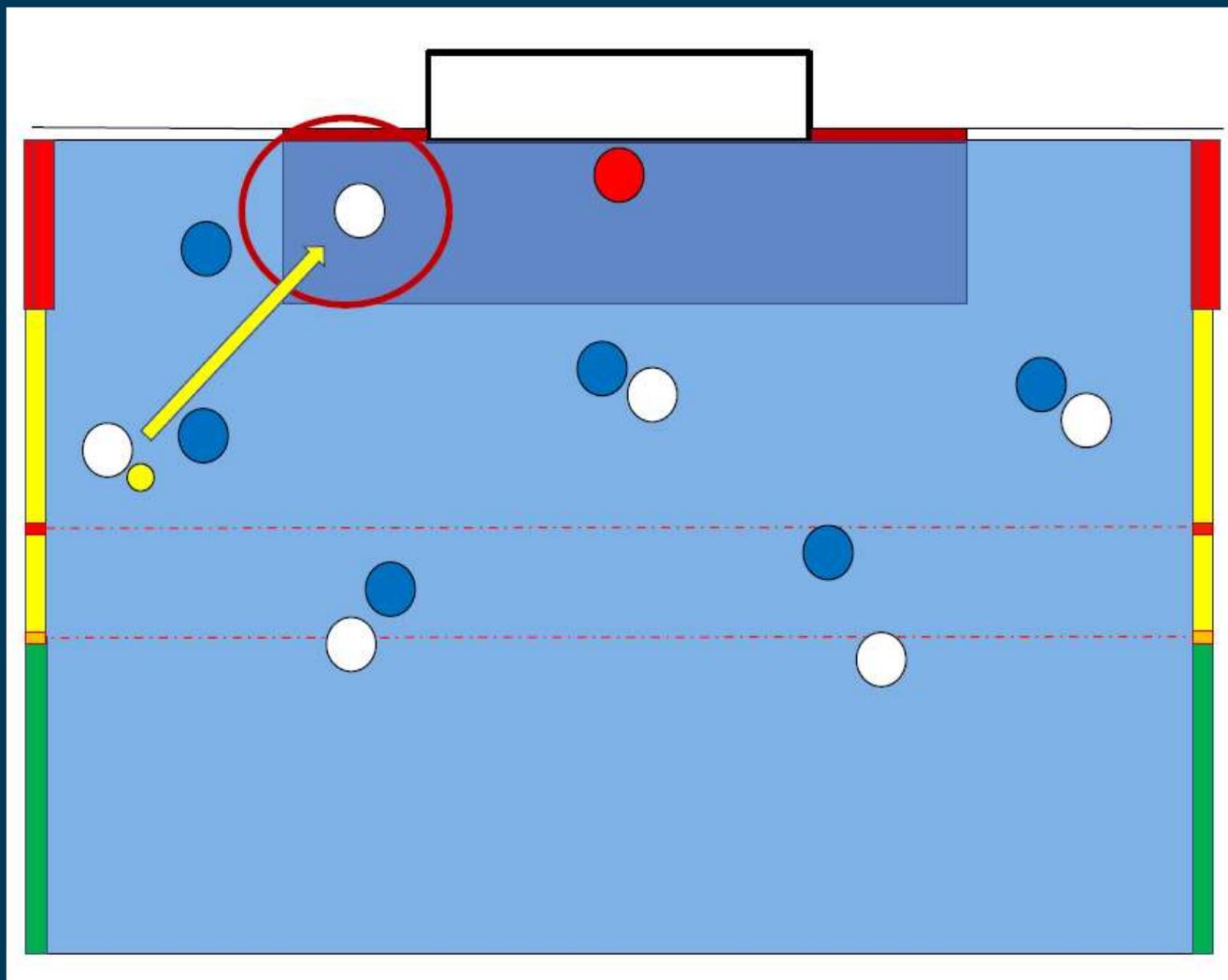


El atacante está dentro del área de gol pero detrás de la línea de balón

PASE Y GOL CORRECTOS, EL BALÓN NO FUE LANZADO HACIA ADELANTE DENTRO DEL ÁREA DE GOL



NO PERMITIDO – **INCORRECTO**

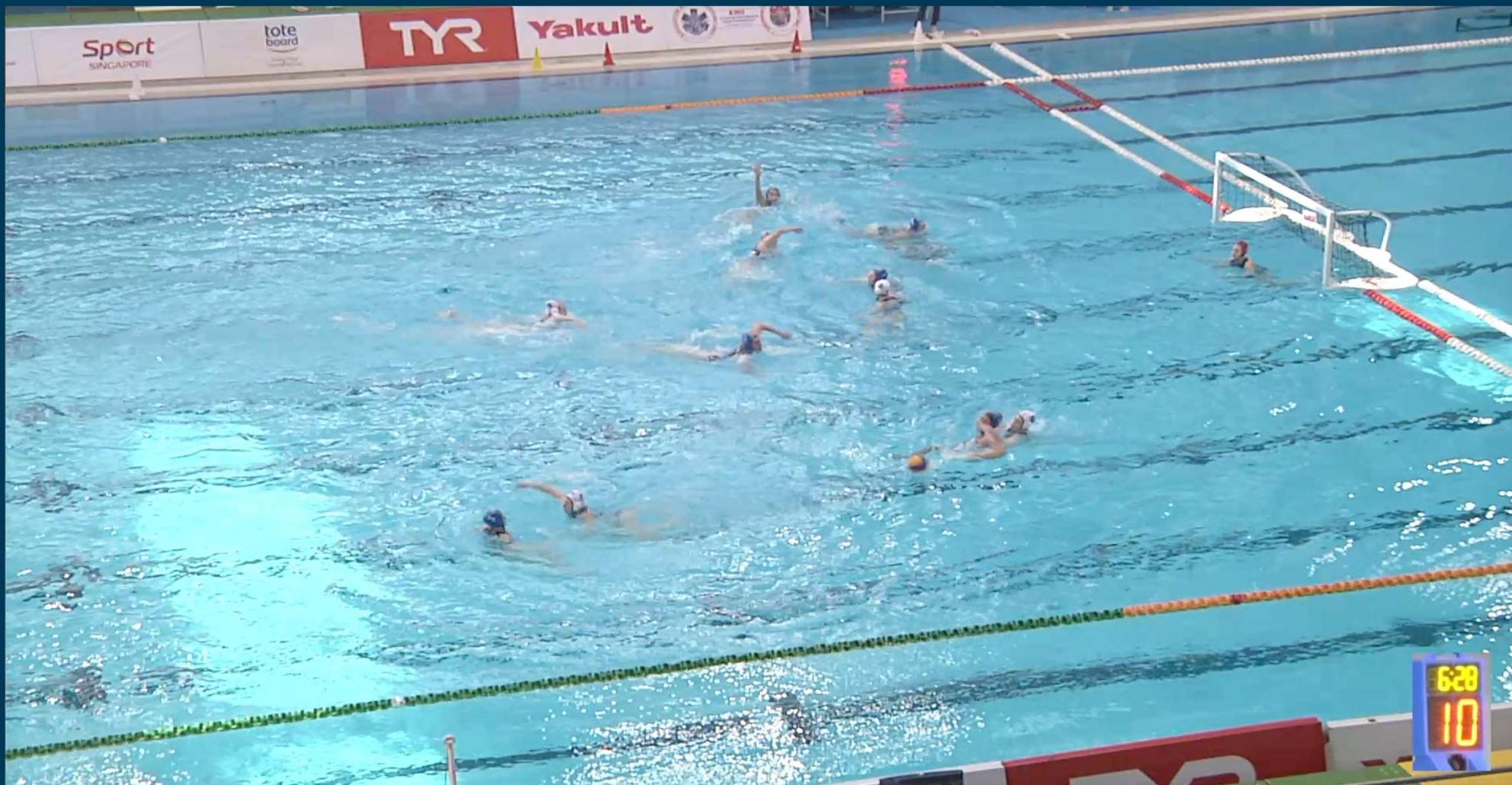


EL jugador atacante está dentro del área de gol

EL JUGADOR RECIBIÓ UN BALÓN DENTRO DE UN ÁREA DE GOL INCORRECTO



EL JUGADOR RECIBIÓ UN BALÓN DENTRO DE UN ÁREA DE GOL INCORRECTO

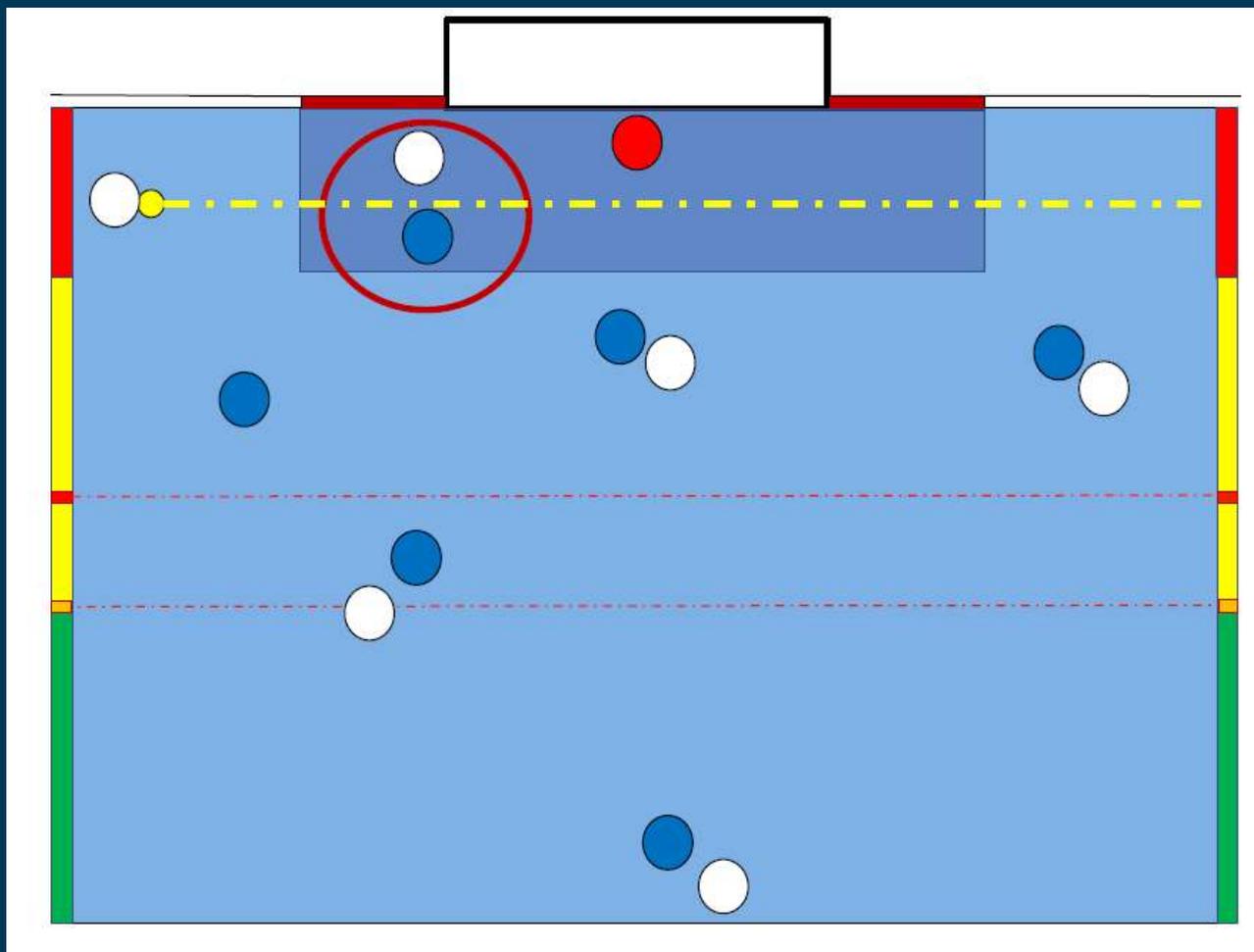


NOTA ACLARATORIA



Después de retroceder el pase, el atacante en el poste lejano no tiene tiempo para volver a la línea de 2 metros, y el defensor está bloqueando la acción: no se debe pitar falta en el área de gol (2 m)

INCORRECTO

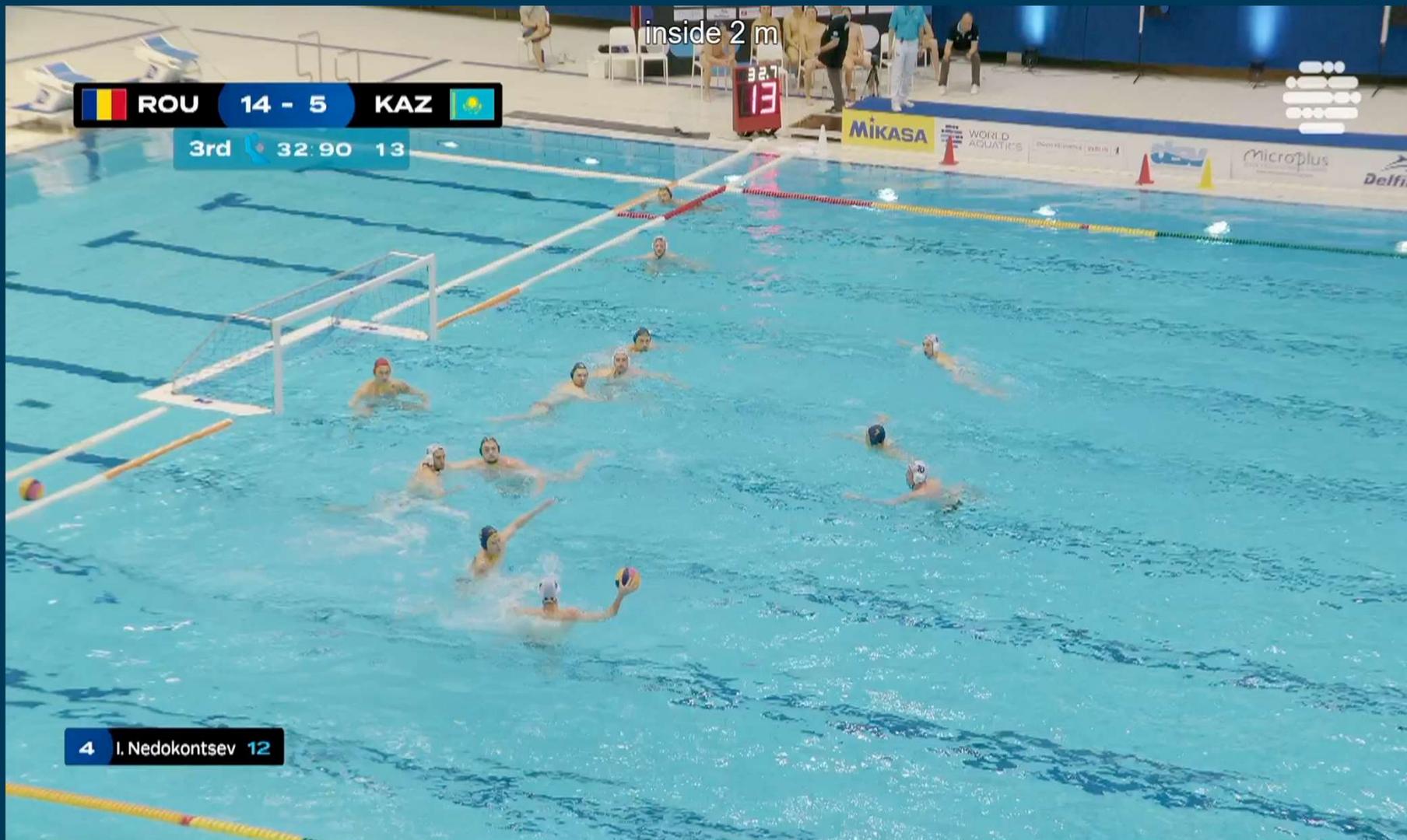


El atacante está dentro del área de gol, por delante de la línea marcada por el balón.

JUGADOR DENTRO DE 2 METROS



JUGADOR DENTRO DE 2 METROS



EL ATACANTE EN EL POSTE LEJANO PERMANECE EN EL ÁREA DE GOL LA FALTA DEBE SER SEÑALADA



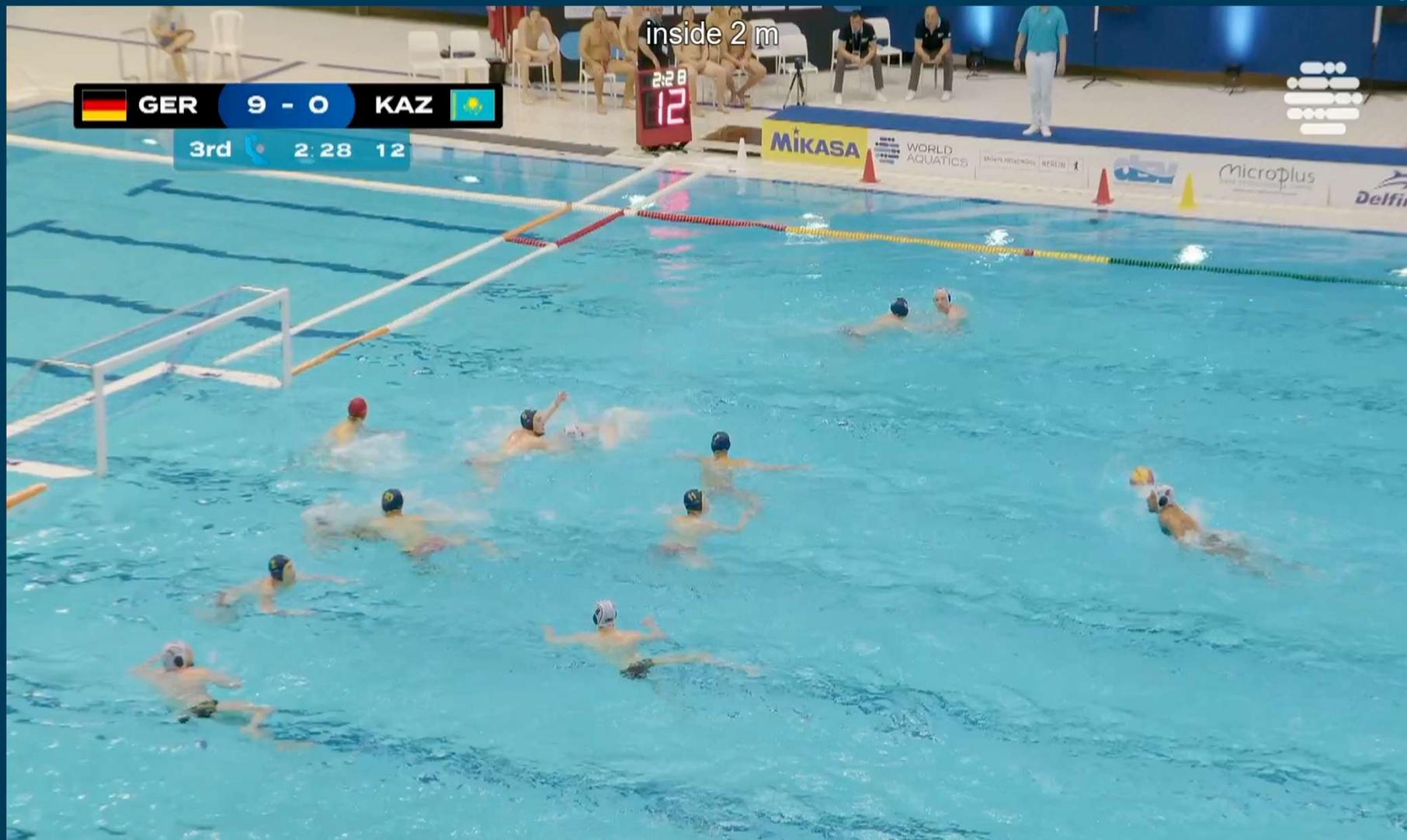
Área de gol (2 m)

El atacante en el poste lejano permanece en el área de gol después de que el balón fue lanzado fuera del área de gol y no intenta retroceder

EL JUGADOR ESTABA DENTRO DEL ÁREA DE GOL

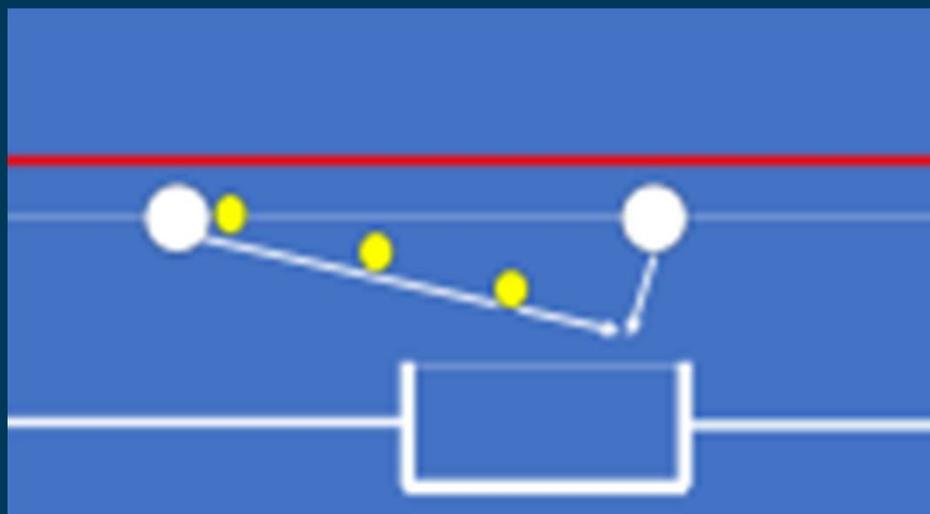


EL JUGADOR ESTABA DENTRO DEL ÁREA DE GOL



Si un pase dentro del área de gol vuela hacia adelante (hacia la línea de gol) se debe **señalar a una falta ordinaria**, incluso si los dos jugadores atacantes estaban en la misma línea en el momento del pase.

Esto es especialmente importante para aplicar en situaciones de jugadores de primera línea de ataque.



ACLARACIONES SOBRE LA FALTA EN EL ÁREA DE GOL

PASE Y GOL INCORRECTOS, EL BALÓN FUE LANZADO HACIA ADELANTE EN EL ÁREA DE GOL



FALTA EN EL ÁREA DE GOL – SE LANZÓ UN PASE HACIA ADELANTE

LIVE | USA vs Japan | Water Polo World Cup 2023 | Group A

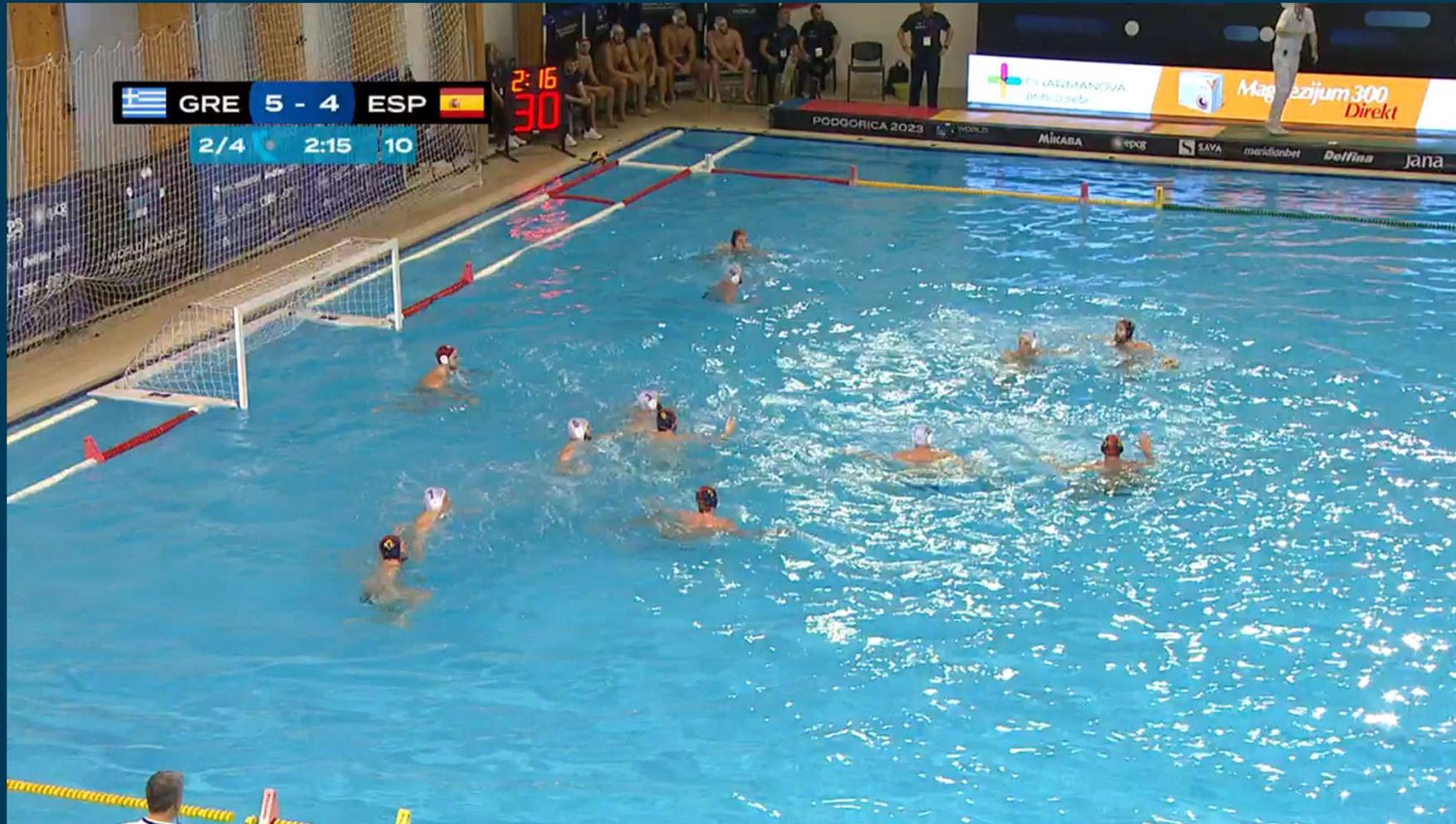
USA 11 - 8 JPN

4/4 6:34 20

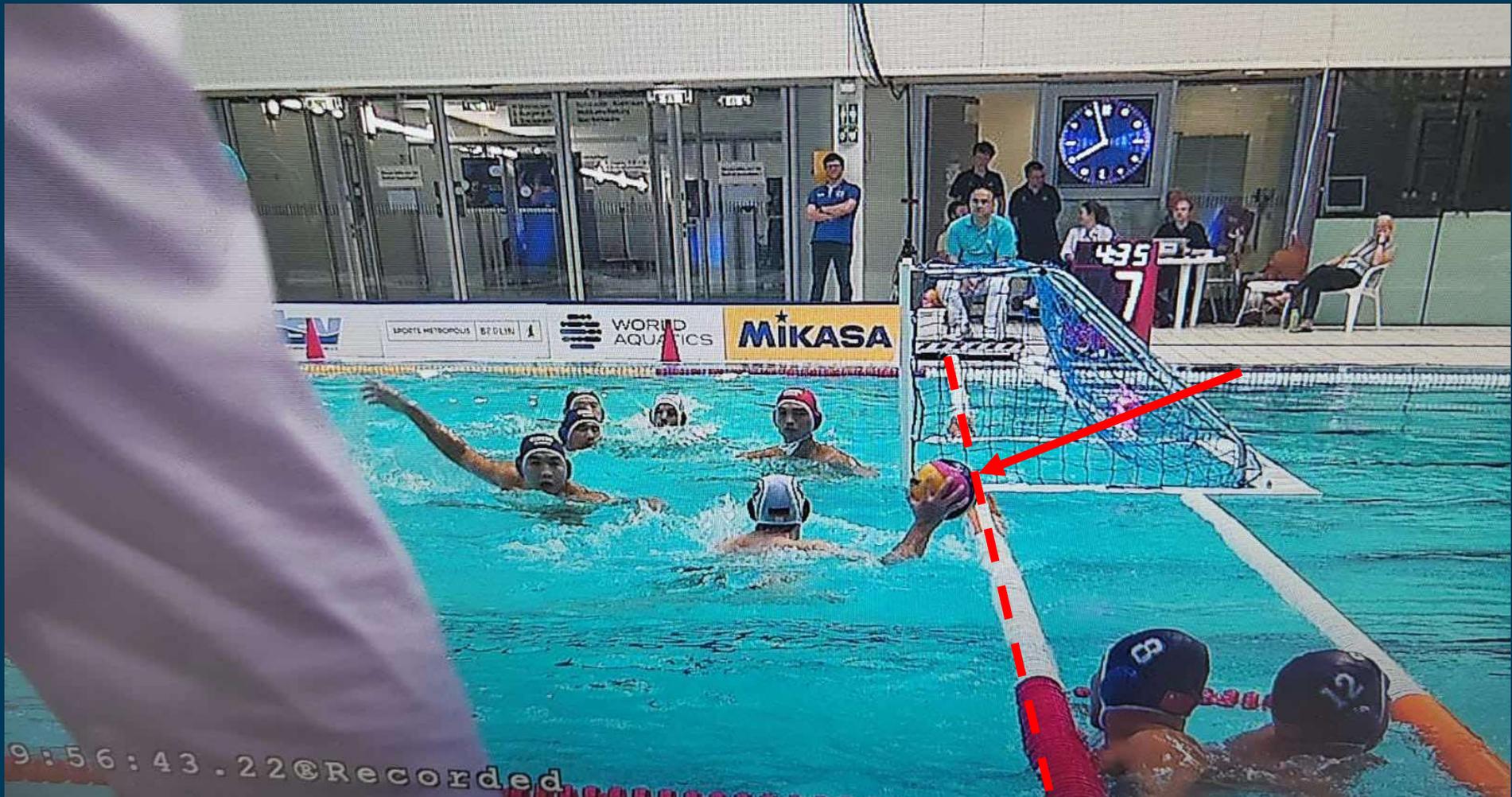


A live broadcast still from a water polo match between the USA and Japan. The scene is set in an indoor pool with a goal on the left. A player in a white cap is in the air, having just thrown a yellow ball towards the goal. Several other players in blue and white caps are in the water, some reaching out. The video player interface at the bottom shows a progress bar at 1:04:25 / 1:22:05 and various control icons like play, volume, and HD.

SE DEBE SEÑALAR A LA FALTA DE 2 METROS: PASE HACIA ADELANTE EN EL ÁREA DE GOL



SE DEBE SEÑALAR SAQUE DE PORTERIA



ACLARACIONES SOBRE LA FALTA DE "PERDIDA DE TIEMPO" (VI 8.13)

- Siempre está permitido que un árbitro otorgue una falta ordinaria bajo esta Regla antes de que haya transcurrido el período de posesión aplicable.
- En el ÚLTIMO MINUTO DEL JUEGO, los árbitros deben estar SEGUROS que hay una pérdida intencionada de tiempo antes de aplicar esta Regla.
- Si el portero o cualquier otro jugador es el único jugador del equipo en la mitad del campo de juego de ese equipo, se considerará pérdida de tiempo para el portero o jugador reciba el balón de otro miembro de ese equipo que esté en la otra mitad del campo de juego.

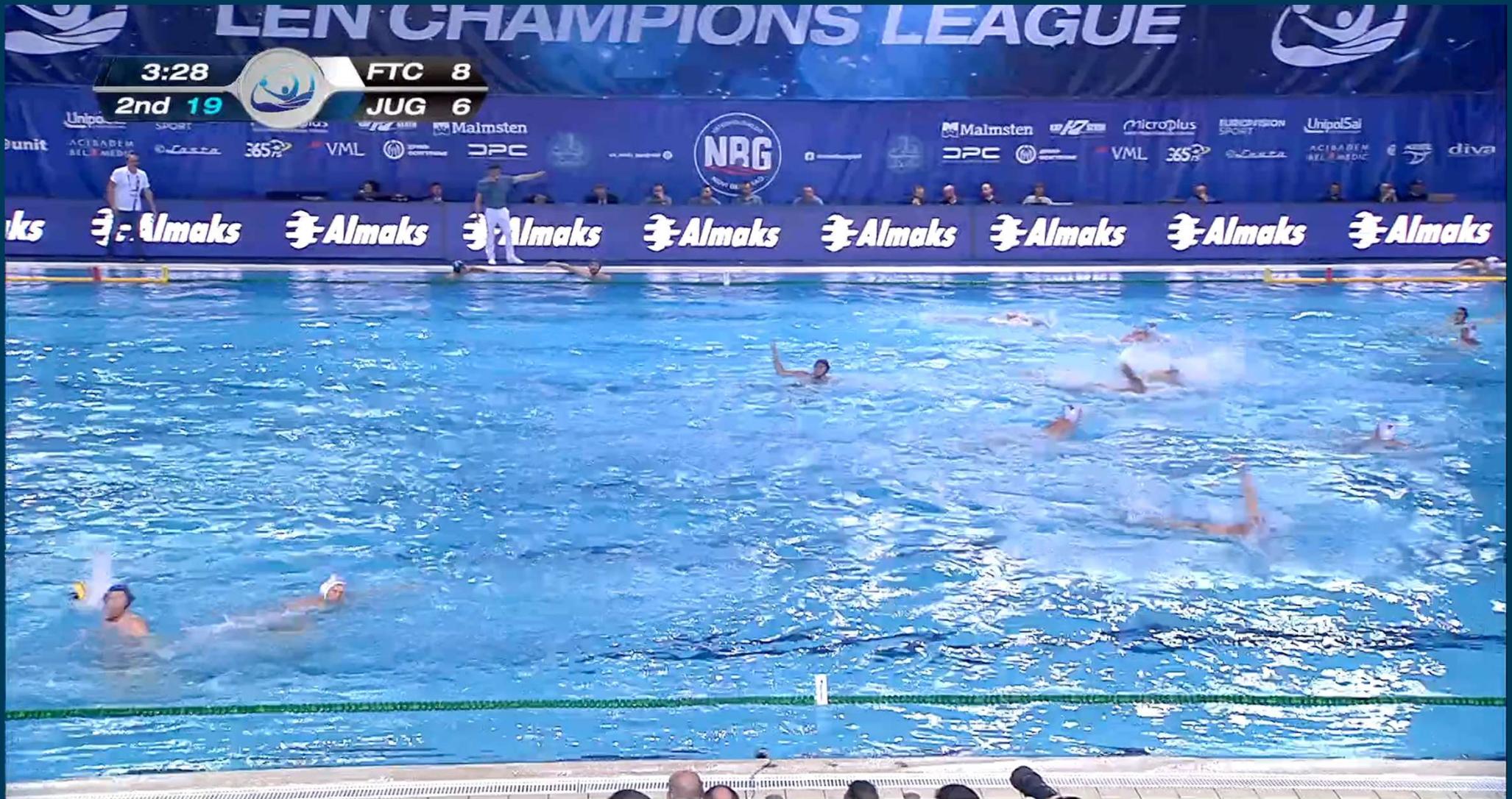
HUNDIRSE / SUMERGIRSE

'GOING UNDER' FOUL (HUNDIRSE/SUMERGIRSE) (VI 8.15)

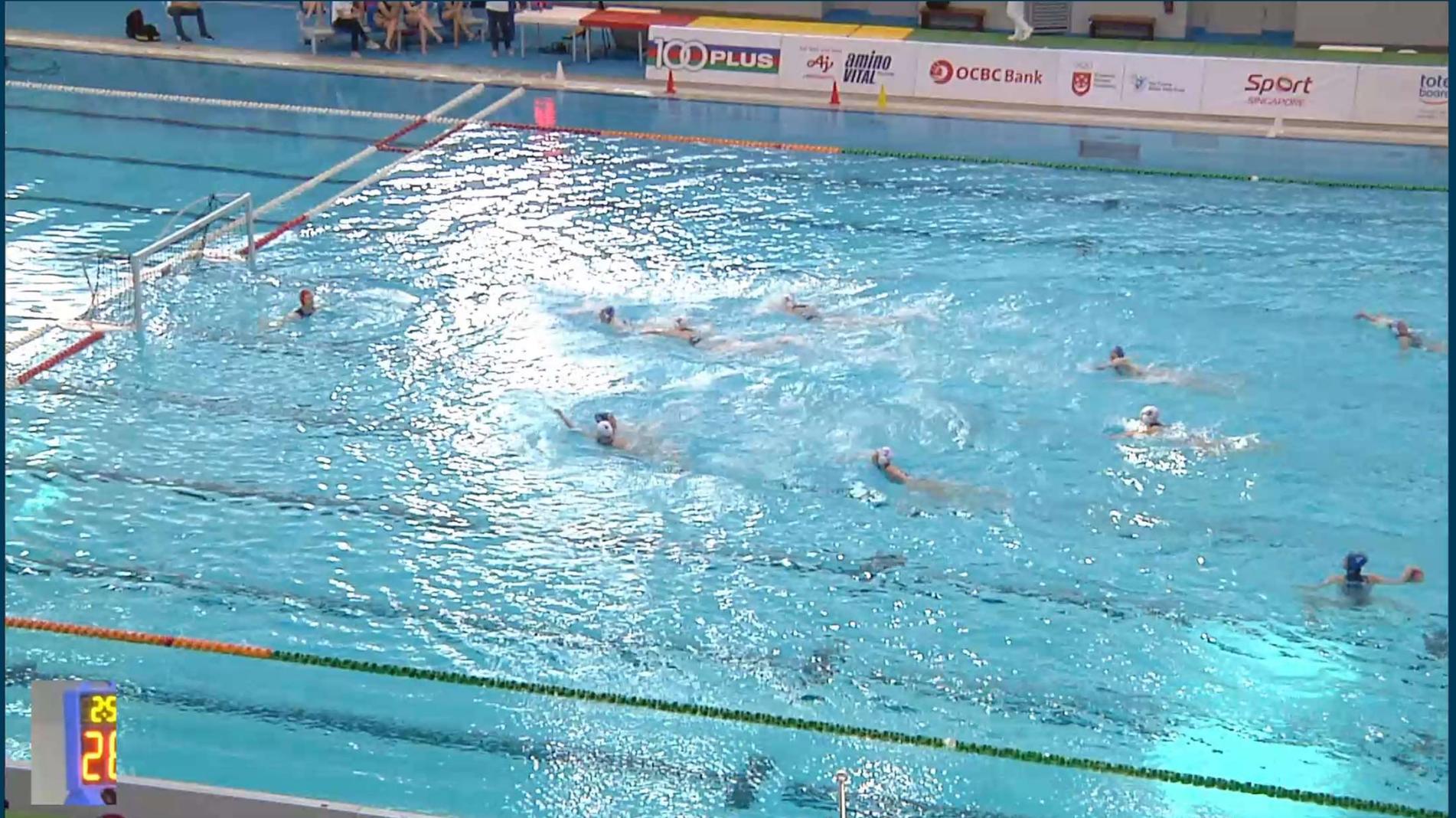


Se castiga con una falta ordinaria al jugador que se sumerge bajo el agua **únicamente para obtener una ventaja posicional.**

EL JUGADOR GANÓ VENTAJA AL SUMERGIRSE BAJO EL AGUA, NO PERMITIDO



BUENA SEÑALIZACIÓN DE FALTA CONTRA HUNDIÉNDOSE PARA GANAR POSICIÓN CORRECTO



CENTRO : OBTENER VENTAJA BAJO EL AGUA



PERMITIDO : JUGADOR AZUL SUMERGIDO EN EL AGUA PERO NO TOMÓ VENTAJA POSICIONAL PARA EL Oponente



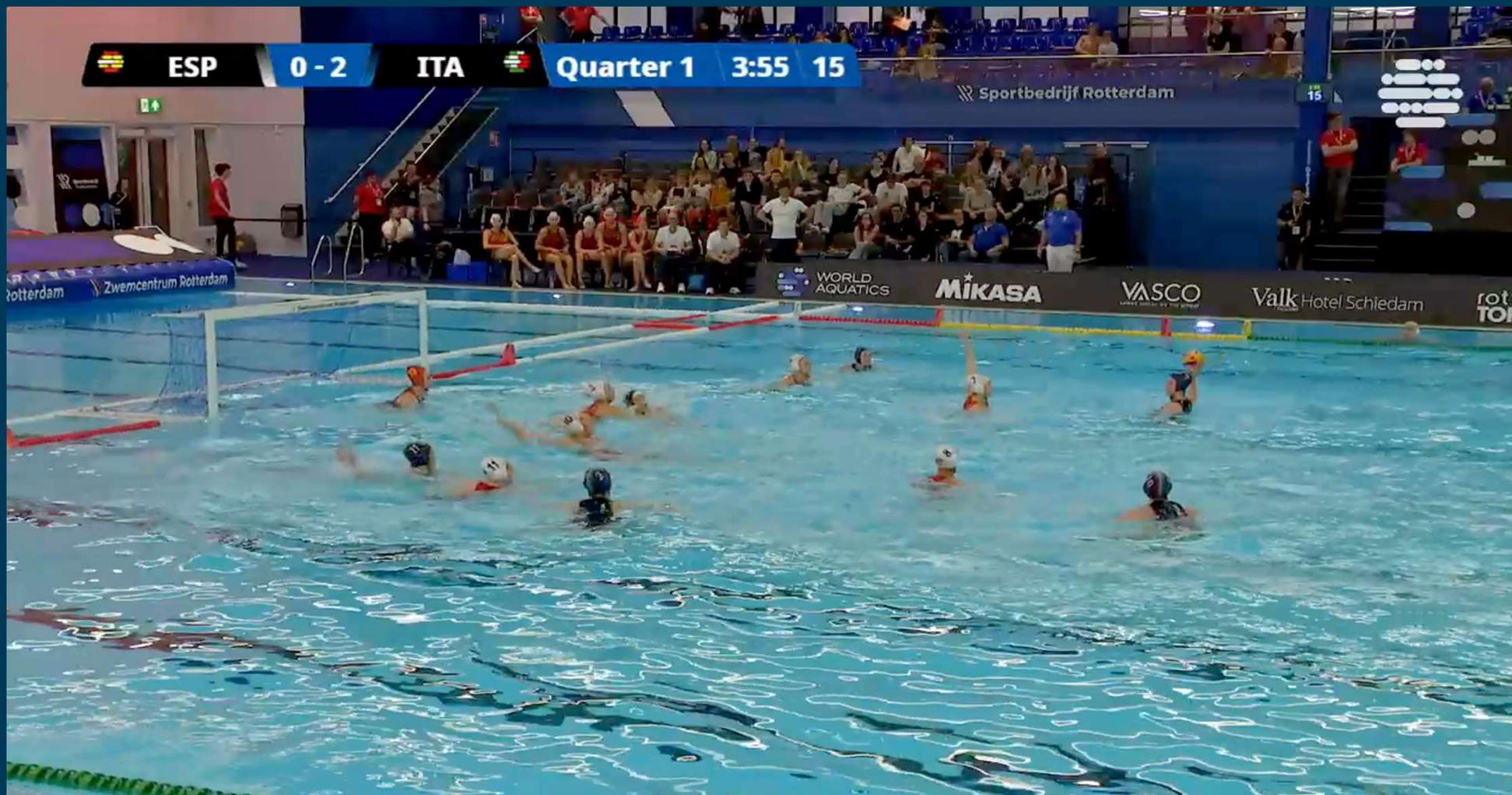
REENTRADA

REENTRADA DESPUÉS DE LA EXPULSIÓN(VI 9.2)



- El jugador excluido puede abandonar el campo de juego en cualquier momento y luego nadar para llegar al área de reentrada siempre que el jugador no interfiera con la alineación de la portería.
- Al llegar al área de reentrada, el jugador excluido deberá elevarse visiblemente a la superficie del agua y **tocar/chocar con las manos** por encima del agua con el sustituto, si corresponde, antes de que se le permita volver a entrar de acuerdo con las Reglas.

CORRECTO



FALTA TÁCTICA

FALTA TÁCTICA(VI 9.11)

Es una falta de exclusión cometida por un jugador defensor sobre cualquier jugador del equipo en Posesión del balón con la intención de detener el flujo del ataque, en cualquier parte del campo de juego.

Este tipo de falta se llama "falta táctica".

Ejemplos de faltas tácticas que deben ser señalizadas con expulsión:

- Levantar ambas manos para interferir con un tiro libre
- Empujar la pelota después de un tiro libre
- Faltas con dos manos
- Falta agresiva para evitar ventajas
- Faltas mientras los hombres están nadando en progresión

FALTA TÁCTICA, DEFENSOR CON 2 MANOS TRATANDO DE BLOQUEAR UN TIRO

exclusion two hands

	HUN	8
	MNE	5
2:47	4TH	



FALTA TÁCTICA, DEFENSOR CON 2 MANOS TRATANDO DE BLOQUEAR UN PASE



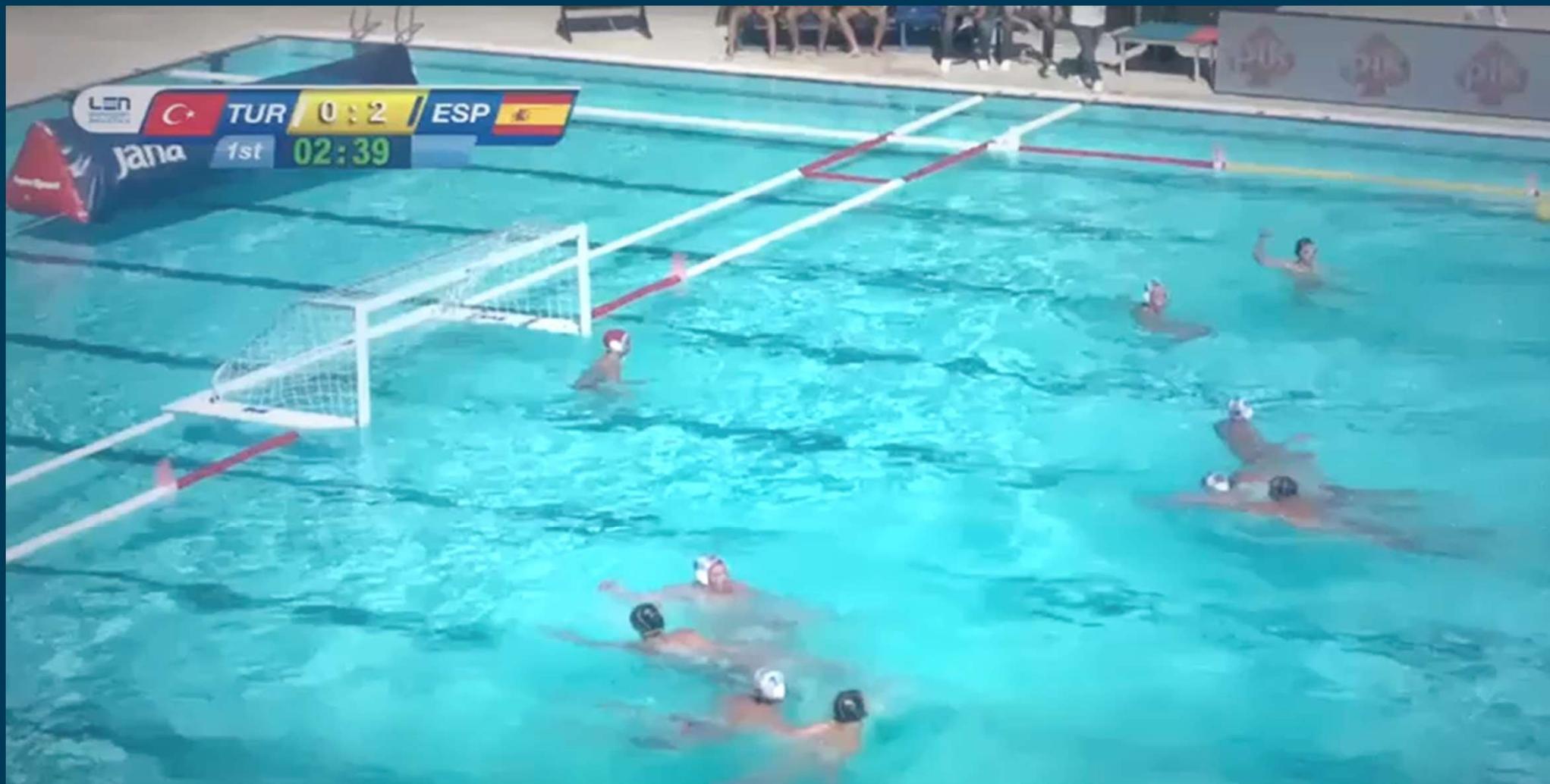
FALTA TÁCTICA, EXPULSIÓN



EXPULSIÓN POR EVITAR DE UN CONTRAATAQUE



FALTA GRAVE EXCESIVA



FALTA TÁCTICA; PREVENCIÓN DEL FLUJO DE UN ATAQUE



~~BRUTALIDAD~~
NUEVAS PALABRAS A
TENER EN CUENTA

NUEVAS PALABRAS EN EL VOCABULARIO DEL WATERPOLO

- Se suprime la palabra "brutalidad" del Reglamento..
- Todas las palabras "brutalidad" o "brutalidades" se cambian en "acto de violencia" o "violencias".
- Nada cambia sobre la sanción: el jugador responsable de un acto de violencia será castigado según la regla VI 9.14



ACCIÓN VIOLENTA



ACCIÓN VIOLENTA



ACCIÓN VIOLENTA



ACCIÓN VIOLENTA



ACCIÓN VIOLENTA



FALTAS DE PENALTY

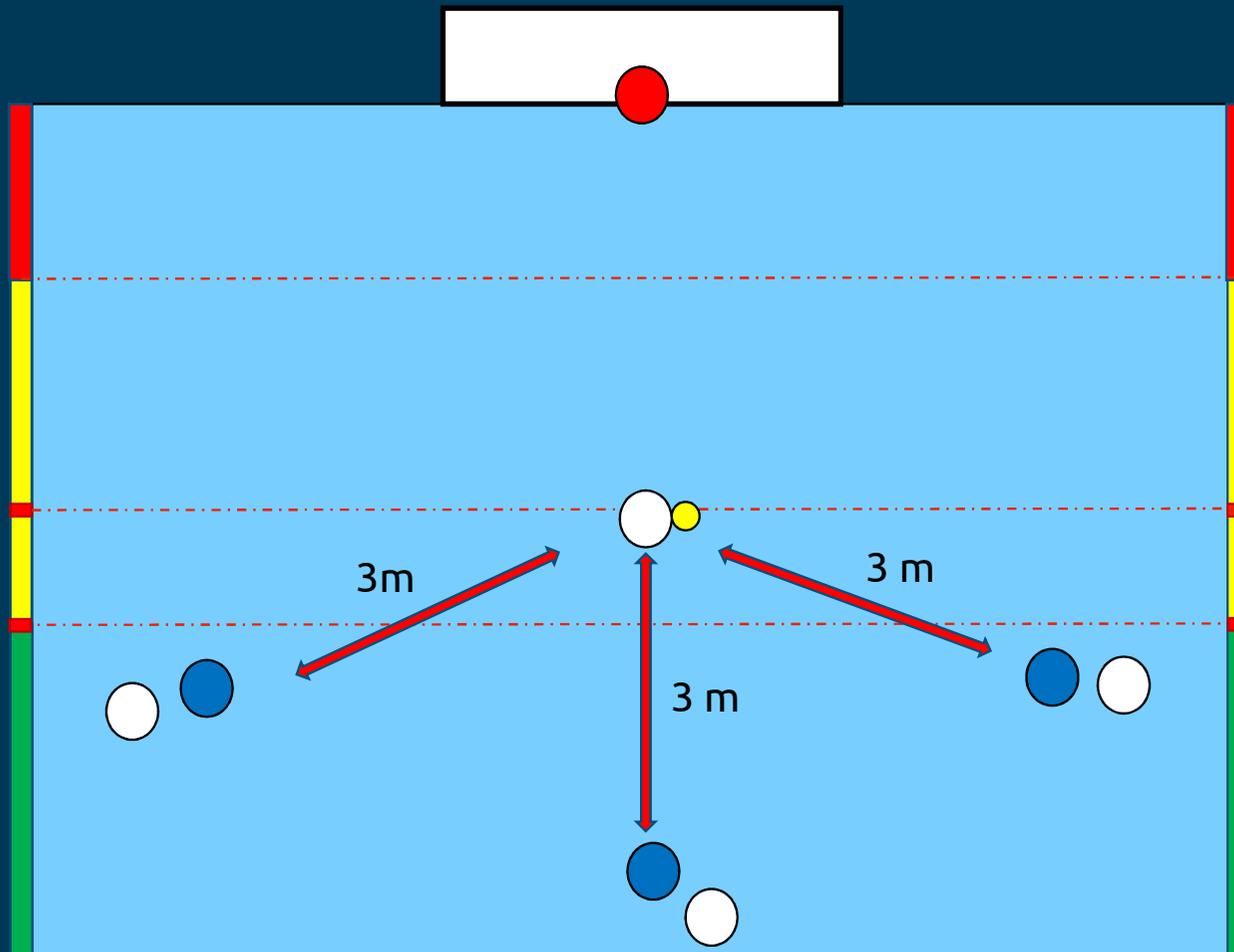
NUEVA REGULACIÓN PARA LANZAR PENALTYS(VI 15.2)

- **Todos los jugadores** – excepto el atacante que va a lanzar el penalti - **abandonarán la zona de 6 metros y deberán tener al menos tres metros** del jugador que va a realizar el lanzamiento.
- En la línea de 6 metros, a cada lado del jugador que realiza el lanzamiento, un jugador del equipo defensor tendrá el primer derecho a tomar posición.
- El portero defensor se colocará entre los postes de la portería sin ninguna parte de su cuerpo más allá de la línea de gol a nivel del agua.
- Los árbitros pueden dar **una advertencia** a los jugadores o al portero para que ocupen la posición correcta. Si esa persona no lo hace, **El jugador o portero será excluido (20 segundos)** y volverá a entrar de conformidad con VI 9.3.
- Si el portero está fuera del agua, otro jugador puede tomar la posición del portero pero sin los privilegios y limitaciones del portero.

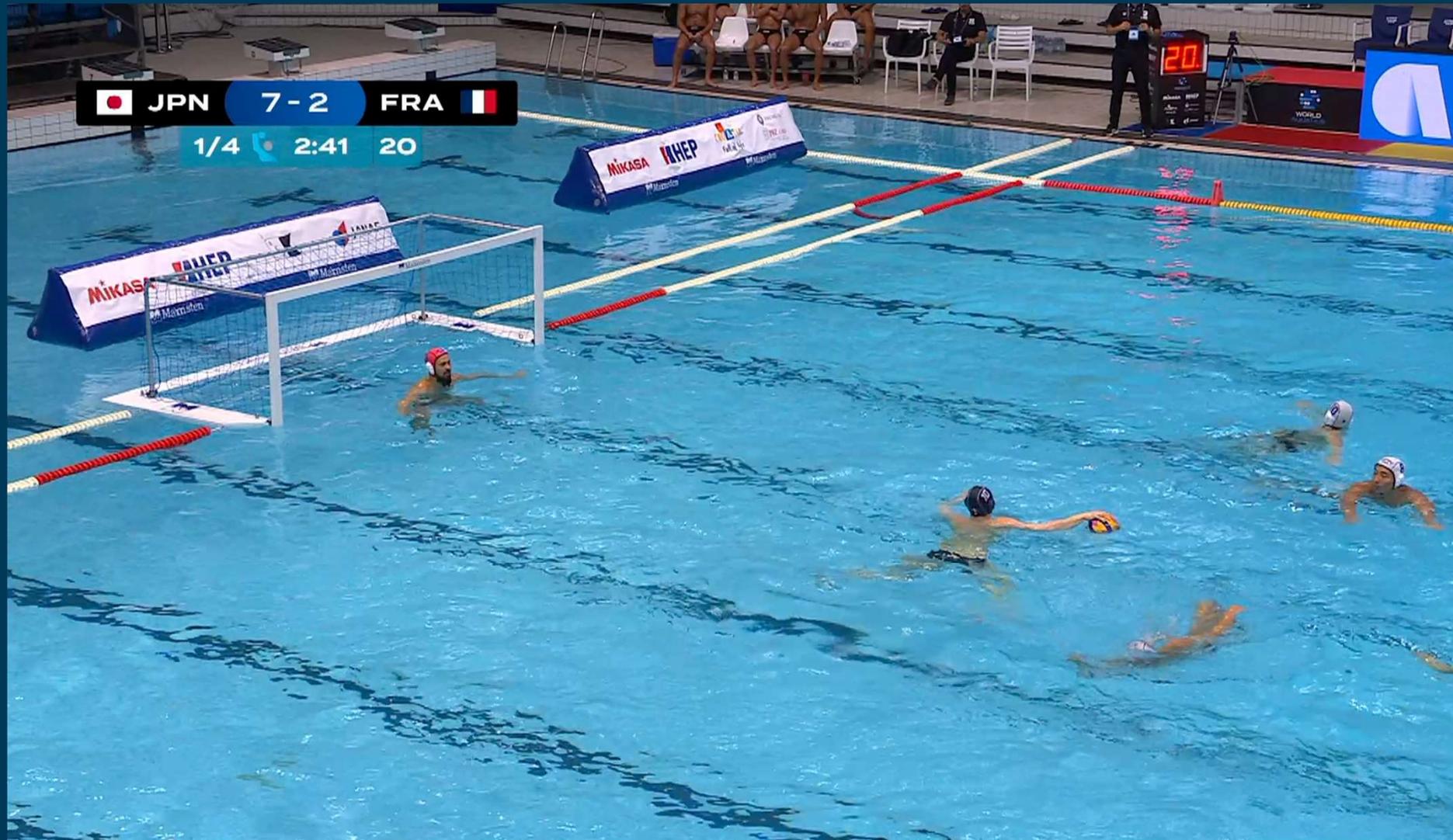


Los árbitros pueden utilizar el sistema VAR para determinar si ha habido interferencia con el lanzamiento de penalti según lo dispuesto en VI 19 - Apéndice 7 (2.6)

NUEVA POSICIÓN CORRECTA DE LOS JUGADORES ANTES DE LANZAR UN PENALTY (VI 15)

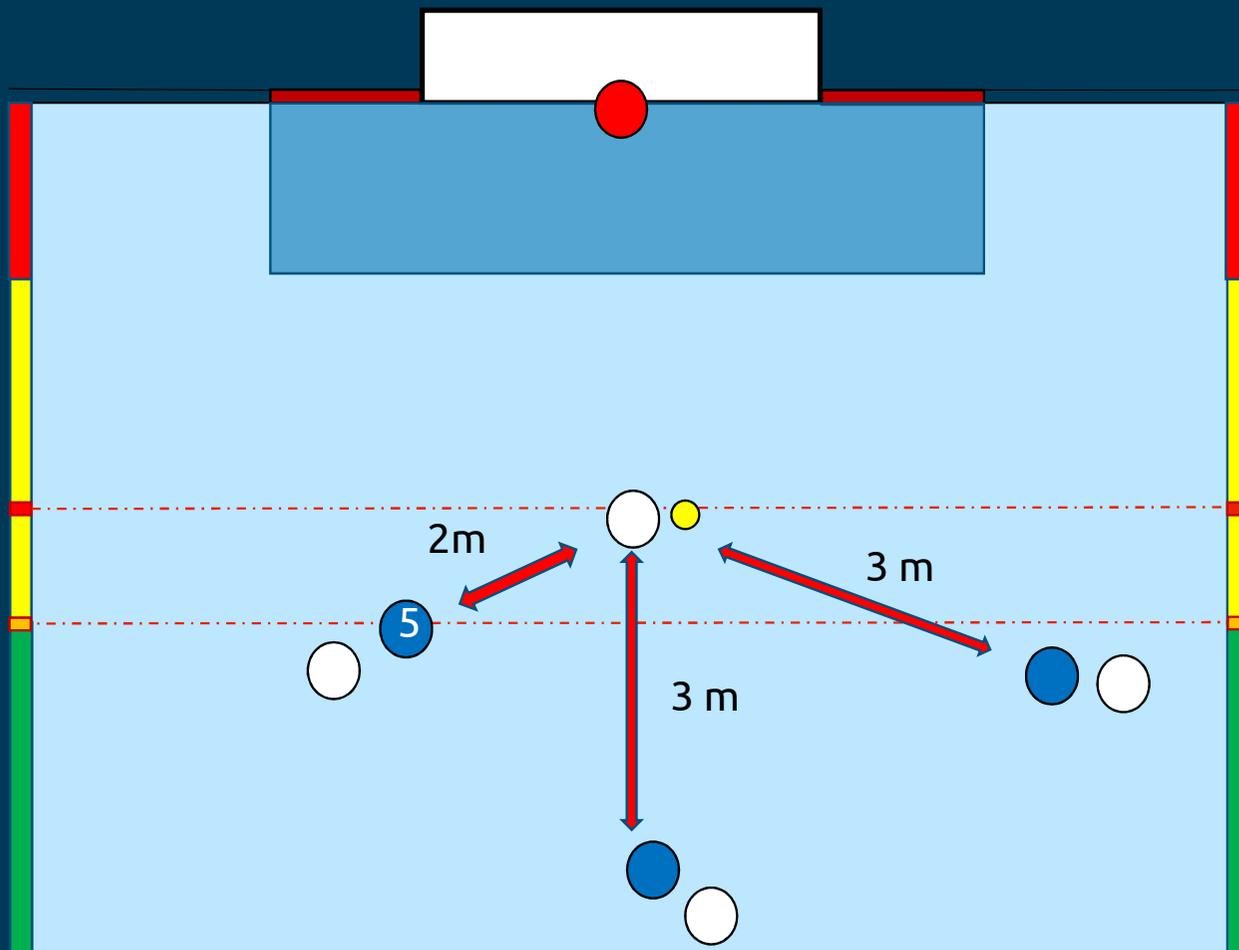


POSICIÓN CORRECTA DE LOS DEFENSORES



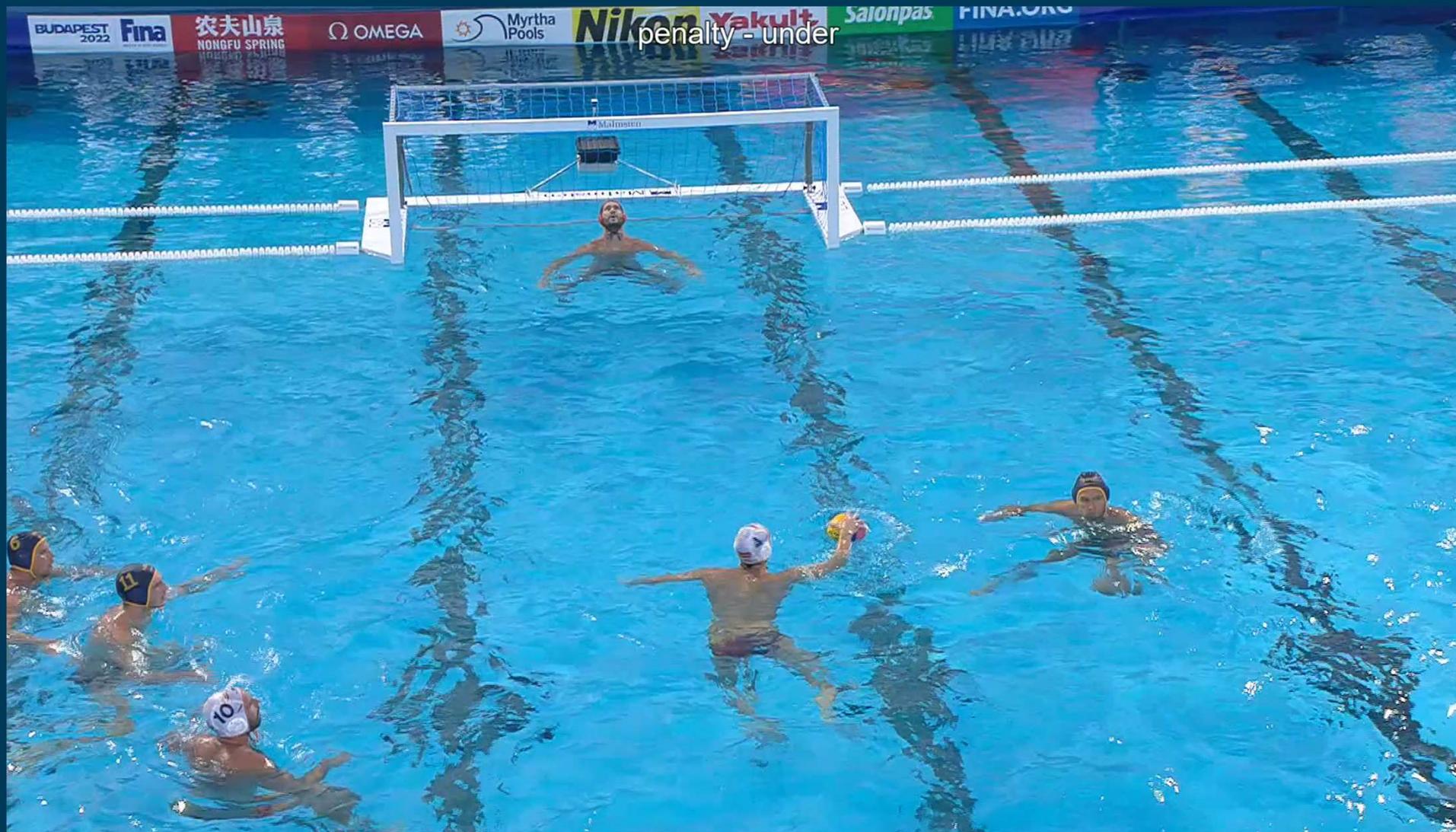
N. 5 AZUL ESTÁ A MENOS DE 3 METROS DEL LANZADOR.

INCORRECTA



EL árbitro
ADVERTIRÁ a este
jugador para que
tome la posición
correcta. si esa
persona no lo hace, el
jugador será excluido
y deberá entrar de
acuerdo con VI.9.3

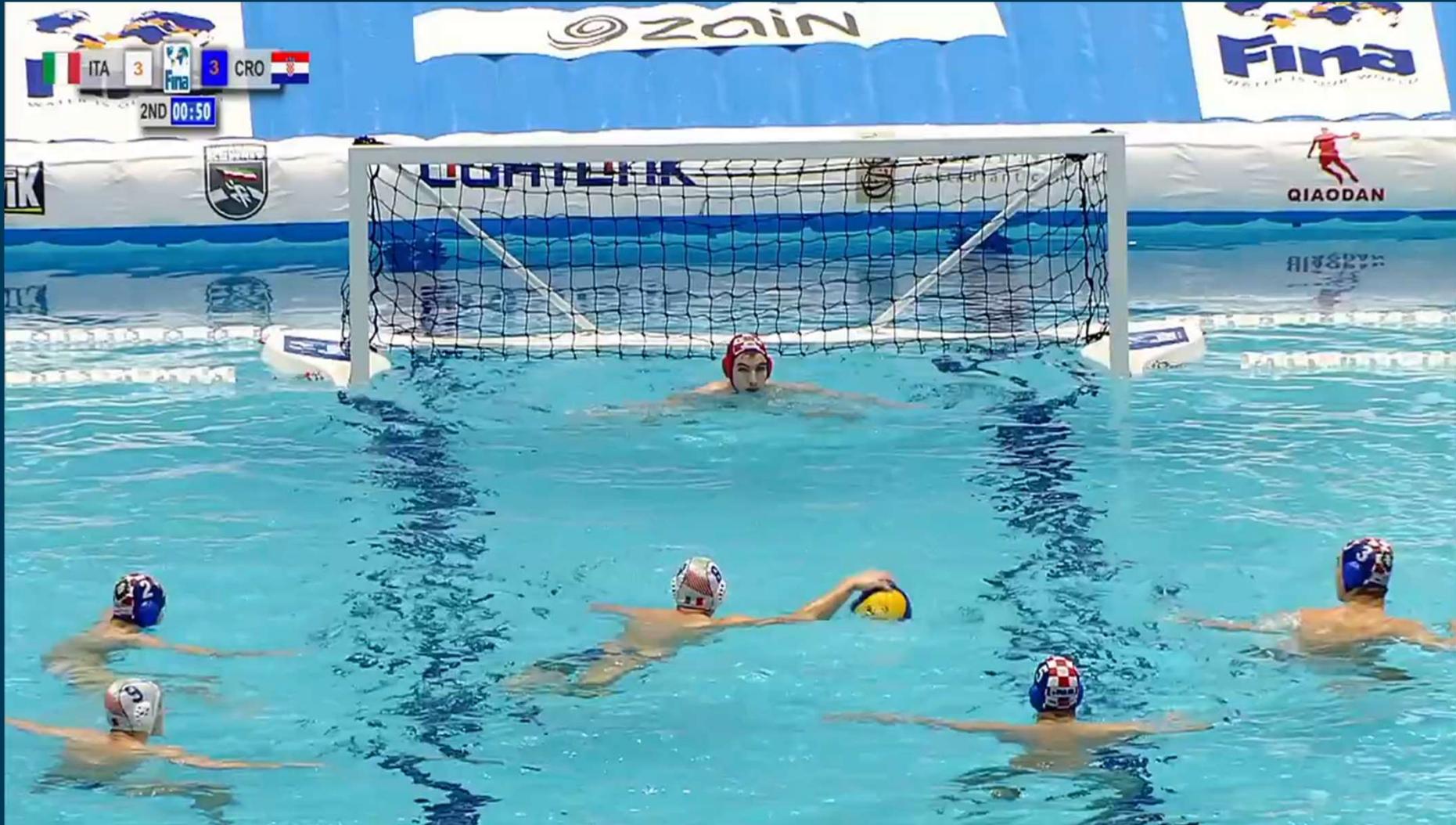
INCORRECTA: EVITAR CERCANÍA AL LANZADOR POR EL DEFENSOR



POSICIÓN INCORRECTA DE LOS DEFENSORES DURANTE EL LANZAMIENTO DE PENALTI



MOVIMIENTO INCORRECTO DE LOS DEFENSORES EN EL LANZAMIENTO DE PENALTI; EL DEFENSOR COMIENZA A MOVERSE ANTES DE QUE SE REALICE EL LANZAMIENTO



POSICIÓN INCORRECTA DEL PORTERO DURANTE LA TANDA DE PENALTY





TARJETAS AMARILLAS Y ROJAS

TARJETAS AMARILLAS Y ROJAS(VI 16)

- a) **Mostrar una tarjeta amarilla por parte del árbitro es una advertencia oficial al entrenador del equipo.**
- b) **El mostrar una tarjeta roja posterior por parte del árbitro es la señal de que el entrenador y / u otros oficiales del equipo y / o jugadores en el banco deben abandonar el área de la piscina inmediatamente.** Si las acciones del entrenador lo requieren, el árbitro puede mostrar una tarjeta roja, sin haber mostrado una tarjeta amarilla previamente.
- c) **Cuando el entrenador principal es excluido del juego, el segundo entrenador del equipo puede tomar esta posición, sin embargo, sin los privilegios del entrenador principal.**
El segundo entrenador del equipo no puede ponerse de pie y moverse lejos del banquillo del equipo, pero puede pedir un tiempo muerto de acuerdo con las reglas. Durante un tiempo muerto o después de un gol, antes del reinicio del partido, el segundo entrenador puede moverse libremente a lo largo de la piscina hasta la mitad del camino para dar directrices al equipo.

TARJETAS AMARILLAS Y ROJAS(VI 16)

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

e) Un árbitro puede mostrar una tarjeta amarilla, si en opinión del árbitro, un jugador persiste en jugar de manera antideportiva o participa en la simulación.

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 los equipos como para la mesa, ya que esto se considera una mala conducta. (VI 8.14)

f) Los miembros del equipo que cometan un acto de mala conducta serán castigados de acuerdo con VI 9.13 y deberán abandonar el área de la piscina inmediatamente.



GRACIAS !!!

Fuente :

