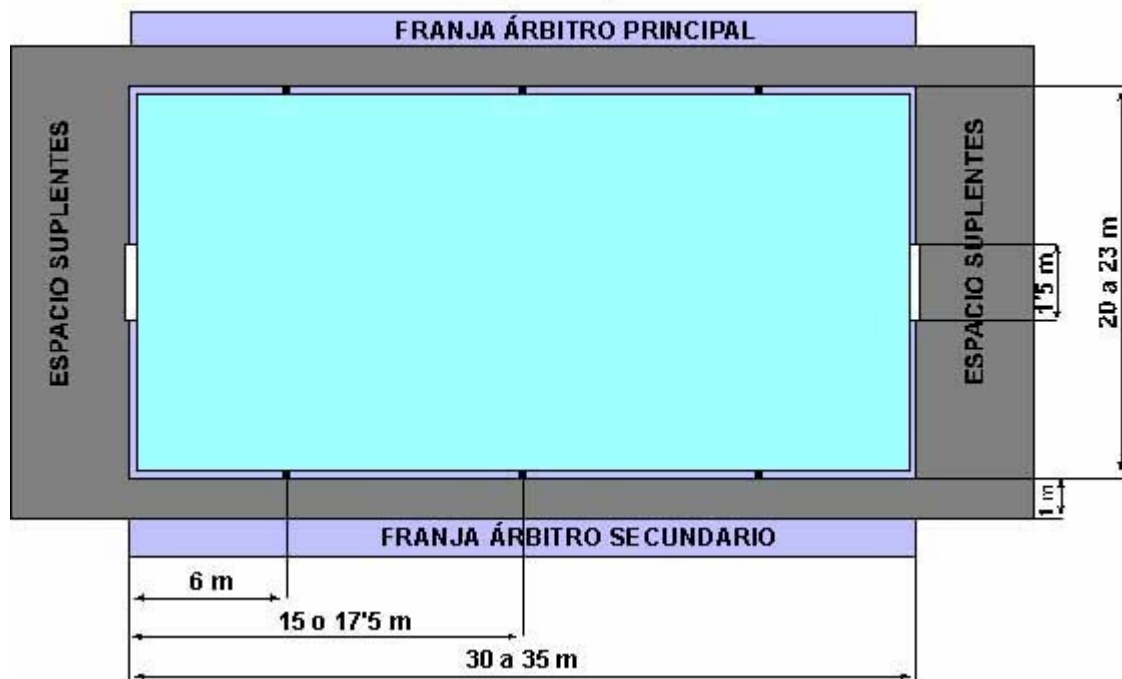


REGLAMENTO DE WATERPOLO

Condiciones de Juego

- La piscina o área de juego debe de medir entre 3 de largo x 2 ancho, tener una longitud mínima de 25 y máxima de 50; el área aconsejable es de 30 ó 35 x 20 ó 23 y la profundidad mínima debe de ser de 90 Cm..
- La portería estará sobre la línea de meta y a 2 M de altura, siendo un rectángulo de 1'5 m de ancho y 1 m de alto con material de 5 cm de ancho.



- El balón utilizado es el oficial de waterpolo. Las palas no deben sobrepasar de los 2'10 metros de longitud, y será obligatorio que todos los cantos sean redondeados, sin ángulos ni aristas.
- El kayak deberá medir entre 2-3 metros de largo, y 50-60 cm. de ancho, la embarcación debe pesar como mínimo 7 Kg. , además es obligatorio el almohadillado en la proa y en la popa.
- Habrá 2 árbitros, 1 cronometrador y un anotador.
- El numero de jugadores inscritos en el torneo será de 10. Inscritos en el alta de partido 8, manteniendo la numeración de la inscripción del torneo. En juego serán 5 y los suplentes 3. La identificación de los jugadores estará compuesta por chalecos y cascos del mismo color y numerados del 1 al 10 coincidiendo con el numero de cada jugador.

Reglas del Juego

- El tiempo del juego constará de dos periodos de 10 minutos cada uno (mínimo 7 minutos). El descanso de medio tiempo suele durar 3 minutos (mínimo 1 minuto). Los equipos cambiarian de campo al cabo de cada tiempo. El arbitro puede detener el tiempo a lo largo del encuentro (parándose el cronometro).

Comienzo del Partido

- Al inicio de cada periodo de juego, los jugadores formarán con sus kayaks de espaldas a su porterías, estando las popas en contacto con la línea de fondo. Tras tocar con su silbato para señalar el inicio del encuentro, el árbitro lanzará la pelota en el centro del área del juego. Uno sólo de los jugadores de cada equipo puede entonces tratar de hacerse con la pelota. Cualquier infracción en este sentido se castiga con un tiro libre.

Marcar un Gol

- Un gol se considera como tal una vez que la pelota en su integridad haya traspasado el larguero de la portería. El tanto es concedido cuando un defensa impide que se pase la pelota con un golpe de pala por detrás de la portería.

Reanudar el juego despues del gol

- Una vez que uno de los equipos haya marcado un gol, se reanuda el juego y el primer movimiento de balón, a cargo del equipo goleado, se efectúa a partir del centro del campo. Cada uno de los jugadores de ambos equipos debe de encontrarse en su campo correspondiente al reanudarse el encuentro. El árbitro tocará su silbato para señalar la reanudación del encuentro.

Fin del partido

- El cronometrador indicará el final de cada tiempo mediante una señal estridente. Ningún pase es válido a partir del momento en que se empieza a emitir ese sonido. Si el penalti ha sido pitado antes de la señal indicando el fin del tiempo, el saque deberá efectuarse antes de darse por finalizado el tiempo.

Desempate

- En caso de empate tras el final del tiempo de juego normal, y si es fundamental determinar un vencedor, se jugará una o varias prórrogas, recurriendo al saque de penaltis si fuera necesario, de acuerdo con las reglas de competición.

Prórroga

- La prórroga consistirá de dos periodos de 3 minutos cada uno con 1 minuto de cambio de campos.

Penaltis para desempate

- En el lanzamiento de penaltis participarán por cada equipo los cinco jugadores que se encontraban en el área al finalizar el juego.
- Tras finalizar el tiempo normal, el jugador que haya sido expulsado con tarjeta roja no podrá tomar parte en el lanzamiento de penaltis y su equipo tendrá que renunciar al lanzamiento que le hubiera correspondido.
- Todos y cada uno de los cinco jugadores de cada equipo irán alternándose para lanzar los penaltis.
- El arbitro lanzará una moneda al aire y ofrecerá al capitán ganador la posibilidad de escoger cual de los equipos ha de lanzar en primer lugar, ambos equipos efectúan sus lanzamientos en la misma puerta que le corresponde al árbitro escoger cual.
- Una vez que el equipo hay lanzado sus cinco penaltis, se proclamará vencedor a aquel que haya conseguido mayor número de tantos.
- Si prosigue el empate, los equipos volverán a lanzar penaltis, alternándose hasta que uno de ellos consiga mayor número de tantos por igual número de saques.
- Si los equipos siguen empatados en el marcador después de una primera serie de penaltis, el árbitro puede disponer que se efectúen desde una distancia mayor.

Si vuelca la embarcación de un jugador

- El jugador que vuelca y abandona su kayak ya no podrá tomar parte en el encuentro y debe retirarse del área de juego inmediatamente, con todo su equipo.
- En caso de que el jugador que ha volcado desee reingresar en el área de juego, deberá atenerse a las reglas relativas a la entrada en el campo.
- Nadie puede entrar en el área de juego para ayudar a un jugador con su equipo así como nadie puede entorpecer la labor del árbitro mientras atiende a un jugador.
- Durante un encuentro, un equipo puede ser penalizado por cualquier ayuda o injerencia exterior, el árbitro dictaminará la severidad de la sanción aplicable.

Defensa de la portería

- Se entiende que un jugador este en posesión de la pelota cuando se encuentra en que puede alcanzar la pelota con la mano mientras esta se encuentre en el agua, no en el aire.
- El jugador que se encuentra más directamente bajo el larguero y que mantiene su pala vertical alzada para defender su portería, se considera como el guardameta en ese momento.
- Si el guardameta no se encuentra en posesión de la pelota y un contrario provoca su desplazamiento o desequilibrio, éste último habrá cometido una falta que debe ser sancionada.

La entrada en la zona de juego y cambio de jugador

- En ningún momento puede tener cada equipo más de 5 jugadores en el área de juego. Toda falta en este sentido exige una sanción así como la expulsión del autor de la infracción hasta la próxima ocasión en que se interrumpa el juego.
- El ingreso de los jugadores en el área únicamente puede efectuarse a partir de la línea de portería de su equipo, punto desde el cual efectúan asimismo la salida en caso de sustitución.
- Los suplentes deben de guardar el momento de su entrada en el área que les ha sido asignada.
- Son los organizadores de la competición los que se encargan de establecer la zona reservada a los suplentes. El kayak debe caber enteramente en ella. El reingreso del jugador que sale del área de juego como resultado de una acción del juego, no esta sujeto a estas condiciones.
- Los cambios se pueden efectuar en cualquier momento
- El jugador que ha volcado y que no ha salido del área de juego con la totalidad de su equipación desde la línea de su portería no podrá ser sustituida antes de la siguiente interrupción del encuentro.

Fuera de banda

- Cuando cualquier parte de la pelota toca línea o el plano vertical de la línea de banda o de la línea de la portería, o bien cualquier obstáculo que se encuentre por encima, el equipo que no ha sido el último en tocar la pelota con su pala, embarcación o persona, efectuará el saque de acuerdo con lo siguiente.
- **Línea de banda:** El jugador encargado del saque debe situarse en el lugar en que salió la pelota. La pelota no puede ser lanzada en el sentido del ataque . Una falta en ese contexto se convierte en saque de banda para el equipo contraria
- **Línea de portería:** saque de meta cuando un jugador atacante ha sido el último en tocar la pelota . La pelota se puede sacar desde cualquier ángulo de la línea de portería.

- **Corner:** Saque de esquina cuando un defensa ha sido el último en tocar la pelota. El jugador que efectúa el saque debe situarse en la esquina del área de juego.
- **Obstáculos en el aire:** saque de banda lateral desde el punto más próximo en que tuvo lugar el contacto. Se aplican las mismas reglas que para el saque de banda lateral normal.
- La pelota que rebota en el larguero (no así en los soportes) de la portería, para luego permanecer en el área, sigue estando en juego.
- Cuando el balón ha estado fuera de banda, se respetará la cláusula de los 5 segundos y 1 metro para reanudar el juego. Las faltas serán sancionadas.

Saque neutral

- Si el árbitro precisa interrumpir el encuentro sin que se haya incurrido en falta alguna (ej. por lesión de un jugador o estancamiento del juego) se hará cargo de la pelota para reanudar el encuentro.
- Dos jugadores contrarios se situarán en el ángulo recto a los laterales de la piscina, a un metro de distancia, y aproximadamente en el lugar donde ocurrió el hecho. Sus palas descansarán en el agua, si bien no entre los kayaks
- Cada jugador deberá encontrarse en el punto más cercano a su propia portería.
- El árbitro lanzará la pelota en la franja de agua que les separa y los jugadores tratarán de cogerla con las manos después de que toque el agua.

Juego antirreglamentario

- Se considerarán como juego antirreglamentario las irregularidades siguientes e incurrirán en sanción si se cometen durante el juego como durante cualquier interrupción del mismo.

Uso indebido de la pala

- Golpear a un contrincante o a su kayak con la pala o utilizarla para impulsarse o apoyarse en la persona o el kayak del contrario o impartir la maniobra de este.
- Tocar o tratar de tocar la pelota con la pala cuando la pelota está al alcance de la mano de un rival que esté intentando alcanzarla.
- Colocar la pala al alcance de la mano del adversario que sostiene la pelota
- Batear la pelota con la pala
- Lanzar una pala.
- Todo otro empleo de la pala que entrañe algún riesgo para un jugador.
- Entrada antirreglamentaria del kayak

Entrada antirreglamentaria

Cuando un jugador empuja a un adversario con el suyo se señalarán las irregularidades siguientes:

- Cualquier entrada en la que el kayak entre en contacto con el contrincante y que conlleve algún riesgo para él.
- Cualquier empujón brusco a un lado del kayak si se encuentra en un ángulo de 90 grados y no por contacto sostenido.
- Empujar a un contrario que se encuentre más allá de 3 metros de la pelota

- Empujar a un contrario cuando no se esté luchando por conseguir la pelota

Entrada antirreglamentaria con la mano

Un jugador realiza una entrada con la mano cuando, con una mano abierta, empuja a un contrario en el costado o en la parte superior del brazo. A continuación se indican las situaciones de este tipo de entrada que se considera antirreglamentaria:

- Toda entrada efectuada contra un jugador que no tenga la pelota.
- Toda entrada que entrañe algún peligro para el jugador atacado
- Todo contacto personal que no se efectúe con la mano abierta hacia el costado o parte superior de brazo.

Posición de la pelota

- Se entiende que un jugador esta en posesión de la pelota cuando se encuentra en una posición en que puede alcanzar la pelota con la mano mientras esta se encuentre en el agua, no en el aire.

Obstrucción indebida

Existe obstrucción cuando., por el movimiento de su kayak, un jugador impide el paso a otro. Tal obstrucción se considera antirreglamentaria en los casos siguientes:

- Cuando se obstruye el paso de un contrincante que se encuentra a más de 3 metros de la pelota
- Si se obstruye el paso de un contrario cuando no se está en posesión de la pelota o luchando por ella, y que el adversario tampoco tenga el control de la pelota.

Control de la pelota

- Se entiende que un jugador esta en control de la pelota cuando se encuentra a menos de tres metros de ella y es el más próximo a la pelota.

Agarrón antirreglamentario

- El agarrón lo comete el jugador que trata, directa o indirectamente, de impedir el movimiento de un oponente poniendo la mano, el brazo o la pala sobre el kayak, o bien asiendo al adversario o a su equipo.
- También se señala agarrón antirreglamentario al jugador que se apoye en cualquier elemento del equipo del área de juego (ej. marcas de delimitación, postes de la portería u otros objetos) para impulsarse o sostenerse.

Retención

- Los jugadores disponen de un máximo de 5 segundos para maniobrar con la pelota antes de efectuar un pase o lanzarla en cualquier sentido, a una distancia mínima de un metro. La pelota ha de recorrer un mínimo de un metro de distancia a partir de la parte del cuerpo más cercana que sobresale del kayak.
- Si un jugador se le escapa la pelota y la recupera en seguida, la cuenta de los 5 segundos volverá a comenzar una vez que la pelota está nuevamente en su poder.
- Los jugadores no pueden avanzar con la pala mientras la pelota esté descansando en la cubierta o en la protección impermeable

Comportamiento antideportivo

- Toda infracción cometida por un jugador mientras el encuentro este interrumpido
- Tratar de impedir que el adversario se reincorpore cuando su embarcación haya volcado
- Interferir con el equipo de un rival
- Agarrar la pala de otro jugador o ponerla fuera de su alcance, o tratar deliberadamente de impedir que el jugador pueda recuperar su pala
- Recurrir a determinadas tácticas con intención de retrasar el juego
- Jugadores que hacen ver su descontento o desacuerdo
- Jugadores que tratan de desquitarse
- Empleo de tacos u otro lenguaje vulgar
- El árbitro señalará, a su discreción, todo otro comportamiento que considere antideportivo o nocivo para el desarrollo del juego

La ley de la ventaja

- El árbitro podrá aplicar la ley de la ventaja siempre que lo estime oportuno y que ninguno de los árbitros hayan hecho sonar su silbato
- La ley de la ventaja consiste en permitir que continúe el juego cuando este se desarrolla a favor del equipo objeto de falta
- No obstante, el árbitro deberá hacer constar que hubo falta mediante la señal que indica la continuación del juego.

Sanciones

- El árbitro puede castigar las faltas con cualquier combinación de las sanciones siguientes, según la gravedad y/o frecuencia con que se produzcan.

Advertencia

- Una advertencia se puede dar junto a otra sanción. En señal de advertencia el árbitro enseña una tarjeta verde al jugador. La reiteración la convierte en tarjeta amarilla, esta tarjeta sanciona las acciones antirreglamentarias violentas y antideportivas con 2 minutos de exclusión. La tarjeta roja expulsa por el resto del partido por reiteración de lo anterior y por agresiones. Una conducta antideportiva puede suponer la descalificación del jugador por el resto del torneo y acarrear sanciones posteriores.

Lanzamiento de penalti

- El lanzamiento de penalti se realiza desde la línea de 6 metros sin guardameta que defienda la portería castigada.
- El penalti se pita cuando la falta se produce dentro del área de 6 m. contra un jugador que intentaba marcar a puerta vacía.
- El lanzamiento comienza en el momento en que el jugador toca la pelota con la mano o con la pala con la clara intención de marcar.

Lanzamiento directo

- Se lanza directamente a puerta
- El lanzamiento se pita cuando se comete una falta contra el jugador que está lanzando la pelota, o por juego peligroso, salvo en los casos en que se recurra al penalti.

Juego peligroso

- Se entiende por juego peligroso todo contacto indebido con un rival así como el contacto de la pala con la pelota mientras esta se encuentra en manos del adversario

Lanzamiento indirecto

- Este libre indirecto no puede lanzarse directamente a puerta. La pelota se pasa a otro jugador del mismo equipo antes de ser lanzada hacia la portería.
- El lanzamiento indirecto se aplicará a las faltas que no hayan sido merecedores de penaltis o lanzamiento directo.

Exclusión y expulsión

El árbitro puede apartar a un jugador del área de juego por distintos períodos de tiempo, según la gravedad y/o la frecuencia con las que haya incurrido en la falta penalizada. Las penalizaciones son las siguientes, por orden de gravedad:

- Exclusión del jugador durante 2 minutos. Se señala con la tarjeta amarilla
- Expulsión del jugador por lo que resta del encuentro. Tarjeta roja. El árbitro puede solicitar que el jurado tome medidas más severas si es necesario
- Cuando un jugador es expulsado no puede ser sustituido por un suplente.
- Los jugadores excluidos han de someterse a las reglas de entrada y reingreso en el área una vez finalizado el período de exclusión siguiendo las indicaciones de los jueces.

Saque de falta

- Los jugadores que efectúen los tiros libres a puerta, coner, directos e indirectos a puerta, así como los saques de banda, deben de mantener la pelota con el brazo extendido por encima de su cabeza al realizar el lanzamiento correspondiente. Si no se respeta esta condición , se vuelve a efectuar el lanzamiento por segunda vez.
- La pelota no está en juego hasta haber recorrido al menos un metro de distancia.
- La pelota debe recorrer un metro a partir de la parte más cercana del cuerpo que se encuentra al exterior del kayak.
- En el caso de los lanzamientos libres a puerta, coners, saques de banda o desde medio campo, el autor del saque puede volver a lanzar, una vez que la pelota haya recorrido un metro de distancia.
- El jugador debe efectuar un lanzamiento dentro de los cinco segundos siguientes al momento en que se sitúe en la posición correcta con la pelota en su poder.
- Cuando se trata de un lanzamiento directo o indirecto a puerta, el saque se llevará a cabo desde la posición indicada por el árbitro.
- El árbitro indicará el lugar en que se cometió la infracción o bien el lugar en que se encontraba la pelota en el momento en que ocurrió dicha infracción, según lo que más beneficie al equipo afectado.
- Toda infracción incurrirá en sanción y se indicará con la señal número 12.

Saque de penalti

- El jugador que efectúe el saque de penalti permanecerá en posición, con el cuerpo en la línea de los seis metros.
- Todos los demás jugadores se encontrarán en la otra mitad del campo.

- El lanzamiento se hará cuando el árbitro emita la señal con su silbato. Se aplica la ley de los cinco segundos.
- El árbitro volverá a tocar con su silbato para indicar la reanudación del juego.
- El jugador que haya lanzado el penalti no volverá a tocar la pelota hasta que la misma haya entrado en contacto con otro jugador, su equipo, o el larguero.

Señales del árbitro

- El árbitro señalará cada caso (infracción, fuera de banda, jugada antirreglamentaria, etc) con toque de silbato y los gestos correspondientes.
 - Cuando se trata de un tiro libre directo o indirecto, el árbitro indica con una mano/brozo el tipo de lanzamiento que se debe efectuar, y el que sentido, mientras que la otra/otro especifica el tipo de infracción (entrada antirreglamentaria, etc.).
 - Cuando sea necesario, el árbitro deberá señalar el lugar del lanzamiento con el mismo brazo con el que indico la naturaleza de la infracción.
-
-