

VOLUMEN 2 (DE 2)

REGLAS INTERNACIONALES PARA HOCKEY SUBACUÁTICO

REGLAS DEL JUEGO

Versión 10.00

Julio 2011

Volumen 1: Reglamento para torneos y requisitos del área de juego.

Volumen 2: Reglas del juego

Traducción Marta Pons de Molina

HISTORIAL DE LA REVISIÓN

V9.1 2006

V10.0 Marzo 2010

HISTORIAL DE ENMIENDAS

Sección	Cambios	lugar
1.2.2.1 & 1.2.2.2	Quitas las restricciones de edad referidas en estas secciones.	Portugal 2010
1.2.2.5 & 1.2.2.6	Varios: Alteración para incluir la categoría sub23 cambiando los límites de edad a 19-23 años inclusive	Portugal 2010
1.2.2.7 & 1.2.2.8	Varios: Alteración para crear categoría Junior sub19 cambiando los límites de edad a 14-18 años inclusive	Portugal 2010
1.2.2.9	Eliminar la categoría Cadete	Portugal 2010
1.2.5	Nueva regla añadida, referida a las fechas obligatorias para Campeonatos del Mundo y establecer una duración máxima de 10 días.	Portugal 2010
1.4	Varios: Alteradas reglas para la elegibilidad de un jugador para una Selección	Portugal 2010
4.1	Añadida la restricción de la duración máxima de un torneo.	Portugal 2010
4.2	Definida la duración del periodo de adaptación de un torneo	Portugal 2010
4.3	Eliminar el juego inter-seccional con gradaciones	Portugal 2010
5.2.6	Alterado el jurado será presidido por el jefe de árbitros del Torneo	Portugal 2010
Varios	Varios: Enmiendas a las secciones relativas a 'Retraso del juego'/'regla de la esquina'.	Portugal 2010
11.3.3.1	Alteraciones para regular el color de los guantes.	Portugal 2010
11.3.7	Varios: Alteraciones para relajar las reglas que afectan a los materiales de los sticks.	Portugal 2010
14.1.1	Nueva redacción de la regla que define 'posesión'.	Portugal 2010
14.2.1.1	Añadida nueva regla referente a la resolución del resultado del partido.	Portugal 2010
14.2.3.2	Aclarada la regla sobre la detención del reloj durante los 2 últimos minutos de cada tiempo de juego.	Portugal 2010
15.2	Añadida nueva regla formalizando la 'sustitución libre' tras un gol.	Portugal 2010
17.4.4	Añadida nueva regla pidiendo que se informe a un juez del Torneo de las expulsiones definitivas a jugadores/entrenadores	Portugal 2010

TABLA DE CONTENIDOS

11. COMPOSICIÓN DEL EQUIPO, MATERIAL DE LOS JUGADORES Y EL ‘STICK’, E IDENTIFICACIÓN 6

 11.1. Composición del Equipo6

 11.2. Identificación del equipo6

 11.3. Equipación de los jugadores y el ‘stick’6

12. ASISTENTES Y SU EQUIPACION 9

 12.1. Numero titulación y cualificación9

 12.2. Deberes del árbitro principal.9

 12.3. Funciones de los árbitros acuáticos9

 12.4. Funciones del cronometrador/encargado del marcador.10

 12.5. Equipación de los árbitros y disco10

13. - SEÑALES 12

 13.1.1. Listos para empezar12

 13.1.2. Parar de jugar12

 13.1.3. Tiempo12

 13.1.4. Entre dos12

 13.1.5. Falta a favor12

 13.1.6. Expulsión temporal12

 13.1.7. Expulsión definitiva12

 13.1.8. Gol12

 13.1.9. No gol o gol detenido con éxito en un tiro de penalti12

 13.1.10. Tiro de penalti12

 13.1.11. Penalti Gol12

 13.1.12. Tiempo muerto de equipo12

 13.1.13. Uso ilegal del brazo libre12

 13.1.14. Obstrucción, empujón, bloqueos, o agarrar/tirar.13

 13.1.15. Avanzar el disco con el guante, mano libre o cuerpo.13

 13.1.16. Detención ilegal del disco13

 13.1.17. Infracción del stick.13

 13.1.18. Llamada del árbitro13

 13.1.19. Suspensión temporal. (Tiempo muerto pedido por los árbitros o asistentes)13

 13.1.20. Sustitución ilegal.13

 13.1.21. Conducta antideportiva13

 13.1.22. “breaking”, salida falsa, o invasión.13

13.1.23.	Agarrar o tirar de las bandas o porterías.....	13
13.1.24.	Infracción vista pero se aplica la ley de la ventaja.....	13
13.1.25.	Fuera de banda o disco fuera de los límites del campo.....	13
13.1.26.	Infracción de pérdida de tiempo.....	14
13.1.27.	Aviso/advertencia oficial.....	14
14.	EL PARTIDO.....	22
14.1.	Reglas de Juego.....	22
14.2.	Duración del Juego.....	22
15.	DETALLES DEL PARTIDO.....	24
15.1.	Comienzo del partido.....	24
15.2.	Sustituciones.....	24
15.3.	Detención del juego.....	31
15.4.	Procedimiento de puntuación (ver Figuras 15D y 15E).....	31
16.	FALTAS.....	34
16.1.	Ley de la ventaja.....	34
16.2.	Pérdida de tiempo.....	34
16.3.	Infracciones.....	34
17.	PENALIZACIONES.....	36
17.1.	Acciones de los árbitros.....	36
17.2.	Avisos.....	36
17.3.	Penalizaciones de tiempo.....	36
17.4.	Expulsión definitiva.....	37
17.5.	Entre dos (ver Figura 17A).....	37
17.6.	Disco en Ventaja(ver figura 17B).....	38
	FIGURA 17B.....	40
17.7.	Penalizaciones de tiempo.....	41
17.8.	Tiro de Penalti (ver Figura 17C).....	43
17.9.	Penalti gol.....	45
17.10.	Fuera de banda o disco fuera de los límites del campo.....	45
17.11.	Salidas incorrectas.....	46
17.12.	Obstrucción.....	46
17.13.	Juego peligroso.....	46
17.14.	Fuera de banda o fuera de los límites deliberados.....	¡Error! Marcador no definido.
18.	DIRECTORES DE REGLAS INTERNACIONALES.....	47
19.	(RESERVED).....	48

11. COMPOSICIÓN DEL EQUIPO, MATERIAL DE LOS JUGADORES Y EL ‘STICK’, E IDENTIFICACIÓN

11.1. Composición del Equipo

11.1.1. Para un torneo internacional, la Federación debe presentar equipos de hasta doce jugadores en cada división, designados el día anterior al primer partido del torneo. De estos doce, se deben presentar (y declarar) diez en cada partido del torneo. Estos diez jugadores se dividirán en 6 titulares y 4 sustitutos que se podrán usar en cualquier momento. Los jugadores del equipo no elegidos para un partido en concreto se denominan “reservas”.

11.1.1.1 En el caso de jugadores-entrenadores, el equipo podrá jugar con menos de diez (10) jugadores si el entrenador decide no jugar en todo el partido. El árbitro principal debe ser informado.

11.1.2. En el caso de una lesión que causa una pausa en el juego y el traslado del herido al borde de la piscina, el capitán deberá pedir permiso al árbitro principal para usar un sustituto.

11.1.2.1 -No se podrá usar a un reserva en el caso de la lesión de uno de los jugadores

11.1.2.2 -Un jugador que abandona el área de juego y/o el área de los sustitutos debido a una lesión podrá retornar al juego a discreción del árbitro principal.

11.1.3. En el caso de una lesión o enfermedad confirmada con un certificado médico, el jugador podrá ser reemplazado para la duración del campeonato.

11.1.4. Durante el partido, un equipo puede tener un máximo de tres (3) personas ayudándoles en el área de juego. Uno podrá situarse dentro del agua, al borde del campo, y los otros dos al lado del zona de sustitución.. Solo uno de los ayudantes podrá salir de la zona de sustitución (banquillo) y desplazarse a la línea de fondo. Si el equipo decide no tener a un ayudante en el agua, podrán tener solo dos ayudantes en el área de sustitución.

11.2. Identificación del equipo

11.2.1. Todos los jugadores de un equipo deben llevar bañadores idénticos en cuanto a color y diseño:(trajes de baño y/o camiseta u otro uniforme) que podrán llevar el dibujo de su bandera o su país. Cada equipo debe tener dos juegos de equipación, uno en color claro(cuando el equipo esté usando el stick blanco) y otra en color oscuro(cuando el equipo esté usando el stick negro). Ambas equipaciones necesitan la aprobación de la dirección del torneo antes de la llegada a la competición..

11.2.2. Los 10 jugadores deben llevar un gorro identificativo negro (o azul oscuro) o blanco, de acuerdo con el color del ‘stick’ en uso. El gorro debe llevar un número único para cada jugador del equipo. Los números irán del 1 al 14.

11.2.3. Para ayudar a identificar cada jugador, estos deberán marcarse la parte superior del brazo con el mismo número que su gorro, en un color que contraste con el color de piel. El numero debe tener una altura mínima de 75mm (~3 pulgadas).

11.2.4. El capitán de cada equipo deberá llevar la letra “C” en cada brazo por encima de su número. El tamaño de esta letra debe ser idéntico al del número. El vice-capitán deberá llevar las letras “VC” de la misma manera.

11.3. Equipación de los jugadores y el ‘stick’

11.3.1. Cada jugador ira equipado con unas gafas de buceo,que deben tener cristal de seguridad u otro material seguro, tuba flexible; no metálica, un par de aletas convencionales de hockey subacuático (hechas de material flexible, sintético, no peligroso ,O bien deben estar recubiertas de una película protectora que evitará cualquier daño si se estropean). Los jugadores llevaran un protector bucal que los proteja de las heridas en encías y dientes así como protección para la mano/s usada para manejar el stick, y un ‘stick’ de hockey

subacuático.

11.3.1.1 Las gafas de buceo deberán tener dos cristales separados, o un único cristal con un soporte central que forme parte de la estructura de las gafas.

11.3.2. La protección para las manos (ej, guante) no deberá contener materiales para reforzantes rígidos o punzantes.

11.3.3. - El guante de protección no puede tener membranas entre los dedos u otro diseño que ayude al nadar.

11.3.3.1- La protección de la mano usadas por los jugadores (guantes) deben ser de un color que **contraste claramente** con el color del stick del jugador y con el color del disco usado en el partido.. Esto es para evitar confusiones si el disco está siendo controlado por la mano del jugador. Los jugadores no usaran guantes que se puedan confundir con los guantes de los árbitros acuáticos en cualquier competición y que serán siempre de color amarillo o naranja.

Nota: Par los Campeonatos de Mundo el disco debe ser naranja o rosa (regla 12.5.6.4) Así, en algunos Campeonatos del Mundo puede no ser permitido el color rosa para guantes, a criterio del Jefe de Árbitros.

11.3.4. -Deben usarse gorros con protectores rígidos para orejas de polietileno o goma.

11.3.5. Pueden también usarse también coderas y rodilleras siempre que estén hechas de materiales blandos.

11.3.6. No se pueden usar cinturones de plomos ni trajes de neopreno.

11.3.7. El stick (ver figura 11A)

11.3.7.1 -Materiales: El stick de hockey subacuático estará hecho de madera o plástico u otro material aprobado..

11.3.7.2 - Dimensiones: El stick debe caber completamente en una caja con las dimensiones interiores de 100mmx350mmx50mm

11.3.7.3 -Diseño: El stick no debe poder rodear el disco o cualquier parte de la mano. El stick no podrá abarcar el disco en más de un 50% o capturar el disco. El mango del stick no puede sobresalir del puño más de 25mm.. El radio minino de las esquinas del stick será de 10mm en todo su perímetro.

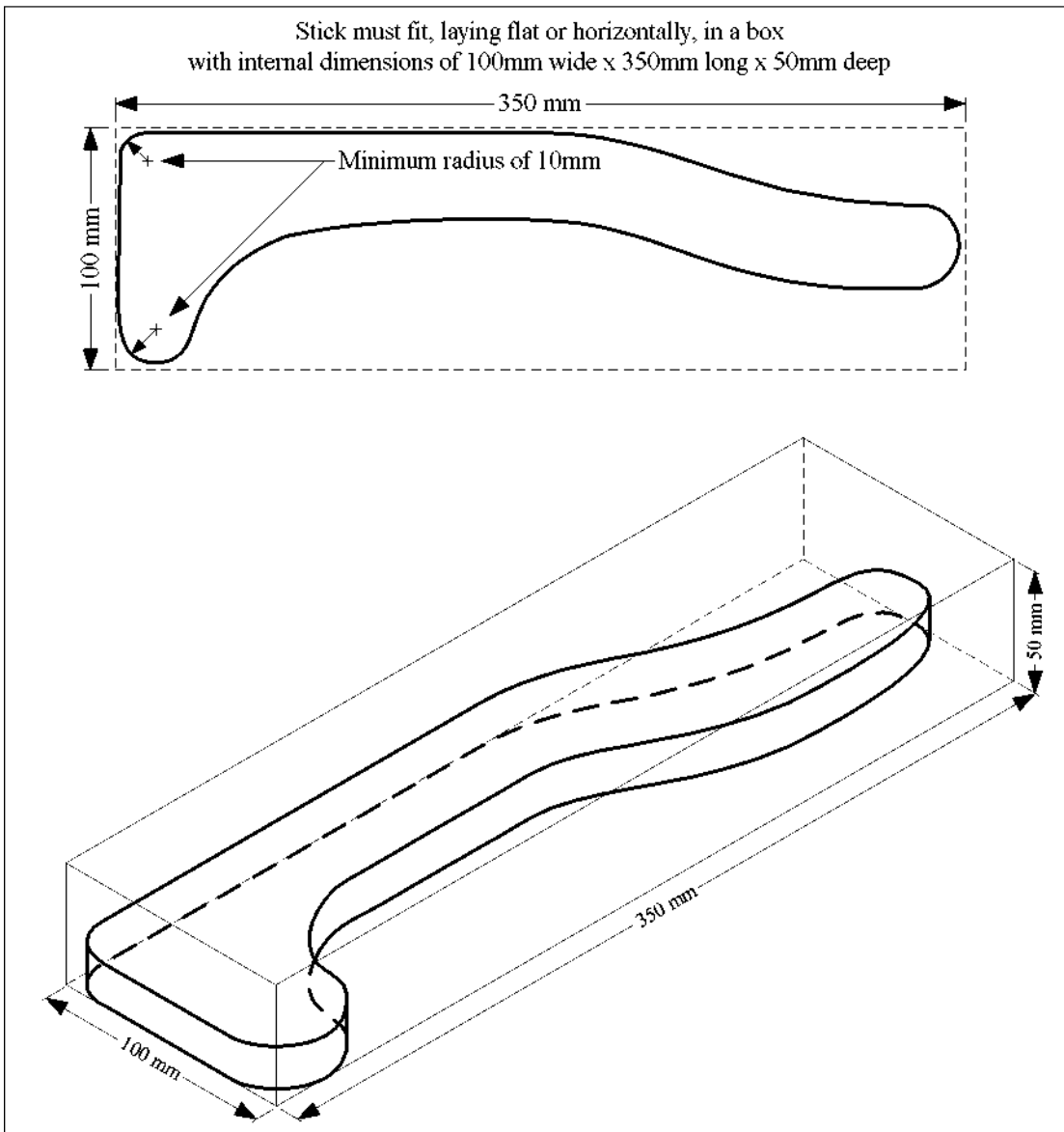
11.3.7.4 -Seguridad: El stick debe ser considerado seguro. Debe ser estructuralmente compacto y sus bordes deben ser redondeados para que no puedan causar daño. Si el Jefe de Árbitros o el Árbitro acuático determinan que el stick puede causar daño, esté podrá ser retirado del juego..

11.3.7.5 - Color: El stick debe ser de un color blanco o negro uniforme. Sin embargo, puede haber un discreto y sencillo símbolo o iniciales en un color que contraste como identificación. Si el árbitro principal o el árbitro acuático determinan que el símbolo o iniciales crean confusión con el color del stick, dicho stick puede ser vetado para jugar el partido

11.3.7.6 -El Stick se puede asegurar a la mano de una manera que no cause daño, sea peligrosa o interfiera con el disco.

11.3.7.7 –La parte del stick utilizable para el juego es aquella que no queda cubierta por el guante y la zona que queda inmediatamente por delante del pulgar y el índice que descansan en el stick.. El disco no puede ser jugado con el mango del stick

FIGURA-11 A EL STICK



- El stick debe acomodarse en una caja de 100mm x 350mm x 50mm.
- El radio mínimo en todo el perímetro del stick es de 10mm.
- Los bordes deben ser redondeados..
- El stick debe ser uniformemente blanco o negro..
- El stick puede ser de cualquier forma o diseño dentro de las dimensiones máximas y mínimas dadas. La ilustración es únicamente orientativa.. Se permiten protuberancias en los stick..

El stick no podrá rodear el disco o cualquier parte de la mano ni encapsular el disco en más del 50%, o bloquearlo dentro del stick.

12. ASISTENTES Y SU EQUIPACION

12.1. Numero titulación y cualificación

12.1.1. Los asistentes que deben controlar un partido internacional de hockey subacuático son un árbitro principal, tres (preferiblemente) o dos árbitros acuáticos, cronometrador y encargado del marcador y otros que designe el arbitro principal.

12.1.2. El árbitro principal y los árbitros acuáticos serán árbitros internacionales cualificados, designados por la autoridad de la federación de subacuáticos y federado en el comité de hockey subacuático de la CMAS

12.1.3. El cronometrador y el encargado del marcador serán árbitros cualificados de la Federación.

12.2. Deberes del árbitro principal.

12.2.1. Las funciones del árbitro principal se llevan a cabo desde su posición en el borde de la piscina desde donde se tenga una visión ininterrumpida del área de juego...

12.2.2. El árbitro principal es responsable de:

- 12.2.2.1 Todos los aspectos y conducta general del partido y jugadores...
- 12.2.2.2 Instruir a los equipos contrincantes de cualquier requisito especial del partido.
- 12.2.2.3 Señalizar el principio y el final o interrupciones del partido de acuerdo a las reglas 15.1 y 15.3.
- 12.2.2.4 Observar cualquier infracción de las reglas que pudiera ser solo visible desde fuera del agua y aplicar las penalizaciones apropiadas a los infractores.
- 12.2.2.5 Detener y reiniciar el juego como resultado de detención de tiempo o tiempos muertos.
- 12.2.2.6 Determinar que las sustituciones se hacen correctamente.
- 12.2.2.7 Autorizar (o delegar en otro oficial cualificado autorizado) la reentrada en el agua de jugadores penalizados cuando le avise el cronometrador /encargado del marcador.

Aplicar la regla 17.3.1.2.3 a la finalización de un tiempo de penalización mientras el juego esté parado..

12.3. Funciones de los árbitros acuáticos

12.3.1. Los árbitros acuáticos ejercen sus funciones desde el agua...

12.3.2. Son conjuntamente responsables de:

- 12.3.2.1 Inspeccionar las equipaciones de cada jugador y equipo antes del partido.
- 12.3.2.2 Hacer cumplir las reglas en todo momento.
- 12.3.2.3 Indicar al árbitro principal que pare el juego cuando un gol ha sido marcado.
- 12.3.2.4 Indicar al árbitro principal que pare el juego en el caso de que se cometa alguna infracción.
- 12.3.2.5 Determinar y aplicar los castigos apropiados para las infracciones.
- 12.3.2.6 Asegurarse de que el disco está situado en posición correcta e indicar al árbitro principal que el juego está listo para recomenzar.
- 12.3.2.7 Asegurarse que las porterías están alineadas en su correcta posición en todo momento...
- 12.3.2.8 Indicar al árbitro principal que detenga el partido mostrando la señal de “parar juego” si tuviera lugar algún accidente o herida e inmediatamente atender al herido en el borde de la piscina...

12.4. Funciones del cronometrador/encargado del marcador.

12.4.1. Las funciones de cronometrador/encargado del marcador pueden ser llevadas a cabo por una o más personas que deberán estar situadas al lado del árbitro principal.

12.4.2. Las responsabilidades del cronometrador/encargado del marcador son:

- 12.4.2.1 Cronometrar el juego e indicar la finalización de cada tiempo (parte) al árbitro principal.
- 12.4.2.2 Cronometrar el tiempo que los jugadores expulsados deben estar fuera del agua (1, 2, o 5 minutos) e indicar al arbitro principal cuando pueden volver a entrar en el agua.
- 12.4.2.3 Parar el cronometro a petición del arbitro principal en caso de una herida grave, la necesidad de consulta con otros árbitros u otra circunstancia especial.
- 12.4.2.4 Asegurarse de que todos los goles se muestran en el marcador y son anunciados en cuanto son marcados.
- 12.4.2.5 Anunciar el marcador final una vez los detalles del partido han sido verificados y firmados por los árbitros

12.5. Equipación de los árbitros y disco

12.5.1. El árbitro principal estará equipado con un sistema que le permita realizar una señal audible por encima de la superficie y dentro del agua.

12.5.2. Cada arbitro acuático estará equipado con gafas, que deben tener cristal de seguridad u otro material seguro siendo las gafas de un material flexible, un par de aletas convencionales de hockey subacuático (hechas de un material sintético flexible, no peligroso O recubiertas de una película protectora de algún material que evitará cualquier herida si se estropean). Cada árbitro acuático llevara también una camiseta claramente distinguible, gorro rojo con protectores de orejas y un par de guantes de colores brillantes (bien visibles).que serán siempre naranjas o amarillos para las competiciones más importantes.

12.5.3. Las gafas deben ser de dos lentes a menos que tengan una división o soporte central como parte de la estructura de las mismas gafas.

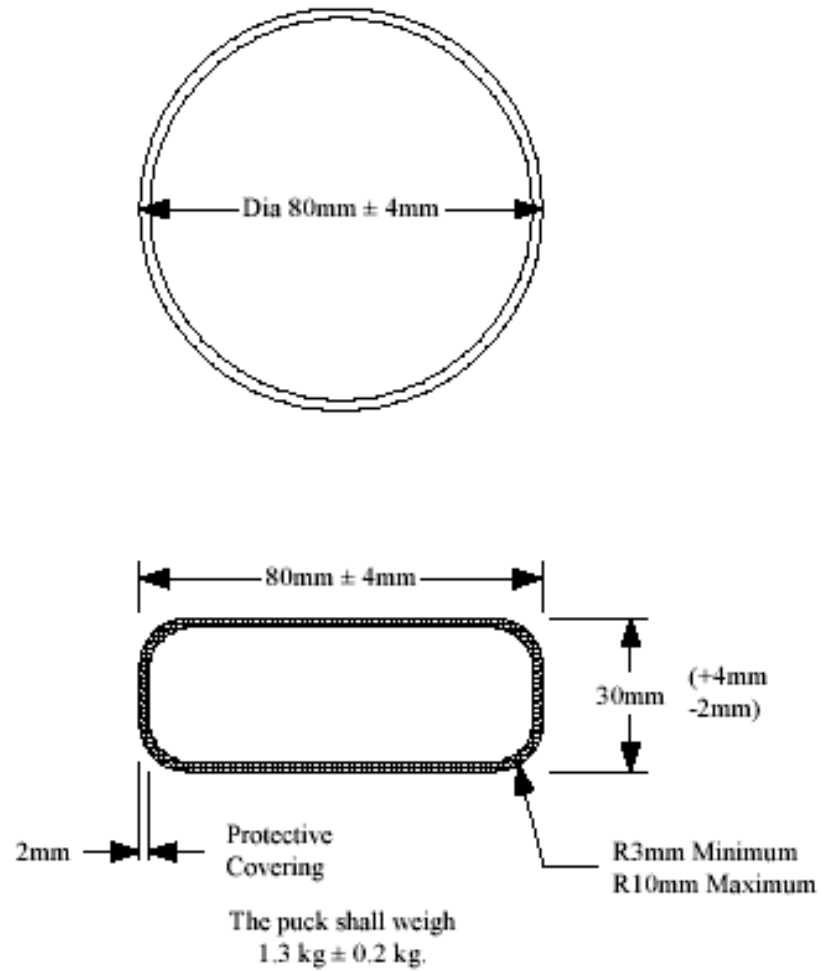
12.5.4. El cronometrador estará equipado con el material necesario para controlar el tiempo del partido y al menos dos jugadores penalizados fuera del agua...

12.5.5. El encargado del marcador estará equipado con los medios apropiados para mantener un registro (anotado) del partido y un marcador que sea visible desde todas las partes del área de juego

12.5.6. **El Disco.** (Ver Figura12A)

- 12.5.6.1 El disco tendrá un diámetro de 80mm, ± 4 mm; y un grosor de 30mm, +4mm, -2mm. Estas son las dimensiones externas, que incluyen el disco y la cubierta protectora.
- 12.5.6.2 El radio de la curvatura de los bordes del disco con o sin cubierta, será de 3mm a 10 mm
- 12.5.6.3 El disco pesará 1,3kg, $\pm 0,2$ kg.
- 12.5.6.4 El disco debe ser de un color llamativo para su perfecta visualización. Preferiblemente rosa o naranja. Para los Campeonatos del Mundo el disco **debe** ser rosa o naranja.
- 12.5.6.5 En los Campeonatos oficiales del Mundo O Zona, el disco deberá tener la aprobación de la comisión de Hockey de la CMAS

FIGURA 12 A **EL DISCO**



13. - SEÑALES

13.1.1. Listos para empezar

La señal de comienzo es un brazo levantado hacia arriba con la mano abierta y los dedos juntos

13.1.2. Parar de jugar

La señal que el árbitro realiza para detener el juego es un brazo extendido hacia arriba con la mano abierta moviéndola rápidamente de un lado a otro

13.1.3. Tiempo

El final del tiempo de un periodo del partido se señala con una mano encima de la otra formando la letra "T".

13.1.4. Entre dos

Entre dos se señala con los brazos cruzados por encima de la cabeza y las manos con el puño cerrado..

13.1.5. Falta a favor

Un saque de falta es señalado haciendo retroceder al equipo infractor, extendiendo el brazo con la palma de la mano hacia el equipo infractor. Luego mueve el brazo libre en un ángulo de 90° sobre la superficie del agua para indicar a la línea al equipo infractor. Una vez el equipo infractor a establecido su posición, el brazo que les echa hacia atrás se levanta verticalmente con la mano abierta. Cuando ambos árbitros han levantado el brazo, el juego puede ser recommenzado por el árbitro principal

13.1.6. Expulsión temporal.

Una expulsión temporal se indica señalando con el brazo al jugador infractor y luego la zona de castigo (caja de castigo) con el mismo brazo, mientras con la otra mano levantada por encima de la cabeza se indica el tiempo de expulsión.

13.1.7. Expulsión definitiva

Una expulsión definitiva se indica señalando al jugador expulsado, mientras se mueve el otro brazo hacia delante y hacia atrás, horizontal al agua formando un ángulo de 90° y después se señala el área de penalti.

13.1.8. Gol

La señal de gol consiste en levantar los dos brazos rectos en el aire con las manos abiertas.

13.1.9. No gol o gol detenido con éxito en un tiro de penalti.

La señal es la de detención del juego seguida de ambos codos levantados a la altura de los hombros, con los antebrazos y las manos perpendiculares a la superficie del agua, los dedos juntos y las palmas de las manos hacia fuera del pecho. Se repite varias veces el movimiento de cruce de manos, llevando los antebrazos a una posición horizontal a la superficie del agua..t.

13.1.10. Tiro de penalti.

Un tiro de penalti se señala, primero dando la señal de parar el juego seguido de un movimiento arriba y abajo del brazo desde el hombro, con el puño cerrado.

13.1.11. Penalti Gol

Un penalti gol es adjudicado con la siguiente secuencia de señales: parar el juego, tiro de penalti y finalmente gol.

13.1.12. Tiempo muerto de equipo.

El tiempo de muerto de equipo se señala levantando ambos brazos por encima de la cabeza formando una gran letra "O" y a continuación se señala la banda(banquillo?) del equipo que ha pedido el tiempo muerto..

13.1.13. Uso ilegal del brazo libre.

El uso ilegal del brazo libre se señala con un brazo doblado por el codo, con el antebrazo paralelo al agua y moviendo el puño cerrado adelante y atrás.

13.1.14. Obstrucción, empujón, bloqueos, o agarrar/tirar.

Las faltas de bloqueo en general se señalan con los dos brazos por encima del agua, agarrándose una muñeca con la otra mano y moviéndolas hacia el pecho y hacia fuera consecutivamente.

13.1.15. Avanzar el disco con el guante, mano libre o cuerpo.

Estas faltas se señalizan golpeando con el puño en la palma de la otra mano, y a continuación tocando la parte del cuerpo usada para hacer avanzar ilegalmente el disco

13.1.16. Detención ilegal del disco.

La señal para la detención ilegal del disco es levantar la mano abierta en un plano vertical moviéndola de arriba abajo en un movimiento similar al de cortar.

13.1.17. Infracción del stick.

Se señala haciendo con la mano abierta, un movimiento repetido de “hachazo” sobre el antebrazo contrario. El antebrazo estará levantado y paralelo al pecho

13.1.18. Llamada del árbitro.

El árbitro puede llamar a cualquiera que esté en el agua usando una mano, con la palma mirando hacia el árbitro, moviendo los dedos hacia delante y hacia atrás en un movimiento de llamada, mientras señala con el dedo al jugador al que se refiere.

13.1.19. Suspensión temporal. (Tiempo muerto pedido por los árbitros o asistentes)

Los árbitros pueden señalar una suspensión temporal formando una gran letra “O” sobre su cabeza y luego llevando las manos a los hombros y palmeándolos.

13.1.20. Sustitución ilegal.

Un árbitro señalará una sustitución ilegal con un movimiento giratorio de una mano sobre la otra.

13.1.21. Conducta antideportiva

La conducta antideportiva se señala cerrando la mano y golpeándose repetidamente la cabeza con el puño por la parte donde está el pulgar.-

13.1.22. “breaking”, salida falsa, o invasión.

La señal es un brazo extendido con el dedo índice señalando al techo y rotando varias veces la mano de manera que el dedo trace círculos paralelos a la superficie del agua.

13.1.23. Agarrar o tirar de las bandas o porterías.

La señal se hace con la mano abierta, los dedos curvados y haciendo un movimiento hacia delante y detrás simulando que se agarra y agita una barrera imaginaria.

13.1.24. Infracción vista pero se aplica la ley de la ventaja.

Una señal hecha bajo la superficie del agua en la que el árbitro señala con el índice, moviendo la mano con un movimiento circular. El propósito de esto es que los jugadores sepan que el árbitro ha visto la infracción y, de momento, está aplicando la ley de la ventaja. Esta señal se usa para reducir la frustración y posibles represalias de los jugadores.

13.1.25. Fuera de banda o disco fuera de los límites del campo.

La señal se hace con un brazo doblado, paralelo al pecho y a la superficie del agua mientras con la mano contraria se hace un movimiento de salto “tirarse de cabeza” sobre el brazo, simulando el disco que ha saltado la barrera. Esta señal debe ser seguida por la señal apropiada, ya sea entre dos o disco en ventaja.

13.1.26. Infracción de pérdida de tiempo

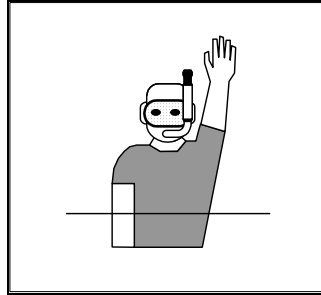
Si se indica una pérdida de tiempo en la que está implicada la esquina del campo de juego, esta se señalará posando una mano sobre el hombro contrario con el brazo horizontal, señalando con el codo a los infractores.

13.1.27. Aviso/advertencia oficial.

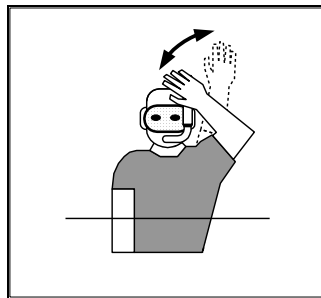
Un aviso o advertencia del oficial se indica con un brazo estirado y rígido hacia el frente, paralelo al agua y perpendicular al pecho. El puño cerrado y el pulgar extendido también paralelo al agua.

FIGURA 13A **SEÑALES**

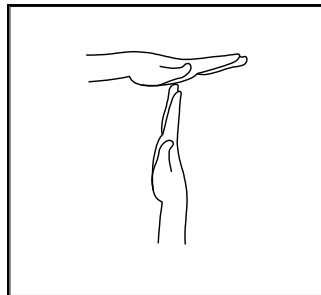
13.1.1. Listos para empezar el juego



13.1.2 Parar de jugar



13.1.3. Tiempo



13.1.4. Entre dos

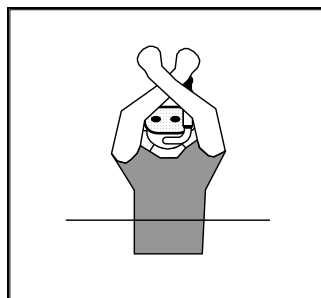
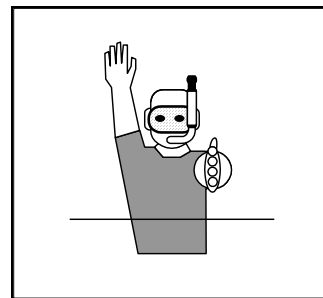
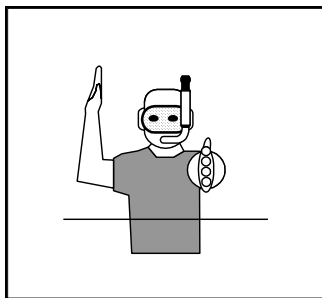
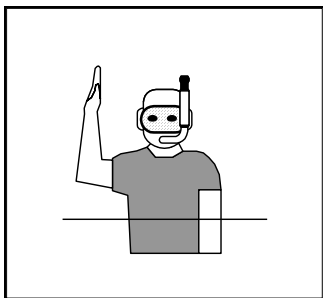
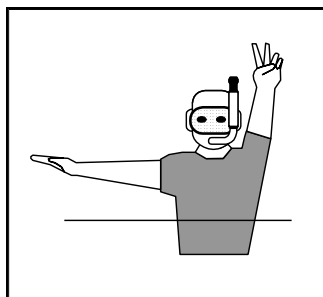


FIGURA 13B **SEÑALES**

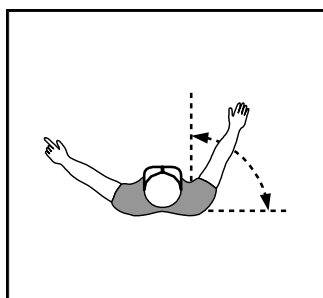
13.1.5. Saque a favor



13.1.6. Expulsión temporal



13.1.7. Expulsión definitiva



13.1.8. Gol

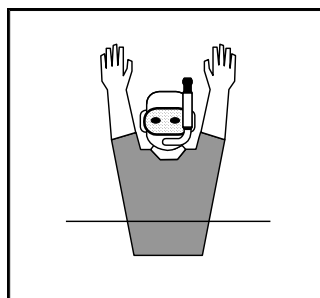
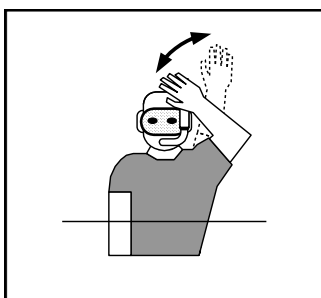
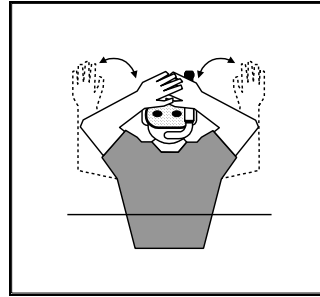
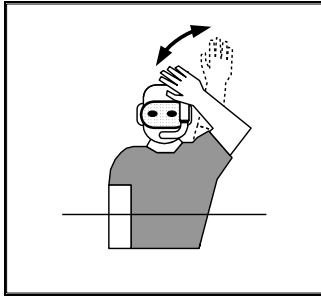
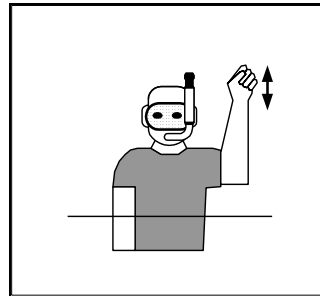
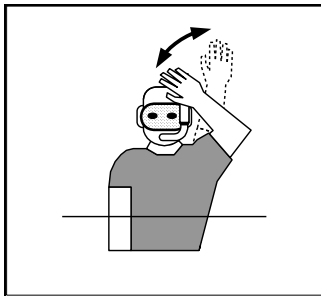


FIGURE 13C **SIGNALS**

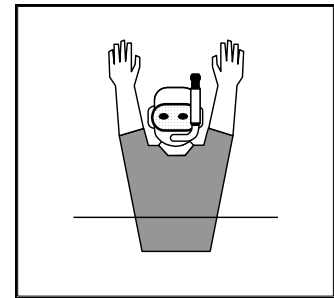
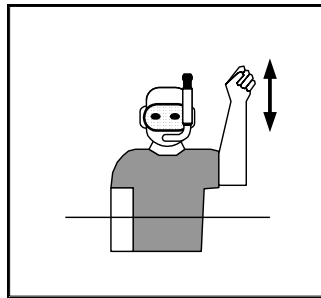
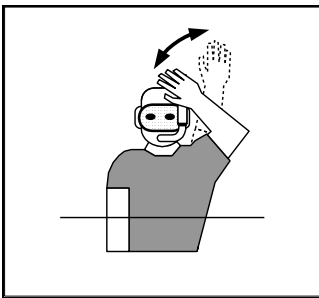
13.1.9. No Gol o penalti detenido con éxito.



13.1.10. Tiro de penalti



13.1.11. Penalti Gol



13.1.12. Tiempo muerto de equipo

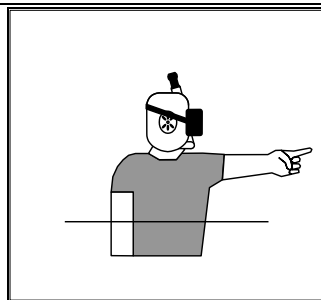
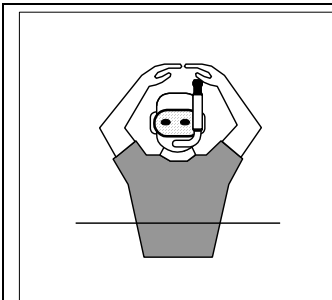
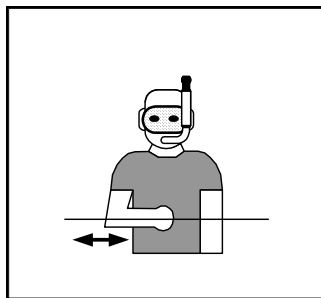
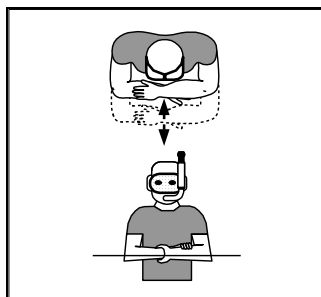


FIGURA 13D **SEÑALES**

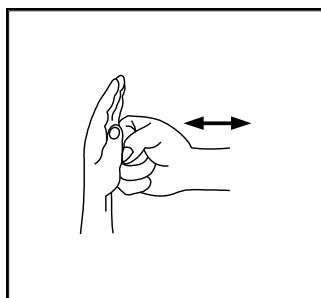
13.1.13 Uso ilegal del brazo libre



13.1.14. Obstrucción, bloqueo, empujón o agarrar/tirar



13.1.15. Avanzar el disco con el guante, mano libre,, o cuerpo



13.1.16. Parar ilegalmente el disco.

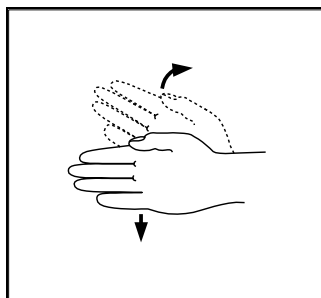
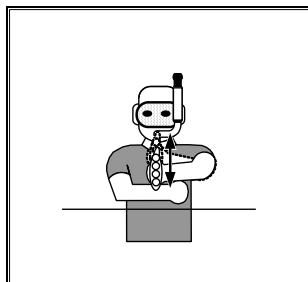
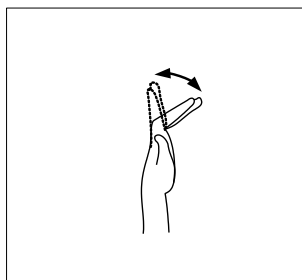


FIGURA 13E **SEÑALES**

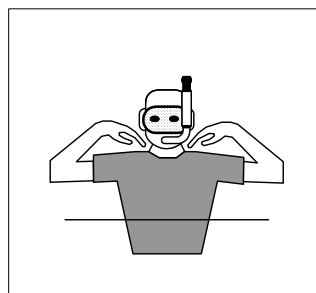
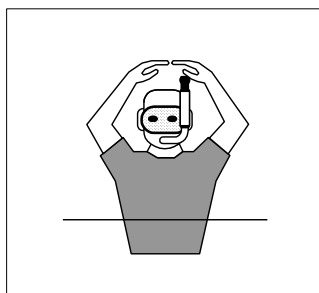
13.1.17. Infracción con el stick



13.1.18. Llamada del árbitro



13.1.19. Tiempo muerto pedido por el árbitro.



13.1.20. Sustitución ilegal.

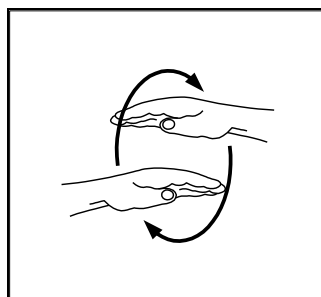
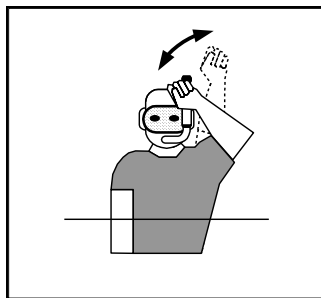
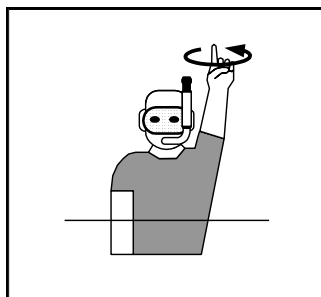


FIGURA 13F **SEÑALES**

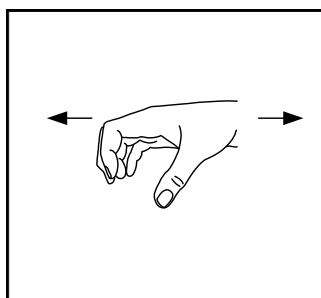
13.1.21. Conducta antideportiva.



13.1.22. Salida falsa o invasión.



13.1.23. Agarrar o tirar de las bandas o porterías.



13.1.24. Infracción vista pero se aplica ley de la ventaja.

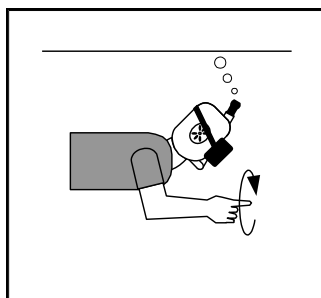
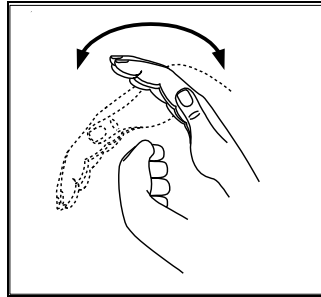
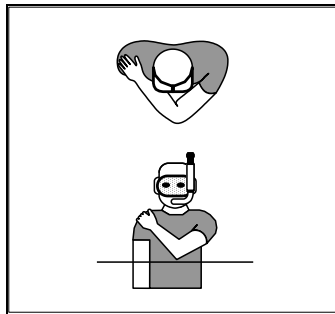


FIGURA 13G **SEÑALES**

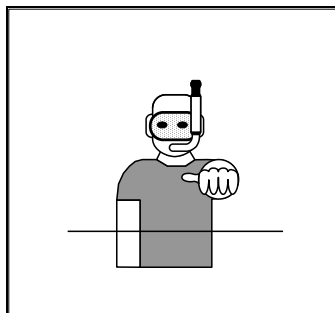
13.1.25. Fuera de banda o disco fuera de límites.



13.1.26. Pérdida de tiempo.



13.1.27. Aviso, advertencia oficial.



14. EL PARTIDO

14.1. Reglas de Juego

Un partido está ‘en juego’ entre el comienzo y fin del partido declarado por el árbitro principal

Un partido está ‘fuera de juego’ durante un tiempo muerto pedido por uno de los dos equipos, un “tiempo muerto oficial”, los descansos entre las partes del partido (incluyendo el tiempo extra) y la pausa antes del comienzo de muerte súbita.

14.1.1. Solo puede usarse la “zona jugadora” del stick para mover el disco. La “zona jugadora” es aquella que no está cubierta por la mano del jugador mientras sujeta el stick de una manera natural, excluyendo el mango que queda por detrás del meñique.

14.1.2. Un jugador tiene posesión del disco solo cuando la “zona jugadora” su ‘stick’ permanece en contacto con el disco y el stick permanece agarrado por la mano del jugador..

14.1.3. El disco no se debe levantar o ser transportado en ninguna dirección mientras este en equilibrio sobre el ‘stick’. Si esto sucediese involuntariamente, se debe dejar caer el disco del ‘stick’ inmediatamente.

14.1.4. El ‘stick’ se puede coger tanto con la mano derecha como con la izquierda. Está permitido cambiar de mano durante el juego.

14.1.5. Los jugadores pueden tener ambas manos sobre el ‘stick’ cuando no tienen posesión del disco (por ejemplo, para obtener una posición más aerodinámica al nadar hacia el disco que está en el punto central del área de juego o intentar recuperar un stick ..

14.1.6. La mano libre no se debe usar para apoyar la mano del ‘stick’, el ‘stick’ o el brazo cuando se está en posesión del disco.

14.1.7. Cuando el partido está en juego, el jugador que está en “posesión” puede empujar o pasar en cualquier dirección dentro del área de juego. Ver Regla 16.2 para excepciones: *Pérdida de tiempo*.

14.1.8. En ningún momento se debe manejar el disco con la mano (ni la libre ni la protegida). Si el disco toca accidentalmente el dorso de la mano, no se considerará manejar el disco a menos que se haga a propósito para avanzar el disco.

14.1.9. Al manejar el disco, este puede tocar el dedo índice, siempre cuando la mano esté en su posición natural para sujetar el stick.

14.1.10. Cuando los jugadores están nadando por la superficie del agua solo está permitido dar brazadas si esto no pone a otros jugadores en peligro de ser golpeados.

14.1.11. Durante el partido los cuatro sustitutos deben encontrarse en el área de sustitución de su equipo

14.1.12. Las reglas de sustitución están definidos en la Sección 15.2

14.2. Duración del Juego

14.2.1. Un partido internacional durará 33 minutos. El partido se dividirá en dos partes de 15 minutos con un descanso de tres minutos en el intermedio.

14.2.1.1. Al finalizar el segundo periodo de quince (15) minutos, el equipo que haya marcado mas goles durante los dos periodos del partido será declarado ganador. Si ambos equipos han marcado igual número de goles el juego acaba en empate. Ver Regla 14.2.4 para información adicional respecto a partidos acabados con un empate..

14.2.2. En el intermedio los equipos cambiarán de portería.

14.2.3. Una vez comenzado el partido, el juego es continuo hasta los últimos dos minutos del juego.

Solo será parado el cronometro por el árbitro principal en el caso de una lesión grave, la necesidad de consultar con los otros árbitros, o en otras circunstancias especiales.

14.2.3.1 Durante los últimos dos minutos del partido, o los últimos dos minutos de la segunda parte del tiempo extra (Regla 14.2.4), el cronometro se parará en cualquier pausa del juego exceptuando un gol.

14.2.3.2. En caso de que el juego sea detenido antes de los últimos dos (2) minutos el cronometro continuara en marcha hasta que queden 2 minutos. En este momento el cronómetro deberá ser detenido. A la señal del árbitro principal de recomenzar el juego, el cronometro se pondrá en marcha.

14.2.4. Si hiciese falta tener un equipo ganador al final de un partido empatado, se jugarán once (11) minutos de “tiempo extra”. Se hará un descanso de tres minutos entre el fin del partido y el comienzo del “tiempo extra”.

14.2.4.1-El “tiempo extra” consistirá se dos partes de cinco minutos. Los equipos empezaran en el mismo campo en el que comenzaron el partido

14.2.4.2 -Al final de la primera parte de cinco minutos, lo equipos se cambiarán de campo (1) inmediatamente. El descanso entre estas dos partes será de un minuto.

14.2.4.3 -Un tiempo extra es parte del mismo partido. Por lo tanto, solo los jugadores inscritos al principio del partido pueden ser elegidos para jugar el tiempo extra.

14.2.5. Tras jugar diez (10) minutos de juego extra el equipo que haya marcado mas goles durante las dos periodos extras (y por lo tanto más goles totales en todo el partido) será declarado ganador del partido. Si tras el tiempo extra, el partido continúa en empate, tras un minuto de descanso y sin cambiar de porterías, el partido continuará sin interrupción hasta que se marque un gol. El primer equipo en marcar el gol ganará el partido

14.2.6. Tiempo muerto: En todas las competiciones se puede pedir un tiempo muerto por equipo y parte. El tiempo muerto se concederá en una pausa natural del partido. El tiempo muerto puede ser pedido por el capitán del equipo o por el entrenador.

14.2.6.1 -Para pedir tiempo muerto, el capitán o entrenador atraerá verbalmente la atención de el árbitro acuático o el árbitro principal y le pedirá un tiempo muerto elevando ambos brazos por encima de la cabeza en forma de una gran letra “O” . El árbitro principal reconocerá la petición repitiendo la señal y parando el reloj. Los árbitros acuáticos también imitarán la señal de tiempo muerto del árbitro principal.

14.2.6.2 -Cada periodo de tiempo muerto será de un (1) minuto de duración. A los 45 segundos, el árbitro principal dará una señal audible avisando que quedan 15 segundos.

14.2.6.3 -El tiempo muerto solamente está permitido en los dos periodos normales de 15 minutos. No se pueden pedir tiempos muertos ni en los 5 minutos de tiempo extra o cuando se esté jugando la muerte súbita.

14.2.6.4 -Durante un periodo de tiempo muerto, cualquier jugador penalizado (excepto los jugadores expulsados del partido) y los entrenadores se pueden unir a sus compañeros en el área de juego. Al finalizar el tiempo muerto, los jugadores penalizados deben haber vuelto al lugar designado para cumplir la penalización, y los entrenadores deben haber dejado el área de juego. Nota: ver regla 16.3.4 respecto a más de 6 jugadores en el agua mientras el juego está en marcha y 16.1.1

15. DETALLES DEL PARTIDO

15.1. Comienzo del partido

15.1.1. Al comienzo del partido, después del intermedio, tras, un gol, o un penalti, los jugadores se deben posicionar a lo largo de sus respectivas líneas de fondo con al menos una mano en contacto con dicha línea. Esta mano deben ser vista por árbitros claramente.

15.1.2. Los sustitutos de un equipo deben estar en la zona de sustitución designada; y los jugadores penalizados en la “zona de expulsión”

15.1.3. Desde el momento en el que el árbitro principal de la señal del comienzo del juego hasta que el disco esté en posesión de uno de los jugadores, todos los jugadores, incluyendo a los sustitutos que entran al partido, deben empezar a jugar obedeciendo la regla 15.1.1. Cuando el disco ya esté en posesión de un jugador o equipo, los jugadores que entren al juego desde la zona de sustitución pueden hacerlo directamente obedeciendo la regla relativa al método de sustitución que se esté usando: desde el bode, desde el agua o desde la línea de fondo.

15.1.4. Las posiciones de los árbitros al comienzo del partido son:

15.1.4.1. El árbitro principal se debe encontrar al borde de la piscina aproximadamente en el centro del campo.

15.1.4.2. Los otros dos árbitros (acuáticos) se encontrarán en línea con el árbitro principal y el disco, uno a cada lado de la piscina. Si se jugase con tres árbitros en el agua (acuáticos?), un árbitro se encontrará a la altura de el árbitro principal y en su mismo lado, mientras que los otros dos árbitros se posicionarán cerca de las línea de 2 y 5 metros más cercanas a la portería que observaran al comienzo del partido. Estos se pondrán en el lado contrario al árbitro principal.

15.1.5. Se dará una señal audible de aviso a los 30 segundos antes de cada periodo (primera mitad, segunda mitad, antes de cada periodo de tiempo extra y antes del comienzo de *tiempo muerto extra* Al final de los 30 segundos se dará otra señal para indicar el comienzo del juego.

15.1.6. El árbitro principal dará la señal para recomenzar el juego cuando el equipo que marcó esté listo o al cabo de 30 segundos (el que ocurra antes de los dos). No se dará señal de aviso de 30 segundos

15.1.6.1. Si por alguna razón el juego recomenzara antes de que todos los jugadores hayan llegado a su línea de fondo, estos deben tocarla antes de empezar a jugar. La mano que toca la *línea de fondo* debe serle visible al árbitro principal.

15.1.7. Si se detuviese el juego por la infracción de una regla, un accidente, o una lesión, el juego será recomenzado por el árbitro principal.

15.2. Sustituciones

Hay tres (3) maneras de sustituir a los jugadores durante los campeonatos: sustitución desde el borde. (fuera del agua); sustitución desde el borde (en el agua); sustitución desde la línea de fondo . Solo se puede usar un método en cada campeonato.

El/los jugador/es que van a salir a jugar no pueden entrar en el partido hasta que el jugador al que van a sustituir no hayan abandonado el área de juego como se determina en las reglas 15.2.1.7, 15.2.2.5 y 15.2.3.5 **EXCEPTO** después de marcar un gol.

En el periodo de tiempo posterior a la anotación de un gol se permite entrar y salir del área de juego a los jugadores libremente sin que importe el número de ellos que haya en el área de juego.

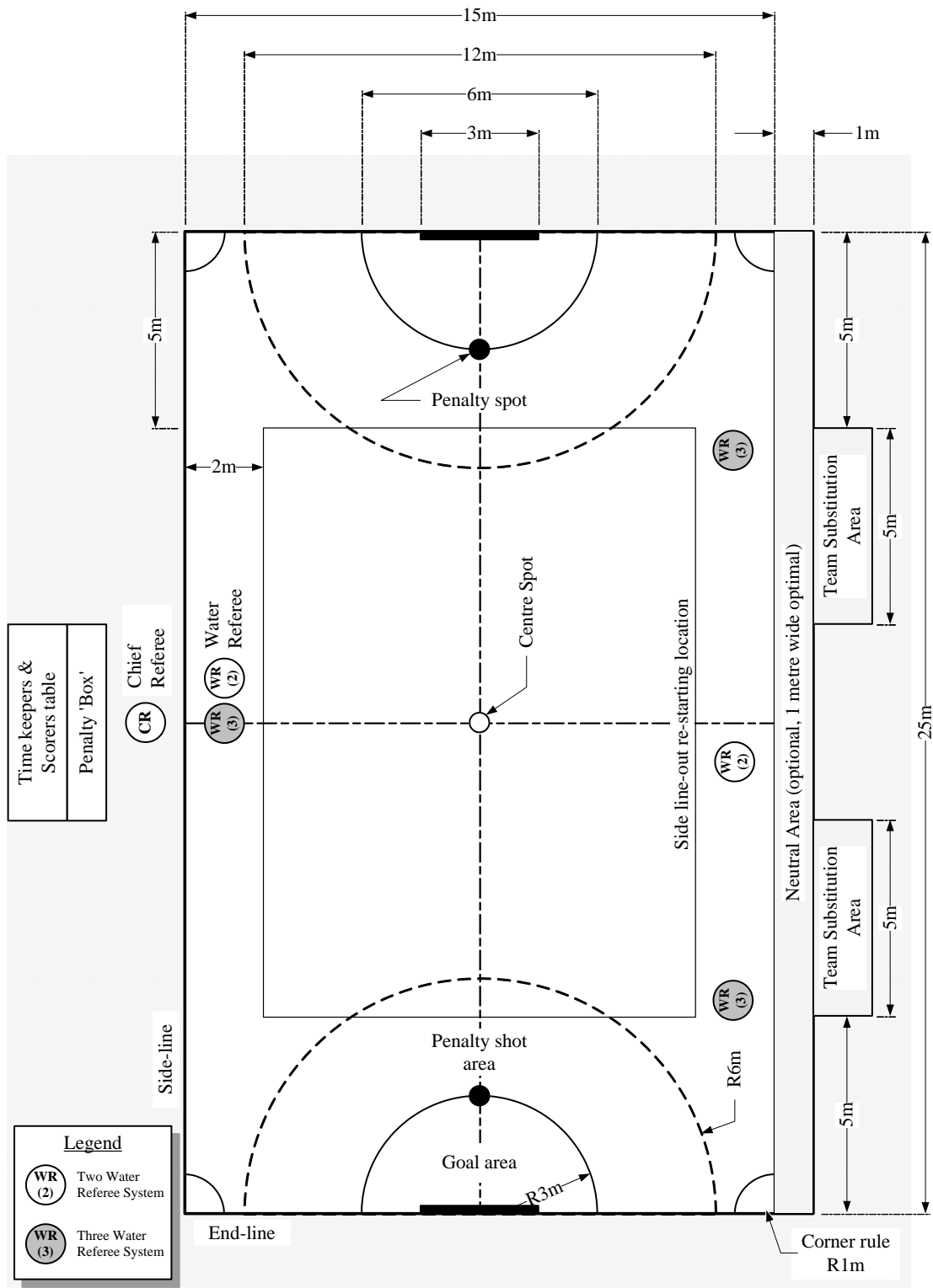
Una vez que el partido ha recomenzado no podrá haber más de 6 jugadores de cada equipo en el area de juego. Ver regla 16.3.4 y16.1.1

15.2.1. Sustitución desde el borde. (ver Figura 15A)

- 15.2.1.1. Para los campeonatos del mundo solo se permitirán sustituciones desde el borde.
- 15.2.1.2. Las áreas de sustitución de ambos equipos deben estar en el mismo lado del área de juego, marcados en el borde de la piscina y visibles tanto desde el fondo como desde la superficie del agua. El mejor lugar para las áreas de sustitución de los equipos es a lo largo del borde opuesto a aquel donde se encuentra el árbitro principal y el cronometrador/encargado el marcador de manera que la sustitución sea fácilmente observada.
- 15.2.1.3. Las zonas de sustitución de los equipos (banquillos) deben ser visibles desde el área de juego y desde el fondo.
- 15.2.1.4. La banda del área de juego, ya sea una barrera o la pared de la piscina, debe ser inmediatamente adyacente a las zonas de sustitución (banquillos) de los equipos. Puede haber una zona neutral entre el área de juego y los banquillos. Una zona neutral de un metro de ancho es lo óptimo
- 15.2.1.5.- Las variaciones en la configuración de la piscina requieren flexibilidad. Pueden ser necesarios cambios en las reglas de sustitución. Estos cambios quedan al criterio del director del torneo.
- 15.2.1.6.- Las zonas de sustitución de cada equipo serán áreas de 5 metros situadas entre 5 y 10 metros de distancia de la línea de fondo donde esté la portería que ese equipo defienda.
- 15.2.1.7.- Se considera que un jugador que sale del área de juego está completamente en el banquillo cuando haya abandonado la superficie del agua que queda dentro de los límites de la zona de sustitución.
- 15.2.1.8.- El jugador que lo sustituye no puede entrar en el área de juego hasta que el jugador saliente este completamente en la zona de sustitución. Se considera que el jugador de recambio ha abandonado la zona de cambio cuando ha contactado con el agua del área de juego.
- 15.2.1.9.- Los jugadores suplentes no se pueden sentar con la/s pierna/s o aleta/s dentro del agua.
- 15.2.1.10.- Se permite a los jugadores que entren al juego saltar o entrar de cabeza al agua. Sin embargo, por razones de seguridad, saltar o tirarse de cabeza está prohibido cuando hay jugadores o árbitros acuáticos a menos de 3 metros del punto de entrada al agua. En el caso de que haya jugadores o árbitros a menos de 3 metros, el jugador entrante debe deslizarse en el agua. Se aplicarán penalizaciones de tiempo cuando se infrinja esta regla. No se darán avisos. Esta regla se aplica en todo momento desde el principio al final del partido.
- 15.2.1.11.- Cuando los suplentes entran en el área de juego después de que se marque un gol o a continuación de haber jugado un tiro de penalti, deben tocar su línea de fondo antes de entrar de nuevo en el juego. a menos que el juego haya recomenzado y el disco este “ en posesión”
- 15.2.1.12.- Los cuatro suplentes se pueden usar mientras el partido se está jugando, por ejemplo, sustitución libre, o en cualquier pausa natural del juego ej: fuera de banda, penalti, gol, mitad de partido o periodo de tiempo muerto.
- 15.2.1.13.- Uno, dos, tres o cuatro jugadores pueden ser sustituidos al mismo tiempo.
- 15.2.1.14.- Un suplente infractor (por ejemplo, el jugador que entra en el área de juego) sufrirá una penalización de uno (1) o dos(2) minutos.(tabla 17.7.1) Ese equipo jugara con tantos jugadores menos como suplentes infractores haya.
- 15.2.1.15.- Cuando el árbitro principal no pueda designar el jugador infractor, avisará al capitán del equipo infractor para que señale al jugador infractor. El capitán o vice capitán tienen 5 segundos para hacerlo. Si no señalan a cualquier miembro de su equipo en ese tiempo, el capitán será enviado a la zona de castigo a cumplir la penalización.
- 15.2.1.16.- Los árbitros no esperaran a que los sustitutos vuelvan a sus posiciones en el juego, por ejemplo, saque de falta a favor..
- 15.2.1.17. Los jugadores que hayan abandonado el agua para permitir la entrada de un suplente se convierten en suplentes y deben esperar en la zona de sustitución de su equipo(banquillo) hasta ser requeridos.

FIGURA 15A

DISTRIBUCIÓN DEL AREA DE JUEGO.,
SUSTITUCION DESDE EL BORDE.



15.2.2. Sustitución desde dentro del agua.

15.2.2.1. Las áreas de sustitución de ambos equipos deben estar marcadas en el mismo lado del área de juego. El emplazamiento preferible de las áreas de sustitución de los equipos(banquillos) es la banda opuesta a aquella en la que se encuentren le árbitro principal y el cronometrador/marcador de manera que las sustituciones puedan ser fácilmente observadas.

15.2.2.2. Preferiblemente, la banda no estará inmediatamente contigua al área de sustitución. Una zona de paso de un metro de ancho es lo optimo entre el área de sustitución y el área de juego.

15.2.2.3. Las áreas de sustitución de cada equipo estarán localizadas a lo largo de la banda, en una zona de 5 metros, a una distancia de entre 5 y 10 metros de la línea de fondo donde se sitúe la portería que este defendiendo cada equipo.

15.2.2.3.1. Una corchera tensada marcará el borde de la zona de sustitución. No habrá corchera por encima de la banda.

15.2.2.3. Los jugadores no se pueden colgar de las corcheras que delimitan el área de sustitución.

15.2.2.4. Está prohibido a los jugadores mover cualquier línea flotante para obtener alguna ventaja. Hacer esto será castigado con una expulsión de 2 minutos por conducta antideportiva. No se dará aviso.

15.2.2.5. Se considera que un jugador saliente está completamente en el área de sustitución cuando su tubo asoma a la superficie del agua de la zona de sustitución.

15.2.2.6. El jugador que lo sustituye no puede entrar en el área de juego hasta que el tubo del jugador saliente "rompa" la superficie del agua del área de sustitución. Se considera que el jugador entrante ha abandonado la zona de cambio cuando su tubo se sumerge en el agua de la zona de sustitución de su equipo.

15.2.2.7. Cuando los suplentes entran en el área de juego después de que se haya marcado un gol o a continuación de un tiro de penalti, deben tocar su línea de fondo antes de reentrar al juego, a menos que el juego haya recommenzado y el disco este "en posesión".

15.2.2.8. Uno, dos, tres o cuatro jugadores pueden ser sustituidos al mismo tiempo.

15.2.2.9. Un suplente infractor (por ejemplo, el jugador que entra en el área de juego) sufrirá una penalización de uno(1) o dos(2) minutos.(tabla 17.6.6.1) Ese equipo jugara con tantos jugadores menos como suplentes infractores haya.

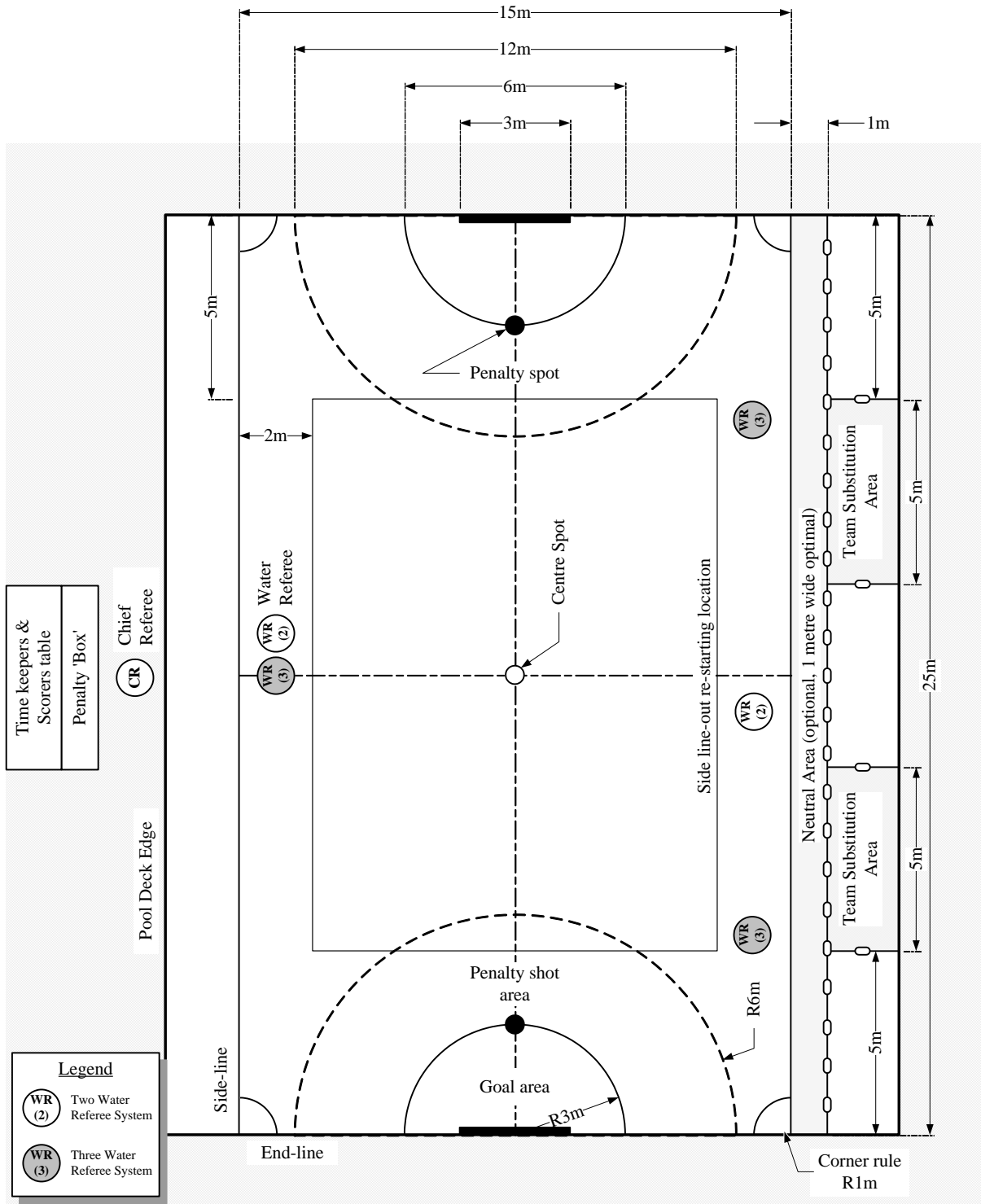
15.2.2.10. Cuando el árbitro principal no pueda designar el jugador infractor, avisará al capitán del equipo infractor para que señale al jugador infractor. El capitán o vice capitán tienen 5 segundos para hacerlo. Si no señalan a cualquier miembro de su equipo en ese periodo, el capitán será enviado a la zona de castigo a cumplir la penalización.

15.2.2.11. Los árbitros no esperaran a que los sustitutos vuelvan a sus posiciones en el juego, por ejemplo, saque de falta en ventaja.

15.2.2.12. Los jugadores que hayan abandonado el agua para permitir la entrada de un suplente se convierten en suplentes y deben esperar en la zona de sustitución de su equipo hasta ser requeridos

FIGURA 15B

DISTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE JUEGO,
SUSTITUCIÓN DESDE EL AGUA



15.2.3. Sustitución desde la línea de fondo. (Figura 15C)

15.2.3.1. Esta es la forma menos deseable de sustitución para un torneo y SOLO se utilizará cuando la sustitución desde la banda sea imposible. Esta forma de cambio NUNCA podrá ser usada para un campeonato del mundo CMAS

15.2.3.2. La línea de fondo de las zonas de sustitución deben ser inmediatamente adyacentes al área de juego. No puede haber una zona neutral entre el área de juego y la zona de sustitución de los equipos.

15.2.3.3. El área de sustitución está localizada detrás de la línea de fondo donde este la portería que el equipo defiende.

15.2.3.4. Se considera que un jugador saliente está totalmente en la zona de sustitución cuando ha salido completamente del agua dentro de los límites del área de sustitución.

15.2.3.5 El jugador que lo sustituye no puede entrar en el área de juego hasta que el jugador saliente este completamente fuera del agua. Se considera que el jugador suplente ha abandonado la zona de sustitución cuando ha hecho contacto con el agua del área de juego.

15.2.3.6. Los jugadores suplentes no se pueden sentar con las piernas o aletas dentro del agua.

15.2.3.7. Los cuatro suplentes pueden ser usados mientras un partido esté en curso., por ejemplo; sustitución libre o en cualquier pausa natural del juego como fuera de banda, penalti, gol medio tiempo o tiempo muerto.

15.2.3.8. Uno, dos , tres o cuatro jugadores pueden ser sustituidos al mismo tiempo.

15.2.3.9. Un suplente infractor (por ejemplo, el jugador que entra en el área de juego) sufrirá una penalización de uno(1) o dos(2) minutos.(tabla 17.6.6.1) Ese equipo jugara con tantos jugadores menos como suplentes infractores haya.

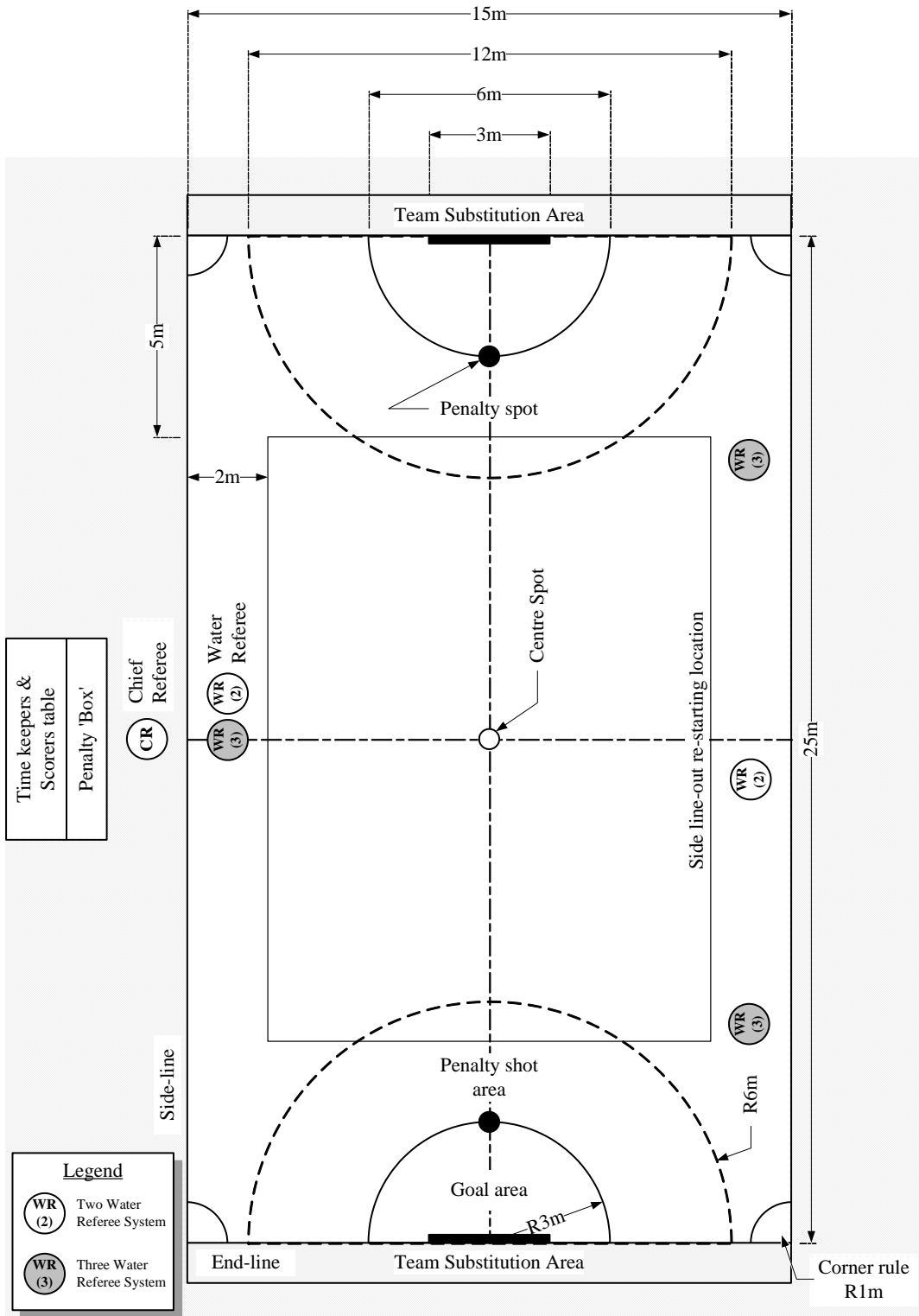
15.2.3.10. Cuando el árbitro principal no pueda designar el jugador infractor, avisará al capitán del equipo infractor para que señale al jugador infractor. El capitán o vice capitán tienen 5 segundos para hacerlo. Si no señalan a cualquier miembro de su equipo en ese periodo, el capitán será enviado a la zona de castigo a cumplir la penalización.

15.2.3.11. Los árbitros no esperaran a que los sustitutos vuelvan a sus posiciones en el juego, por ejemplo, saque de falta en ventaja.

15.2.3.12. Los jugadores que hayan abandonado el agua para permitir la entrada de un suplente se convierten en suplentes y deben esperar en la zona de sustitución de su equipo hasta ser requeridos

FIGURA 15C

**DISTRIBUCIÓN DEL AREA DE JUEGO
SUSTITUCIÓN DESDE LINEA DE FONDO.**



15.3. Detención del juego.

15.3.1. La señal para detener el tiempo de juego es realizada por el árbitro principal tras una indicación del cronometrador de que el periodo se ha completado.

15.3.2. El árbitro principal también detendrá el juego::

15.3.2.1.- Cuando se marca un gol.

15.3.2.2.- Cuando se comete una infracción de las reglas..

15.3.2.3.- Cuando se produce un accidente o herida.

15.3.2.4.- Cuando exista necesidad de comunicarse con los árbitros acuáticos.

15.3.2.5.- Cuando se dé cualquier circunstancia especial en la que el árbitro principal considere que se debe parar el juego.

15.3.2.6.- Cuando se concede un tiro de penalti.

15.3.3. El cronómetro no se detendrá a menos que el árbitro principal así lo indique..

15.4. Procedimiento de puntuación (ver Figuras 15D y 15E)

15.4.1. Un gol se marca solo cuando todo el disco ha entrado completamente en la portería y hace contacto con el fondo y/o la parte posterior de la portería habiendo sido impulsado únicamente por el stick. Si el disco entrara en la portería habiendo sido impulsado por cualquier otro elemento el gol será anulado y se aplicará la sanción oportuna.

15.4.2. La portería es el volumen cuya anchura es de 120mm desde la línea de fondo del área de juego hasta el borde frontal del cajón, una altura de 180mm y una longitud de 3m.

15.4.3. Las ilustraciones de las situaciones de gol en las que el disco entra completamente en la portería y toca el frente o el fondo de la portería se pueden contemplar en los ocho (8) diagramas identificados como "A" hasta el "H" in la Figura 15D. Las ilustraciones de las situaciones en las que se considera que se haya anotado se encuentran en la Figura 15E. Los diagramas del "I" al "L" son ejemplos de cuando un disco no ha entrado completamente en la portería. En los diagramas "M" y "N" aunque el disco ha entrado por entero en la portería no ha tocado ni el frente ni el fondo del cajón.

FIGURE 15D Concesión de Gol.

GOL

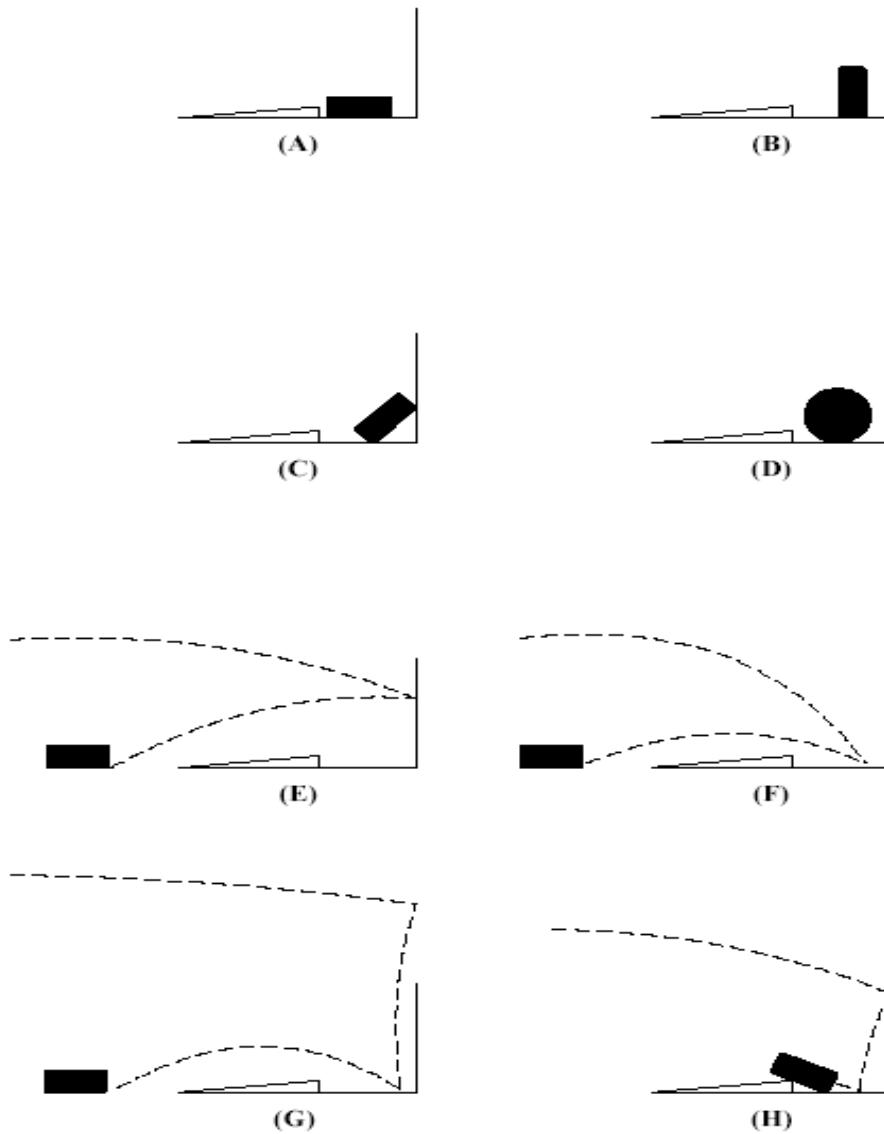
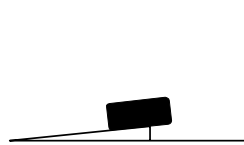
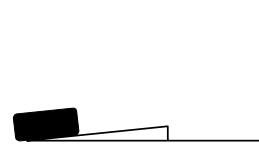


FIGURA 15E Gol no concedido

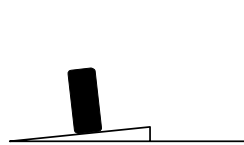
NO-GOAL



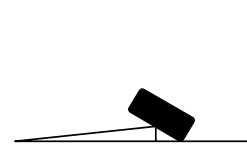
(I)



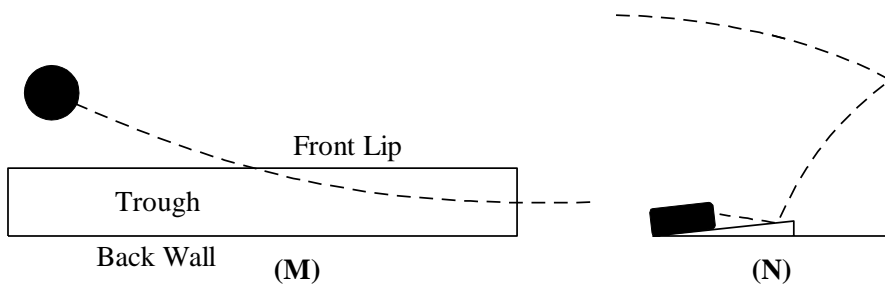
(J)



(K)



(L)



(M)

(N)

16. FALTAS

16.1. Ley de la ventaja

16.1.1. - En cualquier momento durante el partido, si un árbitro observa una infracción contra el equipo que tiene la posesión pero decide que la infracción de la regla no afecta la ventaja que tiene este equipo, se permitirá que el juego continúe como si la infracción no hubiera ocurrido.

16.1.2. - Si se observa una infracción y la ley de la ventaja ya esta aplicada, una vez la ventaja se pierde o en la siguiente pausa del juego, el árbitro puede conceder un penalti con retraso.

16.2. Pérdida de tiempo

16.2.1. El juego realizado con intención de retrasar o estancar el partido puede ser considerado juego sucio.

16.2.1.1. El arco señalado pertenece a la esquina y una vez el disco entra en el arco se invoca la regla de la esquina

16.2.2. La esquina se define como la parte del área de juego delimitada por las bandas y la línea de fondo en un arco circular de 1 metro de radio cuyo centro está en la intersección (o la proyección de la intersección en el caso de una esquina en curva) entre las bandas y la línea de fondo. Hay cuatro esquinas en el área de juego

16.2.2.1 Si dos miembros de un mismo equipo mantienen sucesivamente el disco en la esquina sin intención obvia ni de jugar ni de intentar sacar el disco de la esquina O evitando que un jugador del equipo contrario tome posesión del disco, el árbitro detendrá el juego y concederá un saque a favor del equipo que no esté infringiendo la regla. El equipo infractor recibirá un aviso (primera infracción) y en las subsiguientes infracciones el segundo jugador que haya retenido el disco será penalizado con 1 minuto de expulsión.

16.2.3. Si un jugador echa el disco fuera del campo, el árbitro parará el juego y concederá un saque a favor al equipo contrario. El equipo infractor recibirá un aviso (Primera infracción) y al jugador que ha realizado la falta se le penalizará con 1 minuto de castigo(segunda infracción y siguientes)

La salida del campo del disco tras rebotar en el stick de un oponente o su cuerpo no será considerada infracción por pérdida de tiempo.

La salida del campo del disco tras rebotar en el stick o el cuerpo de un jugador del mismo equipo no se considerará infracción por pérdida de tiempo a menos que , en la opinión del árbitro, el rebote haya sido una maniobra intencionada para retrasar o entorpecer el juego.

En el caso de que dicho rebote sea considerado intencionado, si el equipo infractor ya hubiera recibido un aviso por la misma infracción, el jugador que expulso el disco del campo tendrá una penalización de 1 minuto mientras que el jugador que realizó el disparo no recibirá ningún castigo.

Si uno o más jugadores del equipo infractor están cumpliendo una penalización en la zona de castigo cuando el disco es sacado del área de juego, el árbitro podrá asumir que dicha acción ha sido una maniobra premeditada para perder el tiempo.

16.3. Infracciones

Los jugadores pueden ser penalizados por las siguientes infracciones:

16.3.1. - Comenzar a jugar incorrectamente según estas reglas.

16.3.2. - Quedarse de pie en le área de juego de manera que interfiera con el juego.

16.3.3. - Infracciones por pérdida de tiempo

16.3.4. - Tener mas de seis (6) jugadores en el agua mientras el partido está en juego, o permitir a un

suplente entrar en el agua para sustituir a un jugador mandado fuera del juego por una penalización de tiempo, o a uno que ha sido expulsado para el resto del partido EXCEPTO tras un gol, cuando se permite entrar y salir libremente como se detalla en la Regla 15.2

16.3.5. - Hacer avanzar o intentar jugar el disco con cualquier otra cosa que no sea la parte permitida del stick.

16.3.6. - Sujetar el disco con la mano libre o con la que se juega,; Esto incluye guiar el disco con un dedo extendido.

16.3.7. - Si el disco toca accidentalmente el dorso de la mano que juega, esto no será considerado como falta , a menos que se use deliberadamente para adelantar el disco.

16.3.8. - Levantar o transportar el disco en equilibrio sobre el stick.

16.3.9. - Obstruir a un oponente de cualquier manera mientras no esté en posesión del disco.

16.3.10. - Comportarse de alguna forma o demostrar una conducta que , en opinión de los árbitros , pueda ser considerada antideportiva.

16.3.11. - Parar o intentar parar un gol con cualquier cosa que no sea la parte del stick con la que se permite jugar.

16.3.12. - cubrir u obstruir el disco con cualquier parte del cuerpo o equipación, mientras no esté en posesión, para evitar el acceso de otros jugadores al disco

16.3.12.1 Ejercer cualquier forma de obstrucción “activa” para evitar que un oponente tenga acceso al disco incluso cuando el infractor está “en posesión” ej: Usando el brazo libre para obstruir o apartar a otro jugador del disco, o empujando el disco detrás del cuerpo mientras se avanza al tiempo que se usa el cuerpo para empujar a otro jugador cuando este intenta tener acceso al disco. NOTA: regatear o pasar el disco por debajo del cuerpo cuando el jugador permanezca estático no se considerará obstrucción mientras el disco permanezca en contacto con el stick.

16.3.13. Utilizar las manos, brazos o cuerpo de cualquier manera para agarrar, tirar o empujar a un oponente o su stick.-

16.3.14. - Quitar o intentar quitar la equipacion de un contrario

16.3.15. - Insultar, de palabra o gesto, a otros jugadores o árbitros.

16.3.16. - Negarse a aceptar cualquier decisión de los árbitros

16.3.17. - Atacar físicamente o herir deliberadamente a un contrario o golpear o intentar golpear a un contrario con cualquier parte del cuerpo o de la equipación, esto incluye cualquier acción que se tome como represalia.

16.3.18. – Agarrar o sujetar la banda para sacar ventaja.

16.3.19. – Infringir la ley del brazo libre.

16.3.20. – Sacar el disco de la portería..

16.3.21. – Juego peligroso

16.3.22. – Abandonar el área de penalización incorrectamente según 17.3.1.2.2 (deslizarse dentro del agua desde el área de castigo)

16.3.23. – Usar el stick para cualquier cosa que no sea jugar el disco de manera legal.

17. PENALIZACIONES.

17.1. Acciones de los árbitros

17.1.1. Cuando se infringe cualquier regla el árbitro principal parará el juego. El juego se para cuando el árbitro principal ve la señal de parar el juego que hace el árbitro acuático o si el árbitro principal observa la infracción desde su posición.

17.1.1.1. Dependiendo de la gravedad de la infracción, los árbitros tienen abiertas varias opciones para penalizar a los infractores. Pueden:

- 17.1.1.1.1 -Avisar al infractor. (ver Regla 17.2).
- 17.1.1.1.2 -Expulsar al jugador infractor del agua, aplicándole penalizaciones de tiempo de uno, dos o cinco minutos. (ver Regla 17.3).
- 17.1.1.1.3 -Expulsar al infractor del agua durante el resto del partido. (ver Regla 17.4).

17.1.1.2.- Además de penalizar al jugador infractor o como alternativa, los árbitros también tienen las siguientes opciones para penalizar a un equipo infractor. Pueden:

- 17.1.1.2.1- Conceder un ENTRE DOS , sin ventaja para ningún equipo (ver Regla 17.5).
- 17.1.1.2.2- Conceder un SAQUE A FAVOR al equipo que ha recibido la infracción. (ver Regla 17.6).
- 17.1.1.2.3- Conceder un TIRO DE PENALTI si la infracción se comete dentro del área de gol de 3 metros. (ver Regla 17.8).
- 17.1.1.2.4.- Conceder un PENALTI GOL al equipo que ha recibido la infracción. (ver Regla 17.9).

17.1.1.3.- Si se cometiera una infracción por los suplentes en el área de sustitución o por los entrenadores, los árbitros los penalizarán con las sanciones que crean oportuno .ej. un sustituto será penalizado de la misma manera que un jugador. Un sustituto penalizado debe cumplir el castigo en la zona de penalización. Además, el equipo debe quitar un jugador del agua, de manera que el equipo juegue disminuido durante todo el tiempo de penalización

17.2. Avisos

17.2.1. Para infracciones accidentales o de menor importancia o cualquier otra razón considerada necesaria por los árbitros, estos pueden, una vez parado el juego, avisar verbalmente al jugador o al equipo infractor..

17.2.2. Una vez el jugador/es o el equipo/s han sido avisados, los árbitros indicaran si el juego debe recomenzar con un entre dos o un saque a favor

17.2.3. En el caso de que un jugador o equipo fueran avisados por haber abandonado la línea de fondo antes de que fuera dada la señal de comienzo, el disco permanecerá en el centro y el juego recomenzará según la Regla 17.6.

17.3. Penalizaciones de tiempo.

17.3.1. Para infracciones serias o infracciones leves colectivas, tras parar el juego el árbitro, Mandará al jugador(es) infractor al punto de castigo para cumplir uno (1) dos (2) o cinco (5) minutos de penalización de tiempo.

17.3.1.1 - El árbitro indicará una penalización de tiempo parando el juego, señalando al jugador infractor y, a continuación a la zona de castigo con una mano, mientras con la otra mantiene 1,2 o 5 dedos en alto para indicar la duración de la penalización.

17.3.1.1.1.- El tiempo de penalización real no empieza hasta que el infractor o infractores estén en la zona de castigo. La zona de castigo está situada al lado de la mesa del cronometrador.

17.3.1.1.2.- Los jugadores que estén cumpliendo penalizaciones no pueden ser reemplazados por suplentes.

17.3.1.1.3.- Durante un tiempo muerto o el tiempo entre los periodos del partido (mitad de tiempo, e intervalos cronometrados entre periodos de tiempos extra) cualquier jugador penalizado (excepto los expulsados del partido) pueden unirse a su equipo en el agua.

17.3.1.2. - El control de los jugadores penalizados temporalmente es responsabilidad del cronometrador.

17.3.1.2.1.-Los jugadores que cumplen penalizaciones deben entrar en el agua en la línea de centro del campo cuando el cronometrador les haga una señal indicando que ha acabado el tiempo de penalización y después de recibir la autorización del árbitro principal.

17.3.1.2.2.-Cuando acabe su penalización, el jugador reentrará en el agua deslizándose suavemente por la línea del centro. Bajo ninguna circunstancia saltará o se tirará de cabeza en el agua mientras el partido esté en juego.

17.3.1.2.3.- Si el tiempo de penalización concluye mientras el juego está parado, el jugador penalizado no puede entrar en el agua hasta que el disco sea tocado por cualquier equipo.

17.3.1.3- Una vez que el jugador infractor ha sido señalado para que abandone el agua, el árbitro principal que detuvo el juego, indicará si el juego se reanuda con un “entre dos”, un saque a favor o un tiro de penalti.

17.4. Expulsión definitiva

17.4.1. Una vez que el juego ha sido detenido por una infracción grave deliberada o conducta antideportiva repetida, el árbitro expulsará al jugador o jugadores del agua por lo que quede del partido , incluidos los tiempos extra

17.4.1.1- Una expulsión definitiva es indicada por el árbitro que para el juego señalando al jugador infractor y luego a la zona de penalización mientras traza con el otro brazo un arco de 90° con la palma de la mano mirando el agua.

17.4.1.1.1.-El jugador infractor expulsado para el resto del partido debe ir al punto de castigo designado y permanecer allí hasta que concluya el partido.

17.4.1.1.2- Un jugador expulsado por el resto del partido no puede ser sustituido.

17.4.2. Una vez se le ha indicado al jugador infractor que abandone el agua, el abitro que detuvo el juego indicará si el juego debe ser reanudado con un entre dos o un disco en ventaja o un tiro de penalti.

17.4.3. En el caso de una infracción grave deliberada o de repetida conducta antideportiva por un miembro del equipo (manager, ayudante del manager, entrenador, medico, etc....) El juego se detendrá y los árbitros expulsarán al infractor de la piscina y del banquillo, durante el resto del partido. Esta expulsión incluye los tiempos extras si estos son necesarios de manera que el miembro del equipo ya no pueda perturbar el desarrollo del partido, ni seguir dirigiendo, o ejerciendo ninguna influencia en el equipo.

17.4.4. En caso de Expulsión Definitiva, el Árbitro del Partido debe aportar un parte al Jurado del Torneo en cuanto sea posible, tras el juego y el Jurado del Torneo decidirá sobre otras penalizaciones adicionales que puedan ser aplicadas a cualquier individuo implicado durante todo el Torneo.

17.5. Entre dos (ver Figura 17A)

17.5.1. Para cualquier infracción leve o accidental o cualquier otra razón considerada necesaria, una vez se ha detenido el juego, los árbitros pueden conceder un “entre dos”, para que ningún equipo tenga ventaja o de acuerdo con las Reglas 17.2, 17.3, 17.4

17.5.1.1 - El árbitro indicará el Entre Dos cruzando ambos puños por encima de su cabeza.

17.5.1.2 - Cuando se ha concedido un Entre Dos, el juego se reanuda desde la superficie como sigue:

17.5.1.2.1 El disco se situará en el punto donde la infracción ocurrió, nunca a menos de 2 metros de la banda y/o 5 metros de la línea de fondo.

17.5.1.2.2 Los dos árbitros acuáticos trazarán una línea imaginaria que cruce a lo ancho el área de juego, alineada con el disco, y ambos equipos deben estar a cada lado de la línea con todos los jugadores en la superficie. Ej. Con el tubo fuera del agua. Los jugadores pueden colocarse en cualquiera lado del área de juego entre la portería que defienden y la línea imaginaria.

17.5.1.2.3 - Cuando el disco esté colocado en la línea, los árbitros acuáticos indicaran al árbitro principal que el juego se va a reanudar levantando un brazo recto en el aire con la mano abierta.

17.5.1.2.4 - Una vez el árbitro principal ha dado la señal de reanudar el juego, un jugador de cada equipo se prepara para tomar posesión del disco.

17.6. Saque a favor (ver figura 17B)

17.6.1. Para cualquier infracción de las reglas en la que el juego se detenga, dependiendo de la gravedad de la falta, los árbitros pueden avisar al jugador infractor y/o equipo, conceder un saque a favor y/o penalización de tiempo contra el equipo infractor y el jugador, o expulsar totalmente al jugador infractor.

17.6.2. Para reanudar el juego:

17.6.2.1 - El disco se sitúan en el punto donde la infracción se ha producido, excepto cuando la infracción ocurre lejos del disco, en cuyo caso el disco se situara en el lugar en el que estaba cuando el juego fue detenido. El disco nunca se sitúa a menos de dos metros de la línea de banda o 5 metros de una línea de fondo.

17.6.2.2 - Primero los dos árbitros acuáticos se sitúan sobre el disco. A continuación levantan una mano haciendo la señal de “parar” con la palma hacia el equipo infractor para indicar un saque a favor. Luego los árbitros se alejan 3 metros del disco hacia el equipo infractor y trazan una línea imaginaria que atraviesa a lo ancho el área de juego. Todos los jugadores del equipo infractor deben situarse tras esa línea.

17.6.2.2.1 - Si el equipo infractor no se coloca y permanece detrás de la línea de 3 metros hasta que el juego se reanude, como penalización adicional, el disco puede ser adelantado 3 metros más hacia la portería del equipo infractor.

17.6.2.3 - Los jugadores del equipo que ha sufrido la infracción se preparan para tomar posesión del disco situándose en cualquier parte del área de juego.

17.6.2.4 - Cuando ambos equipos estén en posición, los árbitros acuáticos indicaran al árbitro principal que el juego va a ser reanudado levantando en el aire un brazo recto con la palma abierta y el otro indicando la línea de 3 metros.

17.6.3. Una vez el árbitro principal ha dado la señal de reanudar el juego el equipo que ha recibido la infracción debe tomar posesión en 5 segundos.

17.6.3.1 - Si el equipo que tiene que sacar tarda más de 5 segundos desde la señal del árbitro principal, el saque a favor se anula. El juego entonces se reanuda con un “entre dos”.

17.6.3.2 - Los jugadores del equipo infractor pueden sumergirse pero no deben cruzar la línea imaginaria trazada por los árbitros hasta que el equipo contrario haya tomado posesión del disco.

FIGURA 17ª ENTRE DOS

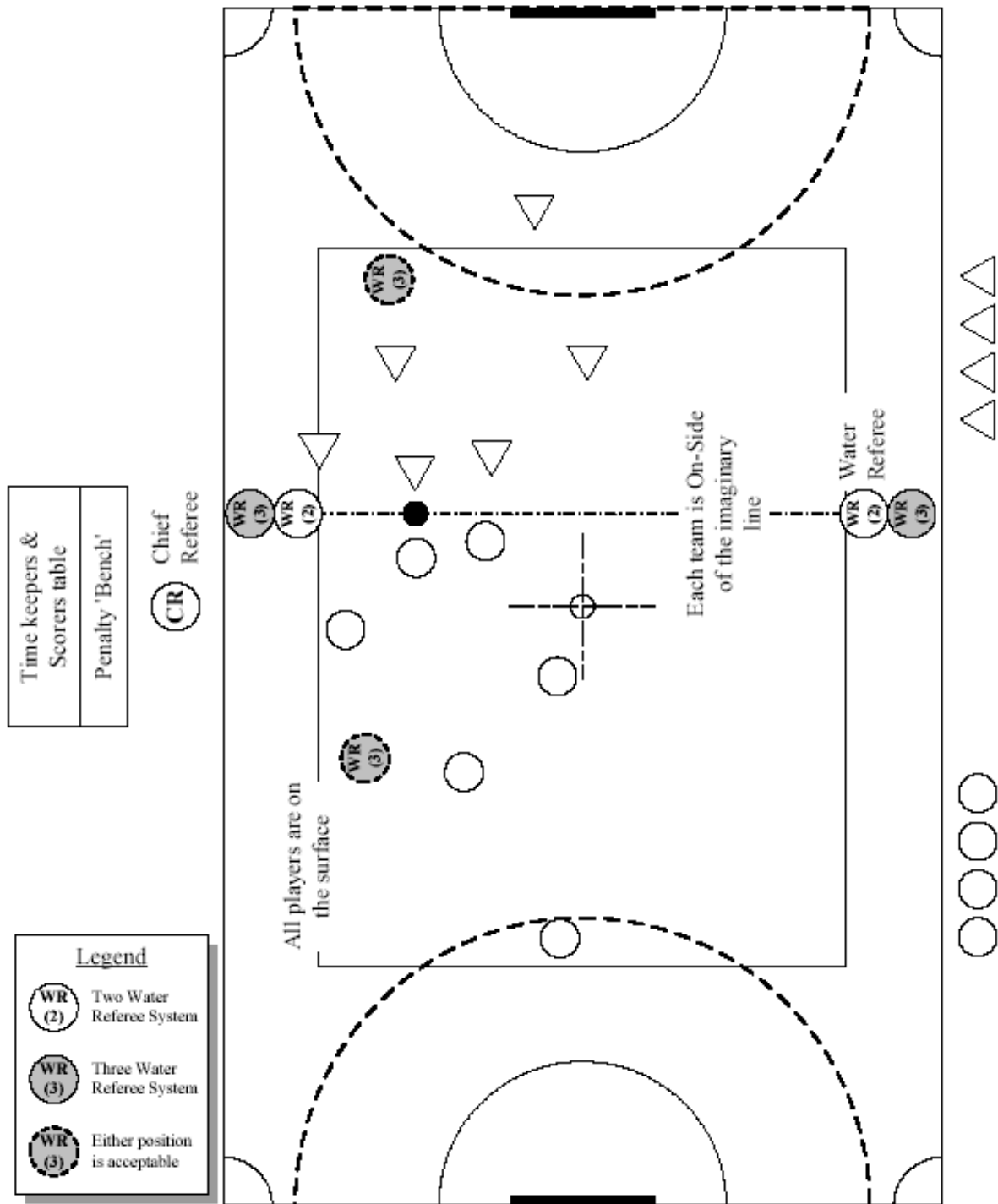
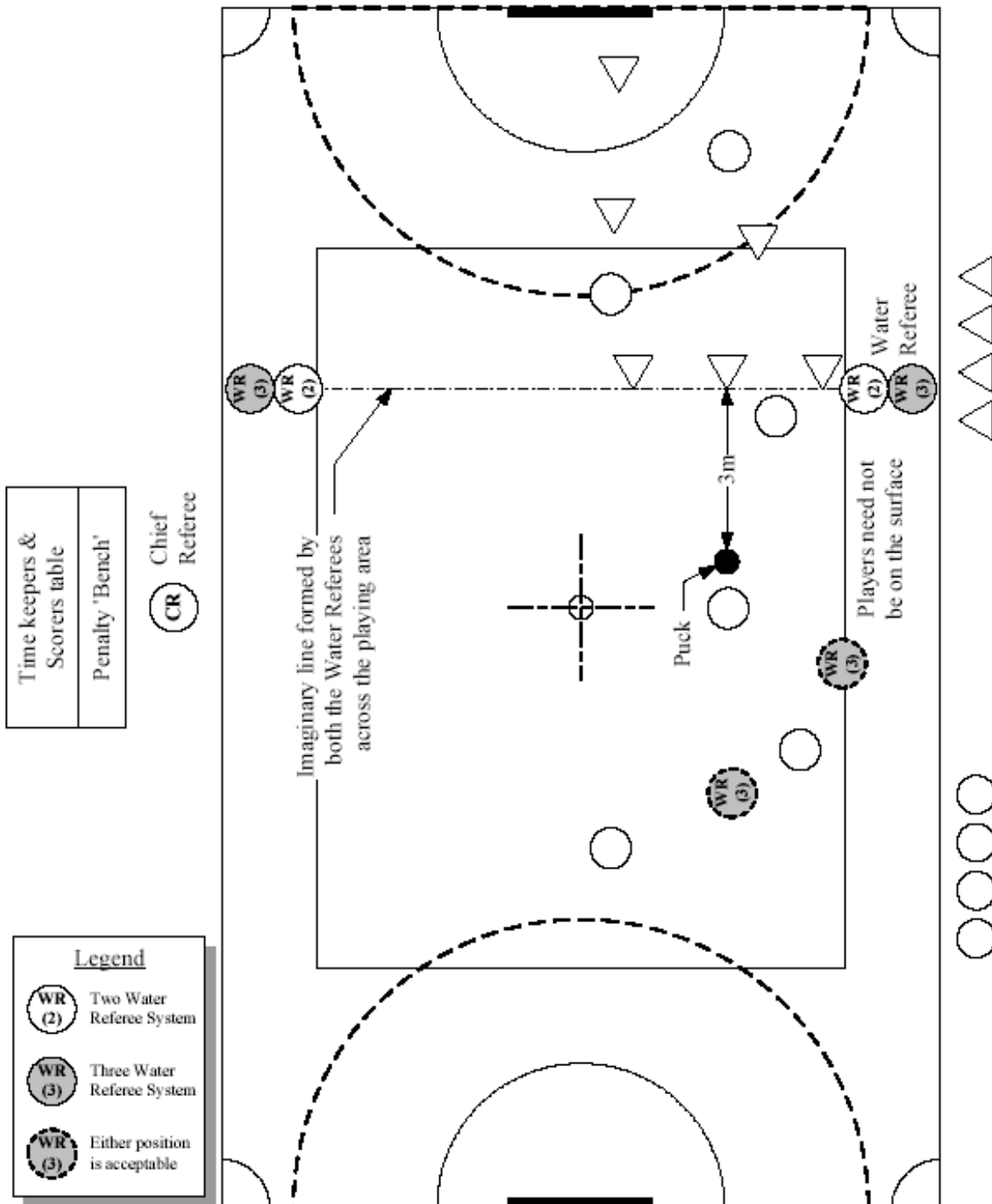


FIGURA 17B

SAQUE A FAVOR



17.7. Penalizaciones de tiempo

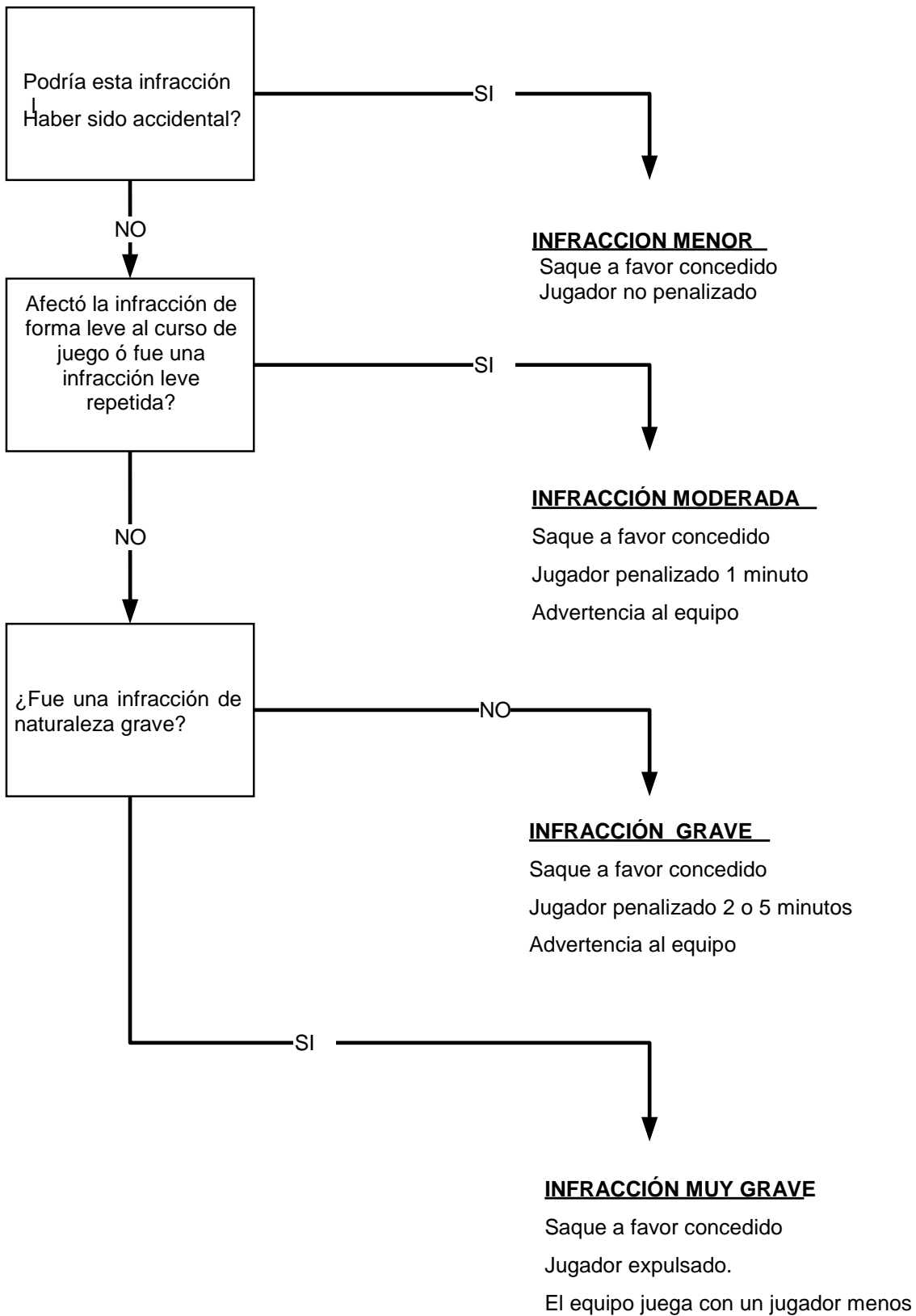
17.7.1 La tabla de la siguiente página es la lista de penalizaciones de tiempo que se aplicaran a los jugadores al cometer las infracciones listadas.

REGLA	FALTA	Primera infracción		Segunda infracción		Tercera en	Señal usada
		Accidental	Deliberada	Accidental	Deliberada		
16.3.1	Salida incorrecta	Aviso al equipo	1 minuto	1 minuto	2 minutos	2 minutos	Detención
16.3.2	Permanecer de pie en el área de juego	Aviso individual	1 minuto	Aviso individual	2 minutos	2 minutos	Obstrucción
16.3.3	Pérdida de tiempo		Aviso al equipo		1 Minuto y ventaja	1 minuto	Pérdida de tiempo/Conducta antideportiva
16.3.4	Más de 6 jugadores en el área de juego	1 Minuto	2 o 5 minutos (5 minutos si se usa para detener una escapada de gol)	1 minuto	*2 o 5 minutos (5 minutos si se usa para detener una escapada de gol)	2 o 5 minutos (5 minutos si se usa para detener una escapada de gol)	Sustitución ilegal
16.3.5	Adelantar el disco ilegalmente	Aviso individual	Aviso individual	Aviso al equipo	1 minuto	2 minutos	Avance ilegal del disco
16.3.6	Coger el disco con la mano	Aviso individual	2 o 5 minutos*	Aviso individual	2 o 5 minutos*	2 o 5 minutos*	Avance ilegal del disco
16.3.7	Elevar/transportar el disco	Aviso individual	2 minutos	Aviso individual	2 minutos	2 minutos	Avance ilegal del disco
16.3.8	Obstrucción con infracción (Empujón)	Aviso individual	1 minuto	Aviso o 2 minutos*	2 minutos	2 minutos	Obstrucción
16.3.8	Obstrucción con infracción (Tironear)	Aviso individual	1 minuto	Aviso o 2 minutos*	2 minutos	2 minutos	Obstrucción
16.3.8	Obstrucción defensiva	Aviso individual	1 minuto	Aviso o 2 minutos*	2 minutos	2 minutos	Obstrucción
16.3.9	Conducta antideportiva		2 min o 5 min o expulsión*		2 min o 5 min o expulsión	2 o 5 minutos o expulsión*	Conducta antideportiva
16.3.10	Parada ilegal de un gol	Aviso individual y a) tiro de penalti o b) Penalti Gol	2 minutos y a) un tiro de penalti o b) Penalti Gol	Aviso individual y a) tiro de penalti o b) Penalti Gol	2 o 5 minutos* y a) Tiro de Penalti o b) Penalti Gol	2 o 5 minutos* y a) Tiro de Penalti o b) Penalti Gol	Parar ilegalmente el disco
16.3.11	Cubrir/obstruir el disco	Aviso individual	aviso o 1 minuto	Aviso o 1 minuto*	2 minutos	2 minutos	Obstrucción
16.3.12	Conseguir el disco usando obstrucción	Aviso individual	Aviso o 1 minuto*	aviso o 1 minuto*	2 minutos	2 minutos	Obstrucción
16.3.13	Agarrar a un oponente	Aviso individual	2 minutos	Aviso o 2 minutos*	2 o 5 minutos*	2 o 5 minutos*	Conducta antideportiva
16.3.14	Quitar equipación	Aviso individual	5 minutos	Aviso o 1 minuto*	5 minutos	Expulsión del juego	Conducta antideportiva
16.3.15	Insultos		2 o 5 minutos*		2 o 5 minutos*	5 minutos o expulsión*	Conducta antideportiva
16.3.16	Negarse a acatar una decisión arbitral		2 o 5 minutos*		5 minutos	5 minutos o expulsión o pérdida del juego (Si el jugador no se va)*	Conducta antideportiva
16.3.17	Atacar/ herir		Expulsión del juego		Expulsión del juego	Expulsión del juego	Conducta antideportiva
16.3.3	Tirar el disco fuera de los límites del campo	Aviso al equipo	1 minuto	Aviso al equipo	1 minuto	1 minuto	Fuera de banda
16.3.18	Agarrar las barreras/porterías	Aviso individual	1 minuto	Aviso individual o 1 minuto*	2 minutos	2 minutos	Agarrar las barreras
16.3.19	Uso ilegal del brazo libre	Aviso individual	1 minuto	Aviso individual o 1 minuto*	2 minutos	2 o 5 minutos*	Uso ilegal del brazo libre
16.3.20	Sacar deliberadamente el disco de la portería		5 minutos		5 minutos	Expulsión del juego	Conducta antideportiva
16.3.21	Juego peligroso (tiros a la cabeza etc.)**	Aviso al equipo y 2 minutos	Aviso al equipo y 5 minutos	2 minutos o 5 minutos*	expulsión	Expulsión del juego	Conducta antideportiva
16.3.22	Abandonar la zona de castigo incorrectamente		1 minuto		1 minuto	1 minuto	Breaking/conducta antideportiva
16.3.23	Infracciones del stick	Aviso individual	1 minuto	aviso o 1 minuto*	2 minutos	2 o 5 minutos*	Infracción del stick

Nótese que la falta no puede ser accidental *

Nótese que el árbitro tiene potestad para elegir entre las penalizaciones indicadas *

* Un tiro desviado que acaba en un golpe en la cabeza no es juego peligroso.



17.8. Tiro de Penalti (ver Figura 17C)

17.8.1. En el caso de cualquier infracción ocurrida dentro del área de 3 metros de gol, que evite un probable gol, el árbitro acuático indicará al árbitro principal que detenga el juego, subiendo y bajando un puño en un movimiento de bombeo para indicar que se ha concedido un tiro de penalti contra el equipo infractor. El reloj se parará, el árbitro puede también penalizar al jugador infractor con una advertencia, una penalización de tiempo o una expulsión, a su criterio

17.8.2. Para preparar un tiro de penalti:

17.8.2.1.- El disco se sitúa directamente en frente de la portería del equipo infractor, en el punto de penalti que está situada a la mitad de la línea de fondo y exactamente a 3 metros de dicha línea de fondo.

17.8.2.1.1.-El capitán del equipo que ha recibido la infracción selecciona dos (2) atacantes de entre los jugadores y los suplentes, que, inicialmente, se sitúan en la superficie y detrás del disco.

17.8.2.2.-- El capitán del equipo infractor elige un (1) defensor de entre los jugadores disponibles, incluidos los sustitutos, quien, inicialmente estará en la superficie cerca del punto medio de la línea de fondo y con una mano en contacto con la pared de dicha línea.

17.8.2.3.-- Ninguno de los jugadores penalizados, ya sea con una penalización de tiempo o expulsión, pueden ser elegidos para parar un tiro de penalti.

17.8.2.4.-- Todos los jugadores restantes de ambos equipos deben volver a sus respectivas zonas de sustitución

17.8.2.5.--Los dos árbitros acuáticos se sitúan en la superficie cerca de la línea de fondo, uno a cada lado de la línea punteada de 6 metros que marca el área de penalti. Si se usa un tercer árbitro acuático, este se situará detrás de los jugadores del equipo que ha recibido la falta.

17.8.3. Al comprobar que todas las personas están correctamente colocadas en su posición y que los árbitros acuáticos han levantado los brazos con la mano abierta, dará la señal para que se juegue el tiro de penalti.

17.8.4. Una vez que se ha dado la señal para comenzar un tiro de penalti:

17.8.4.1.- Los jugadores atacantes pueden sumergirse inmediatamente, y moverse hacia cualquier posición legal (ej: no hará obstrucción al defensor) pero debe tomar posesión del disco en 5 segundos. Si no lo logra, el tiro de penalti se considera defendido con éxito.

17.8.4.2.- Una vez que uno de los jugadores atacantes toma posesión, se continúa el juego hasta que el penalti se haya resuelto.

17.8.4.3.- El otro jugador atacante puede sumergirse y entre los dos atacantes intentar retener la posesión del disco y marcar un gol maniobrando por toda el área de penalti, evitando que el defensor tome posesión del disco y lo saque del área de penalti.

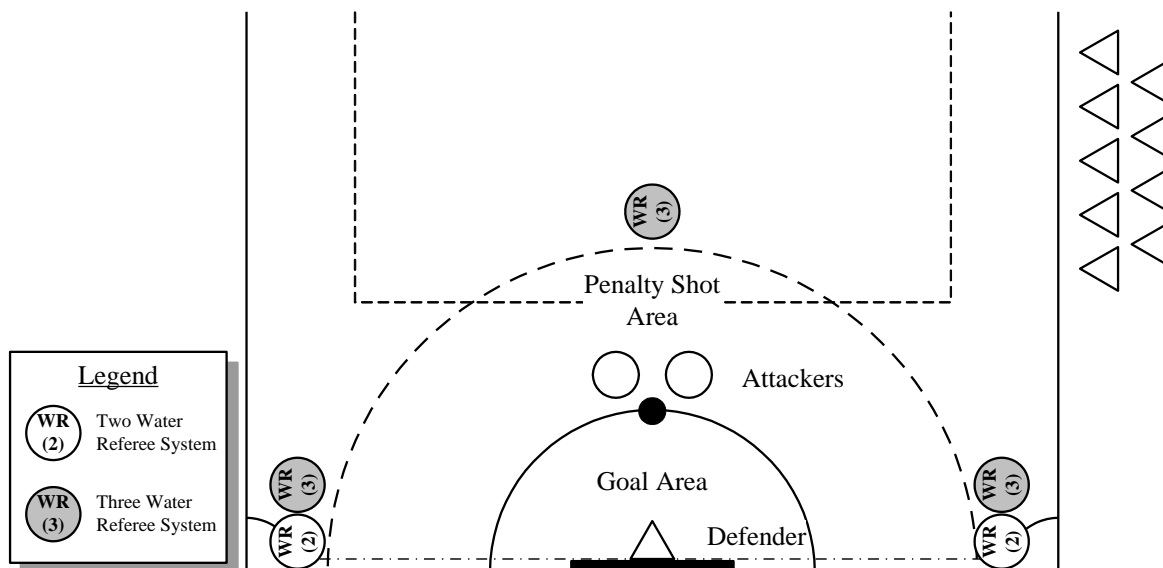
17.8.4.3.1.Si el cualquiera de los equipos saca completamente el disco del área de tiro de penalti, el juego se para y se considera que el penalti ha sido defendido con éxito. Los árbitros acuáticos lo indicarán con la serie de señales de “no gol”

17.8.4.4.-Si cualquier jugador atacante comete una infracción estando en curso el tiro de penalti, el árbitro acuático que vea la infracción hará inmediatamente una señal para que el juego sea detenido y hará una advertencia al jugador infractor. Se considera que el tiro de penalti ha sido defendido con éxito. I-e. No hay gol, incluso aunque se hay marcado uno antes de que el árbitro pudiera parar el juego.

17.8.4.5.-Si el jugador defensor comete una infracción estando el tiro de penalti en curso, el árbitro acuático que vea la infracción realizará inmediatamente las señal de “gol” y amonestará al jugador. Se considerará que se ha marcado un gol.

FIGURA 17C

TIRO DE PENALTI



TODOS LOS DEMAS JUGADORES DEBEN VOLVER A SUS RESPECTIVAS AREAS DE SUSTITUCION EXCEPTO LOS TRES (3) JUGADORES IMPLICADOS EN EL TIRO DE PENALTI.

17.8.4.6. El jugador defensor, a su criterio, se sumergirá y deberá tener una mano en contacto con la pared de la línea de fondo hasta que el atacante haya tomado posesión del disco. Desde ese momento, el defensor ya no tiene que seguir tocando la pared con la mano. El jugador defensor intentará no solo evitar que un gol sea marcado, sino también tomar posesión del disco para sacarlo totalmente del área queda dentro de la línea punteada de 6 metros. Ej. Fuera del área de tiro de penalti.

17.8.4.7. Los árbitros acuáticos, bajo su criterio, se sumergirán, se asegurarán de que el atacante toma posesión en 5 segundos, y señalarán al árbitro principal que pare el juego cuando el tiro de penalti se haya resuelto, ya sea al marcar un gol o al sacar el disco del área de tiro de penalti.

17.8.5. Una vez el tiro de penalti ha sido jugado, tanto si se ha marcado un gol como si no, el partido se reanudará como dice la Regla 15.1

17.8.6. Una vez se haya concedido un tiro de penalti, debe ser jugado, incluso si el tiempo del partido ha terminado.

17.8.7. Durante la ejecución de un tiro de penalti, los cronómetros, tanto del partido como de las penalizaciones, deben ser detenidos. Una vez se conceda el gol o éste sea detenido, los cronómetros serán puestos en marcha de nuevo por el árbitro principal.

17.9. Penalti gol

17.9.1. Solamente en casos extremos, para infracciones graves cometidas en cualquier parte del área de juego, incluyendo el área de gol, y en circunstancias donde casi con certeza se hubiera podido marcar un gol, una vez el juego ha sido parado, los árbitros pueden conceder un penalti gol al equipo que ha recibido la infracción sin jugar el tiro de penalti. Ejemplos de esta regla son:

17.9.1.1. Las infracciones que evitan que un disco entre en la portería o que eviten que se marque un gol que era casi cierto..

17.9.1.2. Infracción cometida por un defensa durante un tiro de penalti.

17.9.1.3. Sustitución ilegal durante una escapada llevada a cabo para evitar la anotación de un gol.

17.9.1.4. Infracción grave cometida sobre un jugador en posesión del disco que tenga vía libre hasta la portería. (e.j. agarrar a un jugador en posesión del disco para detenerlo y que no pueda marcar)

17.9.1.5. Sacar el disco de la portería..

17.9.2. El árbitro acuático indica un penalti gol parando el juego, levantando y bajando el puño en una acción de bombeo, y a continuación levantando las manos por encima de la cabeza.

17.9.3. Cuando se haya concedido un penalti gol, el juego se reanudará con el disco situado en el centro del área de juego como en la Regla 15.1. No se dará aviso de 30 segundos.

17.10. Fuera de banda o disco fuera de los límites del campo

17.10.1. Cuando el disco sale completamente del área de juego, el árbitro detendrá el juego y concederá bien un saque a favor, bien un entre dos. Se recomenzará el juego con un entre dos si, en opinión del árbitro, ambos equipos tomaron parte en sacar el disco fuera del campo. In todos los demás casos el último jugador en tocar el disco con su stick antes de que éste salga del área de juego será considerado el jugador infractor y se le concederá un saque a favor al equipo contrario. También se puede considerar pérdida de tiempo (ver regla 16.2.3)

17.10.2. El disco se situará a dos (2) metros del lugar por donde salió del área de juego. Con una excepción: Cuando salga por la línea de fondo, el disco se situará a 5 metros de la línea de fondo y a 2 metros de la línea marcada como banda

17.11. Salidas incorrectas

17.11.1. Salida antes de tiempo o “breaking” (ver regla 16.1.1)

Al Comienzo: Saque a favor en el centro del área de juego para el otro equipo.

En un “Entre dos” Saque a favor para el otro equipo.

En un saque a favor- Se atrasa al infractor 3 metros. (Si esto ocurre a 5 metros de la línea de fondo, el disco se moverá hacia el centro del área de juego.)

17.12. Obstrucción

17.12.1. Se considera que un jugador está obstruyendo si dicho jugador procura bloquear la línea directa de otro jugador hacia el disco.

17.12.2. También se considera obstrucción si un jugador tira el disco hacia delante y el oponente se gira pero no va directamente a por el disco.

17.13. Juego peligroso

17.13.1. Si el árbitro acuático considera que el disco se ha jugado de forma peligrosa deliberadamente, aplicará 2 o 5 minutos de penalización, o expulsará al jugador para el resto del partido (tabla 17.7.1)

18. DIRECTORES DE REGLAS INTERNACIONALES

Aquí finaliza el texto de las Reglas llamada décima edición, versión 10 0

Esta edición reemplaza a todas las ediciones anteriores.

Cualquiera que necesite el uso de las imágenes publicadas en este documento puede contactar con el Editor Técnico (Jamie Phillips) via e-mail jamie@petrellyn.com o visitar su página web <http://www.petrellyn.com>.

Simon Talbot 225 Nelson Road Mount Nelson. Tasmania 7007 Australia	World Rules Director
Gilles Renaison Saint Phy 97120 Saint-Claude Guadeloupe France	Assistant World Rules Director. French Version
Woody Lee Smithsonian Marine Station 701 Seaway Dr. Fort Pierce, FL 34949 USA	Assistant World Rules Director. English Version
Maria Callado Egea Orchideeveld 11 2914 PM Nieuwerkerk aan den Ijssel The Netherlands	Assistant World Rules Director. Spanish Version
Jamie Phillips Passeig Valldaura 178 Casa 1, 3 º 3ª 08042 Barcelon Spain	Assistant World Rules Director. Technical Editor

19. (RESERVED)