



**VOLUMEN 1 (DE 2)**

**REGLAS INTERNACIONALES PARA  
HOCKEY SUBACUÁTICO**

**REQUISITOS DEL AREA DE JUEGO**

**Versión 11.0  
Julio 2018**

*Procedimientos y Obligaciones*

**Volumen 1: Requisitos del Área de Juego**

*Volumen 2: Reglas de Juego*

**HISTORIAL DE REVISIONES**

V9.1 2006  
 V10.0 Marzo 2010  
 V11.0 Julio 2018

**HISTORIAL DE ENMIENDAS****Relocalización de las Secciones entre Vol 1, Vol 2 Procedimientos y Obligaciones**

Sección #	Nombre	Nueva Sección	Sección #
1.0	Descripción, Definiciones, Edad, y Eligibilidad	Procedimientos y Obligaciones	
2.0	Área de Juego	Volumen 1	Renumerado seccion 1
3.0	Goles	Volumen 1	Renumerado seccion 2
4.0	Competencias Juego Cronograma y Ranking	Procedimientos y Obligaciones	
5.2.6 a 5.3.2	Jueces de Competencias	Procedimientos y Obligaciones	
6.0	Organismo rector	Procedimientos y Obligaciones	
7.0	Enmienda de Reglas	Procedimientos y Obligaciones	
8.0	Reglas de los Directores de Federaciones	Procedimientos y Obligaciones	
9.0	Reservado	Procedimientos y Obligaciones	
10.0	Reservado	Volumen 1	10.0
11.0	Composición del equipo sección 11.0	Volumen 1	Renumerado seccion 3
12.0	Oficiales y su Equipamiento 12	Volumen 1	Renumerado seccion 4

Sección	Cambios 2018
3.1.4	Asignación de hasta 4 miembros del personal de apoyo para todos los partidos
3.2.1	Aclaración del estilo del traje de baño.
3.2.3	Agregar la parte superior de las piernas para las marcas de los jugadores
3.3	Se reorganizaron las secciones 3.3.1 a 3.3.7 para proporcionar aclaraciones.
3.3.1	Eliminación del requisito de film protector en aletas y vidrio de seguridad.
3.3.1	Asignación para máscaras de diseño monolítico
4.5.3	Aclaración del equipo de árbitro acuático
4.5.6	Aclaración del color del disco: rosa y / o naranja

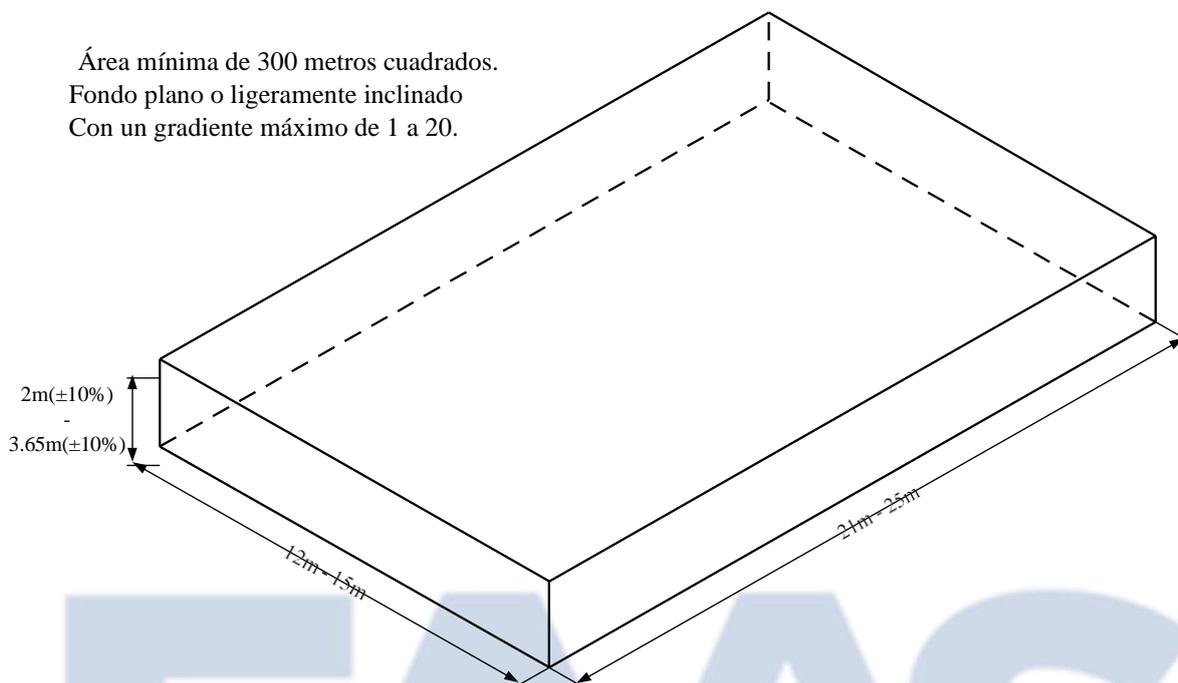
**ÍNDICE**

1.0	AREA DE JUEGO (VER FIGURAS 1A- 1E) .....	4
1.1	Área de Juego .....	4
2.0	PORTERIAS (VER FIGURA2A).....	10
3.0	COMPOSICIÓN DEL EQUIPO, EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES Y EL PALO, E IDENTIFICACIÓN DEL EQUIPO .....	11
3.1	Composición del equipo.....	11
3.2	Identificación del equipo.....	11
3.3	Equipamiento de los jugadores y el Palo.....	11
4.0	OFICIALES Y SU EQUIPAMIENTO.....	14
4.1	Numero, Titulos, y Calificaciones.....	14
4.2	Deberes del Árbitro de superficie .....	14
4.3	Deberes del Árbitro acuático.....	14
4.4	Deberes del cronometrador/anotador.....	14
4.5	Equipamiento de los árbitros y el Disco.....	15
4.5.6	El Disco (ver Figura 4A) .....	15



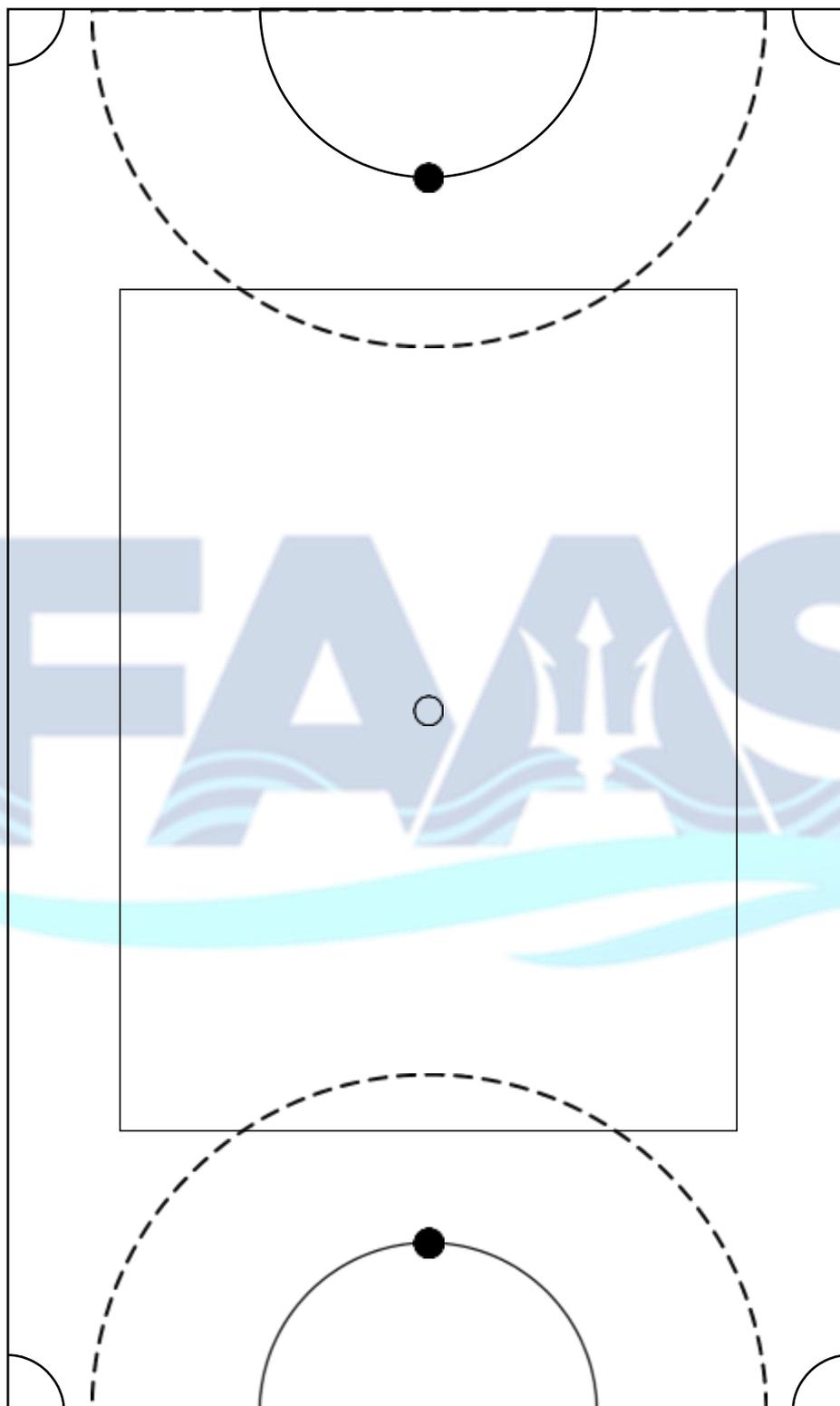
**1.0 ÁREA DE JUEGO (ver Figuras 2A - 2E)****1.1 Área de Juego**

- 1.1.1 El área de juego será una piscina o parte de ella.
- 1.1.2 El área de juego será 12m-15m de ancho y 21m-25m de largo, a condición de que el área de juego mínima sea de 300 metros cuadrados.
- 1.1.3 La superficie del fondo debe ser llano o ligeramente inclinado con una pendiente máxima de 1 a 20.
- 1.1.4 La profundidad estará entre 2 ms y 3.65 ms ambos inclusive, con una concesión del  $\pm 10\%$  con la aprobación del Director de Torneo Mundial. Los fondos menos profundos de 2 mts deben ser considerados "rápidos y seguros" por el Director de Torneo Mundial.
- 1.1.5 Las líneas de fondo deben ser de una naturaleza sólida, es decir las paredes de la piscina..
- 1.1.6 las bandas pueden ser la pared de la piscina, una barrera robusta, o una línea de demarcación en el fondo de la piscina.
  - 1.1.6.1 Las barreras deberán tener una altura mínima de 300mm..
  - 1.1.6.2 Una línea flotante no estará inmediatamente encima de una línea de demarcación en el fondo para marcar la banda en la superficie. La línea flotante debe estar fuera del área de juego.
  - 1.1.6.3 La línea de demarcación pertenece al área de juego.
  - 1.1.6.4 Para Campeonatos Mundiales, las barreras robustas o las paredes son esenciales. Para los torneos de Zona u otros torneos, se prefiere una barrera robusta o pared. Sin embargo, si no posible, una línea de demarcación es aceptable.
- 1.1.7 A cada extremo del área de juego, centrada en el punto medio de la línea de fondo, se marcará un área de penalti con una línea de puntos en el fondo para definir un semicírculo con un radio de 6 ms, y una área de gol será marcada por una línea continua en el fondo para definir un semicírculo con un radio de 3 ms.
- 1.1.8 Un Punto del Penalti se marcará en medio de un arco de 3 ms.
- 1.1.9 Un Punto Central será marcado en el centro geométrico del área de juego.
- 1.1.10 "La esquina" se define como aquella parte del área de juego limitada por la banda y la pared de fondo (o banda y líneas de fondo) y un arco circular del radio de 1 metro cuyo centro está en la intersección (o intersección proyectada en caso de una esquina curva) de las bandas y paredes de fondo (o bandas y líneas de fondo). Hay cuatro 'esquinas' así en una única área de juego.

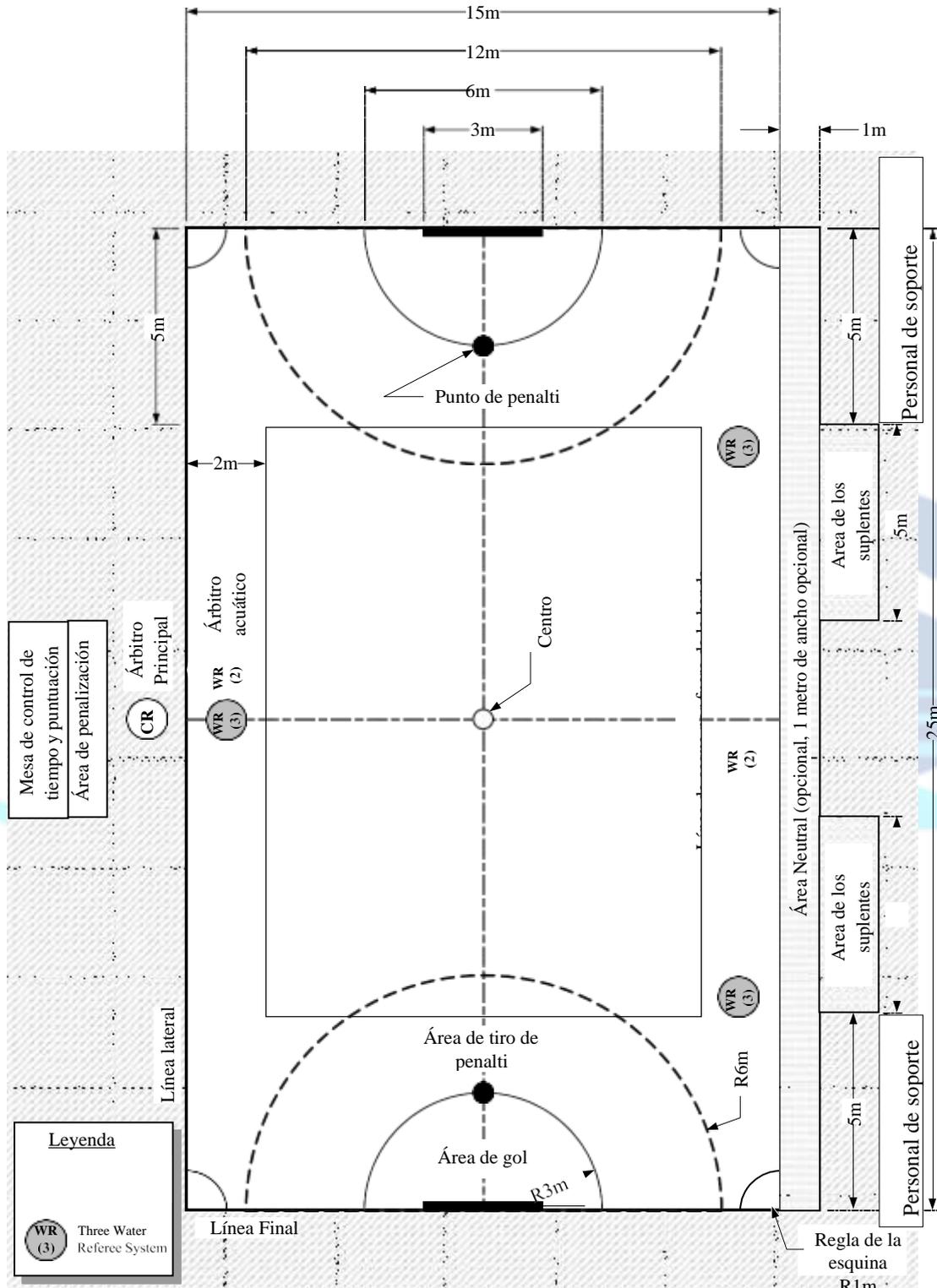
**FIGURA 1A** **DIMENSIONES DEL AREA DE JUEGO**

La profundidad del agua estará entre 2 ms y 3.65 ms, con una concesión del  $\pm 10\%$  con la aprobación del Director de Torneo Mundial. Los fondos menos profundos de 2 ms deben ser considerados “rápidos y seguros” por el Director de Torneo Mundial.

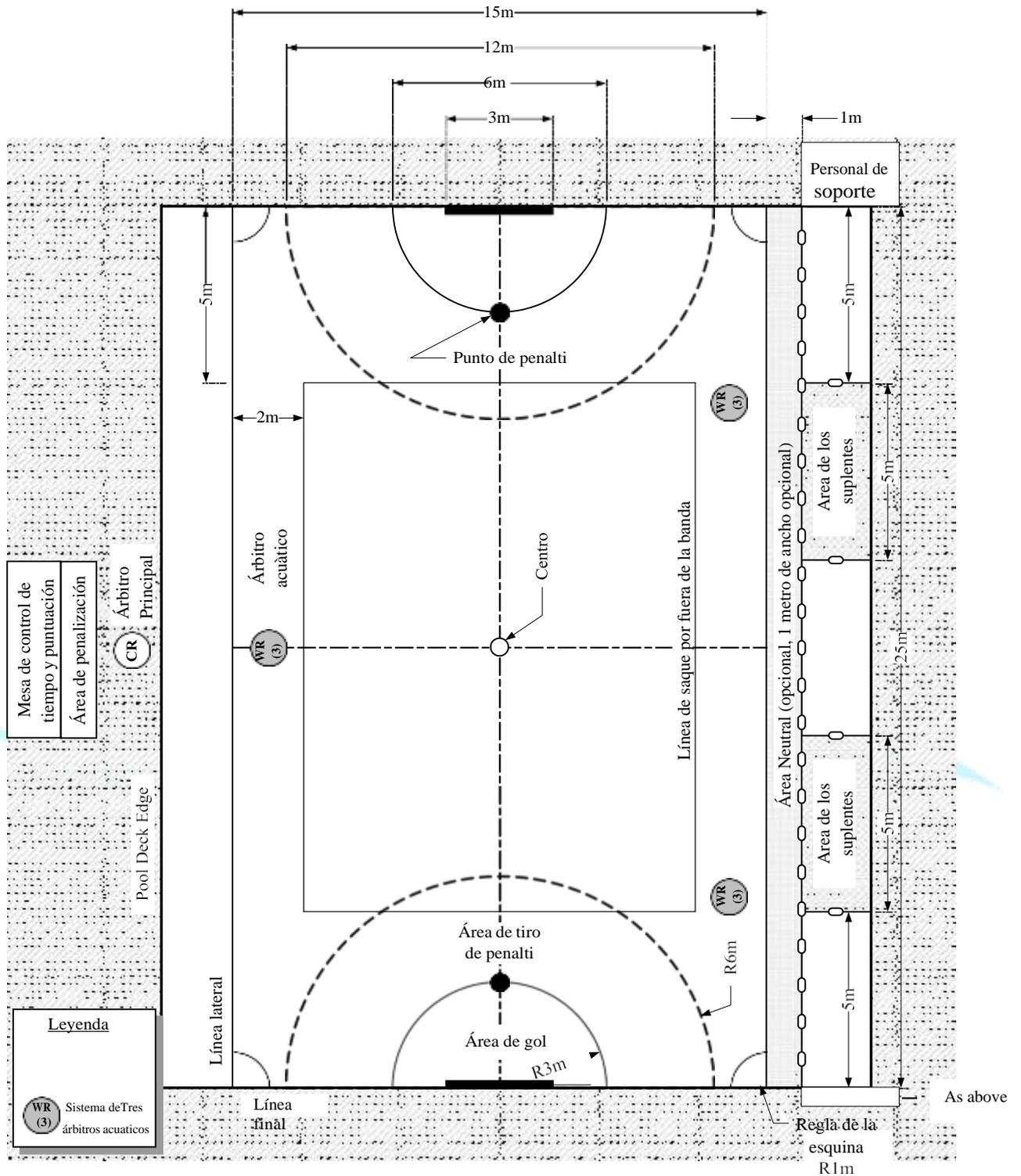
**FIGURA 1B** **SEÑALIZACIÓN DEL ÁREA DE JUEGO**



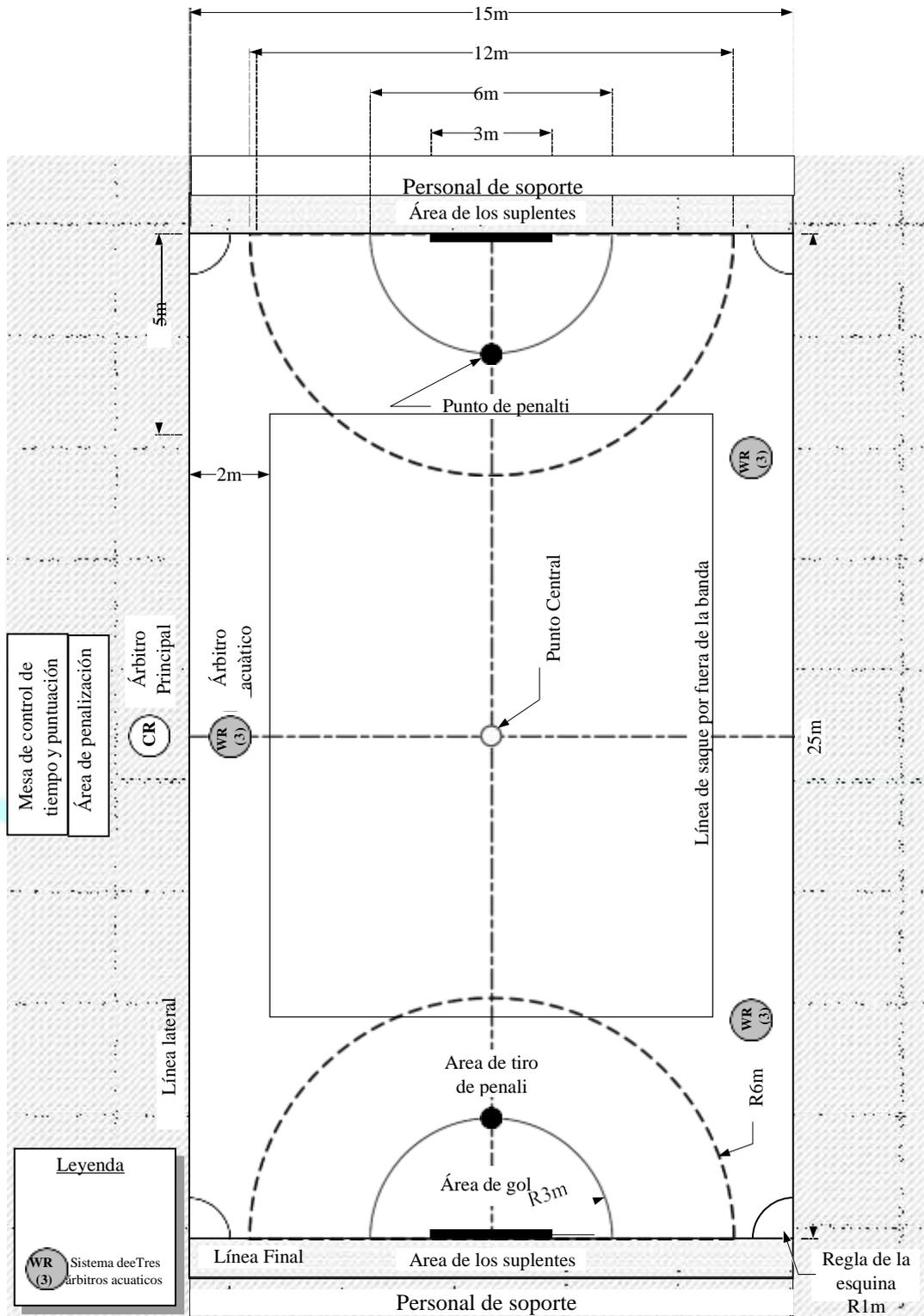
**FIGURA 1C DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE JUEGO: SUSTITUCIÓN DESDE EL BORDE**



**FIGURA 1D DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE JUEGO: SUSTITUCIÓN DESDE EL AGUA**



**FIGURA 1E DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE JUEGO: SUSTITUCIÓN DESDE LA LÍNEA DE FONDO**





### **3.0 COMPOSICIÓN DEL EQUIPO, MATERIAL DE LOS JUGADORES Y EL 'STICK', E IDENTIFICACIÓN**

#### **3.1 Composición del Equipo**

- 3.1.1 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".
- 3.1.1.1 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.
- 3.1.2 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..
- 3.1.2.1 No se podrá usar a un reserva en el caso de la lesión de uno de los jugadores.
- 3.1.2.2 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.
- 3.1.3 En el caso de una lesión o enfermedad confirmada con un certificado médico, el jugador (es) podrá (n) ser reemplazado (s) para la duración del campeonato.
- 3.1.4 Durante el juego, un equipo puede tener hasta cuatro (4) miembros del personal de apoyo para cualquier partido / juego con un máximo de dos en el agua y dos en cubierta dentro de las respectivas áreas designadas. Los nombres del personal de apoyo deben figurar en la lista del equipo.
- 3.1.4.1 El personal de apoyo solo puede estar en el área inmediatamente adyacente al área de sustitución hasta la final pared. Pueden ir al área de la pared trasera durante los tiempos muertos del equipo, al principio y al final de cada cronometraje período.

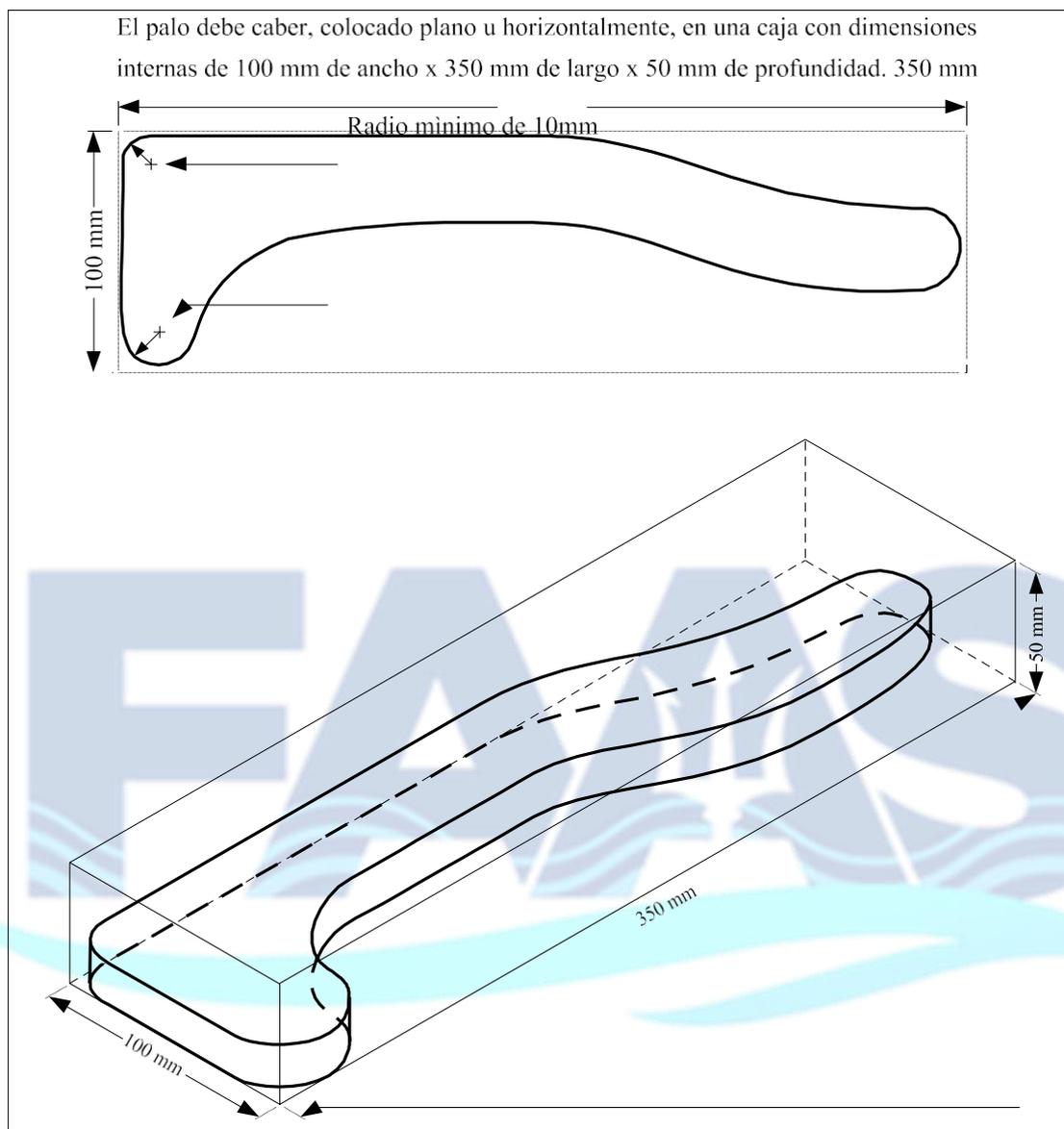
#### **3.2 Identificación del equipo**

- 3.2.1 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 equipos, 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). Ambos equipos necesitan la aprobación del director del torneo antes de la llegada a la competición.
- 3.2.2 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.
- 3.2.3 Para ayudar a identificar cada jugador, estos deberán marcarse en ambos brazos y piernas con el mismo número que su gorro. El número debe tener una altura mínima de 75mm (~3 pulgadas), en un color que contraste con el color de piel.
- 3.2.4 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.

#### **3.3 Equipación de los jugadores y el 'stick'**

- 3.3. Cada jugador deberá estar equipado con una máscara, snorkel, protector bucal, gorra, stick, guante (s) y aletas. Además pueden tener coderas / rodilleras.
- 3.3.1. La máscara debe ser una máscara de diseño de lente doble, una máscara de diseño de lente única que incorpore un divisor / soporte central en el marco de la máscara o una máscara de diseño de marco monolítico de plástico. Todas las lentes deben estar compuestas de material de grado de seguridad resistente a roturas.
- 3.3.2 La protección para las manos ( ej, guante) no deberá contener materiales para reforzantes rígidos o punzantes.
- 3.3.3 El guante de protección no puede tener membranas entre los dedos u otro diseño que ayude al nadar.
- 3.3.4 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 Árbitro.

- 3.3.5 Un tubo flexible no metálico y los jugadores llevarán un dispositivo / protector que los proteja adecuadamente contra lesiones en los dientes y encías.
- 3.3.6 Se deben usar gorros con protectores auditivos de goma o polietileno firme.
- 3.3.7 También se pueden usar rodilleras y / o coderas protectoras si es necesario, siempre que estén construidas con materiales blandos.
- 3.3.8 No se pueden usar cinturones de plomos ni trajes de neopreno.
- 3.3.9 El stick (ver Figura 3A)
- 3.3.9.1 Materiales: El stick de hockey subacuático estará hecho de madera o plástico u otro material aprobado.
- 3.3.9.2 Dimensiones: El stick debe caber completamente en una caja con las dimensiones interiores de 100mmx350mmx50mm.
- 3.3.9.3 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 mínimo de las esquinas del stick será de 10mm en todo su perímetro (ver figura 3A).
- 3.3.9.4 Seguridad: El Stick debe considerarse seguro. Debe ser estructuralmente sólido y los bordes donde las superficies se cruzan deben estar redondeados de manera que no puedan causar daño. Si el Árbitro Principal o Árbitro acuáticos determina que el palo puede causar daño, el palo puede ser retirado del juego para ese partido.
- 3.3.9.5 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 acuáticos determinan que el símbolo o iniciales crean confusión con el color del stick, dicho stick puede ser vetado para jugar el partido.
- 3.3.9.6 El Stick se puede asegurar a la mano de una manera que no cause daño, sea peligrosa o interfiera con el disco.
- 3.3.9.7 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.

**FIGURE 3A EL STICK**

(drawing not to scale)

- El stick debe acomodarse en una caja de 100mm x 350mm x 50mm.
- El radio mínimo alrededor del borde perimetral de todo el stick es como se muestra en la figura 3A.
- 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..

#### **4.0 ASISTENTES Y SU EQUIPAMIENTO.**

##### **4.1 Numero titulación y calificación**

- 4.1.1 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 árbitro principal.
- 4.1.2 El árbitro principal y los árbitros acuáticos serán árbitros internacionales calificados, designados por la autoridad de la federación subacuática y registrado en la comisión de hockey subacuático de la CMAS.
- 4.1.3 El cronometrador y el encargado del marcador serán árbitros calificados por la Federación.

##### **4.2 Deberes del árbitro principal.**

- 4.2.1 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.
- 4.2.2 El árbitro principal es responsable de:
  - 4.2.2.1 Todos los aspectos y conducta general del partido y jugadores.
  - 4.2.2.2 Instruir a los equipos contrincantes de cualquier requisito especial del partido.
  - 4.2.2.3 Señalizar el principio y el final o interrupciones del partido de acuerdo a las reglas 15.1 y 15.3.
  - 4.2.2.4 Observar cualquier infracción de las reglas que pudiera ser solo visible desde fuera del agua y aplicar las penalizaciones apropiadas a los infractores.
  - 4.2.2.5 Detener y reiniciar el juego como resultado de detención de tiempo o tiempos muertos.
  - 4.2.2.6 Determinar que las sustituciones se hacen correctamente.
  - 4.2.2.7 Autorizar (o delegar en otro oficial cualificado autorizado) la reentrada en el agua de jugadores penalizados cuando le avise el cronometrador /encargado del marcador.
    - 4.2.2.7.1 Aplica *Regla 17.3.1.2.3* si la finalización de la penalización cronometrada ocurre mientras el juego está parado.
  - 4.2.2.8 Nombrar los árbitros debidamente calificados para inspeccionar el equipamiento personal y del equipo de todos los jugadores antes del partido.

##### **4.3 Funciones de los árbitros acuáticos**

- 4.3.1 Los árbitros acuáticos ejercen sus funciones desde el agua.
- 4.3.2 Son conjuntamente responsables de:
  - 4.3.2.1 Hacer cumplir las reglas en todo momento.
  - 4.3.2.2 Indicar al árbitro principal que detenga el juego cuando se marca un gol.
  - 4.3.2.3 Indicar al árbitro principal que detenga el juego en caso de que se produzca alguna infracción.
  - 4.3.2.4 Otorgar las sanciones apropiadas por infracciones de las reglas..
  - 4.3.2.5 Asegurarse de que el disco esté colocado en la posición correcta e indicarle al Árbitro principal que el partido está listo para ser reiniciado.
  - 4.3.2.6 Asegurarse que las porterías están alineadas en su correcta posición en todo momento.
  - 4.3.2.7 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.

##### **4.4 Funciones del cronometrador/encargado del marcador**

- 4.4.1 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.
- 4.4.2 Las responsabilidades del cronometrador (es)/encargado (s) del marcador son:
  - 4.4.2.1 Cronometrar el juego e indicar la finalización de cada tiempo (parte) al árbitro principal.
  - 4.4.2.2 Cronometrar el tiempo que los jugadores expulsados deben estar fuera del agua uno (1), dos (2), o cinco (5) minutos e indicar al árbitro principal cuando pueden volver a entrar en el agua.
  - 4.4.2.3 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.
  - 4.4.2.4 Asegurarse de que todos los goles se muestran en el marcador y son anunciados en cuanto son marcados.
  - 4.4.2.5 Anunciar el marcador final una vez los detalles del partido han sido verificados y firmados por los

árbitros.

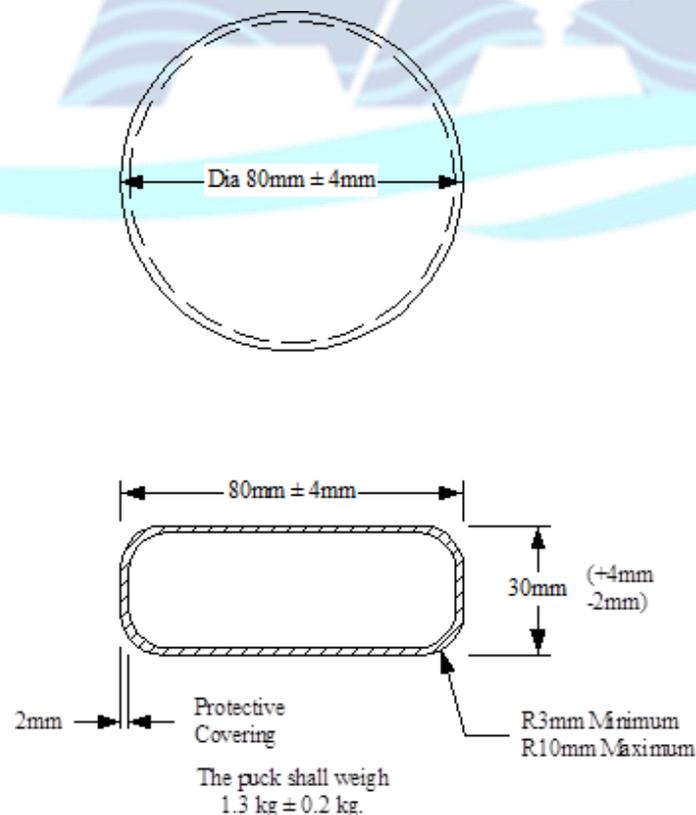
#### **4.5 Equipamiento de los árbitros y disco**

- 4.5.1 El árbitro principal estará equipado con un sistema que le permita realizar una señal audible por encima de la superficie y dentro del agua.
- 4.5.2 Cada Árbitro acuático deberá estar equipado con: máscara, snorkel y aletas, según la regla 3.3.
- 4.5.3 Cada Árbitro acuático también deberá usar una camisa claramente distinguible, gorra roja con protectores para los oídos y un par de guantes de colores brillantes, que siempre deben ser de color naranja brillante o amarillo para las competiciones importantes.
- 4.5.4 El (Los) cronometrador (es) deberán estar equipados con instalaciones de cronometraje adecuadas, suficientes para cronometrar tanto el partido como al menos dos jugadores expulsados del agua por una penalización de tiempo.
- 4.5.5 El (los) anotador (es) estarán equipados con los medios adecuados para llevar un registro escrito del partido y un marcador que sea visible desde todas las partes del área de juego.

#### **4.5.6 El Disco (ver Figura 4A)**

- 4.5.6.1 El disco tendrá un diámetro de 80mm,  $\pm 4$ mm; y un grosor de 30mm,  $+4$ mm,  $-2$ mm. Estas son las dimensiones externas, que incluyen el disco y la cubierta protectora.
- 4.5.6.2 El radio de la curvatura de los bordes del disco con o sin cubierta, será de 3mm a 10 mm.
- 4.5.6.3 El disco pesará 1,3kg,  $\pm 0,2$ kg.
- 4.5.6.4 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.
- 4.5.6.5 En los Campeonatos oficiales del Mundo O Zona, el disco deberá tener la aprobación del Director de campeonatos mundiales.

**FIGURE 4A EL DISCO**





**VOLUMEN 2 (DE 2)**

**REGLAS INTERNACIONALES  
DE HOCKEY SUBACUATICO**

**REGLAS DE JUEGO**

**Version 11.00  
Julio 2018**

*Procedimientos y Obligaciones*  
*Volumen 1: Requisitos del Área de Juego*  
**Volumen 2: Reglas de Juego**

**HISTORIAL DE REVISIONES**

V9.1 2006  
 V10.0 Marzo 2010  
 V11.0 Julio 2018

**HISTORIAL DE ENMIENDAS****Relocalización de las Secciones entre Vol 1, Vol 2 Procedimientos y Obligaciones**

Sección #	Nombre	Nueva Sección	Sección #
11.0	Composición del equipo	Volumen 1	Ahora 3.0
12.0	Oficiales y su Equipamiento	Volumen 1	Ahora 4.0

Section	Changes 2018
13.1.8	Actualización de la señal de Gol
13.1.23	Cambie "Banda" por "Portería" en el encabezado de la sección
13.1.24	La señal de la regla de ventaja cambió ahora por sobre la superficie
13.1.26	Cambiar jugador/es a jugador
14.2.3.1	Se agregó en el período de muerte súbita detener el reloj.
14.2.3.2	Se agregó "sonido" para reanudar el juego.
14.2.5	Eliminado "sin interrupción"
15.1.2	Referencia de regla agregada
15.1.4.2	Eliminación de la referencia a 2 árbitros
15.1.8 /	Aclaración del inicio / parada de la reproducción mediante el sistema de sonido
15.2.1	Eliminado 15.2.1.1 y re-enumerado 15.2.1.2 - 15.2.1.17
16.3.18	Se agregó "o el gol"
17.3.1.1.1	Se agregó una aclaración sobre cuándo comienza el tiempo de penalti.
17.8.7	Se agregó una aclaración cuando el tiempo se detiene / reinicia para un tiro penalti.
17.9.3	Se agregó "no permitido" para reanudar el juego después de un penalti
17.11	Se actualizó la sección de inicios incorrectos
18	Eliminado las reglas internacionales de los Directores

**TABLE OF CONTENTS**

13.1	SEÑALES (VER FIGURAS 13A-13G).....	5
13.1.1	Listos para comenzar el juego .....	7
13.1.2	Parada del juego.....	7
13.1.3	Tiempo .....	7
13.1.4	Entre dos.....	7
13.1.5	Falta a favor .....	8
13.1.6	Expulsión temporal.....	8
13.1.7	Expulsión Definitiva.....	8
13.1.8	Gol .....	8
13.1.9	No Gol, o Gol Defendido correctamente (Tiro de Penal).....	9
13.1.10	Tiro de Penal .....	9
13.1.11	Penal Gol.....	9
13.1.12	Tiempo muerto de equipo.....	9
13.1.13	Uso Ilegal del brazo libre .....	10
13.1.14	Obstrucción, empujón, bloqueos, o agarrar/tirar.....	10
13.1.15	Avance del disco con el guante, Mano libre, o Cuerpo.....	10
13.1.16	Para Ilegal del disco.....	10
13.1.17	Infracción del stick.....	11
13.1.18	Llamada de Arbitro.....	11
13.1.19	Tiempo de Árbitro (Suspensión del Tiempo).....	11
13.1.20	Sustitución Ilegal .....	11
13.1.21	Conducta Antideportiva .....	12
13.1.22	“Breaking”, salida falsa, o invasión .....	12
13.1.23	Agarrar o tirar de las bandas o porterias.....	12
13.1.24	Infracción vista pero se aplica ley de la ventaja.....	12
13.1.25	Fuera de banda o disco fuera de límites .....	13
13.1.26	Infracción de Pérdida de Tiempo.....	13
13.1.27	Aviso/Advertencia de Árbitros .....	13
14.0	EL PARTIDO.....	14
14.1	Reglas de Juego .....	14
14.2	Duración del Juego.....	14
15.0	DETALLES DEL PARTIDO.....	16
15.1	Comienzo del partido .....	16
15.2	Sustitucion.....	16
15.2.2	Sustitucion desde los laterales en el agua (ver Figura 15B).....	19
15.2.3	Substitucion desde la línea final (ver Figura 15C).....	21
15.3	Parada del Juego.....	23
15.4	Procedimiento de Puntuación (ver Figuras 15D y 15E).....	23

16.0	FALTAS.....	26
16.1	<i>Ley de Ventaja</i> .....	26
16.2	<i>Pérdida de Tiempo</i> .....	26
16.3	<i>Infracciones</i> .....	26
17.0	PENALIZACIONES .....	28
17.1	<i>Acción de los Árbitros</i> .....	28
17.2	<i>Advertencias</i> .....	28
17.3	<i>Penalizaciones de tiempo</i> .....	28
17.4	<i>Expulsión Definitiva</i> .....	29
17.5	<i>Entre dos (ver Figura 17A)</i> .....	29
17.6	<i>Falta a Favor (ver Figura 17B)</i> .....	29
17.7	<i>Tabla de Tiempo de Penalización e Infracciones</i> .....	33
17.8	<i>Tiro de Penalti (ver Figura 17C)</i> .....	35
17.9	<i>Penalti Gol</i> .....	37
17.10	<i>Fuera de Banda o disco fuera de límites</i> .....	37
17.11	<i>Salida incorrecta</i> .....	38
17.13	<i>Juego Peligroso</i> .....	38
18.0	(RESERVADO) .....	39
19.0	(RESERVADO) .....	39

### **13.1 SEÑALES (ver Figuras 13A-13G)**

#### **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 ha 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 recomenzado 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 serie de señales de gol es la señal de detener el juego seguida de ambos brazos levantados en el aire con las manos abiertas. Para evitar desacuerdos / confusión entre todos los árbitros, antes de levantar los brazos, todos confirmarán que el gol es válido señalando con el dedo índice hacia arriba, a la altura de la cabeza..

#### **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.

#### **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 línea de banda final del equipo que ha pedido el tiempo muerto.

#### **13.1.13 Uso ilegal del brazo libre**

Illegal use of free arm is signalled by one arm parallel to the water, bent at the elbow with fist clenched: the arm moves in a horizontal pumping motion.

#### **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 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 la superficie del agua para indicar que la regla de ventaja está en juego. Un árbitro señala con el dedo índice, los otros dedos se aprietan en un puño y la mano se mueve en un movimiento circular. El dedo índice se mueve paralelo a la superficie del agua. 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**

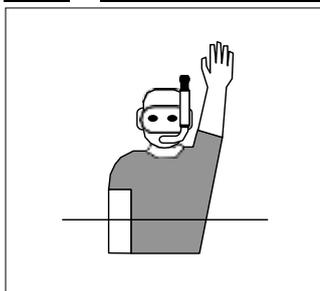
Si se indica una pérdida de tiempo en la que está implicada la esquina del campo de juego, esta se señalará posando una mano sobre el hombre contrario con el brazo horizontal, señalando con el codo a los infractores.

**13.1.27 Aviso/advertencia oficial**

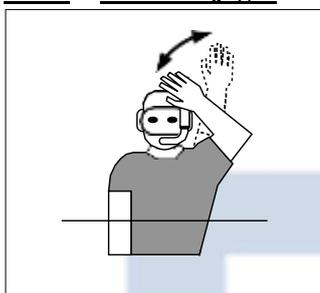
Un aviso o advertencia del oficial se indica con un brazo estirado y rígido hacia el frente, paralelo al agua y perpendicular al pecho. El puño cerrado y el pulgar extendido también paralelo al agua..

**FIGURA 13A** **SEÑALES**

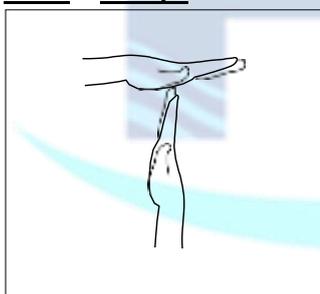
**13.1.1** **Listos para empezar el juego**



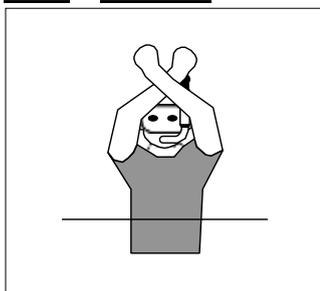
**13.1.2** **Parar de jugar**



**13.1.3** **Tiempo**

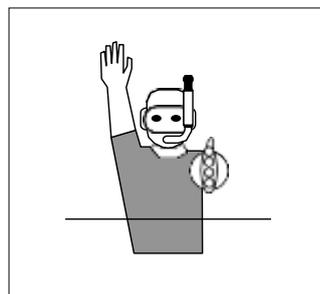
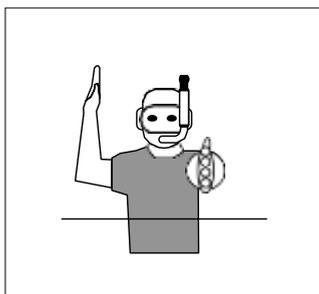
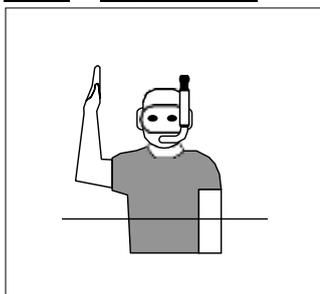


**13.1.4** **Entre dos**

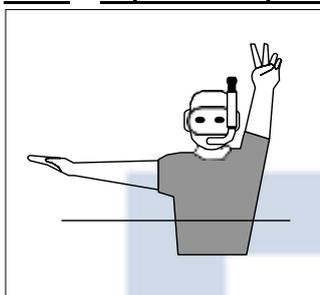


**FIGURA 13B SEÑALES**

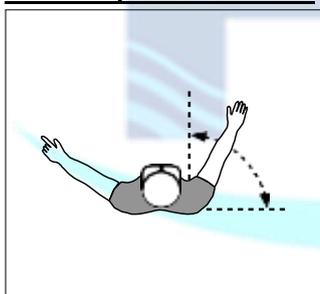
**13.1.5 Saque a favor**



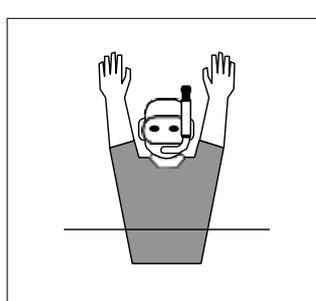
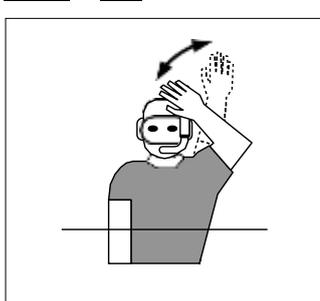
**13.1.6 Expulsión temporal**



**13.1.7 Expulsión definitiva**

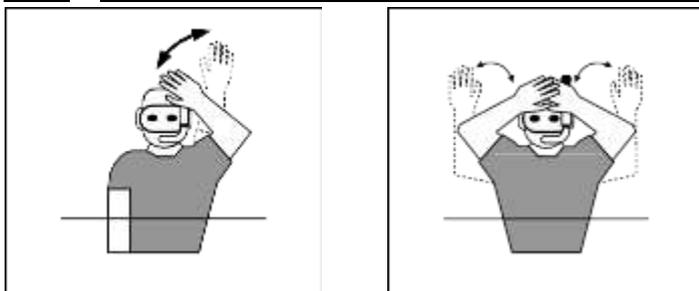


**13.1.8 Gol**

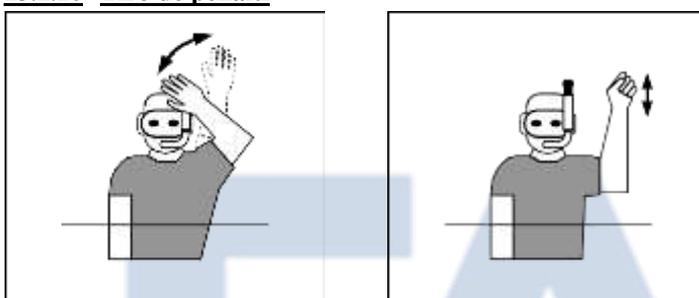


**FIGURA 13C SEÑALES**

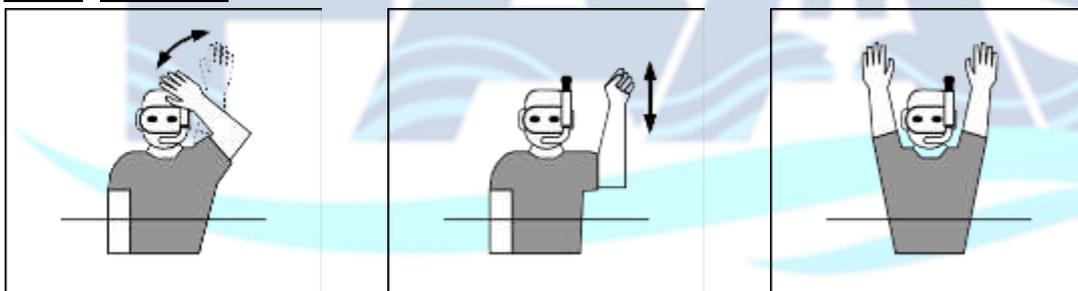
**13.1.9 No Gol o penalti detenido con éxito (Tiro de penalti)**



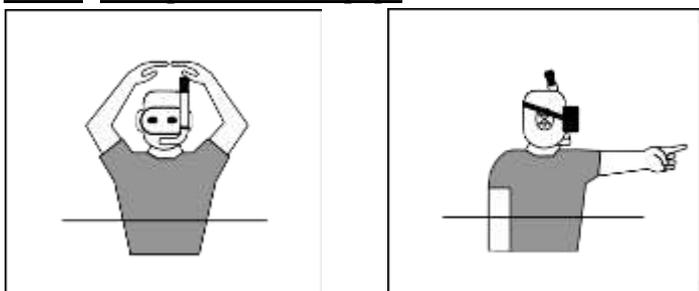
**13.1.10 Tiro de penalti**



**13.1.11 Penalti Gol**

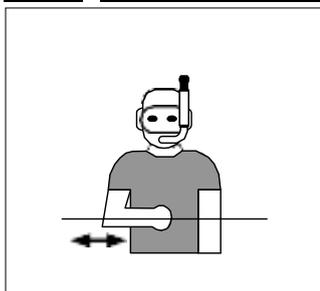


**13.1.12 Tiempo muerto de equipo**

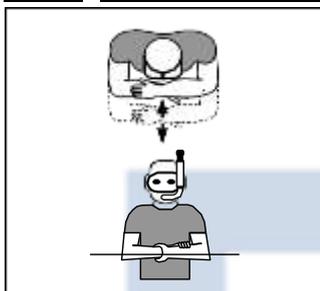


**FIGURA 13D** **SEÑALES**

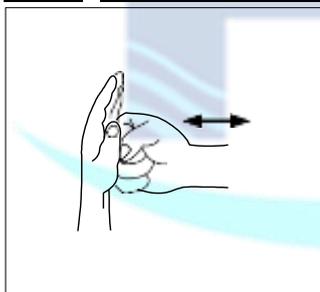
**13.1.13** **Uso ilegal del brazo libre**



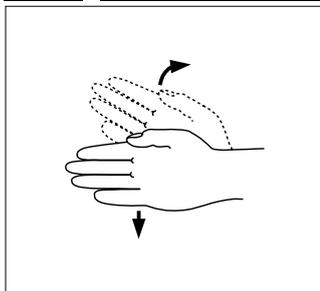
**13.1.14** **Obstrucción, bloqueo, empujón o agarrar/tirar**



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

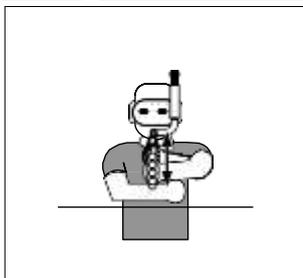


**13.1.16** **Parar ilegalmente el disco**

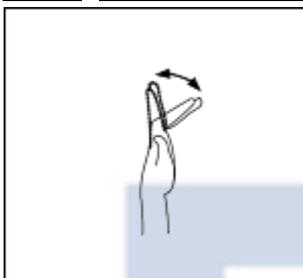


**FIGURA 13E** **SEÑALES**

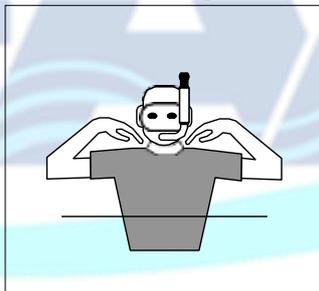
**13.1.17 Infracción con el stick**



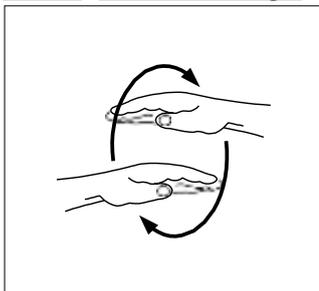
**13.1.18 Llamada del árbitro**



**13.1.19 Tiempo muerto pedido por el árbitro (Suspension del tiempo)**

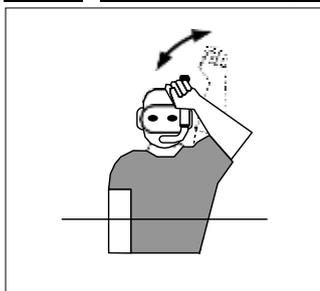


**13.1.20 Sustitución ilegal**

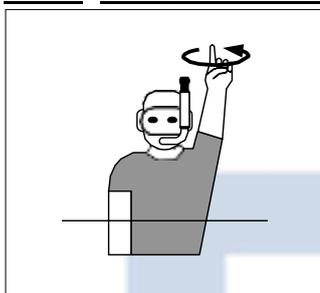


**FIGURA 13F** **SEÑALES**

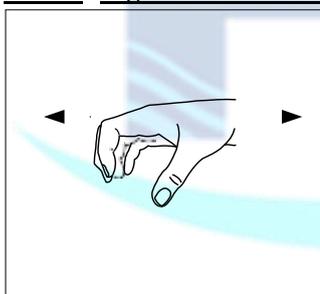
**13.1.21 Conducta antideportiva**



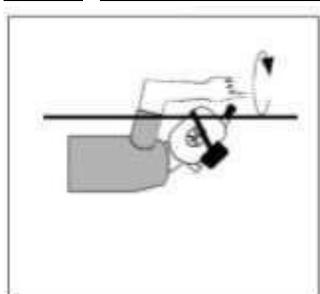
**13.1.22 Salida falsa o invasión**



**13.1.23 Agarrar o tirar de las bandas o porterías**

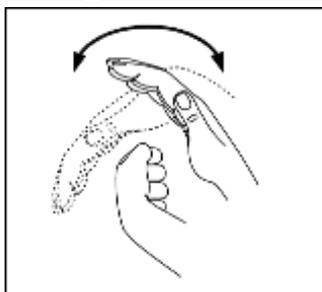


**13.1.24 Infracción vista pero se aplica ley de la ventaja**

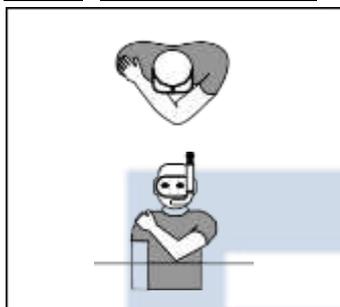


**FIGURA 13G** **SEÑALES**

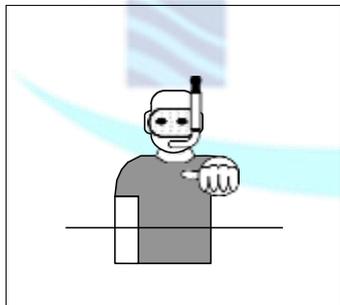
**13.1.25 Fuera de banda o disco fuera de límites**



**13.1.26 Pérdida de tiempo**



**13.1.27 Aviso, advertencia oficial**



## **14.0 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 cuartos sustitutos deben encontrarse en el área de sustitución de su equipo.
- 14.1.12 Las reglas de sustitución están definidas en la *Sección 15.2*.

### **14.2 Duración del Juego**

- 14.2.1 Un partido internacional durará treinta y tres (33) minutos. El partido se dividirá en dos partes de quince (15) minutos con un descanso de tres (3) minutos en el intermedio.
- 14.2.1.1 Al finalizar el segundo periodo de quince (15) minutos, el equipo que haya marcado más 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 cronómetro 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 (2) minutos del partido, o los últimos dos (2) minutos de la segunda parte del tiempo extra (*Regla 14.2.4*), el cronómetro 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 cronómetro continuará en marcha hasta que queden 2 minutos. En este momento el cronómetro deberá ser detenido. El reloj se reiniciará con la señal sonora del árbitro principal para reanudar el juego.
- 14.2.4 Si hiciera 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 (3) 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 (5) 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 (5) minutos, lo equipos se cambiarán de campo inmediatamente. El descanso entre estas dos partes será de un (1) 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 (los) tiempo (s) extra (s).
- 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 quince (15) segundos.
- 14.2.6.3 El tiempo muerto solamente está permitido en los dos periodos normales de quince (15) minutos. No se pueden pedir tiempos muertos ni en los cinco (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.

## **15.0 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” (ver regla 17.3.1.2).

**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 borde, 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 Un árbitro acuático se encontrará a la altura del árbitro principal y en su mismo lado, mientras que los otros dos árbitros se posicionarán cerca de las líneas de 2 y 5 metros más cercanas a la portería que observaran al comienzo del partido. Estos dos árbitros acuáticos se pondrán en el lado contrario al árbitro principal cerca de la línea de gol y estarán mirando el inicio del partido.

**15.1.5** Se dará una señal audible de aviso a los treinta (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 treinta (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 treinta (30) segundos (el que ocurra antes de los dos). No se dará señal de aviso de treinta (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.

**15.1.8** La señal para iniciar el juego comienza con el primer sonido emitido por el sistema de sonido utilizado para el partido.

### **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/los jugador/es al/los 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 área de juego. Ver regla 16.3.4 y 16.1.

#### **15.2.1 Sustitución desde el borde. (Ver Figura 15A)**

15.2.1.1 Ambas zonas de sustitución de equipos deben estar en el mismo lado del área de juego, marcadas en la plataforma de la piscina y visibles tanto desde arriba como desde debajo de la superficie del agua. La ubicación preferida de las áreas de sustitución de equipos es a lo largo de la línea lateral opuesta a la del árbitro principal y el cronometrador (es)/anotador (es) para que la sustitución se pueda observar fácilmente.

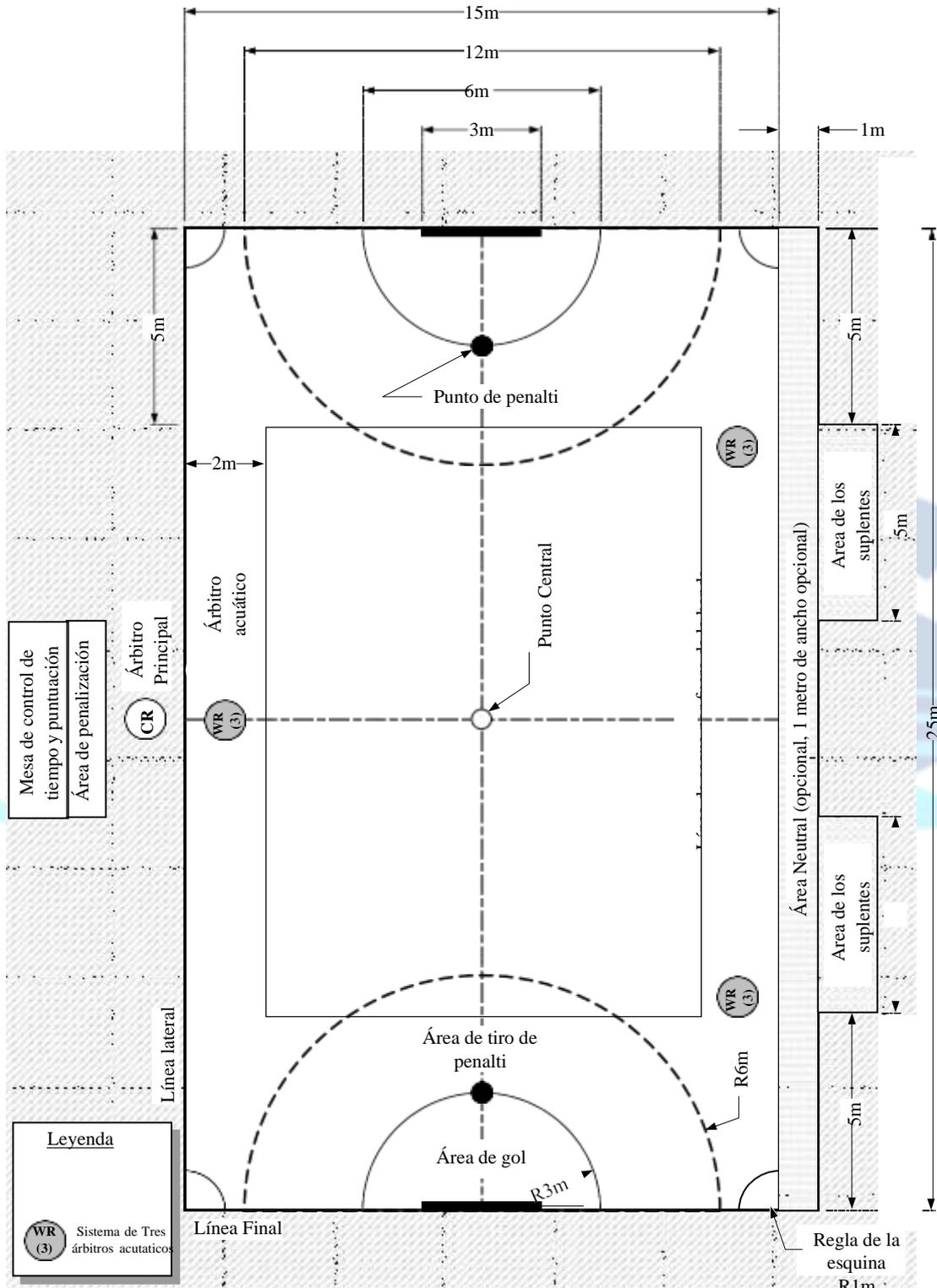
15.2.1.2 Las zonas de sustitución de equipos deben ser visibles desde el área de juego y desde debajo de la superficie del agua.

15.2.1.3 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.

- 15.2.1.4 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.
- 15.2.1.5 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.
- 15.2.1.6 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.
- 15.2.1.7 El jugador que lo sustituye no puede entrar en el área de juego hasta que el jugador/a 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.
- 15.2.1.8 Los jugadores suplentes no se pueden sentar con la/s pierna/s o aleta/s dentro del agua.
- 15.2.1.9 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.
- 15.2.1.10 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 recommenzado y el disco este “ en posesión”.
- 15.2.1.11 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.
- 15.2.1.12 Uno, dos, tres o cuatro jugadores pueden ser sustituidos al mismo tiempo.
- 15.2.1.13 El/Los sustituto/s infractor/es (por ejemplo, el jugador que entra en el área de juego) sufrirá/n una penalización de uno (1) o dos (2) minutos (*tabla 17.7.1*). Ese equipo jugara con tantos jugadores menos como suplentes infractores haya.
- 15.2.1.14 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.
- 15.2.1.15 Los árbitros no esperaran a que los sustitutos vuelvan a sus posiciones en el juego, por ejemplo, saque de falta a favor.
- 15.2.1.16 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.

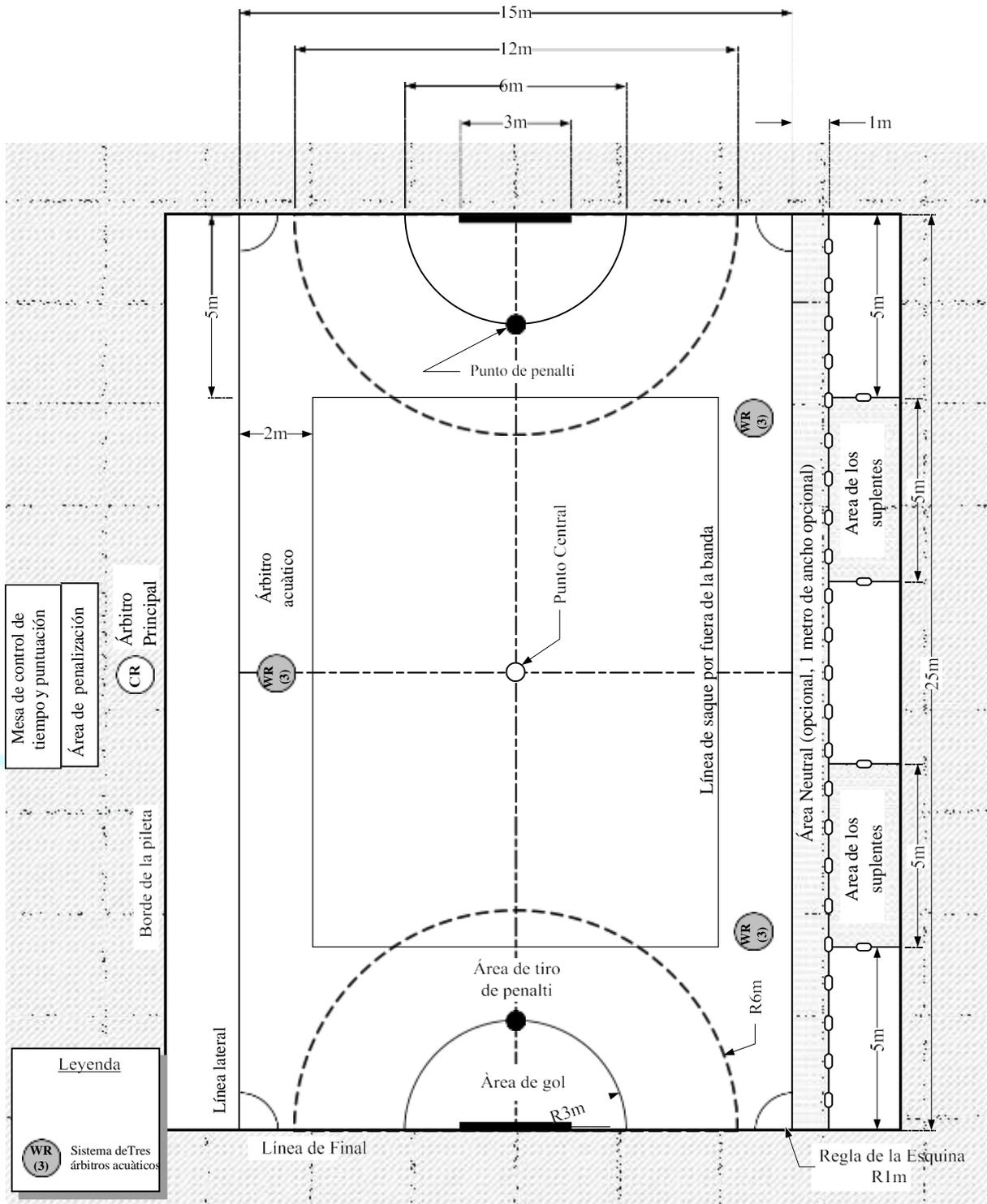
**FIGURA 15A DISTRIBUCIÓN DEL AREA DE JUEGO: SUSTITUCION DESDE EL BORDE.**



**15.2.2 Sustitución desde dentro del agua. (ver Figura 15B)**

- 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 cuerda flotante tensa marcará el borde del área de cambio de equipo. No habrá cuerda flotante por encima de la banda lateral.
- 15.2.2.3.2 Los jugadores no pueden colgarse de las cuerdas flotantes que delimitan las áreas de sustitución de equipos.
- 15.2.2.3.3 Está prohibido que los jugadores muevan cualquier línea flotante para obtener una ventaja. Hacerlo resultará en una penalización antideportiva de 2 minutos. No se da ninguna precaución..
- 15.2.2.4 Se considera que un jugador/a que sale del área de juego está completamente dentro del área de cambio de equipo cuando su snorkel rompe la superficie del agua dentro del área de cambio.
- 15.2.2.5 El jugador sustituto no puede entrar al área de juego hasta que el snorkel del jugador que sale rompa la superficie del agua en el área de cambio. Se considera que el jugador sustituto ha abandonado el área de sustitución del equipo cuando su snorkel se sumerge debajo de la superficie del agua en el área de cambio del equipo..
- 15.2.2.6 Cuando los sustitutos ingresan al área de juego después de que se marca un gol o después de jugar un penalti, deben tocar su línea final antes de volver a entrar en juego, a menos que el juego se haya reiniciado y el disco esté "en posesión".
- 15.2.2.7 Los cuatro sustitutos se pueden relevar mientras un partido está en curso, es decir, sustituyendo sobre la marcha, o en cualquier descanso natural del juego, p. Ej., disco fuera de límites, penalización, gol, medio tiempo o período de tiempo de espera.
- 15.2.2.8 Uno, dos, tres o cuatro jugadores pueden ser sustituidos al mismo tiempo.
- 15.2.2.9 Los sustitutos infractores incurrirán en una penalización de uno (1) o dos (2) minutos. Ese equipo jugara con tantos jugadores menos como suplentes infractores haya.
- 15.2.2.10 Cuando el Árbitro Jefe no pueda identificar al jugador infractor, le informará al capitán del equipo infractor que designe al jugador infractor. El capitán o vice-capitán tiene 5 segundos para hacerlo. Si el capitán o vicecapitán no designa a ningún miembro del equipo dentro de este período, el capitán será enviado al área de penalización para cumplir la penalización.
- 15.2.2.11 Los árbitros no esperarán a que los sustitutos del equipo infractor encuentren sus posiciones de juego durante una ventaja a favor.
- 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.

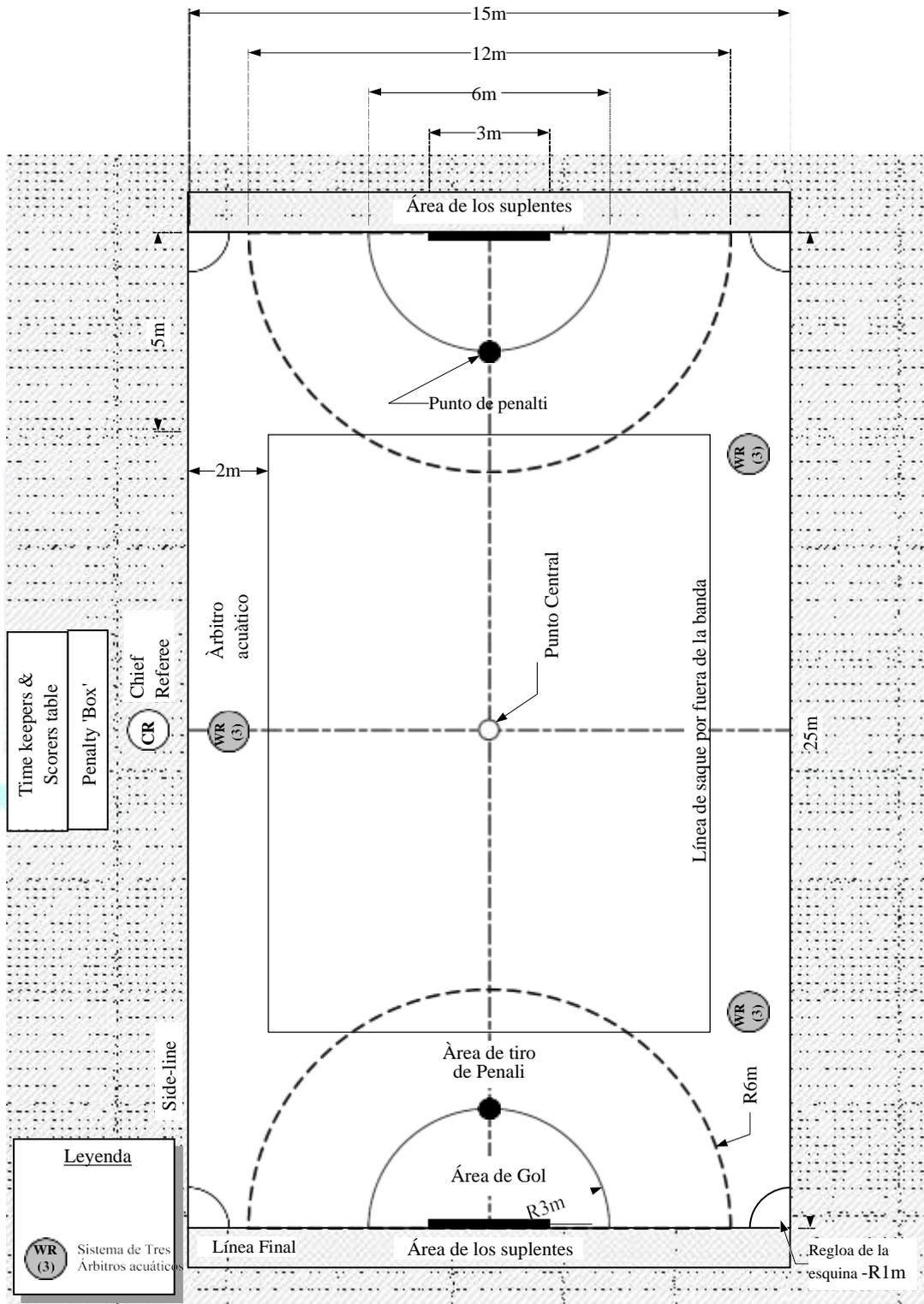
**FIGURA 15B DISTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE JUEGO: SUSTITUCIÓN DESDE EL AGUA**



**15.2.3 Sustitución desde la línea de fondo. (ver 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 / Juegos 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/a jugador/a 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 la (s) pierna (s) o aleta (s) 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 Los sustitutos infractores incurrirán en una penalización de uno (1) o dos (2) minutos. (*Tabla 17.6.6.1*). Ese equipo jugará 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 esperarán a que los sustitutos del equipo infractor encuentren sus posiciones de juego durante una ventaja a favor.
- 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.**

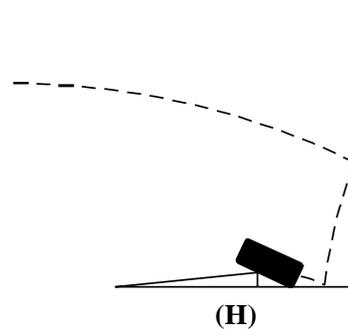
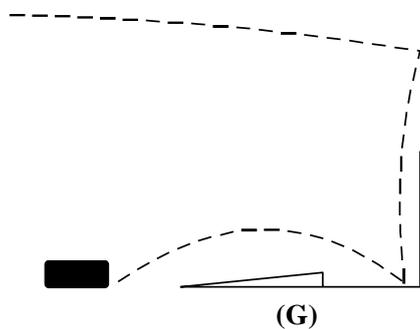
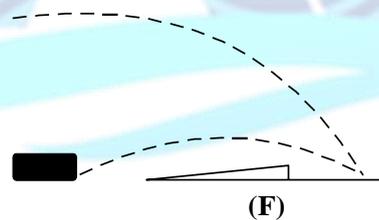
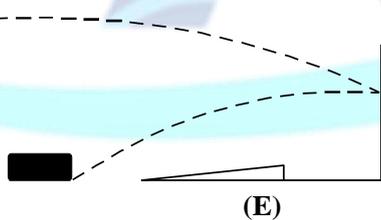
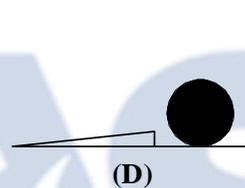
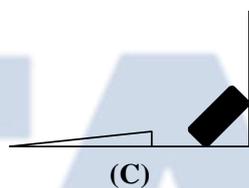
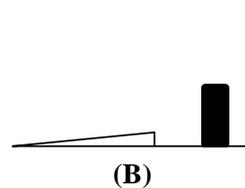
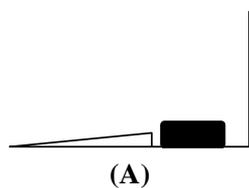
- 15.3.1 La señal para detener el tiempo de juego es realizada por el árbitro principal tras una indicación del cronometrador de que el periodo se ha completado.
- 15.3.2 El árbitro principal también detendrá el juego:
- 15.3.2.1 Cuando se marca un gol.
  - 15.3.2.2 Cuando se comete una infracción de 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.
- 15.3.4 La señal para detener el juego comienza con el primer sonido emitido por el sistema de sonido utilizado para el partido.

**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 del 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.

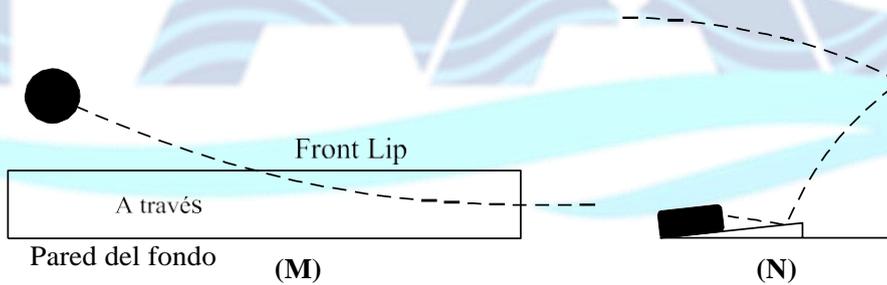
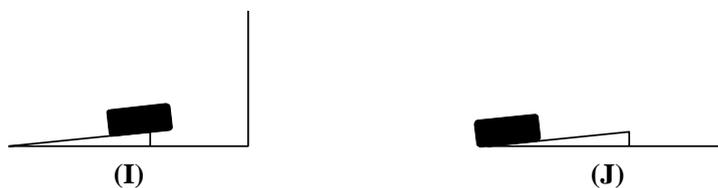
**FIGURA 15D EVALUACIÓN DE PUNTUACIÓN: CONCESION DE GOL.**

# GOL



**FIGURA 15E** EVALUACIÓN DE PUNTUACIÓN: NO CONCESION DE GOL

# NO-GOL



## **16.0 FALTAS**

### **16.1 Lev 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 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 paredes laterales y finales (o líneas laterales y finales) y un arco circular de 1 metro de radio cuyo centro está en la intersección (o intersección proyectada en el caso de una esquina curva) de las paredes laterales y finales (o líneas laterales y finales). Hay cuatro 'esquinas' de este tipo en una sola área de juego, y cualquiera de los equipos puede incurrir en una demora de juego (ver Regla 16.2.2.1) en cualquiera de estas cuatro esquinas.
- 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 más 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, incluido guiar el disco con un dedo extendido.
- 16.3.6.1 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.

- 16.3.7 Levantar o transportar el disco en equilibrio sobre el stick.
- 16.3.8 Obstruir a un oponente de cualquier manera mientras no esté en posesión del disco..
- 16.3.9 Comportarse de alguna forma o demostrar una conducta que , en opinión de los árbitros , pueda ser considerada antideportiva.
- 16.3.10 Parar o intentar parar un gol con cualquier cosa que no sea la parte del stick con la que se permite jugar.
- 16.3.11 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 Attempting to gain possession of the puck by use of obstruction.
- 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 sostener la barrera o la portería para obtener una 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.

## **17.0 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 período de penalización de tiempo real no comienza hasta que el jugador (es) infractor (es) está en el área de penalización y el árbitro principal reinicia el juego como se describe en las reglas 15.1, 15.2, 15.3 o 17.5. o 17,6. El área de penalización se encuentra junto a la mesa del cronometrador.
- 17.3.1.1.2 Los jugadores que cumplen penalizaciones por tiempo no pueden ser reemplazados por sustitutos..
- 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 Antes de volver a entrar al agua en la línea central, los jugadores penalizados por tiempo deben esperar una señal que indique el vencimiento de la penalización de tiempo. El árbitro principal o su designado debe dar esta señal al jugador.
- 17.3.1.2.2 Un jugador sancionado con tiempo deberá volver a entrar en el juego deslizando suavemente los pies primero desde una posición sentada hacia el agua en la línea central. La entrada ilegal incurrirá en una penalización de 1 minuto.

- 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 árbitro 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.

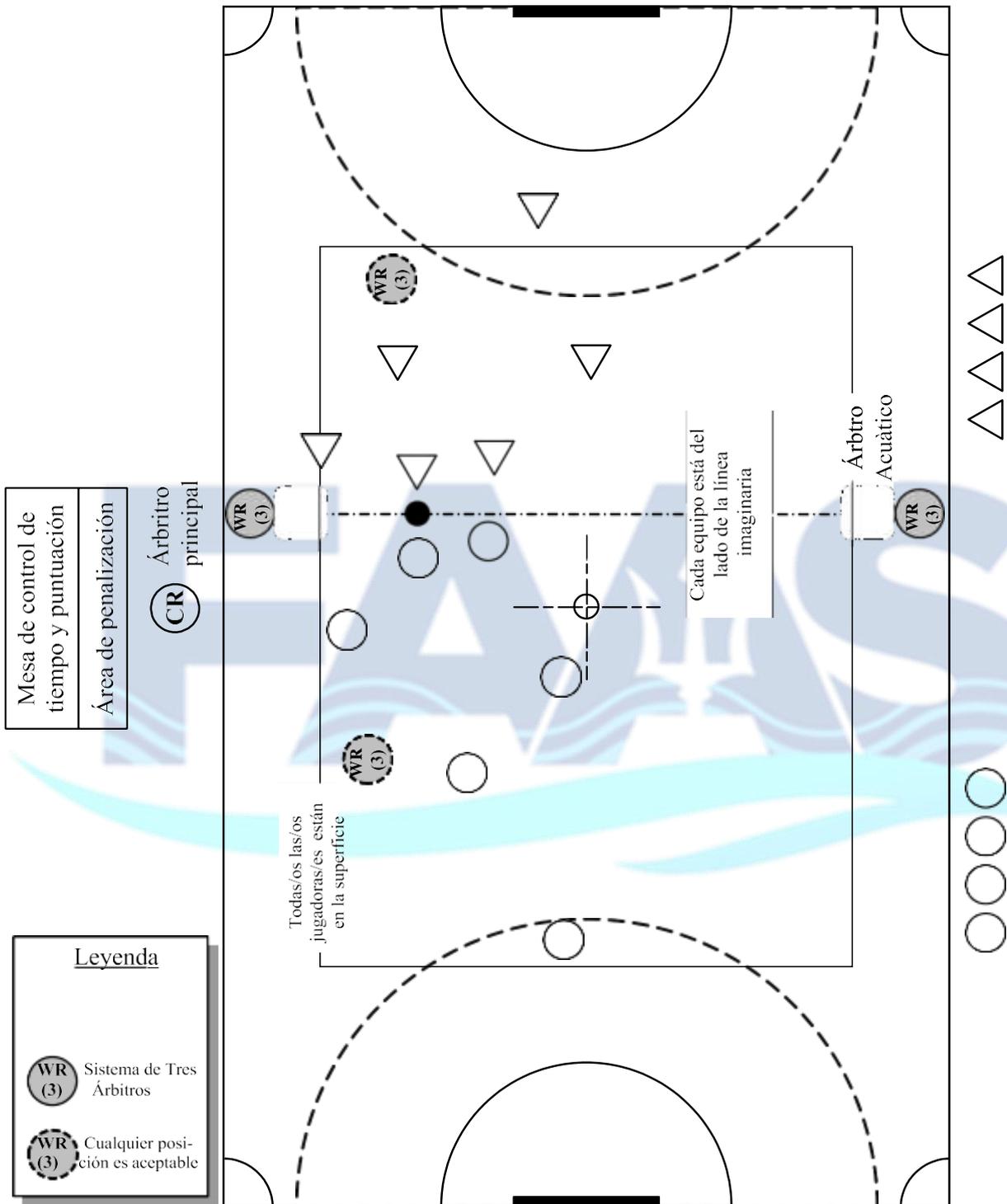
#### **17.6 Saque a favor (ver figura 17B)**

- 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/los/las jugador/es/as, o expulsar totalmente al/los/las jugador/es/as infractor/es/as.
- 17.6.2 Para reanudar el juego:
- 17.6.2.1 El disco se sitúa 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.

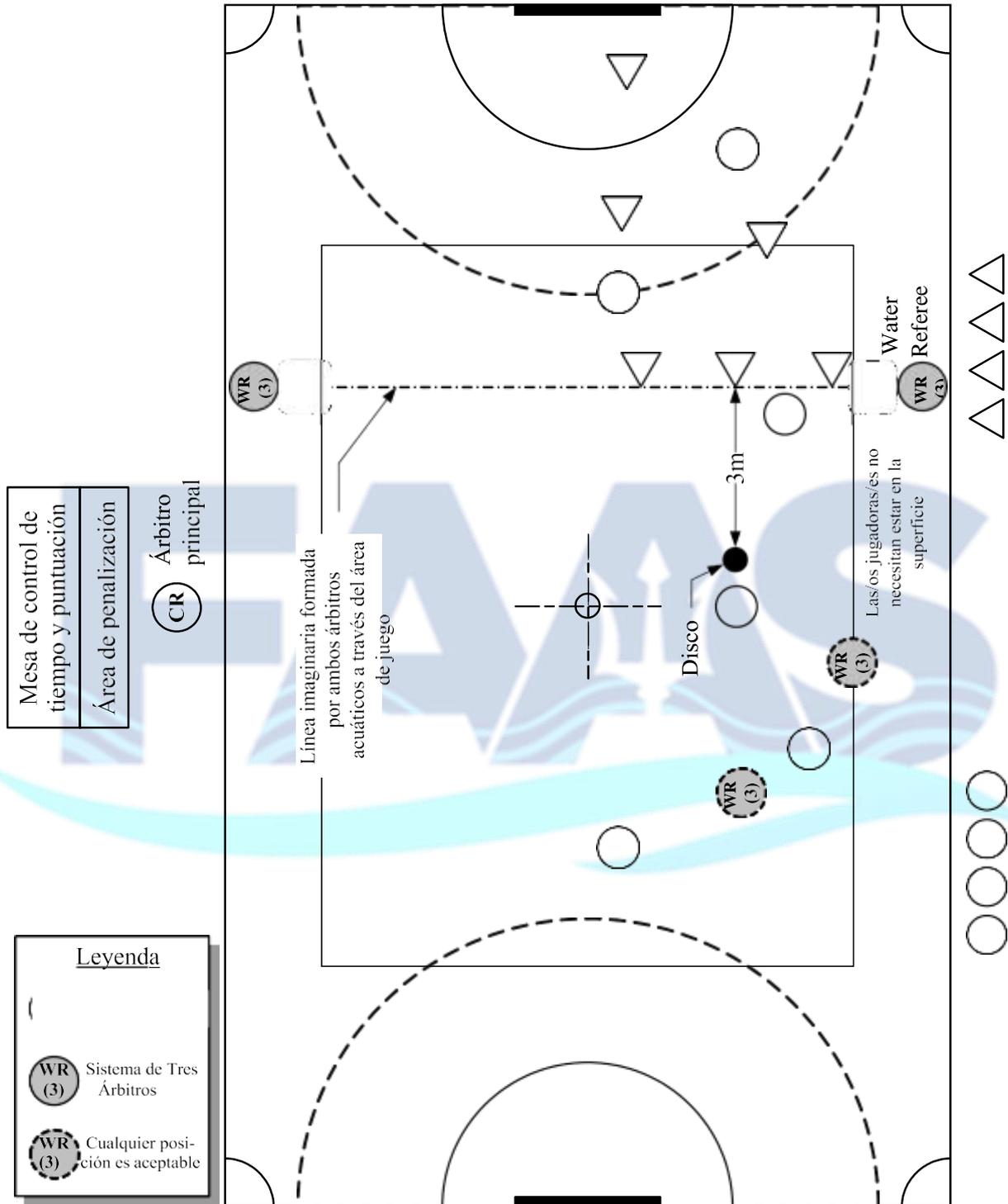
- 17.6.2.2.1 Si el equipo infractor no se coloca y permanece detrás de la línea de tres (3) metros hasta que el juego se reanude, como penalización adicional, el disco puede ser adelantado tres (3) metros más hacia la portería del equipo infractor.
- 17.6.2.3 Los jugadores del equipo que ha sufrido la infracción se preparan para tomar posesión del disco situándose en cualquier parte del área de juego; y,
- 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 cinco (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 reanudará 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 Tabla de selección de infracciones y sanciones de tiempo**

17.7.1 Esta tabla está destinada a ser una **guía** para las sanciones resultantes de las infracciones de las reglas enumeradas.

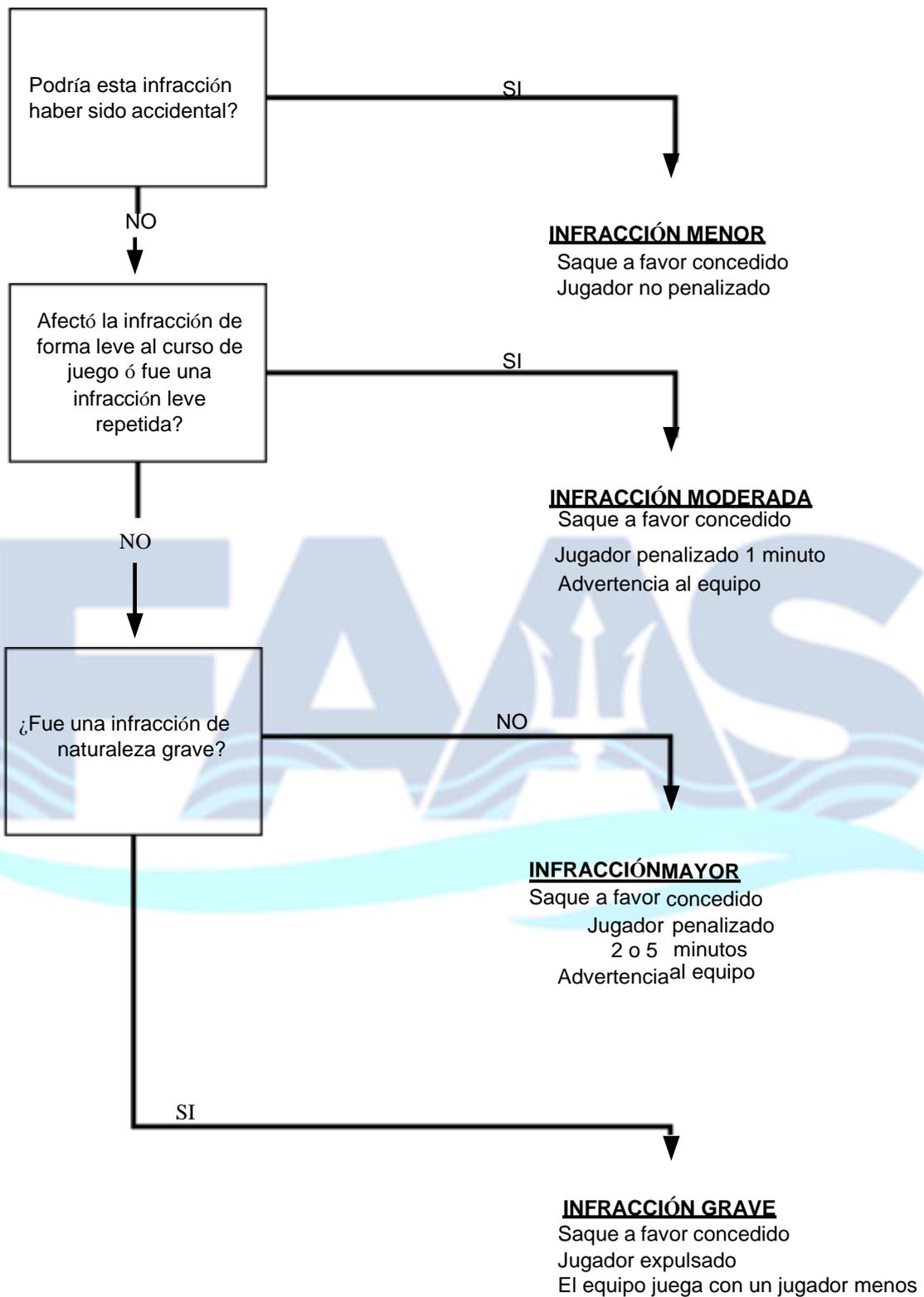
Regla	Infracción/Falta	Primera Infracción		Segunda Infracción		Tercera o Más Infracción		Señal usada
		Accidental	Deliberada	Accidental	Deliberada	Accidental o Deliberada		
16.3.1	Mover el disco fuera de límites	Aviso al equipo	1 minuto	Aviso al equipo	1 minutos	1 minutos		Fuera de línea
16.3.2	Salida incorrecta	Aviso al equipo	1 minuto	1 minuto	2 minutos	2 minutos		Salida en falso/invasión
16.3.3	Permanecer de pie en el área de juego	Aviso individual	1 minuto	Aviso individual	2 minutos	2 minutos		Obstrucción
16.3.4	Pérdida de tiempo		1 minuto, aviso al equipo		1 minuto	1 minutos		Pérdida de tiempo/ Conducta antideportiva
16.3.5	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
16.3.6	Adelantar el disco ilegalmente	Aviso individual	Aviso individual	Aviso al equipo	1 minuto	2 minutos		Parar ilegalmente el disco
16.3.7	Agarrar el disco con la mano	Aviso individual	2 o 5 minutos*	Aviso individual	2 or 5 minutos*	2 o 5 minutos*		Parar ilegalmente el disco
16.3.8	Elevar/transportar el disco	Aviso individual	2 minutos	Aviso individual	2 minutos	2 minutos		Parar ilegalmente el disco
16.3.9	Obstrucción con infracción (Empujón)	Aviso individual	1 minuto	Aviso o 2 minutos *	2 minutos	2 minutos		Obstrucción
16.3.10	Obstrucción con infracción (Tironear)	Aviso individual	1 minuto	Aviso o 2 minutos *	2 minutos	2 minutos		Obstrucción
16.3.11	Obstrucción defensiva	Aviso individual	1 minuto	Aviso o 2 minutos *	2 minutos	2 minutos		Obstrucción
16.3.12	Conducta antideportiva		2 min o 5 min o expulsión *		2 min o 5 min o expulsión*	2 minutos or 5 minutos o expulsión*		Conducta antideportiva
16.3.13	Parada ilegal de un gol	Aviso individual y a) Tiro de Penalti o b) Penalti Gol	2 minutos y a) Tiro de Penalti o b) Penalti Gol	Aviso individual y a) Tiro de Penalti o b) Penalti Gol	2 minutos or 5 minutos* y a) Tiro de Penalti o b) Penalti Gol	2 minutos o 5 minutos* y a) Tiro de Penalti o b) Penalti Gol		Parar ilegalmente el disco
16.3.14	Cubrir/obstruir el disco	Aviso individual	Aviso o 1 minuto *	Aviso o 1 minuto *	2 minutos	2 minutos		Obstrucción
16.3.15	Conseguir el disco usando obstrucción	Aviso individual	Aviso o 1 minuto *	Aviso o 1 minuto *	2 minutos	2 minutos		Obstrucción
16.3.16	Agarrar a un oponente	Aviso individual	2 minutos	Aviso o 2 minutos *	2 o 5 minutos*	2 or 5 minutos*		Conducta antideportiva
16.3.17	Quitar equipamiento	Aviso individual	5 minutos	Aviso o 1 minuto*	5 minutos	Expulsión del juego		Conducta antideportiva
16.3.18	Insultos		2 o 5 minutos*		2 or 5 minutos*	5 minutos o expulsión*		Conducta antideportiva
16.3.19	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
16.3.20	Atacar/ herir		Expulsión del juego		Expulsión del juego	Expulsión del juego		Conducta antideportiva
16.3.21	Agarrar las barreras/porterías	Aviso individual	1 minute	Aviso individual o 1 minuto*	2 minutos	2 minutos		Agarrar las barreras
16.3.22	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
16.3.23	Sacar deliberadamente el disco de la portería		5 minutos		5 minutos	Expulsión del juego		Conducta antideportiva
16.3.24	Juego Peligroso (Tiro a la cabeza, etc.)**	Aviso al equipo y 2 minutos	Aviso al equipo y 5 minutos		2 minutos o 5 minutos*	Expulsión del juego		Conducta antideportiva
16.3.25	Dejar el área de penalización incorrectamente.		1 minuto		1 minuto	1 minuto		Salida en falso/invasión / Conducta antideportiva
16.3.26	Infracción del stick	Aviso individual	1 minuto		aviso o 1 minuto*	2 o 5 minutos*		Infracción del stick



denota que la pena no puede ser accidental

\* denota que el árbitro tiene discreción para elegir entre las penalizaciones indicadas

\*\* Un disco movido desviado que resulta en un disparo a la cabeza no es "Juego peligroso"

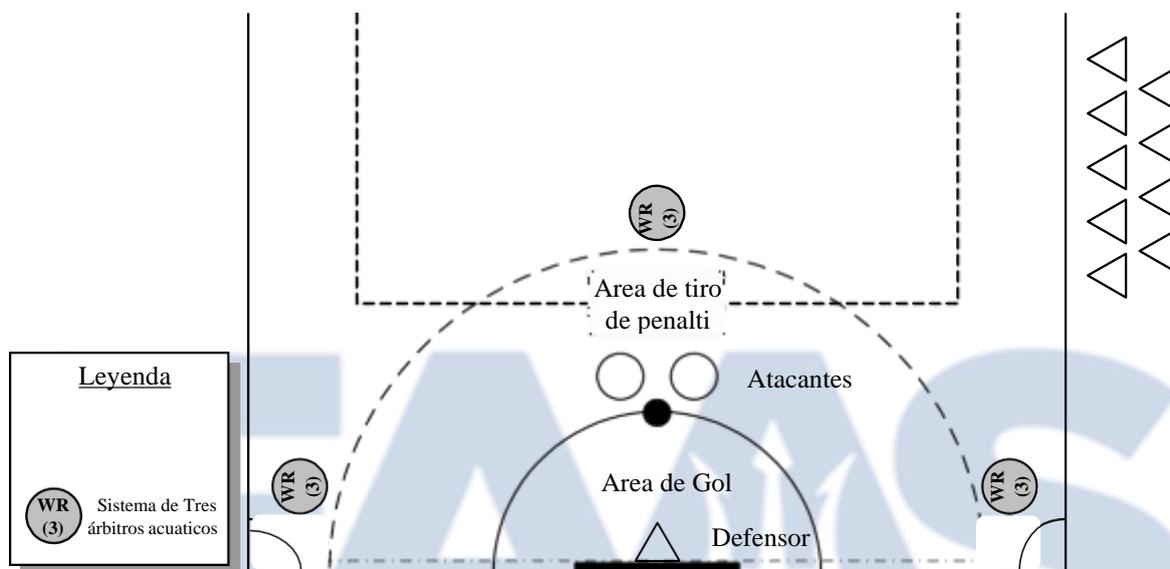


### **17.8 Tiro de Penalti (ver Figura 17C)**

- 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 la serie de señales de **no gol**. El jugador infractor será advertido de la infracción. 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 después de que el lanzamiento de penalti ha comenzado, el Árbitro acuático que ve la infracción tomará una acción inmediata señalando la serie de señales de **gol**. El defensor infractor será informado de la infracción. Se considera marcado un gol (*la sección continúa en la página 38*).
- 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. Los árbitros acuáticos indicarán la serie de señales apropiada para gol o no gol.

- 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 reanuda 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 Una vez que se señala un lanzamiento de penalti, el Árbitro Principal hace que se detengan todos los relojes - tiempo de juego y reloj (s) de penalización. Una vez que el lanzamiento de penalti ha concluido (gol marcado o defendido) todos los relojes, juego y penalización, son reiniciados a la señal de inicio de juego por el Árbitro Principal como se describe en 15.1.1.

**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.

### **17.9 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 estar 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 jugado en posesión del 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 treinta (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.
- En 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 (equipo infractor):

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).

En un saque a favor (equipo no infractor) O Si el disco no se toma dentro de los 5 segundos antes del reinicio del juego: el disco permanece en la misma ubicación y un entre dos.

**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 al 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*).

**18.0 (RESERVADO)19.0 (RESERVADO)**

