VOLUMEN 2 (DE 2)

REGLAS INTERNACIONALES

PARA HOCKEY SUBACUÁTICO

REGLAS DEL JUEGO

9º Edición
Versión 9.10
Septiembre 2005

Volumen 2: Reglas del juego

Traducción Marta Pons de Molina

TABLA DE CONTENIDOS

11. COMPOSICIÓN DEL EQUIPO, MATERIAL DE LOS JUGADORES Y EL 'STICK', E IDENTIFICACIÓN 4
11.1. Composición del Equipo 4
11.2. Identificación del equipo 4
11.3. Material de los jugadores y el 'stick' 4
12. ASISTENTES Y SU EQUIPACION 7
12.1. Numero titulación y cualificación 7
12.2. Deberes (funciones) del árbitro principal. 7
12.3. Funciones de los árbitros acuáticos 7
12.4. Funciones del cronometrador/encargado del marcador 8
12.5. Equipación de los árbitros y disco 8
13. - SEÑALES 10
13.1. Señales (ver Figures 13A.a13G) 10
14. EL PARTIDO 20
14.1. Reglas de Juego 20
14.2. Duración del Juego 20
15. DETALLES DEL PARTIDO 22
15.1. Comienzo del partido 22
15.2. Sustituciones 22
15.3. Detención del juego 29
15.4. Procedimiento de puntuación (ver Figuras 15D y 15E) 29
16. FALTAS 32
16.1. Ley de la ventaja 32
16.2. Regla de la esquina 32
16.3. Infracciones 32
17. PENALIZACIONES. 34
17.1. Acciones de los árbitros 34
17.2. Avisos 34
17.3. Penalizaciones de tiempo. 34
17.4. Expulsión definitiva 35
17.5. Entre dos (ver Figura 17A) 35
17.6. Disco en Ventaja(ver figura 17B) 38
17.7. Penalizaciones de tiempo 40
17.8. Tiro de Penalty (ver Figura 17C) 41
17.9. Penalty gol 43

17.10. Fuera de banda o disco fuera de los limites del campo 43
17.11. Salidas incorrectas 43
17.12. Obstrucción 44
17.13. Juego peligroso 44
17.14. Fuera de banda o fuera de los limites deliberados 44
18. DIRECTORES DE REGLAS INTERNACIONALES 45
19. (RESERVED) 46

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

11.1. Composición del Equipo

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

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

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

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

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

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

11.1.4. Durante el partido, un equipo puede tener un máximo de tres personas ayudándoles en el área de juego. Se podrá encontrar uno en el agua, al borde del campo, y los otros dos en el área de substitutos. Solo uno de los ayudantes a la vez podrá salir del área de sustitutos y desplazarse a la línea final (end-line/ end-wall). Si el equipo decide no tener a un ayudante en el agua, solo se podrá tener dos ayudantes en el área de substitutos, o en el área de la pared final

11.2. Identificación del equipo

11.2.1. Todos los jugadores de un equipo deben llevar bañadores idénticos en cuanto a color y diseño, deben ser de un tono claro al usar los 'sticks' blanco y de un tono oscuro al usar los 'sticks' negros.

11.2.2. Los 10 jugadores deben llevar un gorro negro (o azul oscuro) o blanco, de acuerdo con el color del 'stick' en uso. El gorro debe llevar un número único a cada jugador del equipo.

11.2.3. Para ayuda a identificar cada jugador, deberán marcarse el brazo superior con el mismo número que su gorro. Esto se debe hacer en un color que contraste con el color de piel y el numero debe tener una altura mínima de 75mm (~3 pulgadas).

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

11.3. Material de los jugadores y el 'stick'

11.3.1. Cada jugador podrá utilizar unas gafas de buceo, con cristal de seguridad u otro material seguro, tuba flexible; un par de aletas convencionales de hockey subacuático (hechas de goma u otro material flexible, no peligroso, excluyendo fibra de vidrio) aprobadas por la Comisión de Hockey Subacuático, CMAS; protección para la mano de juego, y un 'stick' de hockey subacuático.

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

11.3.2. El guante no deberá contener materiales para reforzar rígidos o punzantes.

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

11.3.3. La protección de la mano (guantes) deben ser de un color que contrate con el stic y el puck. Esto es para evitar confusiones si el puck esta siendo controlado por la mano del jugador. Los colores amarillo o naranja están reservados para los guantes de los árbitros de agua y no los pueden usar jugadores.

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

11.3.5. Pueden también usarse parches protectores para codos y rodillas siempre que estén hechos de materiales blandos.

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

11.3.7. El stick (ver figura 11A)

El stick estará hecho de madera, contrachapado, o de un material homogéneo que flote horizontalmente en el agua.

El stick debe caber completamente en una caja con las dimensiones interiores de 100mmx350mmx50mm

Los bordes deben ser redondeados.

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 contrate como identificación. Si el árbitro principal o el árbitro acuático determinan que el símbolo o iniciales crean confusión con el color del stick, el stick puede ser vetado pare el juego del partido.

El mango del stick no puede sobresalir del puño más de 25mm.

El disco no puede ser jugado con el mango del stick.

La parte del Stick con la que se puede jugar es la “cabeza del stick” es decir, la porción de stick no cubierta por el guante y que está por delante del pulgar.

Se puede sujetar el stick a la muñeca con una cinta, cuerda o similar.

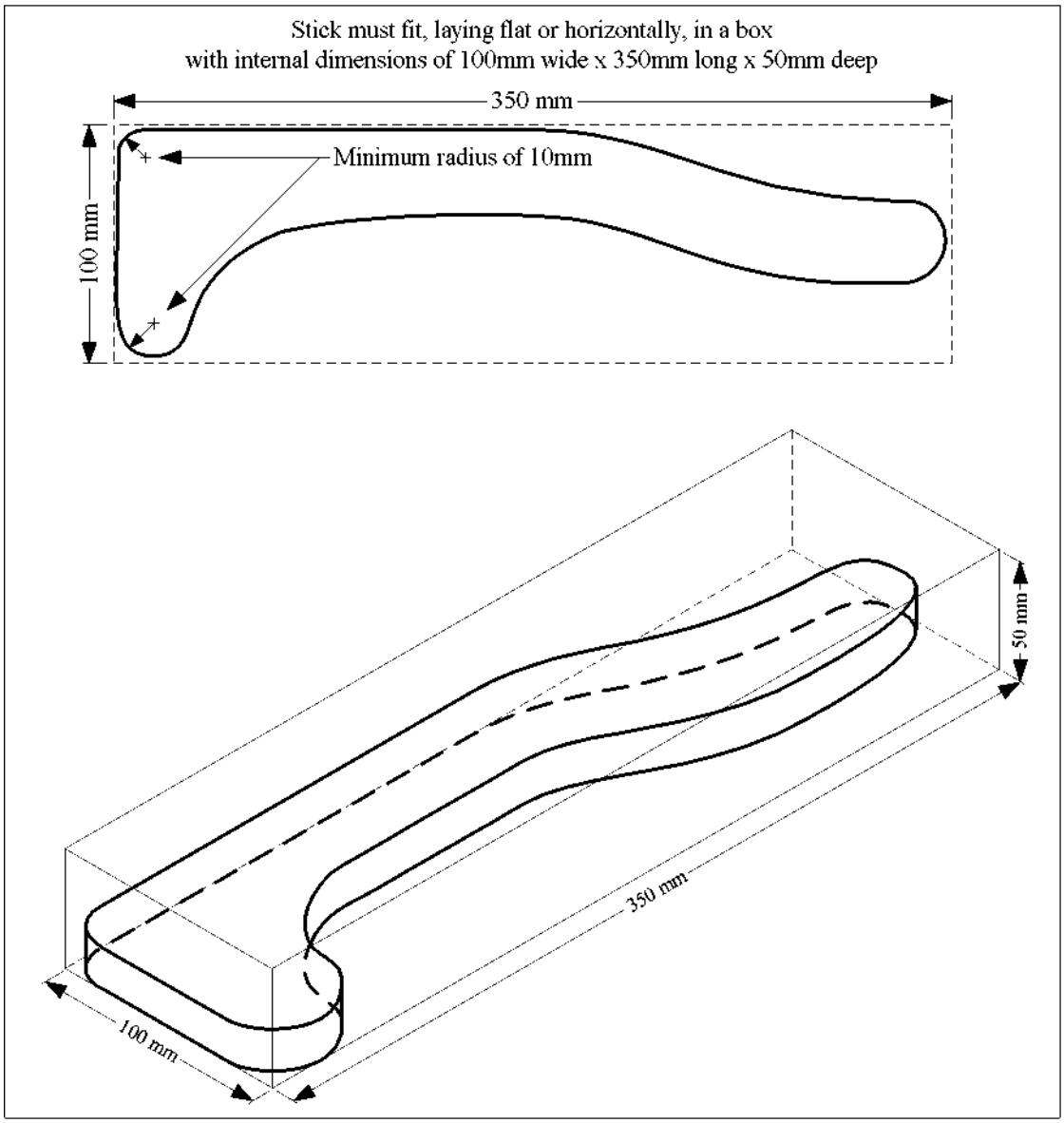
Un jugador puede atarse el stick a la mano.

El stick puede ser de cualquier forma o diseño dentro de las dimensiones mínimas y máximas dadas... La ilustración es solo una guía (figura 11A). Se permiten protuberancias en el stick

El stick no debe poder rodear el puck o cualquier parte de la mano. El stick no puede abrazarlo en mas de un 50% o dejar el puck encerrado en el.

11.3.8. Toda la equipación personal y de quipo debe tener la aprobación del árbitro acuático.

EL STICK


Stick must fit, laying flat or horizontally, in a box
with internal dimensions of 100mm wide x 350mm long x 50mm deep
350 mm
Minimum radius of 10mm
100 mm
50 mm
350 mm
100 mm

12. ASISTENTES Y SU EQUIPACION

12.1. Numero titulación y cualificación

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

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

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

12.2. Deberes (funciones) del árbitro principal.

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

12.2.2. El árbitro principal es responsable de:

12.2.2.1 Todos los aspectos y conducta general del partido y jugadores...

12.2.2.2 Instruir a los equipos contrincantes de cualquier requisito especial del partido.

12.2.2.3 Señalizar el principio y el final o interrupciones del partido de acuerdo a las reglas 15.1 y 15.3.

12.2.2.4 Observar cualquier infracción de las reglas que pudiera ser solo visible desde fuera del agua y aplicar las penalizaciones apropiadas a los infractores.

12.2.2.5 Detener y reiniciar el juego como resultado de detención de tiempo o tiempos muertos.

12.2.2.6 Determinar que las sustituciones se hacen correctamente.

12.2.2.7 Autorizar la reentrada en el agua de jugadores penalizados cuando le avise el cronometrador /encargado del marcador.

Aplicar la regla 6.3.1.2.3 a la finalización de un tiempo de penalización mientras el juego esté parado..

12.3. Funciones de los árbitros acuáticos

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

12.3.2. Son conjuntamente responsables de:

12.3.2.1 Inspeccionar las equipaciones de cada jugador y equipo antes del partido.

12.3.2.2 Hacer cumplir las reglas en todo momento.

12.3.2.3 Indicar al árbitro principal que pare el juego cuando un gol ha sido marcado.

12.3.2.4 Indicar al árbitro principal que pare el juego en el caso de que se cometa alguna infracción.

12.3.2.5 Determinar los castigos apropiados para las infracciones.

12.3.2.6 Asegurarse de que el disco esta situado en posición correcta e indicar al árbitro principal que el juego esta listo para recomenzar.

12.3.2.7 Asegurarse que las porterías están alineadas en su correcta posición en todo momento...

12.3.2.8 Indicar al árbitro principal que detenga el partido mostrando la señal de "parar juego" si tuviera lugar algún accidente o herida e inmediatamente atender al herido en el borde de la piscina...

12.4. Funciones del cronometrador/encargado del marcador.

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

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

12.4.2.1 Cronometrar el juego e indicar la finalización de cada tiempo (parte) al árbitro principal.

12.4.2.2 Cronometrar el tiempo que los jugadores expulsados deben estar fuera del agua (1, 2, o 5 minutos) e indicar al árbitro principal cuando pueden volver a entrar en el agua.

12.4.2.3 Parar el cronometro a petición del árbitro principal en caso de una herida grave, la necesidad de consulta con otros árbitros u otra circunstancia especial.

12.4.2.4 Asegurarse de que todos los goles se muestran en el marcador y son anunciados en cuanto son marcados.

12.4.2.5 Anunciar el marcador final una vez los detalles del partido han sido verificados y firmados por los árbitros

12.5. Equipación de los árbitros y disco

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

12.5.2. Cada árbitro acuático estará equipado con gafas, que deben tener cristal de seguridad u otro material seguro siendo las gafas de un material flexible, un par de aletas convencionales de hockey subacuático, (hechas de caucho u otro material flexible no peligroso, excluyendo fibra de cristal) que este aprobado por el comité de hockey subacuático de la CMAS. Cada árbitro acuático llevara también una camiseta claramente distinguible, gorro rojo con protectores de orejas y un par de guantes de colores brillantes (bien visibles).

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

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

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

12.5.6. El disco. (Ver Figura12A)

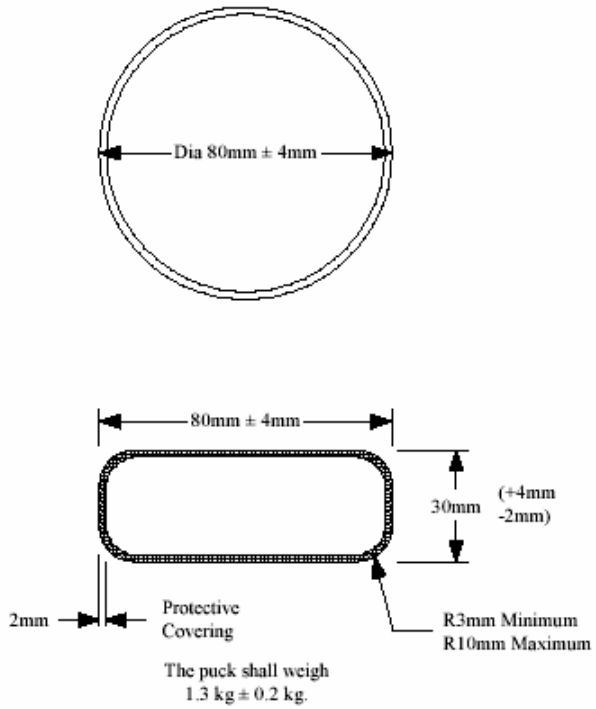
12.5.6.1 El disco tendra un diámetro de 80mm, ±4mm; y un grosor de 30mm, +4mm, -2mm. Estas son las dimensiones externas, que incluyen cualquier cubierta protectora.

12.5.6.2 El radio de la curvatura de los bordes del disco con o sin cubierta, sera de 3mm a 10 mm

12.5.6.3 El disco pesará 1,3kg, ±0,2kg.

12.5.6.4 El disco debe ser de un color llamativo para su perfecta visualización. Preferiblemente rosa o naranja.

FIGURA 12



EL DISCO

13. - SEÑALES

13.1. Señales (ver Figures 13A.a13G)

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 de parar de jugar 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 señaliza con los brazos cruzados por encima de la cabeza y las manos con el puño cerrado..

13.1.5. Saque de 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 90º sobre la superficie del agua para indicar a la línea al equipo infractor. Una vez el equipo infractor a establecido su posición, el brazo que les echa hacia atrás se levanta verticalmente con la mano abierta. Cuando ambos árbitros han levantado el brazo, el juego puede ser 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 total se indica señalando al jugador expulsado, mientras se mueve el otro brazo hacia delante y hacia atrás, horizontal al agua formando un ángulo de 90º y después se señala el area de penalty.

13.1.8. Gol

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

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

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

13.1.10.Tiro de penalty.

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

13.1.11.Penalty Gol

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

13.1.12.Tiempo muerto.

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

13.1.13.Uso ilegal del brazo libre.

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

13.1.14.Obstrucción,, empujones, bloqueos.., o engancha/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 señaliza 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 señaliza cerrando la mano y golpeándose repetidamente la cabeza con el puño por la parte donde esta el pulgar.-

13.1.22.Salida falsa, o invasión.

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

13.1.23.Agarrar o tirar de las barreras.

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

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

Una señal hecha bajo la superficie del agua en la que el árbitro señala con el índice, moviendo la mano con un movimiento circular. El propósito de esto es que los jugadores sepan que el árbitro ha visto la infracción y, de momento, esta 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 la regla de la esquina.

La infracción de la regla de la esquina se señaliza posando una mano sobre el hombre contrario con el brazo horizontal.

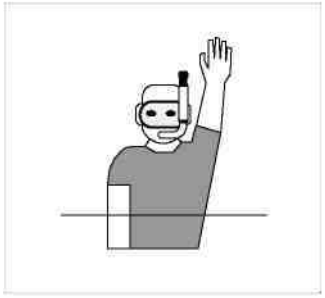
13.1.27.Aviso/advertencia del árbitro.

Un aviso o advertencia del árbitro 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.

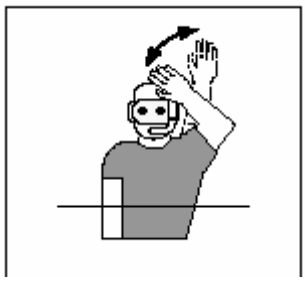
FIGURA13A

SEÑAS

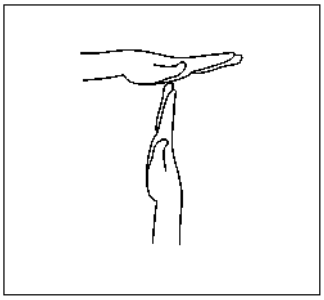
13.1.1 listos para empezar el juego



13.1.2 Parar de jugar



11.1.3 tiempo



13.1.4 Entre dos

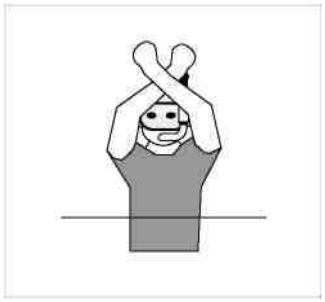
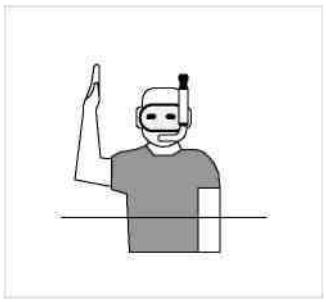
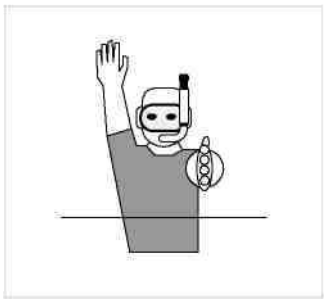


FIGURA 13B

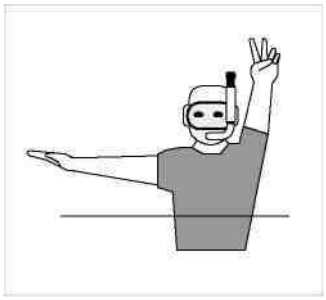
SEÑAS

13.1.5 saque de falta(a favor)

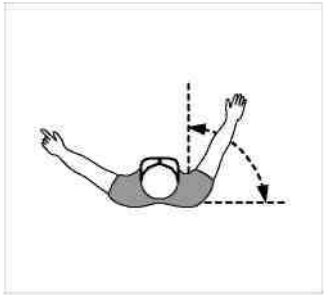




13.1.6 Penalización de tiempo.



13.1. 7 expulsión definitiva



13.1.8 Gol

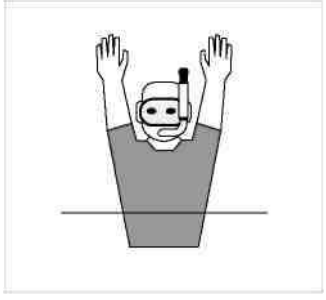
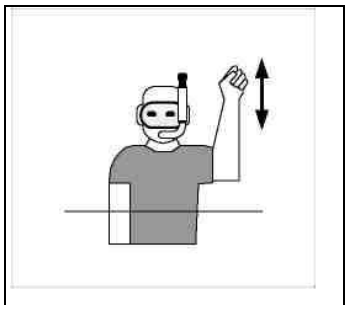


FIGURA 13C

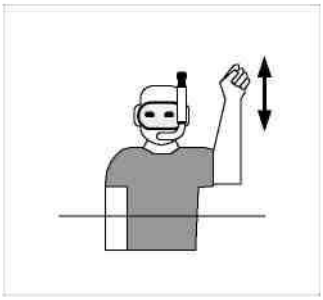
SEÑAS

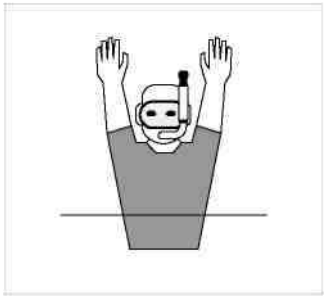
13.1.9 No gol, o parada de un penalty

13.1.10 tiro de penalti.



13.1.11 Penalty Gol



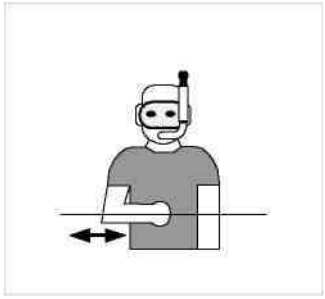


13.1.12 tiempo muerto

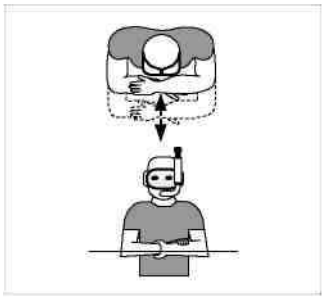
FIGURA 13D

SEÑAS

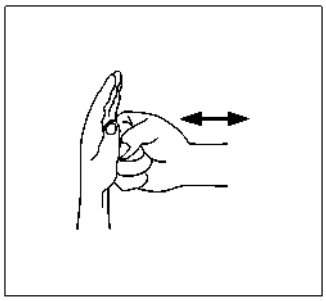
13.1.13 Uso ilegal del brazo libre



13.1.14 Obstrucción, bloqueo, empujón brusco o enganchar/tirar.



13.1.15 Arrastre del Puck con el guante, mano libre,, o cuerpo



13.1.16 Parar ilegalmente el disco.

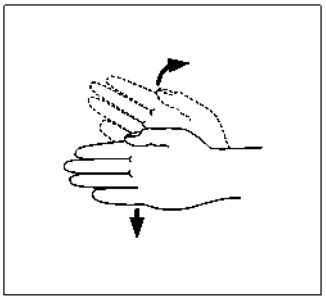
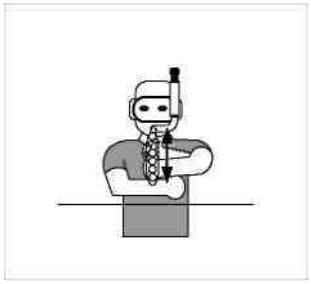
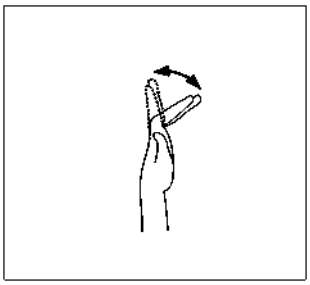


FIGURA 13E

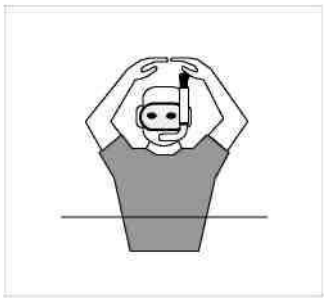
SEÑAS 13.1.17 Infracción con el stick,

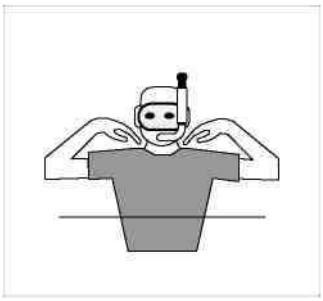


13.1.18 Llamada del árbitro.



13.1.19 Suspensión de tiempo(tiempo muerto oficial)





13.1.20 sustitución ilegal.

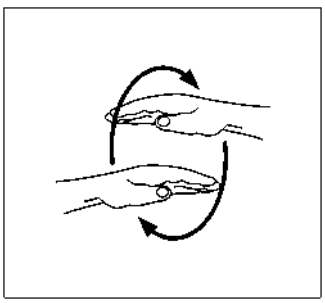
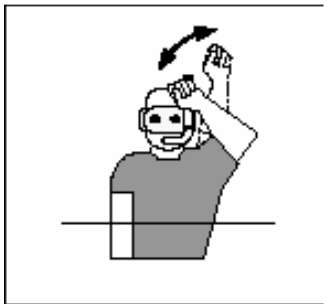


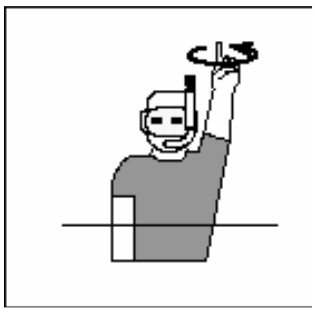
FIGURA 13F

SEÑAS

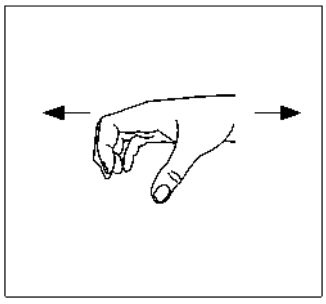
13.1.21 conducta antideportiva



13.1.22 Breakings, salidas en falso o invasión.



13.1.23 agarrar o tirar de las bandas laterales.



13.1.24 Infracción vista pero se aplica ley de la ventaja

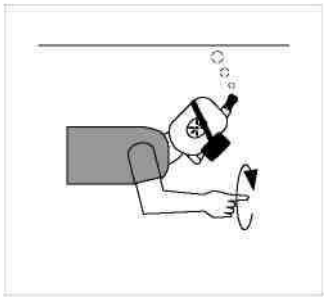
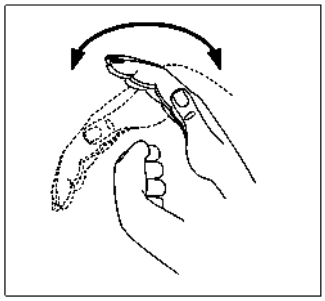


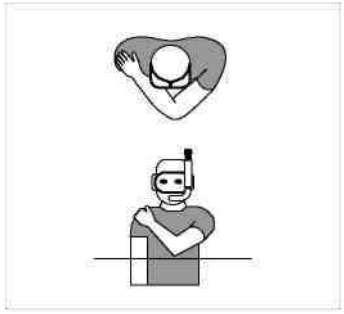
FIGURA 13G

SEÑAS

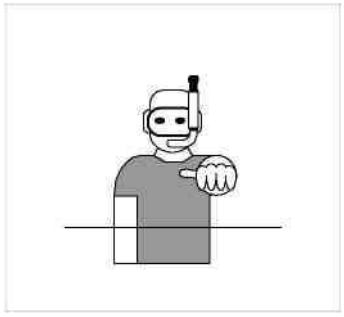
13.1.25 fuera de banda o disco fuera de limites.



13.1.26 Infracción de la regla de corner.



13.1.27 aviso /advertencia oficial.



14. EL PARTIDO

14.1. Reglas de Juego

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

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

14.1.1. Un jugador tiene posesión del disco solo cuando su 'stick' está en contacto con el disco.

14.1.2. Cualquier parte del 'stick' excepto el mango que sobresale de la palma de la mano protegida se puede usar para manejar el disco. El disco no se debe levantar o cargar en cualquier dirección mientras este en equilibrio sobre el 'stick'; si esto se hiciese sin querer, se debe tirar el disco del 'stick' inmediatamente.

14.1.3. El 'stick' se puede coger con ambas manos; está permitido cambiar de mano durante el juego.

14.1.4. 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.

14.1.5. La mano libre no se debe usar para soportar la mano del 'stick', el 'stick' o el brazo cuando en posesión del disco.

14.1.6. Cuando el partido está en juego, el disco de puede empujar o pasar en cualquier dirección por el fondo de la piscina mientras sea dentro del área de juego. Ver Regla 16.2 para excepciones: *"La regla de la esquina" (corner rule)*

14.1.7. En ningún momento se debe manejar el disco con la mano (ni la libre ni la protegida). Si el disco toca accidentalmente el dorsal de la mano esto no se considerara manejar el disco a menos que se haga a propósito para avanzar el disco.

14.1.8. Al manejar el disco, este puede tocar el dedo índice, siempre cuando el 'stick' esté cogido de la manera natural.

14.1.9. 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.

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

14.1.11. Las reglas de substitución están definidos en la Sección 15.2

14.2. Duración del Juego

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

14.2.2. En el tiempo medio se cambiaran los equipos de porteria.

14.2.3. Una vez comenzado el partido, el cronómetro no se parara hasta los últimos dos minutos del juego (Regla 14.2.3.1.) Solo será parado el cronometro por el árbitro principal en el caso de una lesión grave, la necesidad de consultar con los otros árbitros, o en otras circunstancias especiales.

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

14.2.4. Si hiciese falta tener un equipo ganador al final de un partido empatado, se jugarán diez minutos de "tiempo extra". Se hará un descanso de tres minutos entre el fin del partido y el comienzo del "tiempo extra".

El "tiempo extra" consistirá se dos partes de cinco minutos. Los equipos empezaran de la misma punta que al principio del partido

Al final de la primera parte de cinco minutos, lo equipos se cambiarán de punta inmediatamente. El descanso entre estas dos partes será de un minuto.

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

14.2.5. Si Tras diez (10) minutos de juego 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 gana el partido

14.2.6. Tiempo muerto:

En todas las competiciones se puede pedir un tiempo muerto por equipo y periodo. 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.

Para pedir tiempo muerto, el capitán o entrenador atraerá la atención de el árbitro acuático o el árbitro principal y le pedirá un tiempo muerto verbalmente 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 seña de tiempo muerto del árbitro principal.

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

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

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.

15. DETALLES DEL PARTIDO

15.1. Comienzo del partido

15.1.1. Al comienzo del partido, después de tiempo medio, un gol, o un penalti, los jugadores se deben posicionar a lo largo de sus respectivas "*líneas de fondo" (end-lines*) con al menos una mano sobre la *"línea de fondo".* Esta mano deben poder verla los árbitros.

15.1.2. Los sustitutos de un equipo deben estar en el área de sustitución designada; y los jugadores penalizados en la *"punto de penalización" (penalty box).*

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 substitutos que entran a jugar, deben obedecer la regla 15.1.1. Cuando el disco ya esté en posesión de un jugador o equipo, los substitutos entrando al juego desde el *banquillo (substitution area)* deben hacerlo desde una posición sentada. Ver Regla 15.2.1.10 para excepciones.

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

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

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

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

15.1.6. El árbitro principal dará la señal para el recomienzo del juego cuando el equipo que marcó este listo o al cabo de 30 segundos (el que ocurra antes de los dos). No se dará una señal de aviso a los 30 segundos antes del comienzo.

15.1.7. Si el juego recomienza antes de que todos los jugadores hayan llegado a su punta de comienzo, deben tocarla antes de empezar a jugar. La mano tocando la *línea de fondo (end-line)* debe serle visible al árbitro principal.

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

15.2. Sustituciones

Hay tres maneras de sustituir a 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.

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

- Para los campeonatos del mundo solo se permitirán sustituciones desde el borde.

- Las áreas de sustitución de ambos equipos deben estar en el mismo lado del area de juego, marcados en el borde de la piscina y visibles tanto desde por encima como por debajo de la superficie del agua. El mejor lugar para las reas de sustitución de los equipos el a lo largo del borde opuesto a aquel donde se encuentra el árbitro principal y el cronometrador/encargado el marcador de manera que la sustitución sea fácilmente observada.

- las zonas de sustitución de los equipos deben ser visibles desde el área de juego y desde debajo de la superficie del agua.

- la banda (side line) del área de juego, ya sea una barrera o la pared de la piscina, debe estar inmediatamente adyacente a las zonas de sustitución de los equipos. Una zona neutral de un metro de ancho es lo óptimo

- 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.

- Las zonas de sustitución de cada equipo serán la áreas de 5 metros entre los 5 y los 10 metros desde el extremo de la piscina donde esté la portería que ese equipo defienda.

- Un jugador que salga del área de juego se considerará completamente en la zona de cambio del equipo cuando haya abandonado completamente la superficie del agua que esta fuera de los límites de la zona de cambio.

- El jugador que lo sustituye no puede entrar en el área de juego hasta que el jugador saliente este completamente en la zona de cambio. Se considera que el jugador de recambio ha abandonado la zona de cambio cuando ha contactado con el agua de la zona de juego.

- Los jugadores suplentes no se pueden sentar con la pierna o aleta dentro del agua.

- 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 esta regla sea infringida. No se darán avisos. Esta regla se aplica en todo momento desde el principio al final del partido.

- Cuando los suplentes entran en el área de juego después de que se marque un gol o a continuación de haber jugado un tiro de penalti, deben tocar su línea de fondo antes de entrar de nuevo en el juego. a menos que el juego haya recomenzado y el puck este " en posesión"

- Los cuatro suplentes se pueden usar mientras el partido se esta jugando, por ejemplo, sustitución al vuelo, o en cualquier pausa natural del juego como fuera de banda, penalti, gol, mitad de partido o periodo de tiempo muerto.

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

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

- 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.

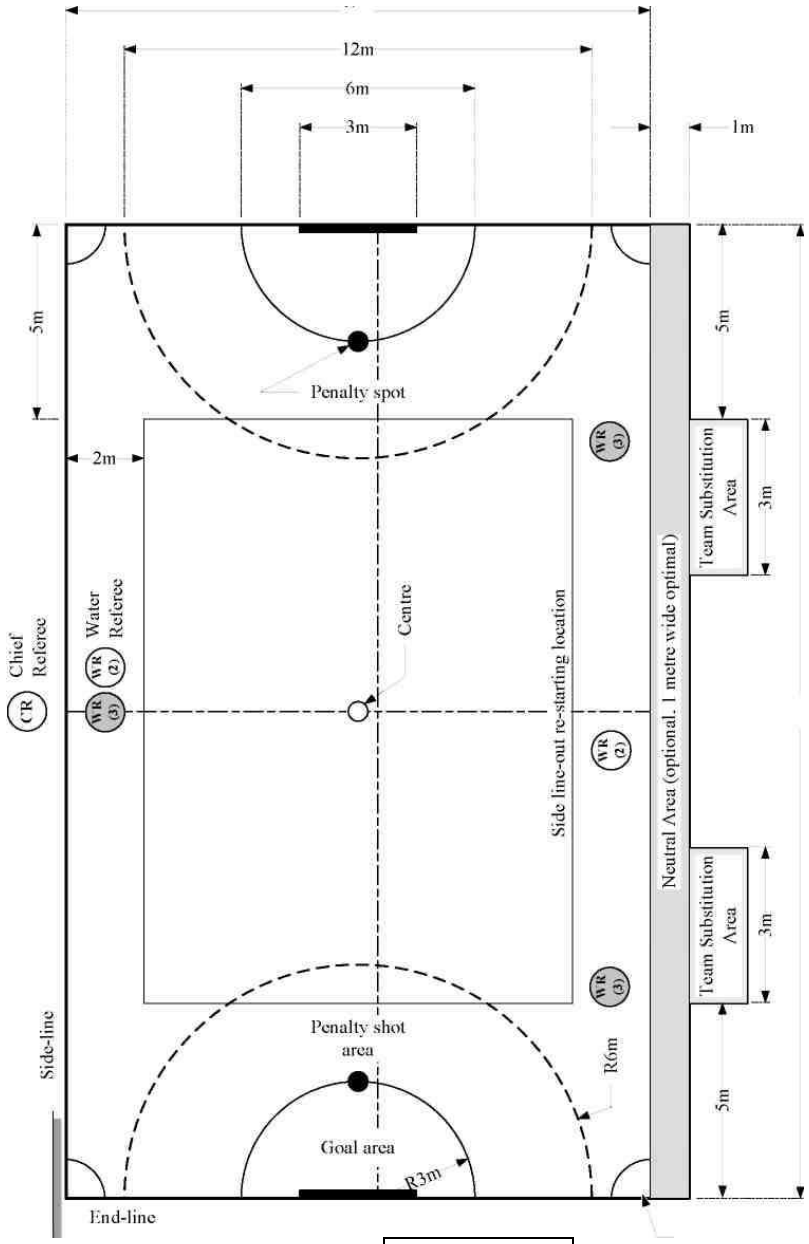
- Los árbitros no esperaran a que los sustitutos vuelvan a sus posiciones en el juego, por ejemplo, saque de falta en ventaja.

- 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.



Legend	
/WR\	Two Water Referee System
/WR\ (3)	Three Water Referee System

~~15m~~

Corner rule R1m

15.2.2. Sustitución desde dentro del agua.

- Las área 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 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.

- Preferiblemente, la banda no estará inmediatamente contigua

al área de sustitución. Una zona de transito de un metro de ancho es lo optimo entre el área de sustitución y e área l de juego.

- 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.

- Una corchera tensa marcará el borde de la zona de sustitución. No habrá corchera por encima de la banda.

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

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

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

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

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

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

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

- 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.

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

- 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

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

- 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

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

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

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

- 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.

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

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

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

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

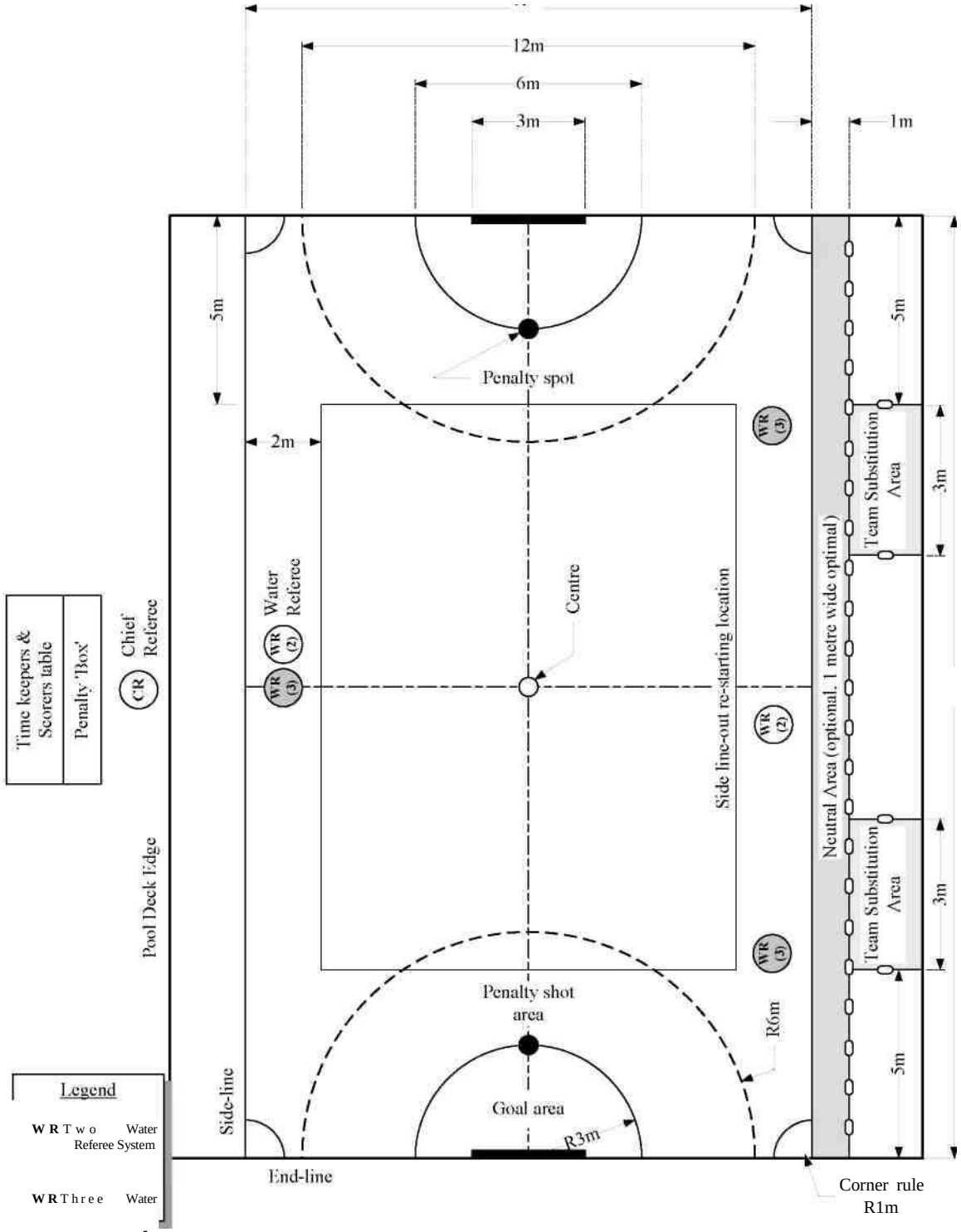
- Cuando el árbitro principal no pueda designar el jugador infractor, avisará al capitán del equipo infractor para que señale al jugador infractor. El capitán o vice capitán tienen 5 segundos para hacerlo. Si no señalan a cualquier miembro de su equipo en ese periodo, el capitán será enviado a la zona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

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

- 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,



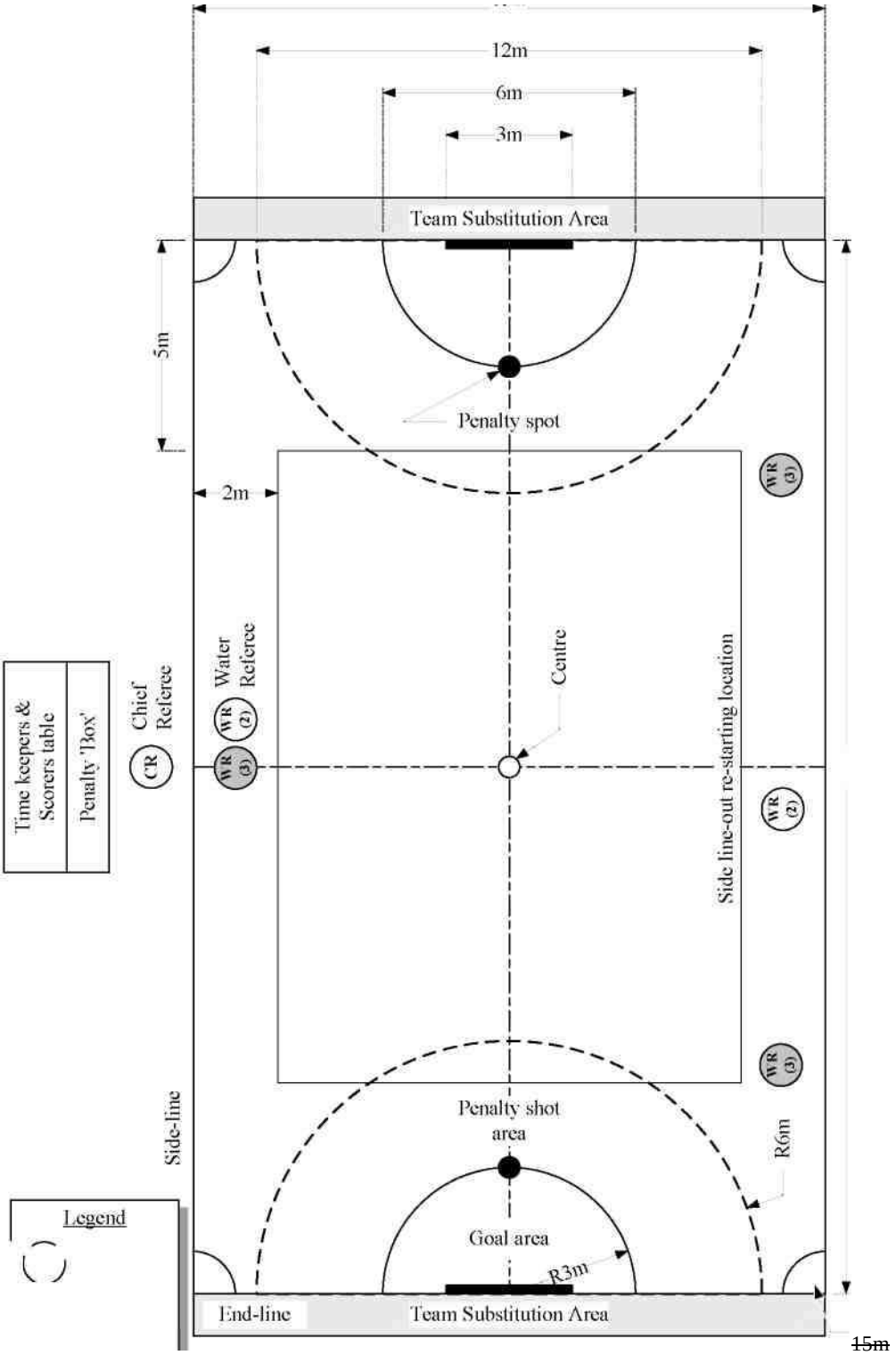
SUSTITUCIÓN DESDE EL AGUA

~~15m~~

FIGURA 15C

DISTRIBUCIÓN DEL AREA DE JUEGO

SUSTITUCIÓN DESDE LINEA DE FONDO.



15.3. Detención del juego.

15.3.1. La señal para parar el tiempo de juego se da por el árbitro principal sobre una indicación del cronometrador de que el periodo se ha completado.

15.3.2. El juego también se detiene por el árbitro principal:

- Cuando se marca un gol.

- Cuando se comete una infracción de las reglas..

- Cuando se produce un accidente o herida.

- Cuando exista necesidad de comunicarse con los árbitros acuáticos.

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

- Cuando se concede un tiro de penalty.

15.3.3. El cronómetro no se detiene a menos que sea indicado por el árbitro principal.

15.4. <u>Procedimiento de puntuación</u> (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. The goal volume is the volume whose width is; 120mm from the end-line of the playing area to the front edge of the trough, 180mm high by 3m long, along the length of the goal trough.

15.4.3. Illustrations of scoring situations in which the puck has wholly entered a goal volume and touched either the back of the goal or the bottom of the goal trough are contained in the eight (8) diagrams identified as “A” through “H” in Figure 15D. Illustrations of no-scoring situations are found in Figure 15E. Diagrams “I” through “L” are examples of a puck which has not wholly entered a goal volume. In diagrams “M” and “N”, although the puck has fully entered the goal volume it has neither touched the back of the goal or bottom of the goal trough.

FIGURE 15D

GOL

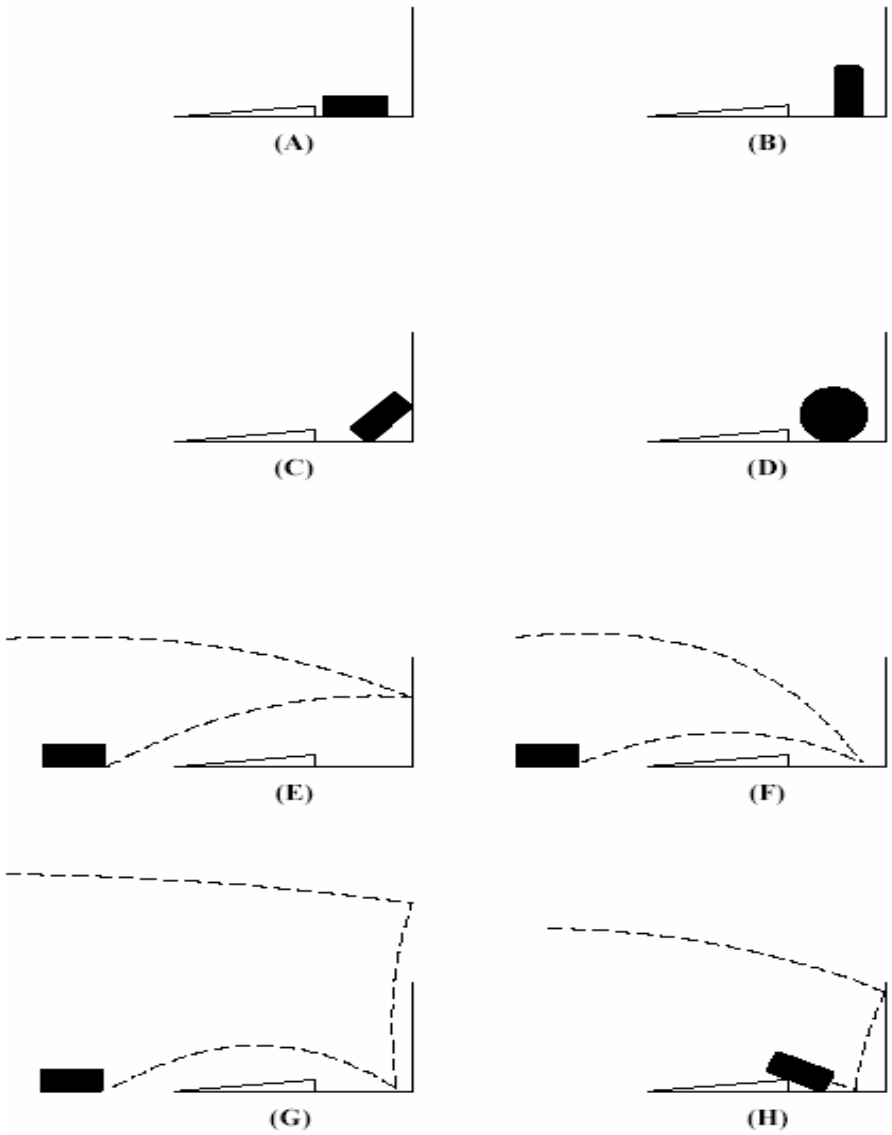
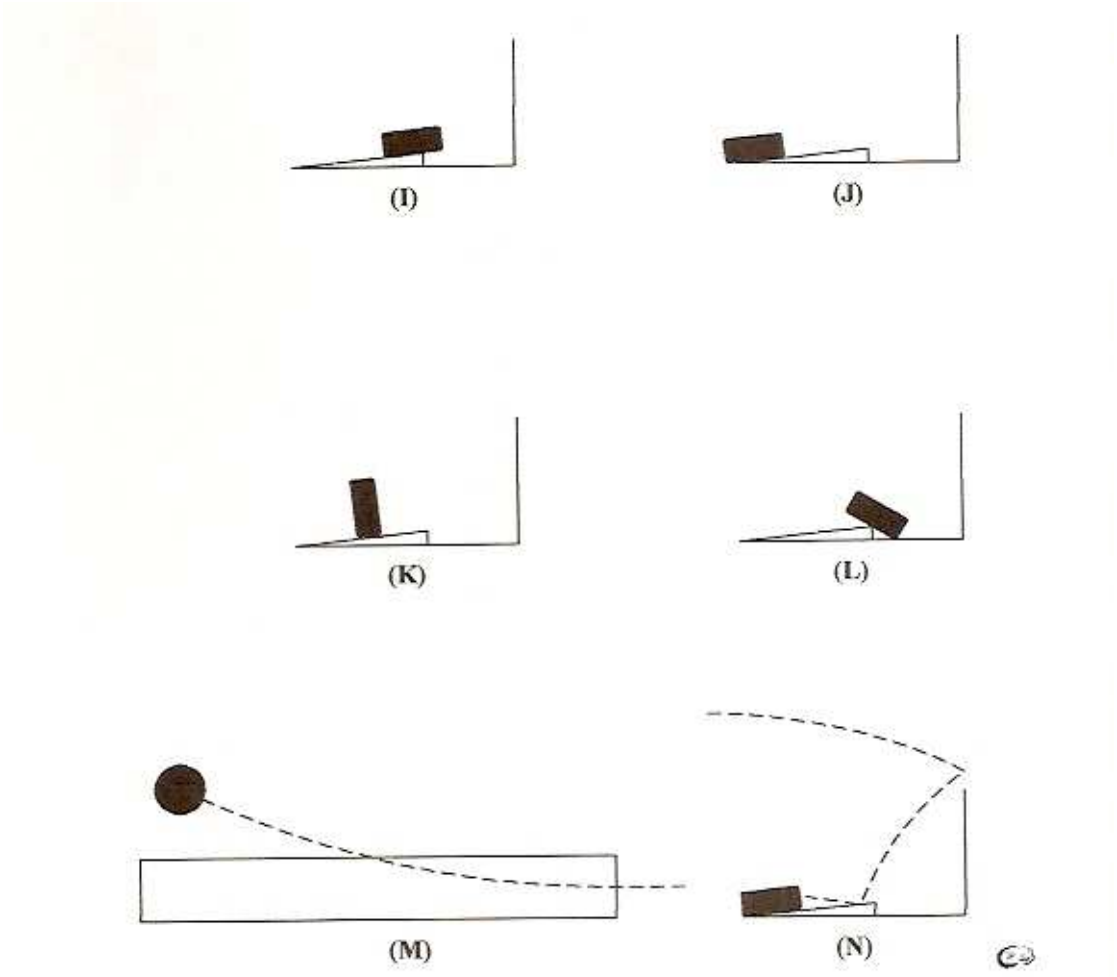


FIGURA 15E

NO-GOL



16. FALTAS

16.1. Ley de la ventaja

- 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.

- 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. Regla de la esquina

- La esquina se define como la zona comprendida dentro de un arco de 1 metro de radio en cada una de las cuatro esquinas del fondo del área de juego.

- El arco mencionado pertenece a la esquina y una vez el puck hace contacto con el arco se invoca la regla de la esquina.

- Para ganar tiempo, un defensor puede llevar el puck dentro de la esquina y mantenerlo allí hasta que su equipo le pueda dar apoyo. Este jugador puede ser sustituido por otro que debe hacer un esfuerzo para sacar el puck de la esquina. Pero si un tercer jugador mantiene el puck en la esquina y no hace un intento inmediato para sacarlo, el árbitro parará el juego y concederá un disco en ventaja al equipo contrario. El uso repetido de esta maniobra por el mismo equipo tendrá como resultado, un aviso al jugador/jugadores (1ª infracción) o, en las siguientes infracciones de la regla, una penalización de tiempo. (tabla 17.7.1)

16.3. Infracciones

Los jugadores pueden ser penalizados por las siguientes infracciones:

- Comenzar a jugar incorrectamente según estas reglas.

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

- Infracciones de la regla de la esquina

- 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.

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

- Sujetar el puck con la mano libre o con la que se juega. Esto incluye guiar el puck con un dedo extendido.

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

- Levantar o transportar el puck en equilibrio sobre el stick.

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

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

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

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

-Intentar ganar la posesión del puck usando la obstrucción.

- Usar manos, brazos o cuerpo de cualquier manera para agarrar, tirar o empujar a un contrario o su stick.

- Quitar o intentar quitar la equipación de un contrario

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

- Negarse a aceptar cualquier decisión de los árbitros

- 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.

- Tirar el puck fuera de los límites del campo

- Agarrar o sujetar la barrera para tomar ventaja

- Quebrantar la ley del brazo libre.

- Sacar el disco de la portería

- Juego peligroso

- Dejar el lugar de penalización incorrectamente según 17.3.1.2.2 (deslizarse dentro del agua desde la zona de castigo)

17. PENALIZACIONES.

17.1. Acciones de los árbitros

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

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

- Avisar al infractor. (ver Regla 17.2).

- Expulsar al jugador infractor del agua, aplicándole penalizaciones de tiempo de uno, dos o cinco minutes. (ver Regla 17.3).

- Penalizar al infractor durante el resto del partido. (ver Regla 17.4).

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

- Conceder un ENTRE DOS, sin ventaja para ningún equipo (ver Regla 17.5).

- Conceder un DISCO A FAVOR al equipo que ha recibido la infracción. (ver Regla 17.6).

- Conceder un TIRO DE PENALTY si la infracción se comete dentro del área de gol de 3 metros. (ver Regla 17.8).

- Conceder un PENALTY GOL al equipo que ha recibido la infracción. (ver Regla 17.9).

17.1.4. Si se cometiera una infracción por los suplentes en el banquillo o 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 “disco 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.

- El arbitró 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..

El tiempo de penalización real no empieza hasta que el infractor o infractores estén en el punto de castigo. El punto de castigo está situado al lado de la mesa del cronometrador.

Los jugadores que estén cumpliendo penalizaciones no pueden ser remplazados por suplentes.

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.

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

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

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

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

- 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 disco en ventaja o un tiro de penalty.

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

- 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 90º con la palma de la mano mirando el agua.

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

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

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

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.

17.5. 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

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

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

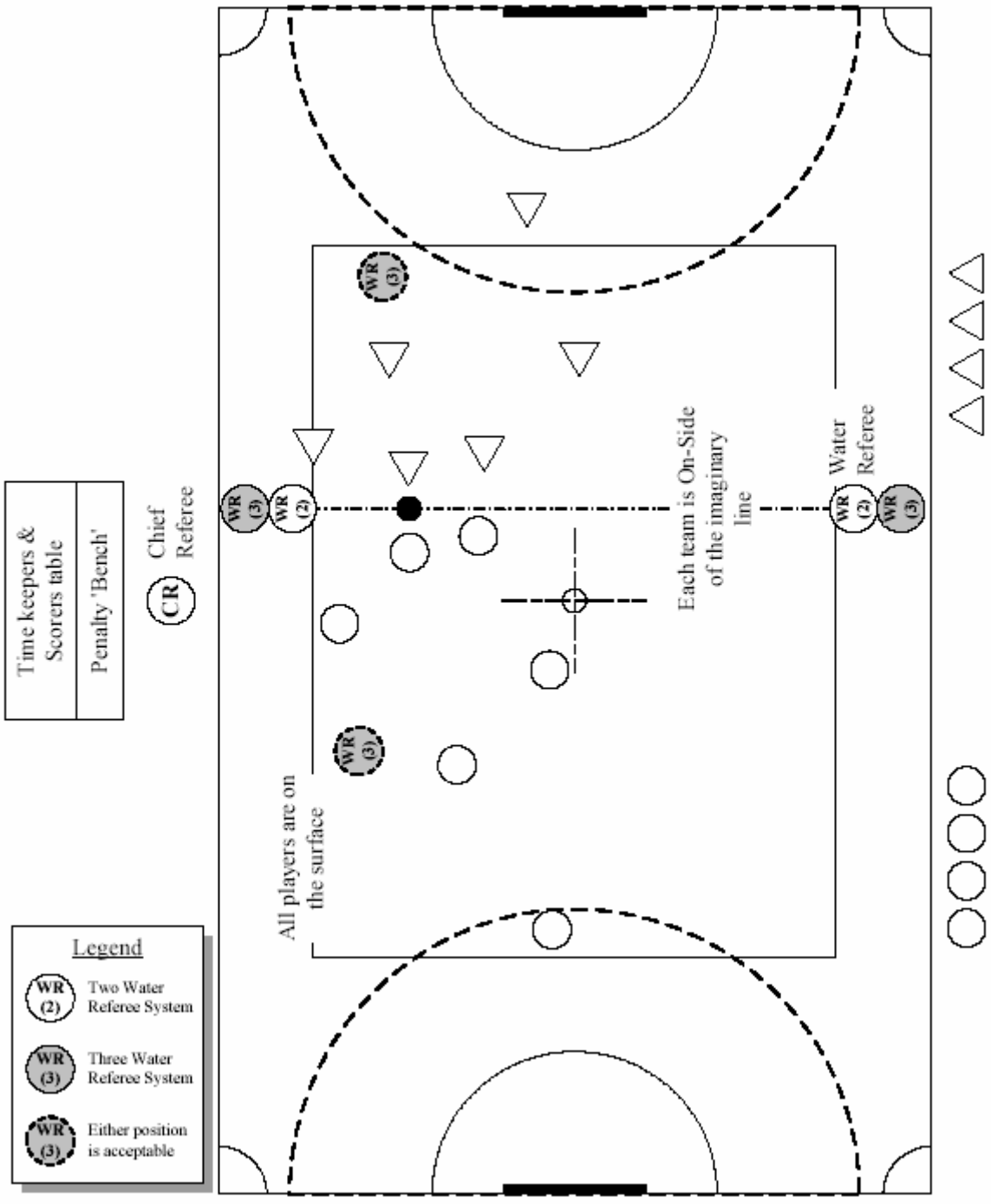
El disco se situará en el punto donde la infracción ocurrió, nunca a menos de 2 metros de la banda y/o 5 metros de la línea de fondo.

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. 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.

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.

FIGURA 17ª

ENTRE DOS



17.6. Disco en Ventaja(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 disco en ventaja y/o penalización de tiempo contra el equipo infractor y el jugador, o expulsar totalmente al jugador infractor.

17.6.2. Para reanudar el juego:

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

- 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 " disco en ventaja". 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.

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

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

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

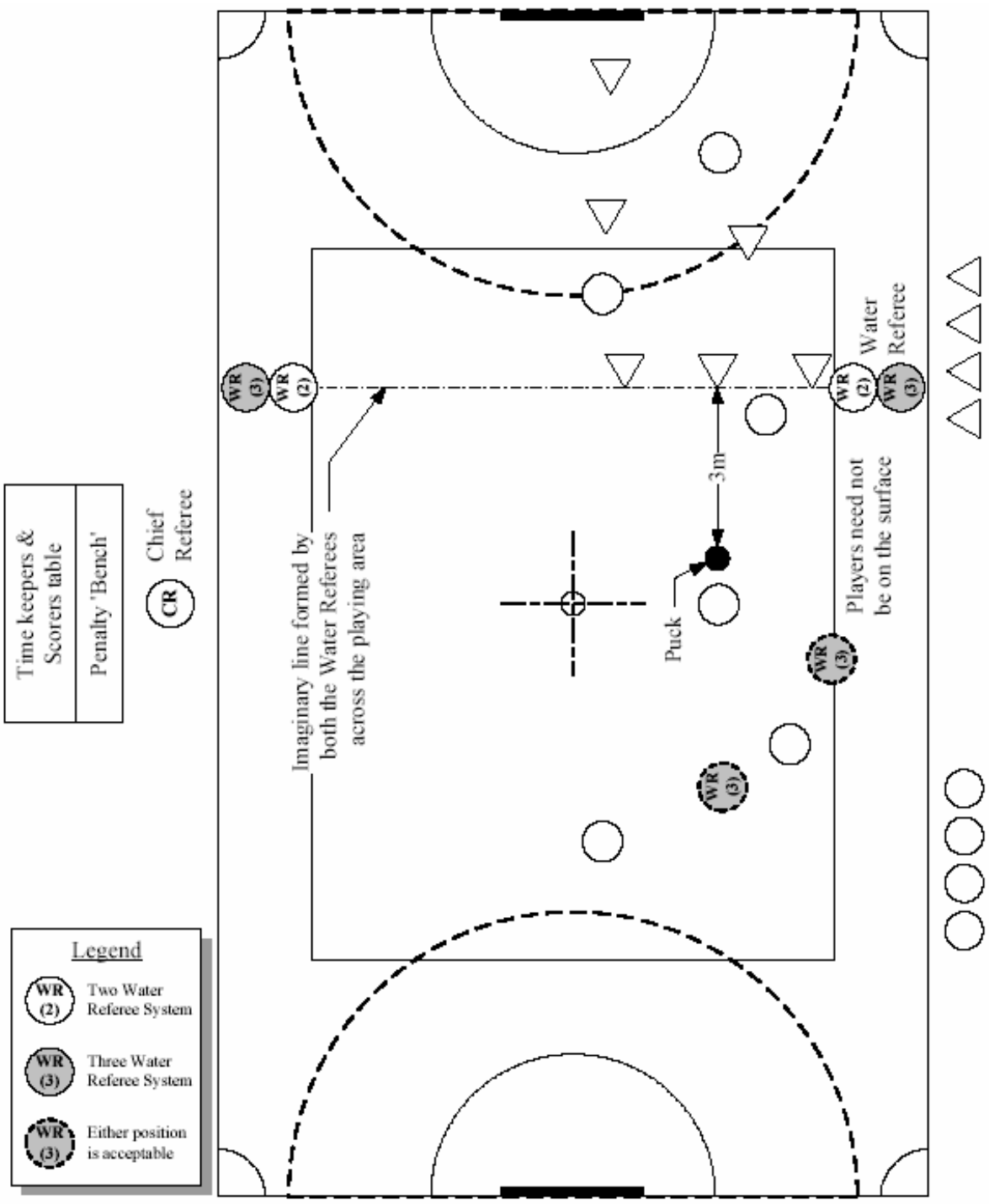
17.6.3. Una vez el árbitro principal ha dado la señal de reanudar el juego el equipo que ha recibido la infracción debe tomar posesión en 5 segundos.

- Si el equipo que tiene que sacar tarda más de 5 segundos desde la señal del árbitro principal, el disco en ventaja se anula. El juego entonces se reanudará con un "entre dos".

- 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

FIGURA 17B

DISCO A FAVOR



17.7. Penalizaciones de tiempo

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

REGLA	FALTA	Primera infracción		Segunda infracción		Tercera en adelante	Señal usada
		Accidental	Deliberada	Accidental	Deliberada	Accidental o deliberada	
16.3.1	ISalida incorrecta	Aviso al equipo	1 minuto	I minuto	2 minutos	2 minutos	Detención
16.3.2	Permanecer de pie en el area de juego	Aviso individual	1 minuto	Aviso individual	2 minutos	2 minutos	Obstrucción
16.3.3	Violación de la regla de la esquina		Aviso al equipo y ventaja.		1 Minuto y ventaja	2 minutos y ventaja	-Conducta antideportiva
16.3.4	Mas de 6 jugadores en el area de juego	Ninguna acción si no hay ventaja	2 o 5 minutos (5 minutos si se usa para detener una escapada de gol)*	Ninguna acción si no hay ventaja	*2 o 5 minutos (5 minutos si se usa para detener una escapada de gol)*	2 o 5 minutos (5 minutos si se usa para detener una escapada de gol)*	Sustitución ilegal
16.3.5	Adelantar el disco ilegalmente	Aviso individual	Aviso individual	Aviso al equipo	1 minuto	2 minutos	Avance ilegal del disco
16.3.6	Coger el disco con la mano	Aviso individual	2 o 5 minutos*	Aviso individual	2 o 5 minutos*	2 o 5 minutos*	Avance ilegal del disco
16.3.7	Elevar/transportar el disco	Aviso individual	2 minutos	Aviso individual	2 minutos	2 minutos	Avance ilegal del disco
16.3.8	Obstrución con infracción (Empujón)	Aviso individual	1 minuto	Aviso o 2 minutos*	2 minutos	2 minutos	Obstrucción
16.3.8	Obstrucción con infracción (Tirones)	Aviso individual	1 minuto	Aviso o 2 minutos*	2 minutos	2 minutos	Obstrucción
16.3.8	Obstrución defensiva	Aviso individual	1 minuto	Aviso o 2 minutos*	2 minutos	2 minutos	Obstrucción
16.3.9	Conducta antideportiva		2 min o 5 min o expulsión*		2 min o 5 min o expulsión	2 minutos o 5 minutos o expulsión*	Conducta antideportiva
16.3.10	Parada ilegal de un gol	Aviso individual y a) tiro de penalty o b) Penalty Gol	2 minutos y a) un tiro de penalty o b) Penalty Gol	Aviso individual y a) tiro de penalty o b) Penalty Gol	2 o 5 minutos* y a) Tiro de Penalty o b) Penalty Gol	2 o 5 minutos* y a) Tiro de Penalty o b) Penalty Gol	Parar ilegalmente el disco
16.3.11	Cubrir/obstruir el disco	Aviso individual	aviso o 1 minuto	Aviso o 1 minuto*	2 minutos	2 minutos	Obstrucción
16.3.12	Conseguir el disco usando obstrucción	Aviso individual	Aviso o 1 minuto*	aviso o 1 minuto*	2 minutos	2 minutos	Obstrucción
16.3.13	Agarrar a un oponente	Aviso individual	2 minutos	Aviso o 2 minutos*	2 o 5 minutos*	2 o 5 minutos*	Conducta antideportiva
16.3.14	Quitar equipación	Aviso individual	5 minutos	Aviso o 1 minuto*	5 minutos	Expulsión del juego	Conducta antideportiva
16.3.15	Insultos		2 o 5 minutos*		2 o 5 minutos*	5 minutos o expulsión*	Conducta antideportiva
16.3.16	Negarse a acatar una decisión arbitral		2 o 5 minutos*		5 minutos	5 minutos o expulsión o perdida del juego (Si el jugador no se va)*	Conducta antideportiva
16.3.17	Atacar/ herir		Expulsión del juego		Expulsión del juego	Expulsión del juego	Conducta antideportiva
16.3.18	Tirar el disco fuera de los limites del campo	Aviso al equipo	2 minutos	Aviso al equipo	2 minutos	2 minutos	Fuera de banda
16.3.19	Agrarrar las barreras/porterias	Aviso individual	1 minuto	Aviso individual o 1 minuto*	2 minutos	2 minutos	Agarrar las barreras
16.3.20	Uso illegal del brazo libre	Aviso individual	1 minuto	Aviso individual o 1 minuto*	2 minutos	2 o 5 minutos*	Uso illegal del brazo libre
16.3.21	Sacar deliberadamente el disco de la porteria		5 minutos		5 minutos	Expulsión del juego	Conducta antideportiva
16.3.22	Juego peligroso(tiros a la cabeza etc.)**	Aviso al equipo y 2 minutos	Aviso al equipo y 5 minutos	2 minutos o 5 minutos*	expulsión	Expulsión del juego	Conducta antideportiva
16.3.23	Infracciones del stick	Aviso individual	1 minuto	aviso o 1 minuto*	2 minutos	2 o 5 minutos*	Infracción del stick

Nótese que la falta no puede ser accidental *

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

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

17.8. Tiro de Penalty (ver Figura 17C)

17.8.1. En el caso de cualquier infracción ocurrida dentro del area de gol 3 metros, que incuestionablemente impida el avance del equipo atacante, el árbitro indicará al árbitro principal que pare el juego, subiendo y bajando un puño en un movimiento de bombeo para indicar que se ha concedido un tiro de penalty 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 penalty:

- El disco se situa directamente en frente de la portería del equipo infractor, en el punto de penalty que esta alineado con la mitad de la línea de fondo y exactamente a 3 metros de esta.

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.

- 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.

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

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

-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 penalty. 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 apropiadamente colocadas en su sitio y que los árbitros acuáticos han levantado los brazos con la mano abierta, dará la señal para que se juegue el tiro de penalty.

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

- Un jugador atacante puede sumergirse inmediatamente, pero debe tomar posesión del disco en 5 segundos. Si no lo logra, el tiro de penalti se considera defendido con éxito.

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

- 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 penalty, evitando que el defensor tome posesión del disco y lo saque del área de penalty.

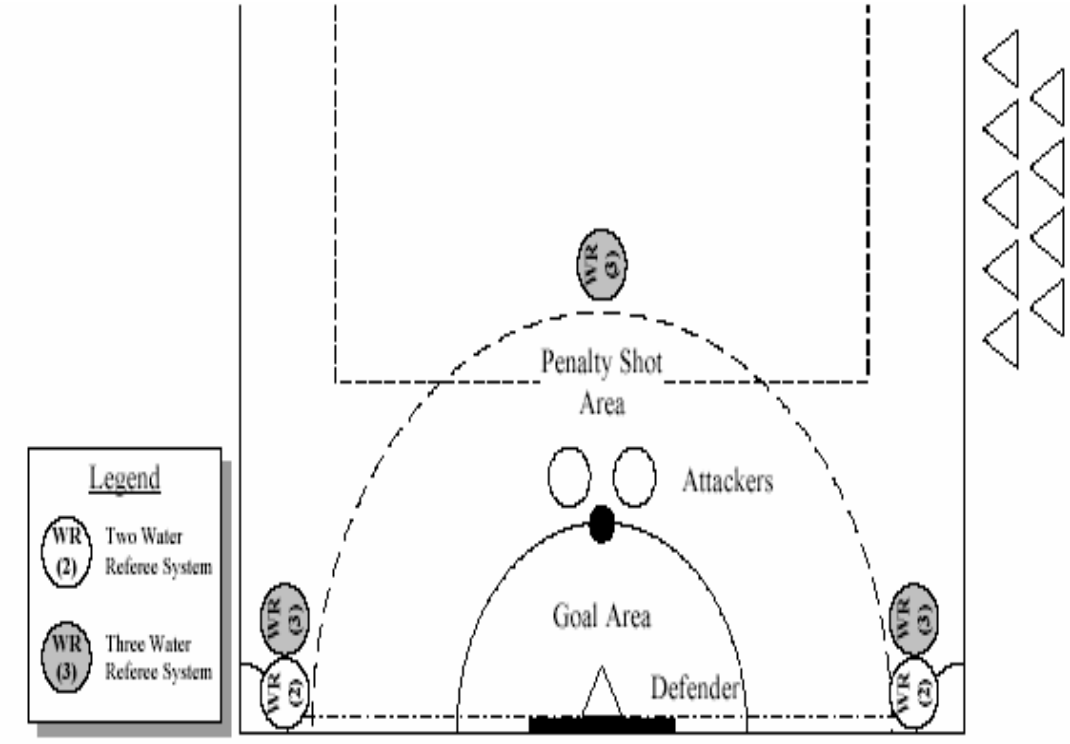
Si el equipo atacante saca completamente el disco del área de tiro de penalty, el juego se para y se considera que el penalty ha sido defendido con éxito.

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

-Si el jugador defensor comete una infracción estando el tiro de penalty en curso, el árbitro acuático que vea la infracción parará inmediatamente el juego y amonestará al jugador. Se considerará que se ha marcado un gol.

FIGURA 17C

TIRO DE PENALTY



TODOS LOS DEMAS JUGADORES DEBEN VOLVER A SUS RESPECTIVAS AREAS DE SUSTITUCION.

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 de 6 metros. Ej. Fuera del area 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 area de tiro de penalti.

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

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

17.8.7. Durante la ejecución de un tiro de penalti, los cronómetros, tanto del partido como de las penalizaciones, deben ser detenidos.

Una vez se conceda el gol o el tiro de penalti sea evitado, los cronómetros serán puestos en marcha de nuevo por el árbitro principal.

17.9. Penalty 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.

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 area de juego como en la Regla 15.1. No se dará aviso de 30 segundos.

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

17.10.1. En una piscina sin barrera para bandas, si el disco sale completamente del area de juego, ej; el disco pasa completamente por encima de una línea o barrera de señalización, el árbitro parará el juego y concederá un " entre dos" o bien un "disco en ventaja" contra el equipo infractor.

17.10.2. El disco se situará a dos (2) metros del lugar por donde salió del area 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.

17.10.3. Cuando un jugador deliberadamente eche el disco fuera de banda, se le aplicará una penalización de dos (2) minutos. (Tabla 17.7.1)

17.11. Salidas incorrectas

17.11.1. Salida antes de tiempo o "breaking"

Al Comienzo: Disco en ventaja en el centro del area de juego para el otro equipo.

En un "Entre dos" Disco en ventaja para el otro equipo.

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

17.12. Obstrucción

17.12.1. También es obstrucción cuando el disco es lanzado hacia delante y el jugador contrario se gira pero no va a por el disco.

17.12.2. Obstrucción en un "disco en ventaja", antes de que el disco haya sido jugado. Se considera que un jugador está cometiendo una obstrucción si el jugador intenta bloquear el acceso al disco de otro jugador.

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)

17.14. Fuera de banda o fuera de los limites deliberados

Cuando un jugador eche el disco fuera de banda o de los límites del campo deliberadamente, se le aplicará una penalización de dos (2) minutos. (tabla 17.7.1)

18. DIRECTORES DE REGLAS INTERNACIONALES

Aquí finaliza el texto de las Reglas llamado novena edicion, Versión 9.10. Esta edicion reemplaza a todas las ediciones anteriores.

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

Woody Lee Smithsonian Marine Station 701 Seaway Dr. Fort Pierce, FL 34949 USA	World Rules Director
Gilles Renaison Saint Phy 97120 Saint-Claude Guadeloupe France	Assistant World Rules Director, French Versión
Simon Talbot PO Box 2 Margate, TAS 7006 Australia	Assistant World Rules Director, English Versión
Maria Callado Egea Orchideeveld 11 2914 PM Nieuwerkerk aan den Ijssel The Netherlands	Assistant World Rules Director, Spanish Versión
Jamie Phillips Passeig Valldaura 178 Casa 1, 3 º 3ª 08042 Barcelona Spain	Assistant World Rules Director, Technical Editor

19. (RESERVED)