

NORMATIVA BEACH POLO

Temporada 2026/27 Circular 26-60.

1. PARTICIPACIÓN CIRCUITO

- Los clubes inscritos en la FEGAN tendrán la posibilidad de participar en EL Circuito de Beach Polo
- Podrán participar, clubes no inscritos en la FEGAN, con limitación en función de las posibilidades organización y posterior decisión del Área de Waterpolo.
- Los clubes no inscritos en la FEGAN, además de los gastos propios del torneo, deberán abonar una tasa por cada sede en la que participe de 15 euros para el club organizador.
- Los jugadores deberán estar en posesión de la licencia federativa de waterpolo.
- Es obligatorio para participar en el Circuito que todos los clubes presenten una relación de jugadores según el ANEXO 1, donde figure el nombre completo, fecha de nacimiento, número de gorro y número de licencia federativa, acompañado de la presentación del carnet federativo antes del encuentro.
- Los clubes deberán entregar el listado de jugadores con relación del documento de identificación ordenado.
- La edad de los jugadores será los nacidos en 2008 y anteriores.

2. CALENDARIO CAMPEONATO

Fechas: A determinar

Lugar: A determinar

*Tanto las sedes como las fechas estarán supeditadas a los clubs que organicen, que se establecerá antes del final del 31 de diciembre de 2026.

3. INSCRIPCIONES y SORTEO CAMPEONATO

3.1. Inscripciones

- La fecha límite de inscripción a la FEGAN, donde deberá remitir el ANEXO 1 cubierto, será antes del sorteo de la competición, el cual será 1 mes antes del día indicado.
- La fecha límite para realizar el pago de los arbitrajes del torneo a la FEGAN, será de 1 semana después de realizar la inscripción al Campeonato.
- Los clubes que no cumplan los requisitos establecidos en el punto anterior quedarán automáticamente excluidos del torneo.

3.2. Sorteo

- El sorteo de partidos será libre, controlado por un representante de la FEGAN.
- El sorteo se realizará en la sede de la FEGAN a no ser que el equipo organizador solicite celebrar dicho acto en el lugar que considere más idóneo.
- Un club se podrá inscribir en una sede o participar en todas las sedes.
- En el caso de que un club inscriba a más de un equipo, estos no podrán cruzarse en la primera jornada del campeonato.

4. RELGAMENTO BEACH POLO

4.1. Campo de juego

4.1.1. La distancia entre la línea de meta en cada extremo de juego será de quince (15) metros. La anchura del terreno de juego será de 10,0 a 12,5 metros.

4.1.2. La profundidad del agua del área de juego no debe ser inferior a dos (2) metros.

4.1.3. Se deben disponer de boyas distintivas a ambos lados del área de juego:

Boyas rojas

Boyas amarillas

Resto de la zona de juego boyas verdes

Línea de medio campo boyas blancas

4.1.4. Se colocarán boyas rojas en cada extremo, a dos (2) metros de la esquina del área de juego en el lado opuesto a la mesa oficial para indicar la esquina que toca.

4.1.5. El límite del terreno de juego en cada extremo estará alineado con la parte delantera del poste de portería.

4.1.6. El secretario dispondrá de banderas blancas, azules, rojas y amarillas separadas, cada una de 0,35 metros x 0,20 metros.

4.1.7. Se deberá disponer de un área para sustituciones rápidas en la parte exterior del terreno de juego, en el lado donde se encuentran los banquillos de los equipos. La anchura de esta zona, si está separada por corcheras, debe estar entre 0,5 metros y 1 metro. El área designada para las sustituciones rápidas para cada equipo entre la línea de gol frente al banquillo del equipo y el centro del campo.

4.1.8. El área de gol BWP se define por el espacio entre los palos de la portería, que se extiende hasta la línea de 2 metros.

4.2. Porterías

4.2.1. Los dos palos de la portería y el travesaño serán de construcción rígida, rectangulares con un tamaño de 0,080 metros orientados al terreno de juego y pintados de cualquier color. Las porterías deben situarse en las líneas de gol de cada uno de los extremos del terreno de juego ya la misma distancia de los lados. Si bien se prefieren los palos de construcción rígida para los eventos de World Aquatics, se permiten los palos hinchables para los torneos locales.

4.2.2. Los lados interiores de los postes de la portería deben estar a 2,5 metros y el larguero estará a 0,80 metros de la superficie del agua.

4.2.3. Las redes deben sujetarse de forma segura a los palos de la portería para evitar que el balón pase por debajo o por el lado de la red. La profundidad de las porterías no será inferior a 0,30 metros.

4.3. Balón

4.3.1. La pelota debe ser redonda y debe tener una cámara de aire con una válvula de cierre. Debe ser impermeable sin flejes exteriores ni recubrimiento alguno de grasa o sustancia similar.

4.3.2. El peso de la pelota no será inferior a 400 gramos y no más de 450 gramos.

4.3.3. Para los partidos jugados por hombres, la circunferencia de la pelota no será inferior a 0,68 metros y no más de 0,71 metros, y su presión será de 7,5-8,5 psi.

4.3.4. Para los partidos jugados por mujeres, la circunferencia de la pelota no será inferior a 0,65 metros y no más de 0,67 metros, siendo la presión atmosférica de 6,5-7,5 psi.

4.4. Gorros

4.4.1. Los gorros serán de colores distintos del rojo sólido, aprobados por el árbitro, pero también para contrastar con el color de la pelota. El árbitro puede exigir a un equipo que lleve gorro blanco o azul. Los porteros llevarán gorro rojo. Los gorros deben sujetarse bajo la barbilla. Los gorros deben ir equipados con protectores auditivos maleables que serán del mismo color que los del equipo, excepto el portero que puede llevar protectores auditivos rojos.

4.4.2. Los gorros deben numerarse a ambos lados con 0,10 metros de altura. El guardameta llevará el gorro número uno (1) y los otros numerados del dos (2) al siete (7).

4.5. Equipos y sustitutos

4.5.1. Cada equipo estará formado por cuatro jugadores, uno de los cuales será el portero, y no más de cuatro reservas que podrán utilizarse como sustitutos.

4.5.2. Dos oficiales, es decir, el entrenador jefe u otro oficial (entrenador adjunto o director de equipo) pueden sentarse en el banquillo o área designada similar y deben permanecer allí durante todo el partido. Se permiten hasta dos (2) personas de personal médico en un sitio apartado del

banquillo del equipo.

- 4.5.3. Los equipos cambiarán de banquillo en el descanso.
- 4.5.4. El banquillo en el waterpolo Beach podrá ser un pontón y deben colocarse en el lado opuesto del terreno de juego del árbitro y la mesa de secretaría.
- 4.5.5. Cada equipo debe tener un capitán que será responsable del comportamiento del equipo.
- 4.5.6. Los jugadores deben presentarse a los partidos con las uñas cortadas correctamente y no pueden llevar cualquier objeto que pueda causar lesiones. Los jugadores no deben llevar grasa, aceite o ninguna sustancia similar o extraña en el cuerpo o en las manos. Si el árbitro constata antes del inicio del partido que se ha utilizado una sustancia de este tipo, ordenará que sea retirada de inmediato. Si la infracción se detecta después de haber comenzado el partido, el jugador infractor será excluido para el resto del juego con sustitución inmediata.
- 4.5.7. Cada equipo tendrá cuatro suplentes que podrán participar en el partido sustituyendo a un jugador. Un sustituto puede entrar en el partido desde la esquina de tocar en cuanto el jugador que sale ha subido visiblemente a la superficie del agua en la zona de cambio y se han tocado las manos por encima del agua con el sustituto fuera del terreno de juego. Se permite la sustitución desde el área de sustitución rápida designada cuando el sustituto entra en el área desde detrás de la línea de gol, ambos jugadores, el jugador que sale y el sustituto, están en el agua, fuera del terreno de juego y tocan las manos por encima del agua.
- 4.5.8. Un portero que ha sido sustituido por un suplente puede jugar en cualquier posición.
- 4.5.9. Después de un gol, se pueden realizar sustituciones tanto desde la zona de cambio como desde el área de sustitución rápida después de que el portero haya vuelto a poner el balón en juego. Al sustituir, los dos jugadores deben estar fuera del terreno de juego y hacer un toque visible de la mano con los jugadores sustitutos antes de entrar en el terreno de juego.
- 4.5.10. El portero puede tocar el balón con dos (2) manos dentro del área de cinco (5) metros del equipo.
- 4.5.11. No se permite ninguna sustitución cuando se sanciona una falta de penalti y antes de que se realice el lanzamiento de penalti.

4.6. Equipo Arbitral

- 4.6.1. En todas las competiciones oficiales, los árbitros de partido serán los siguientes:
un árbitro
un secretario
dos cronometradores
- 4.6.2. Las funciones de los secretarios serán:
 - Redactar el acta del partido, incluyendo a los jugadores, el marcador, los tiempos muertos, las faltas de expulsión y las faltas de penalti concedidas a cada jugador.
 - Señalizar con la bandera roja y silbar cualquier reentrada inadecuada de un jugador o sustituto excluido.
 - Después de tres (3) minutos, el Secretario debe señalar el reingreso de un sustituto de un jugador que ha cometido brutalidad levantando la bandera amarilla junto con la bandera del color apropiado.
 - Realizar el control de las faltas personales, las faltas de equipo e indicar cuándo se pita una falta de penalización adicional mediante una señal audible adecuada (por ejemplo, silbato o señal electrónica). Registrar el tiempo y el número de gorro del jugador cuando se sustituye a un portero.
 - Controlar el 'Tiempo de posesión' para otorgar disparos libres para situaciones de lanzamiento neutral. (19.15.1).
- 4.6.3. Los deberes del cronometrador serán:
 - Controlar el tiempo de los períodos exactos de juego real, los tiempos muertos y los intervalos entre períodos.
 - Controlar el tiempo de posesión de balón por parte de cada equipo.
 - Anunciar el inicio del último minuto del partido.
 - Señalizar con un silbato después de 45 segundos y al final de cada tiempo muerto.

4.6.4. Un cronometrador señalará silbando (acústicamente eficiente y fácil de entender) el final de cada período independientemente del árbitro y la señal tendrá efecto inmediato y detendrá el juego excepto:

- Coincidir con el árbitro sancionando un penalti, en cuyo caso se efectuará el tiro de penalti.
- Si la pelota está en vuelo y cruza la línea de gol, en este caso se dará gol.

4.7. Árbitro

4.7.1. El árbitro tiene control absoluto sobre el juego, desde que los equipos entran en el área de juego hasta que salen. Todas las decisiones son definitivas y deben ser aceptadas por todos los jugadores y entrenadores. El árbitro puede modificar una decisión, siempre que se tome antes de que la pelota vuelva a ponerse en juego.

4.7.2. El árbitro pitará para empezar el partido, para dar los goles, saque de portería, córner, neutrales e infracciones de las reglas.

4.7.3. El árbitro puede aplicar la ley de la ventaja para no favorecer al equipo que ha cometido la falta y no debe detener el juego a menos que sea absolutamente necesario.

4.7.4. El árbitro tiene el poder de ordenar que cualquier jugador salga del agua de acuerdo con las reglas. Si un jugador se niega a obedecer las instrucciones del árbitro, se suspenderá el partido y se concederá cinco (5) goles a cero (0) al equipo contrario.

4.7.5. El árbitro tendrá el poder de ordenar la expulsión del recinto de la piscina a cualquier jugador, sustituto, espectador u oficial cuyo comportamiento impida que el árbitro cumpla sus funciones de forma imparcial.

4.7.6. El árbitro tendrá el poder de suspender el partido en cualquier momento si el árbitro cree que el comportamiento de los jugadores o espectadores, o cualquier otra circunstancia, impide que el partido se desarrolle de forma justa y correcta. Si se suspende el partido, el árbitro informará de sus acciones a la autoridad competente.

4.8. Duración del partido

4.8.1. La duración del partido será de cuatro (4) períodos de cinco (5) minutos cada uno de juego real. El tiempo empezará cuando un jugador toque la pelota al inicio de cada período. En todas las señales de paro, el cronómetro se detendrá hasta que la pelota vuelva a ponerse en juego dejando la mano del jugador que realiza el lanzamiento correspondiente o cuando la pelota sea tocada por un jugador después de un lanzamiento neutral.

4.8.2. Habrá un intervalo de dos (2) minutos entre los períodos 1º/2º y 3º/4º, y un intervalo de tres (3) minutos entre el 2º y 3º período. Los equipos, incluidos los jugadores, entrenadores y oficiales, cambiarán de banquillo entre el 2º y 3º período.

4.8.3. Todos los partidos que terminen en empate al final de los cuatro períodos de juego se decidirán mediante el lanzamiento de una tanda de penaltis de acuerdo a las Reglas del Waterpolo. El portero puede ser uno de los tiradores. El portero puede ser sustituido solo cuando el portero está excluido del partido por mala conducta, acción violenta o lesión. Inmediatamente después de que el portero es excluido, el portero sustituto no tendrá los privilegios del portero en el primer lanzamiento de penalti ejecutado después de la infracción.

Los tres jugadores designados estarán relacionados por orden y este orden determinará la secuencia de lanzamientos, que no se puede alterar.

Ningún jugador excluido para el resto del partido puede figurar entre los lanzadores.

Los lanzamientos se realizarán alternativamente en cada extremo de la piscina, salvo que, en un extremo del terreno de juego, signifique ventaja o desventaja para un equipo. En este caso todos los lanzamientos se podrán realizar en la misma portería. Todos los jugadores que lancen, permanecerán en el agua delante de su pontón y los demás jugadores tendrán que estar sentados en el pontón del

equipo. Si el portero es excluido durante la tanda de penaltis, un jugador de los tres jugadores designados sustituirá al portero, pero sin los privilegios de este.

Tras el lanzamiento del penalti, el jugador puede ser sustituido por otro jugador o portero, si un jugador de campo es excluido durante la tanda de penaltis, la posición del jugador se elimina de la lista de los tres jugadores que participan en la tanda de penaltis y un jugador sustituto se coloca en la última posición de la lista.

El equipo que lanza primero se determinará mediante el lanzamiento de una moneda. Si los equipos todavía estuvieran empatados después de la finalización del lanzamiento de los tres penaltis iniciales, los mismos tres jugadores tendrán que hacer tiros alternados hasta que un equipo falle y el otro anote.

4.8.4. El cronómetro debe mostrar el tiempo de partido de forma descendente.

4.9. Tiempo muerto

4.9.1. Cada equipo puede pedir dos tiempos muertos por partido.

4.9.2. El entrenador del equipo en posesión de la pelota puede solicitar un tiempo muerto en cualquier momento, excepto cuando se haya sancionado un penalti. El entrenador debe decir "tiempo muerto" y hacer una señal al árbitro o secretario con las manos en forma de T. Si se pide un tiempo muerto, el secretario o el árbitro detendrá inmediatamente el juego con un silbato y los jugadores volverán a sus respectivas mitades del terreno de juego.

4.9.3. El juego se reiniciará con el silbato del árbitro por parte del equipo en posesión del balón que pone el balón en juego en la línea de medio campo o detrás.

El reloj de posesión sigue donde estaba en el momento de pedir el TM, al terminar el Tiempo Muerto.

4.9.4. Si el entrenador en posesión del balón pide un tiempo muerto adicional al que el equipo no tiene derecho, el juego se detendrá y el juego se reiniciará por un jugador del equipo contrario poniendo el balón en juego en la mitad del campo.

Si el entrenador del equipo no en posesión del balón pide un tiempo muerto, el juego se detendrá y se concederá un penalti al equipo contrario.

4.10. Inicio del juego

4.10.1. El primer equipo inscrito en el programa oficial jugará con gorros blancos o de color claro, o los gorros que reflejen el color de su país y empezará el juego a la izquierda de la mesa oficial. El otro equipo llevará gorros de color azul u oscuro, o gorros de color contrastante y empezará el juego a la derecha de la mesa oficial.

4.10.2. Al inicio de cada período, ambos equipos se alinearán a su lado del campo de juego. Cuando el árbitro esté preparado y seguro que ambos equipos estén preparados, el árbitro pitará para empezar y después lanzará el balón en la línea de medio campo.

4.10.3. Si la pelota se lanza dando una ventaja a un equipo, el árbitro pedirá la pelota y concederá un lanzamiento neutral a la línea de medio campo.

4.11. Formas de anotar

4.11.1. Se marcará un gol cuando toda la pelota haya pasado completamente por encima de la línea de gol, entre los palos de la portería y por debajo del larguero.

4.11.2. Se puede marcar un gol con cualquier parte del cuerpo excepto el puño cerrado.

4.11.3. Se puede marcar un gol desde dentro de cinco (5) metros sólo si dos jugadores del mismo equipo juegan o tocan el balón intencionadamente después del inicio del juego.

4.11.4. Un jugador puede marcar un gol mediante un tiro desde un tiro libre concedido y realizado fuera del área de cinco (5) metros después de fintar o driblar o poner la pelota en el agua.

Nota: cuando el jugador no está lanzando directamente, la pelota debe ponerse en juego tal y como se describe en las reglas antes de fintar y driblar]

4.11.5. Un jugador puede marcar un gol después de poner visiblemente el balón en juego fuera de la línea de cinco (5) metros cuando la falta se sanciona fuera de la línea de cinco (5) metros, sirve de portería (ya sea directamente o después de poner el balón en juego), o un tiro libre lanzado por un jugador en la propia portería del jugador.

4.12. Reinicio después de un gol

4.12.1. El portero debe poner el balón en juego desde la línea de dos (2) metros o detrás inmediatamente después de que se haya marcado un gol. El cronometrador debe detener el reloj de juego después de marcar un gol, y lo reiniciará cuando la pelota se ponga en juego.

4.13. Servicio de portería

4.13.1. Se otorgará un saque de portería cuando toda la pelota haya pasado completamente por encima de la línea de portería, excepto entre los palos de la portería y por debajo del larguero, después de haber sido tocada por última vez por un jugador.

4.13.2. El lanzamiento de portería será realizado por cualquier jugador del equipo desde cualquier punto dentro del área de 2 metros.

4.14. Corner

4.14.1. No se aplicarán lanzamientos de córner en el waterpolo Beach.

4.15. Servicio neutral

No se realizarán servicios neutrales, y si se produce una situación de lanzamiento neutral, se aplicará el "Sistema de posesión alternada" de la siguiente forma:

El equipo que gana la posesión del primer período pierde el primer lanzamiento neutral. Para situaciones posteriores de lanzamiento neutral, los disparos libres se otorgarán alternativamente a los equipos.

El equipo con derecho al siguiente tiro libre se indicará con la flecha de posesión alterna en dirección a la portería contraria. La dirección de la flecha de posesión alterna se invertirá de inmediato cuando se realice el tiro libre de posesión alterna.

4.16. Tiro libre

4.16.1. Un tiro libre indicará que se ha cometido una falta. El tiro libre se ejecutará desde la ubicación del balón, excepto

- a) Si la falta es cometida por un jugador defensor dentro del área de meta del BWP del defensor, el tiro libre se ejecutará en la línea de dos (2) metros opuesta a donde se cometió la falta
- b) Cuando se disponga lo contrario en las Reglas.

4.16.2. El tiro libre se realizará desde la ubicación de la pelota el jugador del equipo que esté más cerca de la pelota. Cuando hay un contragolpe, un jugador con ventaja no debe renunciar a la ventaja para ir a la pelota y hacer el tiro libre o el saque de portería. Otro jugador de este equipo podrá realizar el lanzamiento siempre que no haya retrasos indebidos.

4.16.3. El tiro libre se realizará de forma que todos los demás jugadores vean que se ha realizado el lanzamiento. El jugador puede lanzar la pelota al aire o dejarla caer al agua.

4.16.4. El tiempo concedido para que un jugador realice un tiro libre será a criterio del árbitro. Debe ser razonable y sin demora indebida, pero no debe ser inmediata. Será una infracción si un jugador que está claramente en una posición más dispuesta a lanzar un tiro libre no lo hace.

4.17. Faltas ordinarias

4.17.1. La penalización por una falta ordinaria será un tiro libre concedido al equipo contrario.

4.17.2. El árbitro debe otorgar faltas ordinarias de acuerdo con las reglas para permitir al equipo atacante desarrollar una situación de ventaja.

4.17.3. Será una falta ordinaria cometer cualquiera de las siguientes infracciones:

- a) Empezar a nadar antes de que suene el silbato del árbitro al inicio de períodos;
- b) Ayudar o empujar a un jugador al inicio de un período o en cualquier momento durante el juego;
- c) Sujetar-se o empujar-se de equipos o estructuras en torno al terreno de juego o de los palos de la

portería;

- d) Coger o suxetar a pelota entera baixo a auga cando se é atacado, ou esconderla deliberadamente do equipo contrario.
- e) Tocar o balón con dúas mans ao mesmo tempo, excepto o portero na área de cinco (5) metros propia do equipo;
- f) Empujar a un oponente que non sostén a pelota;
- g) Para outro membro do equipo a cuyo favor se ha concedido un tiro libre, cometer outra falta ordinaria antes de lanzar o tiro libre;
- h) Durante o xogo, os xogadores poden ocupar calquera posición no terreo de xogo con la salvedad de que ningún xugador atacante pode entrar no espazo entre os palos da portería y a menos de dos (2) metros da liña de portería, con o sin o balón (a área de portería BWP).
- i) Realizar un lanzamento de penalti que non sea acorde con a forma prescrita a 19.20.5.
- j) Enviar a pelota por encima das boyas que delimitan os lados do terreo de xogo (a pelota permanece en xogo si sólo toca os lados do terreo de xogo);
- k) Que un portero toque o balón con dúas mans ao mesmo tempo fóra da área de cinco (5) metros propia.
- l) Que un equipo mantenga a posesión do balón durante máis de vinte (20) segundos de xogo real sin disparar na portería de su rival. El cronometrador que controla el tiempo de posesión debe reiniciar el reloj: cuando el balón ha dejado la mano del jugador que dispara a portería. Si la pelota rebota en juego desde la portería, el larguero o el portero, el tiempo de posesión no se reiniciará;
- m) Volver a empezar hasta que o balón entre en posesión de uno de los equipos;
- n) Cuando la pelota entra en poder del equipo contrario. La posesión no incluirá el simple hecho de ser tocado en vuelo por un jugador contrario;
- o) Cuando la pelota se pone en juego después de una falta de expulsión, una falta de penalti, un saque de portería, un córner o un lanzamento neutral;
- p) Los cronómetros, visibles, deben mostrar el tiempo de forma descendente (mostrarán el tiempo de posesión restante).
- q) Por simular una falta. [NOTA: La simulación significa una acción hecha por un jugador con la intención aparente de provocar que un árbitro otorgue una falta incorrectamente contra un jugador contrario. Un árbitro puede mostrar una tarjeta amarilla contra un equipo por simulación repetida y puede aplicar VI.9.13 (falta persistente) para sancionar a los jugadores infractores.]
- r) Ir debajo del agua para obtener ventaja posicional.

4.18. Faltas de expulsión

- 4.18.1. Será una falta de expulsión cometer cualquiera de las siguientes infracciones que será sancionada (excepto en el caso de penalti) con el otorgamiento de un tiro libre al equipo contrario. El jugador excluido tocará la parte de la liña de gol indicada por la boya roja y volverá a jugar de inmediato. Se sancionará al equipo de este jugador que, al salir del área de juego después de ser excluido, interfiera en el juego. El jugador excluido puede ser sustituido dejando el terreo de juego en la parte de la liña de gol indicada por la boya roja (la zona de cambio). El sustituto puede entrar en el terreo de juego desde la zona de cambio tan pronto como el jugador haya salido visiblemente a la superficie del agua, dentro del área de (la zona de cambio y haya tocado las manos por encima del agua con el sustituto).
- 4.18.2. Que un jugador salga del agua durante el juego, salvo en caso de accidente y lesión, o con permiso del árbitro.
- 4.18.3. Para interferir con la ejecución de un tiro libre o un saque de portería:
 - a) Empujar o balón lejos para retrasar el lanzamento
 - b) Cualquier intento de jugar la pelota antes de que salga de la mano del jugador que realiza el lanzamento.
- 4.18.4. Salpicar agua intencionadamente en la cara de un oponente fuera de la liña de cinco (5)

metros. El castigo por salpicar intencionadamente a un oponente es la expulsión según 19.18.1

- 4.18.5. Aguantar, hundir o echar atrás a un oponente que no sostiene la pelota.
- 4.18.6. Impedir el movimiento de un adversario que no esté en posesión de la pelota.
- 4.18.7. Dar golpes con el pie o golpear a un oponente intencionadamente o realizar movimientos desproporcionados con esta intención.
- 4.18.8. En un cambio de posesión, que un jugador defensor cometa una falta a cualquier jugador del equipo que tenga la posesión del balón con la intención de detener el flujo del ataque, en cualquier lugar del campo de juego. Este tipo de falta se llama falta táctica.
- 4.18.9. Ser culpable de una mala conducta, incluido el uso de un lenguaje inaceptable, juego violento o persistentes, rechazar la obediencia o mostrar falta de respeto al árbitro, o comportamiento contrario al espíritu de las reglas y susceptible de desacreditar el juego. . Aunque la sustitución de un jugador que ha sido excluido por el resto del partido debido a una mala conducta puede realizarse inmediatamente en las reglas de BWP, el jugador que haya sido excluido para el resto del partido por mala conducta deberá abandonar el terreno de juego desde la esquina, y después, el sustituto, puede entrar en el terreno de juego inmediatamente.
- 4.18.10. Por cometer una acción violenta contra un oponente u oficial, durante el juego. El jugador infractor será excluido del resto del juego con sustitución a los tres (3) minutos y un lanzamiento de penalti concedido al equipo contrario. No se concederá ningún lanzamiento de penalti contra una acción violenta cometida durante un intervalo o una parada.
- 4.18.11. Que un jugador excluido vuelva a entrar o un sustituto entre en el área de juego de forma incorrecta, incluyendo:
 - a) Desde cualquier lugar que no sea la propia área de reentrada del jugador,
 - b) Afectando, a la alineación de la portería
 - c) Entra en el terreno de juego antes de que el jugador que está siendo sustituido salga del terreno de juego.
- 4.18.12. Por interferir con el lanzamiento de un penalti, en este caso el jugador excluido sólo podrá volver a entrar en el terreno de juego después de que se haya ejecutado el tiro de penalti. Los jugadores deben estar al menos a tres (3) metros de distancia del jugador que realiza el lanzamiento de penalti.
- 4.18.13. El portero defensor, después de haber sido avisado por el árbitro, por no colocarse correctamente en la línea de gol antes de realizar un tiro de penalti.

Otro jugador defensor puede ocupar la posición del portero, pero sin los privilegios del portero.

Un portero que queda excluido antes de un lanzamiento de penalti, no puede volver al terreno de juego inmediatamente después de tocarla boya del área de reentrada, sino que debe abandonar el terreno de juego y esperar área de reentrada. El portero sólo podrá volver a jugar después de que se haya hecho el penalti, lo que significa que el balón sale de la mano del lanzador.

- 4.18.14. Si dos jugadores de equipos contrarios cometen faltas de exclusión simultánea, ambos jugadores serán excluidos. Se mantendrá la posesión de la pelota y el equipo atacante reiniciará el juego con un tiro libre. El tiempo de posesión se mantendrá y no se reiniciará.

El juego se reiniciará cuando los dos jugadores excluidos hayan regresado a su esquina.

Entonces, tanto los jugadores como los sustitutos podrán volver al terreno de juego después de un cambio de posesión o después de un gol. Si los jugadores excluidos son sustituidos, las sustituciones deben realizarse fuera del terreno de juego en zona de reentrada, después de tocar las manos los dos jugadores.

- 4.18.15. Un jugador que haya cometido cinco (5) faltas personales será excluido para el resto del

partido.

4.19. Faltas de penalti

- 4.19.1. Será una falta de penalti por cometer cualquiera de las siguientes infracciones que se sancionará con el otorgamiento de un lanzamiento de penalti al equipo contrario. El árbitro indicará que se ha concedido un penalti haciendo silbar y levantar el brazo con cinco dedos. El árbitro debe retrasar la señalización de penalti hasta que se haya completado el lanzamiento o el intento de lanzamiento. En ese caso, el árbitro debe levantar el brazo indicando una posible penalización.
- 4.19.2. Cuando un jugador defensor cometa cualquier falta dentro del área de cinco (5) metros, evitando un gol probable, incluyendo:
- a) Hundir o desplazar las porterías
 - b) Un jugador defensor juegue el balón con el puño cerrado
 - c) El portero u otro jugador que hunda la pelota bajo el agua cuando es atacado dentro del área de 5 m pero fuera del área de gol de BWP
 - d) Salpicar en la cara de un oponente que intencionadamente está dentro del área de cinco (5) metros e intenta lanzar a portería.
- 4.19.3. Para un jugador defensor dentro del área de 5 metros por patear o golpear a un oponente o por cometer una acción violenta. En el caso de una acción violenta, el jugador infractor también será excluido del resto del partido con sustitución a los tres (3) minutos.
- 4.19.4. Para un jugador expulsado que interfiera intencionadamente con el juego, incluso afectando a la alineación de la portería.
- 4.19.5. Para un jugador o sustituto que no tiene derecho, de acuerdo con las Reglas, a participar en el juego en ese momento, entrar en el terreno de juego. El jugador infractor también será excluido del resto del partido con sustitución.
- 4.19.6. Para el entrenador, cualquier oficial del equipo o jugador tome cualquier acción con la intención de evitar un gol probable o retrasar el juego, incluyendo:
- a) Si un jugador defensor lanza deliberadamente el balón fuera antes de que el equipo atacante pueda lanzar un tiro libre.
 - b) Si un jugador defensor, después de un tiro libre fuera de la línea de cinco (5) metros, empuja deliberadamente el balón dentro de la línea de cinco (5) metros, para evitar un tiro directo.
- No se registrará ninguna falta personal por esta infracción para el entrenador u oficial del equipo.
- 4.19.7. Para un jugador o sustituto, del equipo que no tiene la posesión de la pelota, entre en el terreno de juego de forma incorrecta.
- 4.19.8. Si, en el último minuto del juego, se concede un tiro de penalti a un equipo, el entrenador puede optar por mantener la posesión del balón y se le concederá un tiro libre. El cronometrador que registre el tiempo de posesión debe reiniciar el reloj.
- 4.19.9. Dentro del área de 5 metros, cuando un jugador, en una "situación de gol probable", nada con y/o aguanta el balón y es impedido (atacado) por detrás durante un intento de lanzamiento, se ha de sancionar con penalti. [Nota: a menos que sólo sea tocada la pelota por el defensor].
- 4.19.10. Los lanzamientos de penalti adicionales se otorgarán por cada cuarta falta personal (faltas de equipo) por período.
- a) En la cuarta falta personal por equipo en un período, se otorgará un lanzamiento de penalti adicional al otro equipo, y el jugador que ha cometido la falta se desplazará a la esquina del equipo del jugador fuera del terreno de juego hasta que se haya realizado el lanzamiento de penalti. En este caso, no se permitirá sustitución alguna antes de que se realice el lanzamiento de penalti.
 - b) Si la cuarta falta personal es una falta de penalti, sólo se otorgará 1 tiro de penalti al otro equipo. Si el lanzamiento de penalti da como resultado un gol, el equipo que ha hecho el lanzamiento de penalti podrá tener una nueva posesión consecutiva del balón comenzando de la misma forma que se reinicia después de un tiempo muerto (19.9.3).

c) Si el lanzamiento de penalti no da como resultado un gol, el juego continuará.

4.20. Lanzamiento de penalti

- 4.20.1. Cualquier jugador del equipo a cuyo favor se ha concedido el lanzamiento puede realizar un tiro de penalti. El lanzamiento de penalti se realiza desde la línea de cinco (5) metros.
- 4.20.2. El portero portero defensor se colocará entre los palos de la portería sin ninguna parte del cuerpo más allá de la línea de gol a nivel del agua.
- 4.20.3. Todos los jugadores, excepto el jugador que cometió la falta penal, abandonarán el área de cinco (5) metros y estarán al menos a tres (3) metros del jugador que realiza el lanzamiento de penalti. Un jugador que haya cometido una falta de penalti se desplazará a la esquina de su equipo dentro del terreno de juego hasta que se ejecute el lanzamiento de penalti.
- 4.20.4. El árbitro, después de ver que todos los jugadores están en la posición correcta, ordenará la realización del lanzamiento de penalti de la siguiente manera: El brazo levantado significará listo para lanzar y haciendo llegar el brazo del árbitro de la posición vertical en la horizontal y silbar simultáneamente. La bajada del brazo al tiempo que la señal por silbato hará posible el lanzamiento de penalti.
- 4.20.5. El jugador que tenga que lanzar el penalti cogerá el balón y lo lanzará directa e inmediatamente a portería con un movimiento ininterrumpido. El jugador puede lanzar levantando el balón desde el agua, o con el balón cogido con su mano levantada, tirando su brazo hacia atrás y lanzando el tiro hacia delante en un movimiento continuo ininterrumpido hasta que el balón deje la mano del jugador.
- 4.20.6. Si la pelota rebota en los palos, travesaño o portero, se considerará que ya está en juego y no será necesario que otro jugador la juegue o toque para marcar gol.
- 4.20.7. Si en el momento preciso que el árbitro señala penal, el cronometrador indica el final de un período, todos los jugadores, excepto el jugador que debe lanzar el penalti y el portero defensor, dejarán el agua antes del lanzamiento del penal. En esta situación, la pelota quedará automáticamente fuera de juego si vuelve al campo después de rebotar en los palos, travesaño o portero.

4.21. Accidente, lesión o indisposición

- 4.21.1. Un jugador sólo puede salir del agua o sentarse, ponerse de pie en las escaleras o esquinas de la piscina durante el juego, en caso de accidente, lesión o indisposición, o con permiso de un árbitro. Un jugador que ha dejado el agua legítimamente, podrá reentrar por la zona de reentrada de su línea de gol, en un paro adecuado del juego y con permiso de un árbitro.
- 4.21.2. Si un jugador sangra, el árbitro le ordenará a continuación que salga del agua al acto y será sustituido inmediatamente por un suplente y el juego continuará sin interrupción. Cuando el jugador haya dejado de sangrar, se le permitirá entrar como sustituto en el transcurso normal del juego.
- 4.21.3. Si se produce un accidente o una lesión, que no sea una hemorragia, el árbitro, a criterio del árbitro, puede suspender el partido por no más de tres minutos, en cuyo caso el árbitro indicará al cronometrador cuando comenzará el período de paro.

Salvo en las circunstancias de 19.21.2 (hemorragia), si ha entrado un sustituto, el jugador no podrá participar más en el partido.

4.22. Faltas personales

- 4.22.1. Se registrará una falta personal contra cualquier jugador que cometa una falta de exclusión o una falta de penalti. El árbitro indicará al secretario el número de gorro del jugador infractor.
- 4.22.2. Al recibir una quinta (5ª) falta personal, un jugador será excluido del resto del partido con sustitución después de llegar a la esquina fuera del terreno de juego, habiéndose tocado las manos entre sí.
- 4.22.3. Cuando un equipo acumula cuatro (4) faltas personales en cualquier período de un partido, se otorgará un tiro de penalti, y las faltas de equipo acumuladas deben reiniciar de cero (tal como se estipula a 19.19.10).

4.23. Tarjetas amarillas y rojas

4.23.1. El árbitro, en su caso, utilizará tarjetas amarillas y rojas para controlar a los oficiales del equipo ya los jugadores sustitutos en el banquillo del equipo, así como a los jugadores en el agua. El uso de tarjetas amarillas y rojas se aplica a todas las competiciones mundiales de waterpolo acuático y se administrará de la siguiente forma:

Mostrar de una tarjeta amarilla por parte del árbitro es un aviso oficial al entrenador del equipo.

Cuando el entrenador jefe es excluido del juego, otro oficial de equipo puede ocupar esta posición, pero sin los privilegios del entrenador jefe. El oficial de equipo no tiene permiso para levantarse y alejarse del banquillo del equipo, pero puede pedir un tiempo muerto según las reglas. Durante un tiempo muerto o después de un gol, antes del reinicio del partido, el Oficial del equipo puede moverse libremente por el lado de la piscina hasta la mitad del campo para dar instrucciones al equipo.

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

Un árbitro puede mostrar una tarjeta amarilla si, en opinión del árbitro, un jugador persiste en jugar de forma antideportiva o se dedica a la simulación. El árbitro mostrará una tarjeta amarilla al equipo infractor y señalará al jugador infractor. Si la acción continúa, el árbitro mostrará al jugador una tarjeta roja visible tanto para el equipo como para la mesa, al considerarse una mala conducta. (según VI.9.13).

A Coruña, 5 de julio de 2026