



CLARIFICACIONES – TWPC (11 febrero 2019)

Regla WP 20.15

Regla existente: WP 20.15 – “El cronometrista que registra el tiempo de posesión deberá resetear el reloj a 30 segundos: c) cuando la balón se pone en juego después de otorgar un tiro de esquina”

Nueva Regla: El cronometrista que registra el tiempo de posesión debe resetear el reloj a 20 segundos cuando:

- a) El balón se pone en juego después de otorgar un tiro de esquina
- b) después de un rebote después de un tiro que no causa cambio de posesión y
- c) después de una expulsión.

TWPC Comentarios:

La intención es que, desde el inicio del juego estático, o en una segunda posesión de la misma secuencia, un equipo le quedará un tiempo máximo de 20 segundos de posesión.

- * Si hay un tiro de esquina otorgado, el reloj de ataque es reseteado a los 20 segundos.
- * Si hay un rebote, y el equipo lanzando (ataque) retoma posesión del balón, el reloj de ataque es reseteado a 20 segundos.
- * Si hay un rebote, y el equipo defensor toma posesión del balón, el reloj de ataque es reseteado a 30 segundos.
- * El reloj de ataque será reseteado a 20 segundos cuando el balón sea puesto en juego luego del otorgamiento de una falta penal.
 - Si el tiro penal es errado, y el equipo atacante obtiene el balón en el rebote, el reloj será reseteado a 20 segundos (no hay cambio de posesión)
 - Si el equipo defensor obtiene el balón luego de un rebote, el reloj de ataque es reseteado a 30 segundos.
- * En el último minuto del partido el entrenador puede elegir en no tomar el tiro penal y elegir posesión del balón.

En este caso, el partido será reiniciado desde la mitad del campo de juego o detrás, tal como un time-out, y el reloj de ataque será reseteado a 30 segundos.
- * El reloj de ataque será reseteado a 20 segundos, antes de que un tiro libre sea efectuado, luego de que el balón ha cruzado la línea lateral causado por un rebote del portero.
- * El reloj de ataque será reseteado a 30 seg luego de un tiro neutral.
- * Si hay una expulsión, el tiempo será reseteado a 20 segundos, a menos que quedara más tiempo en el reloj de ataque.

Si hay más de 20 segundos en el reloj de ataque al momento de la expulsión, ese tiempo mayor se mantendrá.

El equipo no debe perder su tiempo como resultado de una expulsión, ni el equipo ofensor de ser beneficiado de una reducción de la posesión del balón.
- * Si hay una expulsión simultánea, el reloj de ataque no debe ser reseteado y el tiempo de posesión se mantendrá igual.
- * Cuando un defensor hunde el balón, el reloj de ataque debe ser reseteado. Debe ser puesto en 20 segundos a menos que haya más tiempo restante en el reloj de ataque.

Regla WP 14.3 (d)

WP 14.3 (d) “Un gol puede ser marcado por un tiro inmediato de un tiro libre otorgado fuera de 5 metros.”

Nueva Regla:

Un gol puede ser marcado de un tiro otorgado y realizado fuera de los 6 mts. después de amagar o driblear o poner el balón en el agua.

[Nota: cuando el jugador no está lanzando directamente, primero el balón debe ponerse en juego como se describe en las reglas (ver WP16, figura 1 y 2) antes de amagar y driblear]

TWPC Comentarios:

El balón y el tiro libre, ambos, deben estar fuera de los 6 mts.

Si el balón está dentro de los 6 mts., el jugador no puede lanzar.

Si el tiro libre fue otorgado dentro de los 6 mts. y el balón se encuentra fuera, el jugador no puede lanzar.

Si el balón y el tiro libre, ambos están fuera de los 6 mts., el jugador puede elegir entre lanzar de inmediato o visiblemente poner el balón en juego.

Luego que el jugador pone en juego visiblemente el balón, el jugador puede amagar y lanzar, o nadar y lanzar.

Una vez que el jugador pone visiblemente el balón en juego, el defensor puede atacar al jugador con el balón.

Poner el balón en juego visiblemente significa que el balón debe abandonar la mano del jugador con el balón (ver WP 16, figura 1 y 2).

Pasar el balón visiblemente de una mano a otra, es considerado poner el balón en juego.

Lanzamiento directo luego de tiempo de intervalo:

Luego de tiempo de intervalo, no está permitido efectuar un lanzamiento directo a portería.

- * Cuando un árbitro solicita el balón fuera del agua, para colocar un gorro, lesión u otro tema, esto es considerado tiempo de intervalo. Luego que el tema es solucionado y el balón es regresado al jugador, ningún lanzamiento a portería es permitido de acuerdo a las reglas.
- * Sin embargo, cuando el balón es regresado a un jugador efectuando un tiro de esquina o a un jugador fuera de los 6 mts., luego de un alto para colocar gorro, lesión u otro tema luego de poner el balón en juego, este jugador puede lanzar a portería (o amagar, nadar) y anotar.

Nueva Regla

Nueva Regla: Atacar a un jugador desde atrás por un defensor en zona de 6 mts.

"Dentro del área de 6 mts., cuando un jugador está nadando y/o está sosteniendo el balón y se le impide (atacado) desde atrás durante un intento de lanzamiento, se debe otorgar una falta penal.

[Nota: a menos que solo el balón sea tocado por el defensor]

TWPC Comentarios:

DENTRO DEL ÁREA DE 6 mts., EN UNA POSICIÓN PROBABLE GOL Y CON LA INTENCIÓN DE ANOTAR:

Si un jugador atacante con la intención de lanzar tiene una clara posición frontal sobre el defensor mientras se mueve hacia la portería, el defensor no está autorizado a cometerle una falta, sin quitarle al atacante un posible tiro penal.

Esto está evitando un posible gol, y cae dentro del significado de (nueva WP 23.2 – antigua WP 22.2).

La única manera de defender desde atrás en esta situación, es la del defensor de hacer contacto solamente con el balón.

Esto eliminará la eventual decisión del árbitro que "el balón estaba en la mano" que vimos durante el pasado, y que estaba incorrecta en muchos casos.

El árbitro debe demorar el cobro para ver si el jugador es capaz de completar la acción.

Si el jugador no es capaz de completar la acción, el árbitro debe aplicar esta regla.

Cuando el jugador atacante está de frente a la portería con el balón en el agua y su mano encima del balón, y el portero en esta situación coloca su mano y el balón se hunde, esto está correcto, el portero atacó de frente y no desde atrás, así que en esta situación ningún penalti debe otorgarse, pero sí un tiro libre en favor del portero.

Regla WP 17.2

Regla existente:

WP 17.2 – "Los tiros de esquina deben ser tomados por un jugador del equipo atacante desde la marca de 2 mts. al costado, lo más cercano de donde el balón cruzó la línea de gol. El lanzamiento no necesita ser efectuado por el jugador más cercano, sino que debe ser tomado sin demora indebida."

Nueva Regla:

Un jugador que saque un tiro de esquina puede:

a) lanzar directamente

y luego de poner el balón en juego

b) nadar y lanzar sin pasar o,

c) pasar a otro jugador.

TWPC Comentarios:

El jugador que realiza el saque de esquina no tendrá restricciones para realizar acciones, incluido el tiro.

* Luego de recibir el balón de parte del árbitro para efectuar el tiro de esquina, un lanzamiento directo está permitido y también luego de poner el balón en juego, él/ella puede nadar y amagar antes de efectuar el tiro a portería.

Nueva Regla

Regla existente: No hay actualmente una regla para este asunto.

Nueva Regla

El botón de time-out es responsabilidad del equipo; por ejemplo, uno de los (tres) oficiales del equipo en la banca presionará el botón de time out cuando el entrenador solicite un time out.

TWPC Comentarios:

* La intención es de remover oficiales de time outs del costado de los bancos y transferir la responsabilidad a los equipos, y éstos señalar cuándo un time out es deseado.

Regla WP 12.1

Regla existente:

WP 12.1 “Cada equipo puede solicitar un time-out en cada período de juego.”

Nueva Regla:

“Cada equipo puede solicitar 2 time-outs durante el juego en cualquier momento, excepto después de la concesión de un lanzamiento penal, por parte del entrenador del equipo en posesión del balón”.

TWPC Comentarios:

Se pueden solicitar en cualquier momento en que un equipo tenga posesión de la balón.

Los time-outs se pueden solicitar en el mismo período o uno tras otro (consecutivo).

No hay restricciones sobre cuándo el equipo puede solicitarlo, siempre y cuando el equipo tenga posesión del balón.

Un equipo no puede convocar un time-out después de otorgado un lanzamiento penal.

Regla WP 11.2

Regla existente:

WP 11.2 “Habrá un intervalo de cinco minutos entre el segundo y el tercer período.”

Nueva Regla:

Habrá un intervalo de 3 minutos entre el segundo y el tercer período.

TWPC Comentarios: Autoexplicativa.

Regla WP 5.6

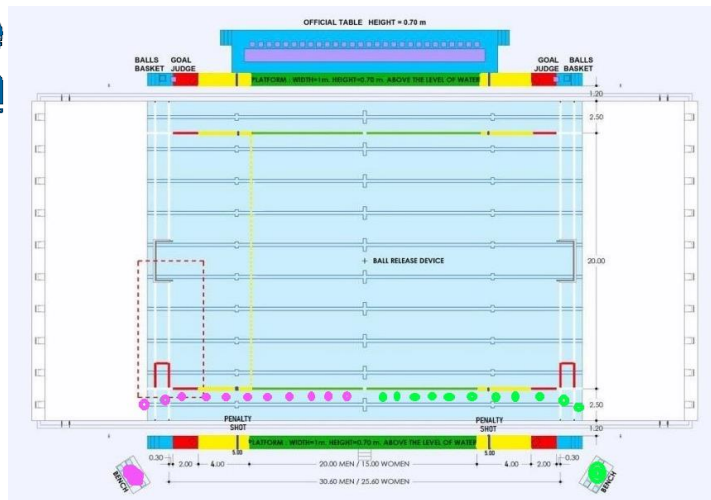
Regla existente:

WP 5.6 – “En cualquier momento del juego, el sustituto puede ingresar al campo de juego desde el área de reingreso tan pronto como el jugador se haya elevado visiblemente a la superficie del agua dentro del área de reingreso.”

Nueva Regla:

Un área ADICIONAL de Reingreso de Sustitución será en cualquier lugar entre la línea de gol y la línea del campo central en la mitad del campo de juego del equipo (para sustituciones rápidas/volantes).

[Nota: un jugador excluido o el sustituto, siempre debe volver a ingresar a través del cuadro de reingreso en la esquina]



TWPC Comentarios:

- * No existe una restricción sobre el número de sustitutos que un equipo pueda tener en el costado de la piscina, y no hay límite de jugadores para ser sustituidos al mismo momento. Esta área no puede ser utilizada como zona de calentamiento.
- * Para poder desplazarse por el costado de la piscina, un sustituto debe ingresar por el costado de la zona de reingreso sin zambullirse – de la misma forma que lo haría por el área de reingreso.
- * Los jugadores deben tocarse visiblemente ambas manos por encima de la superficie del agua, el jugador que sale y el sustituto están fuera del campo de juego.
- * El jugador debe abandonar el campo de juego y elevar su cabeza sobre la superficie del agua antes que el jugador reingrese.
- * El jugador que sale debe nadar por el costado hasta la línea de gol. La sustitución puede ocurrir en cualquier lugar entre la línea de gol y la línea de mitad de campo, y puede ocurrir en cualquier momento del juego.
- * Ninguna sustitución será autorizada después de que un tiro penal es otorgado. Si hay una lesión o cuando el jugador sancionado cumple su tercera falta, la sustitución es autorizada SOLAMENTE por el área de reingreso.
- * Cualquiera de los árbitros o el delegado designado en la mesa, puede señalar una violación a esta regla, y la sanción por mal ingreso (nueva WP 22.16, antigua 21.16) debe aplicarse.
- * Los jugadores pueden quedarse en la zona de sustitución por un tiempo razonable. Esto es igual al “quedarse” en el box de reingreso.
- * Esta área “volante” de sustitución debería tener al menos 0,50 mts. de ancho.

Regla WP 19.1

Regla existente:

WP 19.1 – “Se tomará un tiro libre en el lugar donde ocurrió la falta”

Nueva Regla:

Se tomará un tiro libre desde la ubicación de el balón, excepto a) si la falta es cometida por un jugador defensor dentro del área de 2 mts. del defensor, el tiro libre se tomará en la línea de 2 mts. frente a donde se cometió la falta.

TWPC Comentarios:

Este cambio está destinado a acelerar el juego, al no requerir el regreso de el balón al lugar de la falta.

Para cualquier tiro libre otorgado dentro de 2mts., el jugador debe aún llevar el balón hasta la línea 2mts.

Nueva Regla

No hay una señalización actual para indicar la situación.

Nueva Regla:

(Esta regla se aplica solamente en situaciones poco claras alrededor de la línea de 6 mts.)

[Nota: La señal a utilizarse por el árbitro es apuntar con una mano en el aire para indicar que la falta fue fuera de los 6 mts.]

TWPC Comentarios:

- * Cuando el árbitro hace la señal, ésta indica que el jugador esta autorizado a lanzar.
- * Si no hay señal hecha por el árbitro, significa que el jugador no está autorizado a lanzar porque, ya sea la falta o el balón estaba dentro de los 6 mts.

Regla WP 14.2

Regla existente:

WP 14.2 “Un gol puede ser anotado desde cualquier lugar dentro del juego de campo; excepto que al portero no se le permitirá ir o tocar el balón más allá de la línea de media distancia.”

Nueva Regla:

El portero está habilitado a desplazarse y tocar el balón más allá de la línea de media distancia.

TWPC Comentarios:

- * Un portero ahora puede ir más allá de la línea central y puede lanzar el balón desde cualquier lugar en lugar de pasarla.
- * El/La portero(a) pierde sus privilegios fuera de los 6 mts.
- * Durante una definición de penaltis, si dos equipos están involucrados, sus respectivos entrenadores serán requeridos para nominar a cinco jugadores y un portero que participarán en la definición, el portero puede ser uno de esos ejecutantes.
- * El portero puede ser sustituido en cualquier momento durante la definición de penaltis, siempre que el sustituto esté inscrito en el listado de ese juego, sin embargo, él no puede ser sustituido como uno de los ejecutantes.

Regla WP 10.1

Regla existente:

WP 10.1 – Son obligaciones de los secretarios controlar el tiempo de expulsión de los jugadores y señalar el final del período de expulsión levantando la bandera apropiada

Nueva Regla:

el uso de efectos visuales automáticos, alrededor del área penal. Por ejemplo, señalizando

- a) los 5 segundos finales del tiempo de expulsión
- b) el momento que el jugador excluido está autorizado para reingresar al juego

TWPC Comentarios:

- * Esto será usado solamente si el apropiado equipo está disponible.
- * Por ejemplo: una luz instalada sobre los relojes de ataque en cercano a cada banco y en la mesa de control que se enciende verde cuando un jugador excluido está autorizado para regresar. El sistema deberá estar integrado el sistema general de tiempos.

Nueva Regla: SISTEMA DE VIDEO Y MONITOREO PARA GOL

Regla existente: No hay actualmente una regla para este asunto.

REGLA APROBADA:

El uso de monitoreo de video para sancionar gol o no gol.

TWPC Comentario:

El uso estará definido por el TWPC y el protocolo para su uso durante el juego será informado cuando un sistema apropiado esté en uso.

Nueva Regla: SISTEMA DE AUDIO PARA ÁRBITROS

Regla existente: No hay actualmente una regla para este asunto.

REGLA APROBADA:

El uso de equipos de audio por los árbitros del juego.

TWPC Comentarios:

Cada árbitro tendrá un equipo para comunicarse entre ellos.

El delegado también tendrá uno, pero solo para recibir información de la mesa oficial y garantizar la claridad.

Nueva Regla SISTEMA DE VIDEO Y MONITOREO PARA ACTOS DE VIOLENCIA

Regla existente: No hay actualmente una regla para esta asunto.

Nueva Regla:

El GVMS (Game Video Monitoring System) se usará para identificar y sancionar incidentes de brutalidad o violencia extrema que ocurrieron pero no fueron castigados o identificados adecuadamente durante un juego.

TWPC Comentarios:

- * El propósito es sancionar retroactivamente a jugadores por juego violento que los árbitros no castigaron adecuadamente durante el juego.
- * El resultado del juego no cambiará.
- * Como ejemplo, al revisar el video oficial, si el TWPC determina que un incidente debió ser sancionado con un cobro de brutalidad, entonces el jugador involucrado será suspendido por el TWPC de la misma manera que si el jugador hubiera sido sancionado por los árbitros, es decir, por al menos 1 partido.
- * El resultado del juego no se cambiará, pero el equipo tendrá que jugar el próximo juego con un jugador menos, en el caso de una suspensión de 1 partido, o para más juegos si la suspensión es más larga.
- * Cualquier equipo que desee una revisión de video sobre un incidente debe presentar una solicitud formal por escrito al delegado de TWPC o en la oficina de TWPC, junto con un pago de 500 Francos suizos, o su equivalente, dentro de los 60 minutos de la finalización del partido en que se supone que ocurrió el incidente.
- * Esto debe ser efectuado de la misma manera que una protesta.
- * El TWPC, por iniciativa propia, también puede revisar cualquier incidente.
- * El TWPC debe comunicar cualquier decisión de suspender al equipo, teniendo un jugador o jugadores suspendidos, antes de su próximo juego.

Nueva Regla

Regla existente: No hay actualmente una regla para esta asunto.

Nueva Regla:

Las marcas para el lanzamiento penal a ambos lados del campo de juego deben estar en **ROJO**.

TWPC Comentario: Autoexplicativa.