

RECICLAJE 2025-26

NUEVAS REGLAS DE WATERPOLO



WORLD AQUATICS

NUEVAS REGLAS WATER POLO

[Mayo /2025]

Real Federación Española de Natación
Vocalía de Waterpolo – Comité Nacional de Árbitros



RESUMEN – ¿QUÉ ES LO NUEVO?

- Campo de juego. – *Distancia para las competiciones masculinas.*
- Equipos y jugadores. – *Regulaciones para la cantidad y número de jugadores y porteros.*
- Sustituciones. – *Ya no será necesario chocarse las manos.*
- Time Out. - *Ahora se permite solicitarlo tras la señalización de un penalti. En caso de solicitarse tras la señalización de un saque de esquina se reiniciará desde el medio campo.*
- Goles. – *Nuevos requisitos.*
- Tiempo de posesión del balón. – *Nueva regulación.*
- Pérdida de tiempo. – *Nueva regulación.*
- Reingreso después de una expulsión. – *Ya no será necesario chocarse las manos.*
- Jugador que sale del agua. – *Expulsión por el del resto del juego.*
- Ir bajo el agua. – *Impeding Foul.*
- Entrada inapropiada. – *Solamente se sanciona con penalti.*
- Lanzamiento de tiros libre. – *Ventaja.*
- Lanzamiento de penaltis. – *Expulsión del portero.*
- Lanzamiento de un penalti coincidente con el fin de un período. – *Nueva posición de los jugadores*
- Aclaración sobre la señalización de las tarjeta amarilla y roja.
- Accidentes, lesiones o enfermedades. – *Sustitución inmediata.*
- Protocolo VAR. – *Nuevas Incorporaciones (cronometraje, saque de esquina/lanzamiento, simulación)*
- Protocolo PSO. – *Nuevas Incorporaciones.*
- Nuevo Protocolo para el “Challenge.”



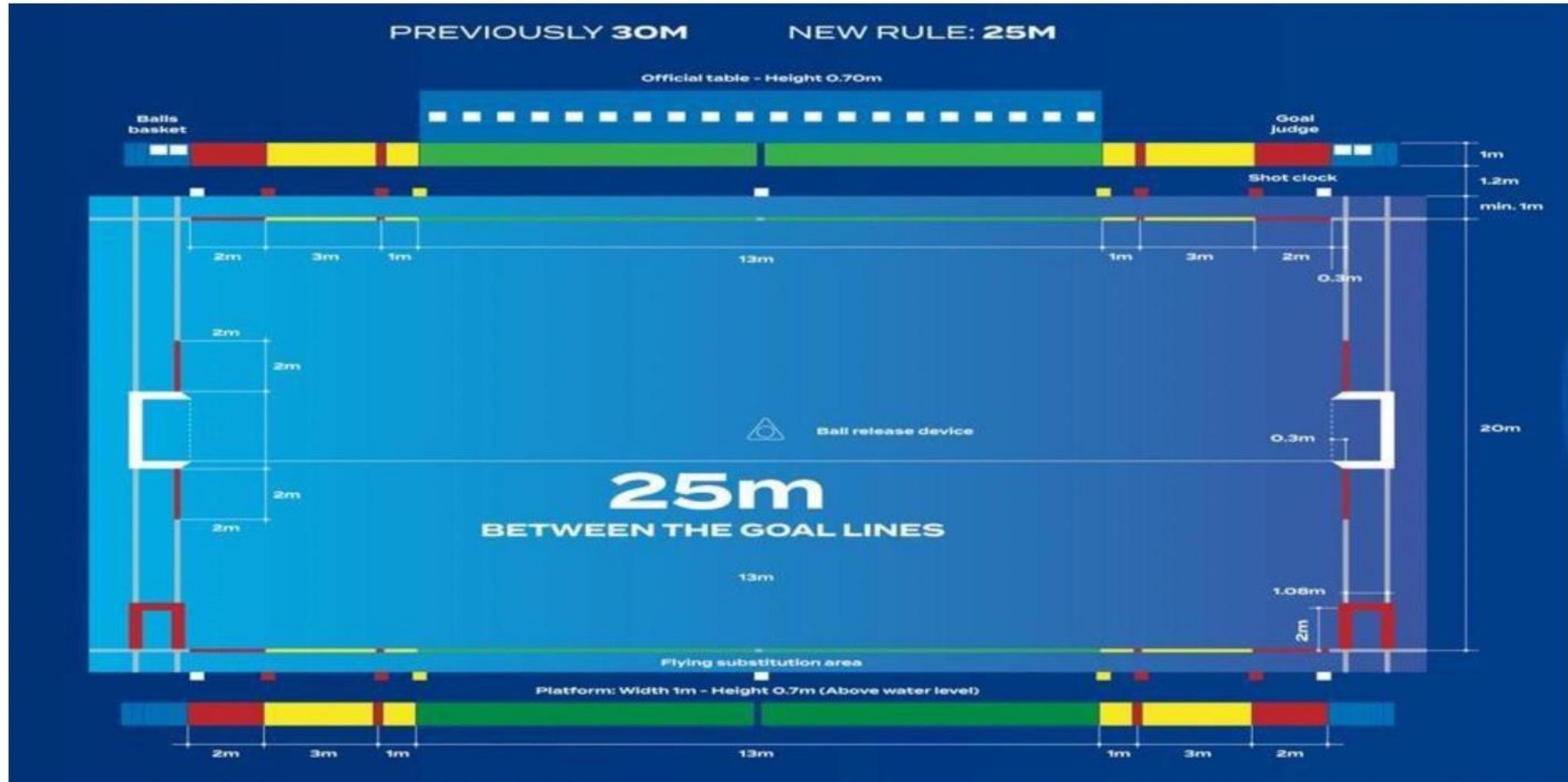
CAMPO DE JUEGO

La principal modificación es la **distancia**: entre las líneas de gol para los partidos MASCULINOS.
(25 metros en lugar de 30 metros)

Como consecuencia,
El campo de juego será de 25 metros X 20,00 metros tanto para los partidos MASCULINOS como FEMENINOS.



CAMPO DE JUEGO

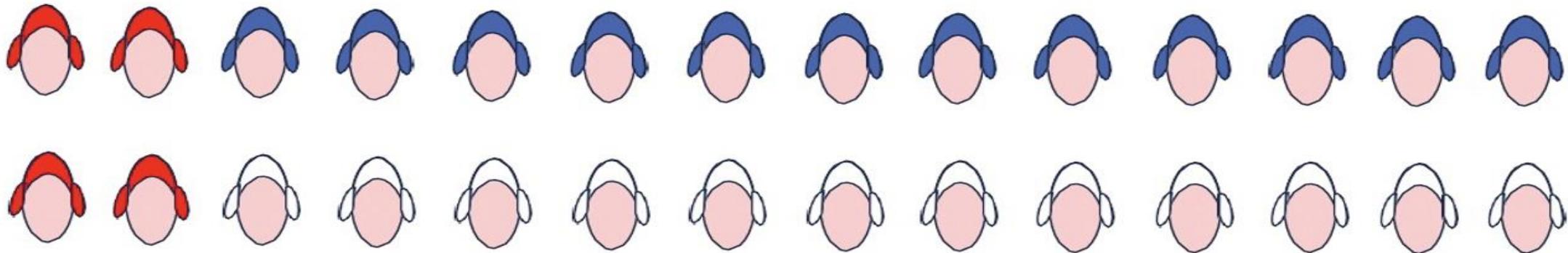




EQUIPOS Y JUGADORES

EQUIPOS Y SUSTITUTOS- VI.2.1

La alineación oficial de cada equipo estará compuesta de un **máximo de catorce*** jugadores elegibles:
con un **máximo de doce jugadores de campo y dos porteros.**

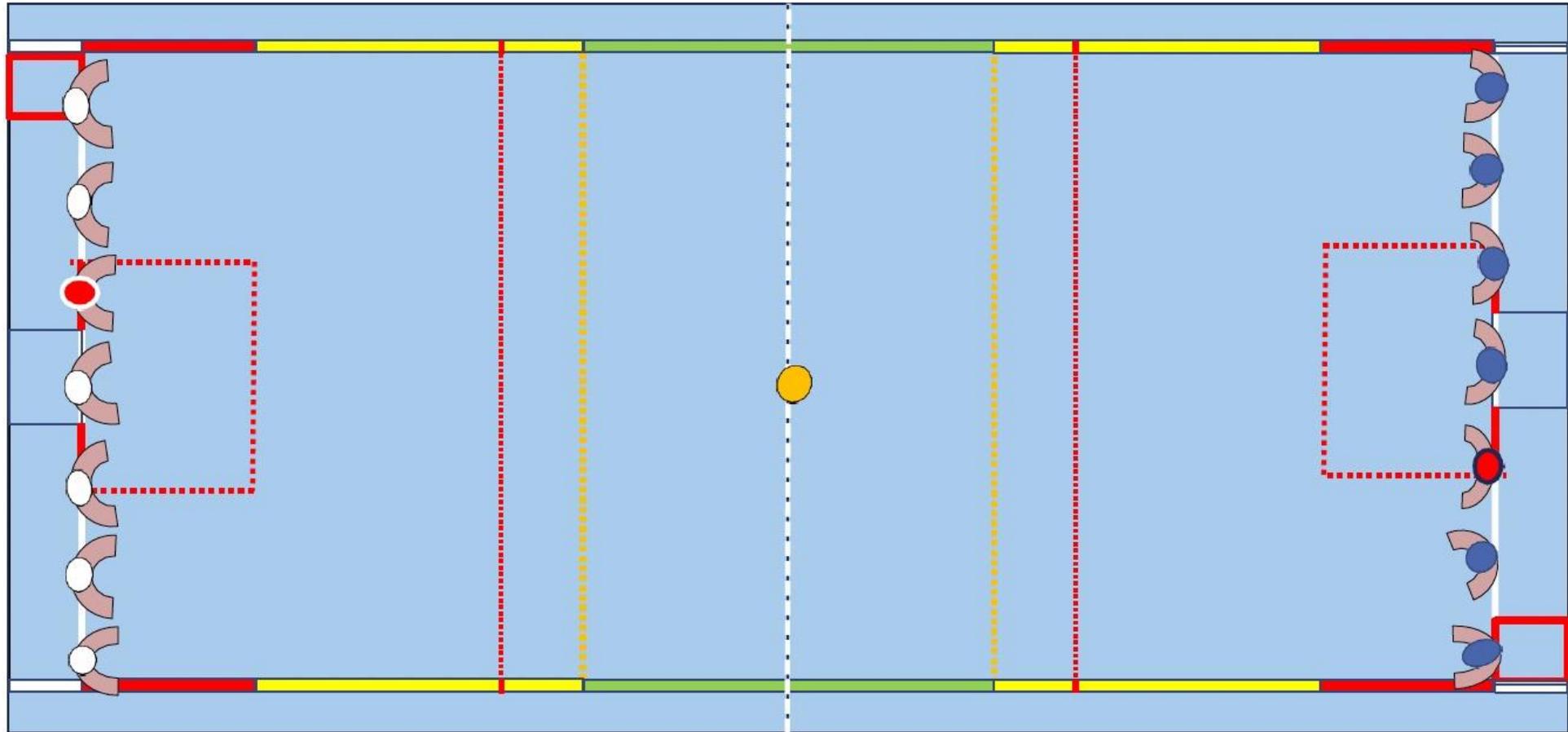


Un portero siempre usará el número 1 y gorro rojo.
El otro portero podrá usar cualquier número del 2 al 14

* Salvo que se disponga lo contrario en el caso específico de la propia regulación de la competición.

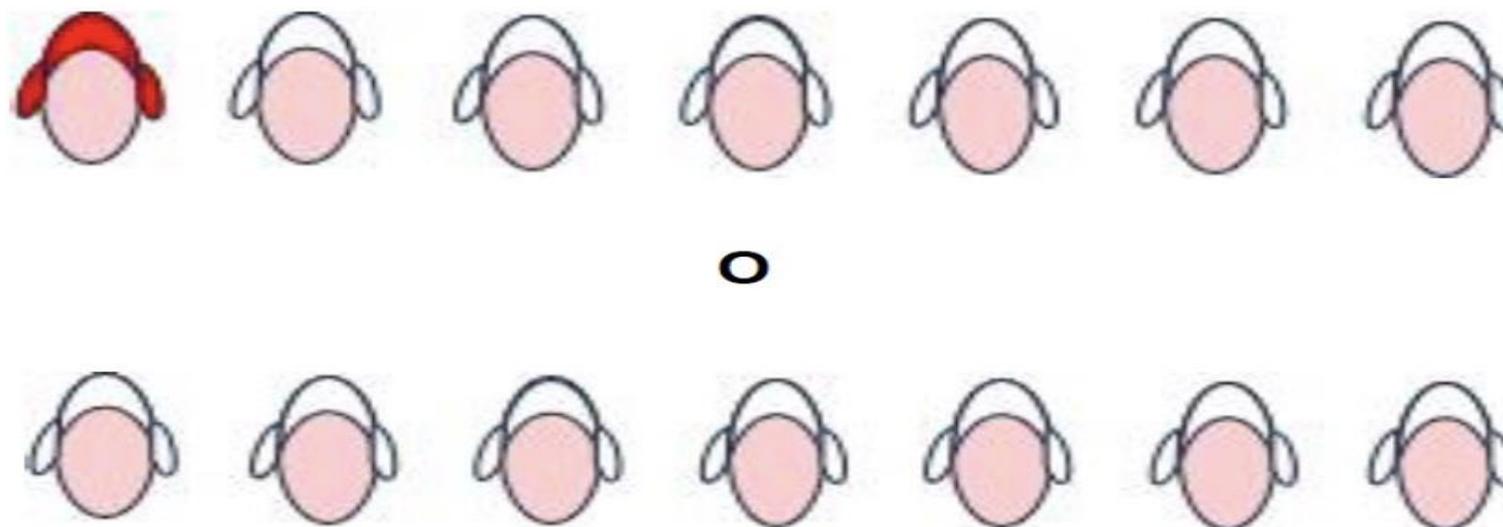
EQUIPOS Y SUSTITUTOS- VI.2.1

Al inicio del partido cada equipo jugará con siete jugadores; uno de los cuales deberá ser portero .



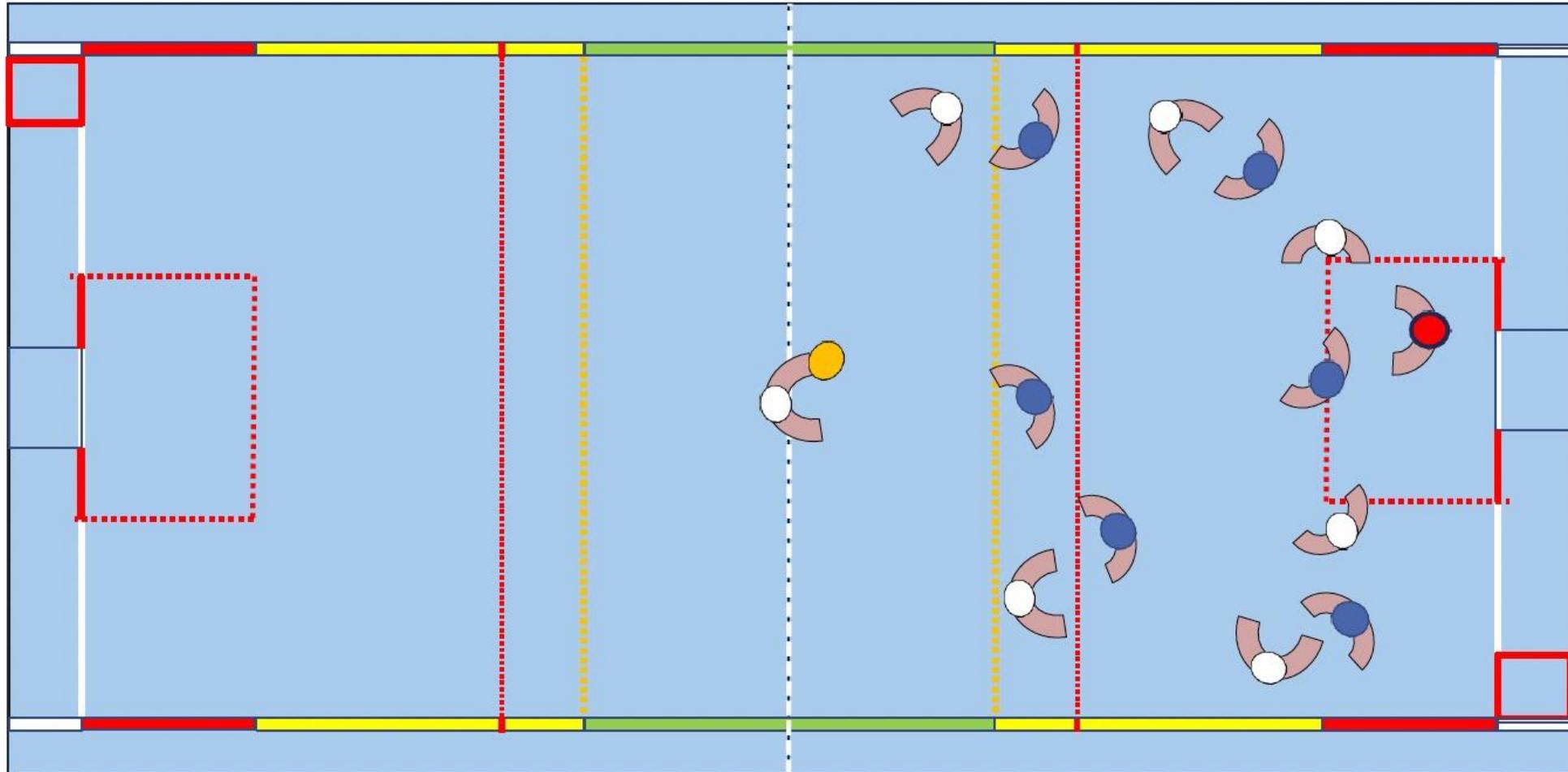
EQUIPOS Y JUGADORES – VI.2.1

Una vez iniciado el partido, un equipo no está obligado a tener un portero en el campo de juego pudiendo jugar con siete jugadores de campo.



EJEMPLO

Al reanudarse el juego después un tiempo muerto, el equipo blanco puede jugar con siete jugadores de campo



ACCIÓN **PERMITIDA**...NO HAY FALTA.

Si durante el juego a un equipo **no le quedaran jugadores de campo elegibles**, el **portero** o el **portero suplente**, pueden jugar como jugadores de campo.

Si a un equipo **no le quedan porteros elegibles**, un **jugador de campo** puede jugar como portero, llevando un gorro rojo con el mismo número con que jugaba en el campo.



SUSTITUCIONES

SUSTITUCIONES – VI.2.6

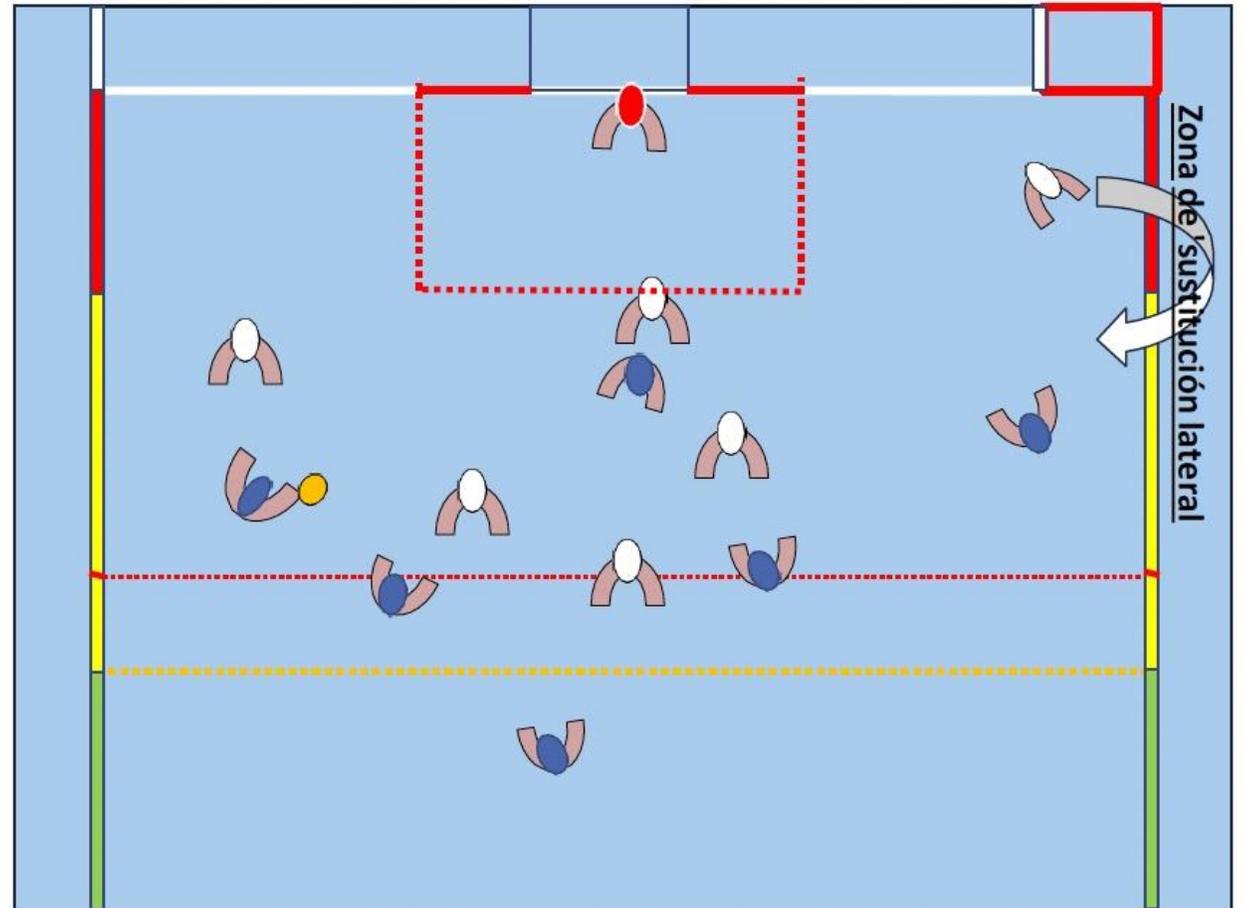
El sustituto podrá entrar al campo de juego desde su propia área de (re)-entrada tan pronto como el jugador se haya hecho visible sobre la superficie del agua dentro del área de (re)-entrada.

Los jugadores excluidos y sus sustitutos, **ya NO necesitan chocarse las manos** por encima del agua antes de la sustitución.

** Es importante tener en cuenta que **sigue siendo obligatorio el chocarse las manos** en la “zona de sustitución lateral”.*

SUSTITUCIONES – VI.2.6

Si un jugador abandona el campo de juego a través de su propia 'área de re-entrada' o de la 'zona de sustitución lateral' sin ser sustituido por un sustituto, se permitirá que el mismo jugador vuelva a entrar al campo de juego; desde la misma 'área de re-entrada' o 'zona de sustitución lateral.'



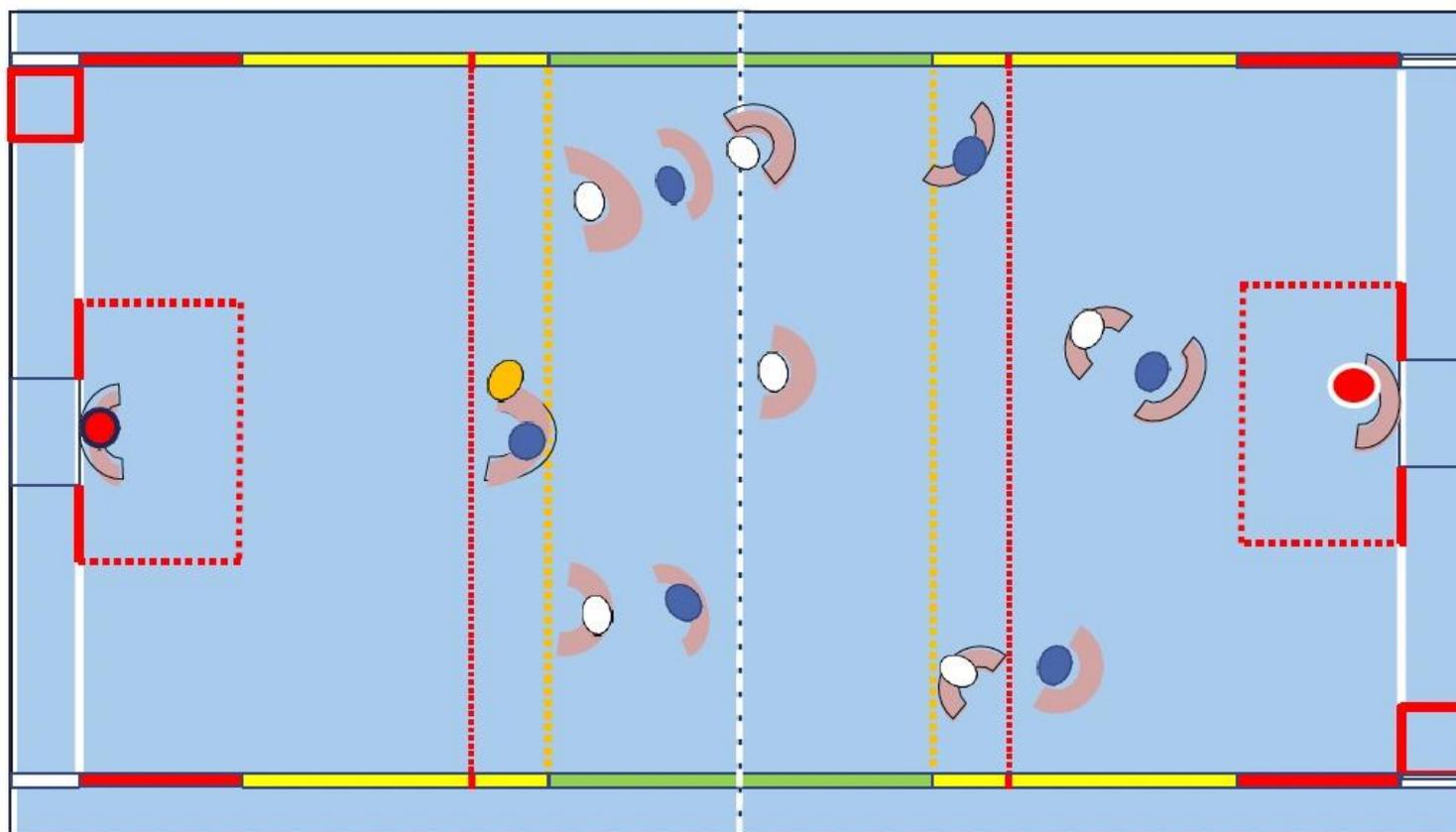
TIME OUT

Al entrenador del equipo atacante le está **permitido pedir un time out** tras la **señalización de un penalti** a favor de su equipo y antes del lanzamiento del mismo.

En esta situación, ambos equipos podrán realizar sustituciones durante el time out y el juego se reanudará con el lanzamiento del penalti.

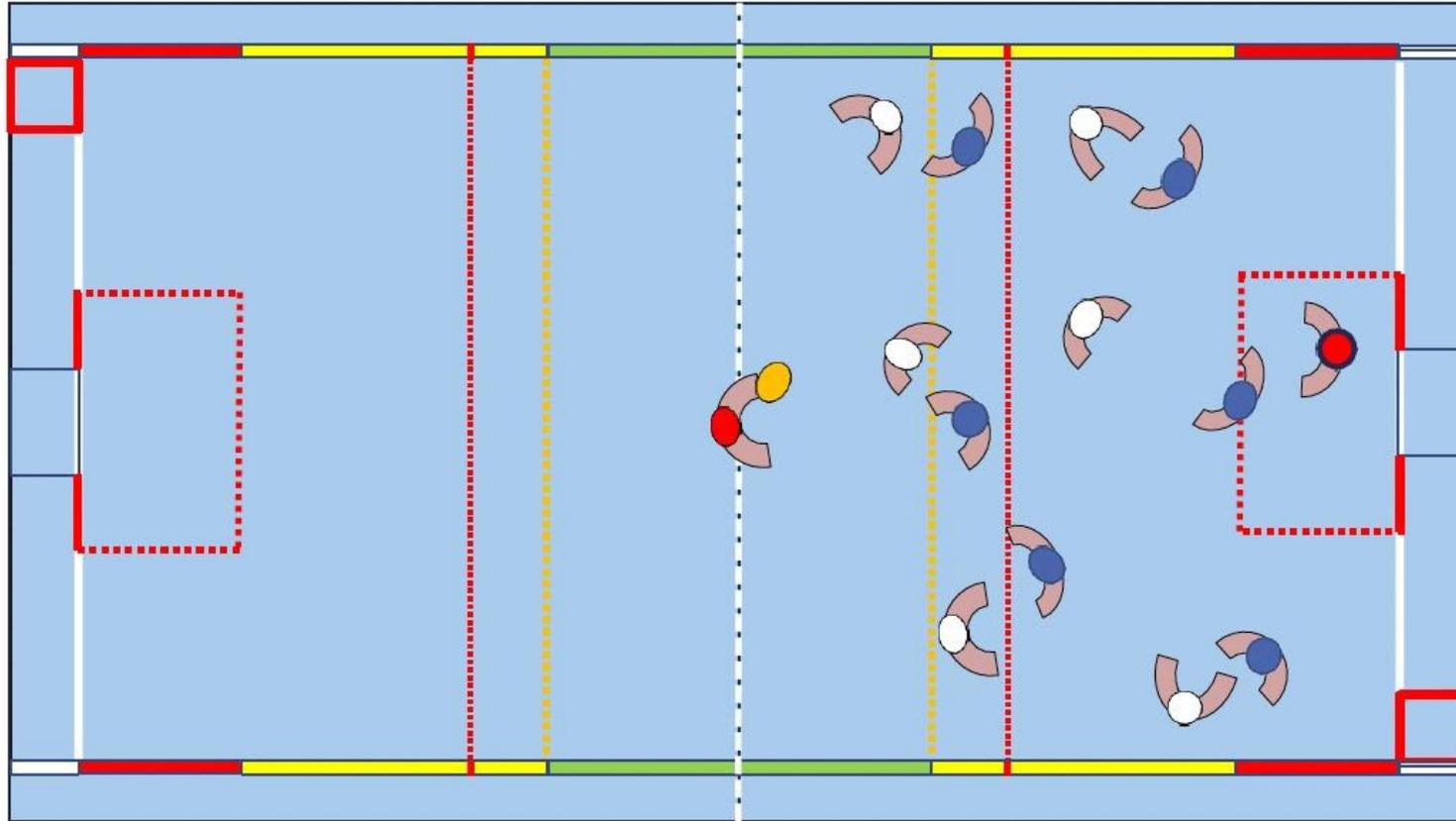
TIME OUT– VI.5.1

Si el time out se solicita antes de un **lanzamiento de penalti**, el juego se reanudará con **el lanzamiento del penalti**.

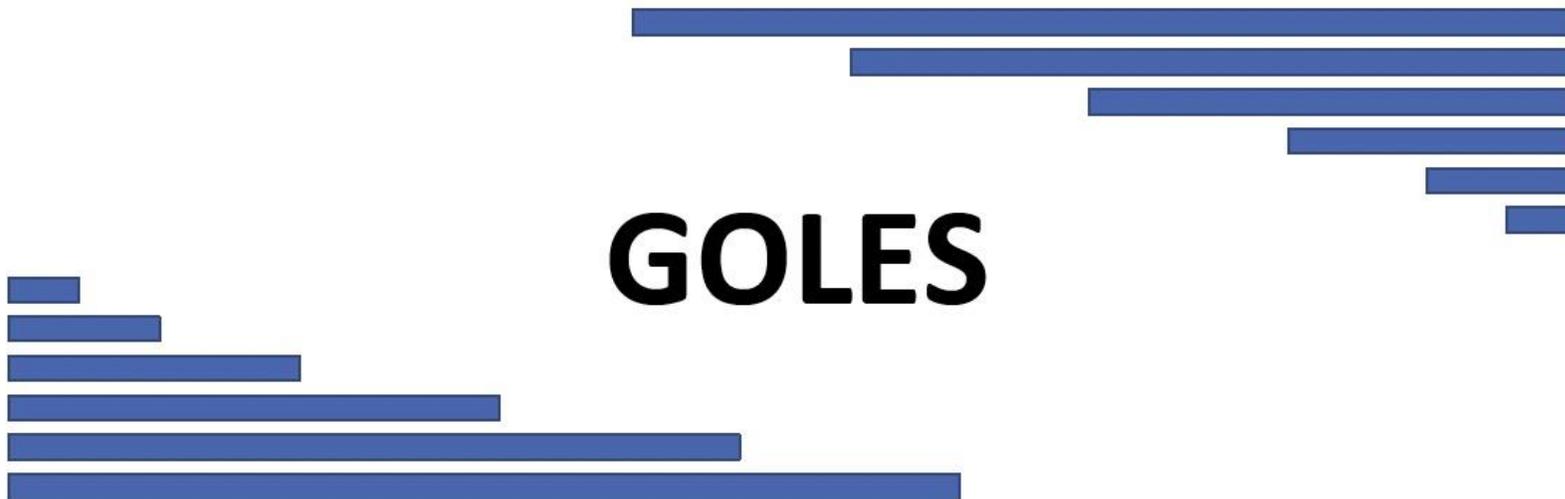


TIME OUT– VI.5.1

En todas las demás situaciones aparte del lanzamiento de un penalti, aún cuando el time-out fuera solicitado antes de la puesta en juego desde un **saque de esquina**, el juego se reanudará **desde la línea de medio campo o más atrás**.



GOLES



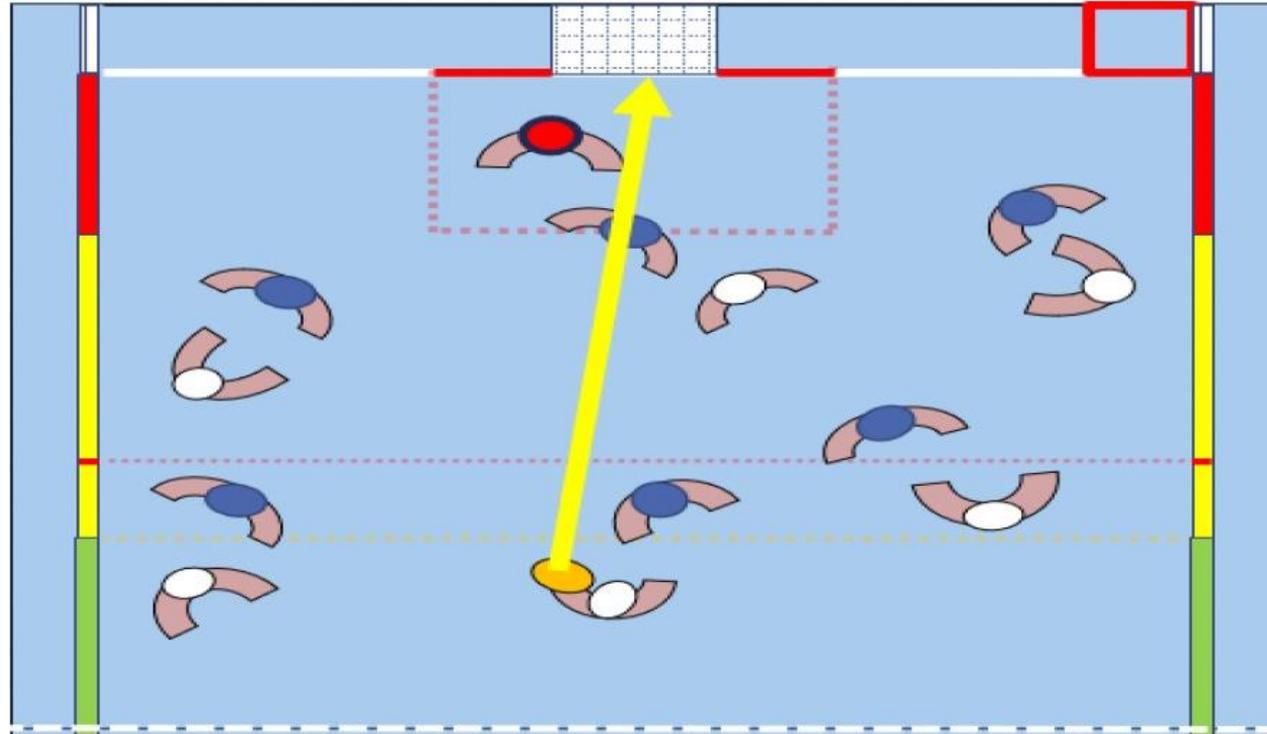
Un gol puede ser marcado por alguna de las siguientes **opciones**:

- a) al inicio o en cualquier reinicio del juego, después de que **al menos dos jugadores** (de cualquiera de los equipos pero excluyendo al portero defensor) hayan **jugado o tocado el balón intencionadamente**;
- b) desde un **lanzamiento de penalti**;
- c) por un jugador que lanza el balón desde un tiro libre hacia su propia **línea de gol anotando en su propia puerta**;
- d) desde un lanzamiento inmediato desde un **saque de portería** o un **saque de esquina**;

GOLES– VI.7.2

...desde un lanzamiento inmediato durante un **tiro libre ejecutado por un jugador desde fuera de los 6m**

excepto: cuando se reinicia después de un gol, time out, saque neutral, después de que el árbitro solicite el balón por alguna lesión o alguna otra razón, cuando se haya reemplazado un gorro o cuando el balón sale del campo de juego por los laterales.



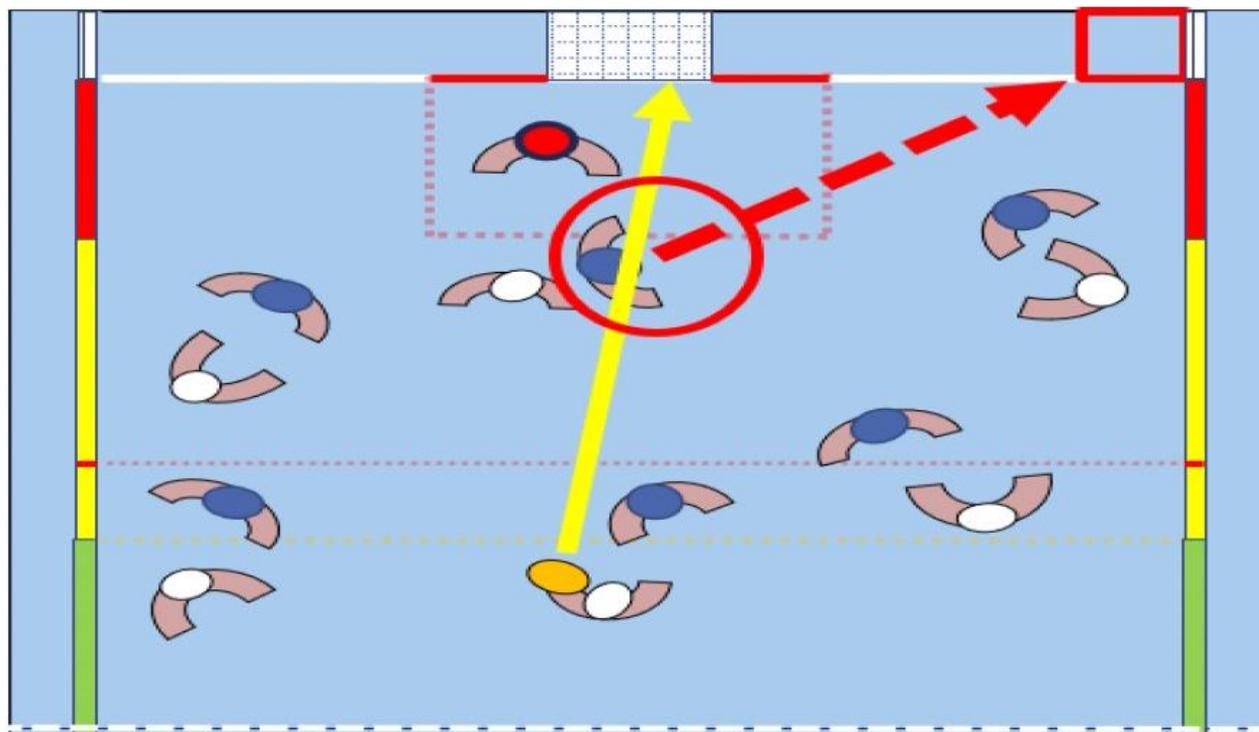
De acuerdo con VI.7.2(D), (ambos) la **ubicación del balón y la cabeza del jugador fuera de los 6 metros** son los requisitos para marcar un gol mediante un lanzamiento inmediato.

...e) por un jugador **que pone visiblemente el balón en juego** desde un saque de esquina

O fuera de los 6 metros :

- desde un saque de portería
- después de nadar o al comienzo de un período;
- después de un time out o de un gol;
- después de una lesión;
- después del reemplazo de un gorro;
- después de que el árbitro pida el balón o pite un saque neutral;
- cuando el balón sale por el lateral del campo de juego;
- al ejecutar un tiro libre;
- después de cualquier otro retraso.

Un defensor es expulsado en la posición central del boya sin pelota. **El boya no podrá intervenir** hasta que el árbitro haya finalizado su señalización. Sin embargo, **todos los otros jugadores atacantes podrán jugar y marcar gol** sin esperar la finalización de la señalización del árbitro.



ACCIÓN **PERMITIDA**. GOL VÁLIDO.

f) por un jugador que visiblemente **pone el balón en juego dentro de los 6 metros y nada fuera de los 6 metros**:

- después de una lesión;
- después del reemplazo de un gorro;
- después de que el árbitro pida el balón o pite un saque neutral;
 - cuando el balón sale por el lateral del campo de juego;
 - al ejecutar un tiro libre;
 - después de cualquier otro retraso.

De acuerdo con VI.7.2(F), el atacante (con el balón) debe nadar poniendo su **cabeza fuera de los 6 metros** antes de lanzar (incluso después de amenazar o nadar, dentro o fuera de los 6 metros) y marcar un gol válido.

GOLES– VI.7.2

El árbitro debe levantar el brazo para indicar que el lanzamiento desde fuera de 6m está permitido.



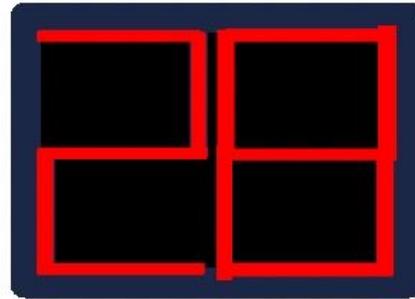
Tener en cuenta que bajo las circunstancias de VI.7.2 e) y f), una vez que el árbitro haya levantado su mano-después de ejecutar el tiro libre, si fuese necesario (ver VI.7.2.e) – el jugador **puede también moverse dentro del área de 6M** antes de anotar un gol.



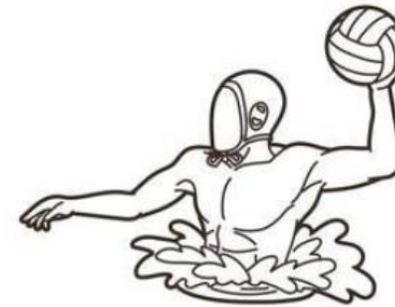
TIEMPO DE POSESIÓN DEL BALÓN

TIEMPO DE POSESIÓN DEL BALÓN-VI.8.12

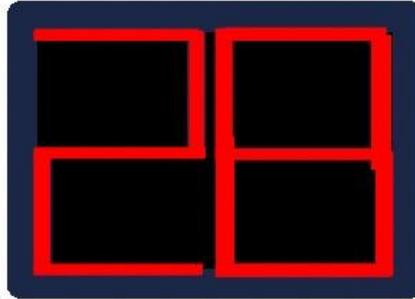
El tiempo máximo de posesión del balón es:



**28 SEGUNDOS PARA
PARTIDOS FEMENINOS Y MASCULINOS**



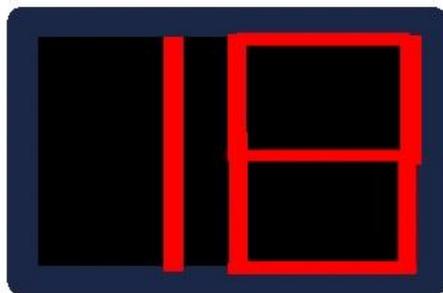
TIEMPO DE POSESIÓN DEL BALÓN-VI.8.12



**28 SEGUNDOS
HOMBRES Y MUJERES.**

- 1) Cuando el **equipo defensor** toma posesión del balón.
- 2) Cuando el balón es puesto en juego mediante un **saque neutral** o después del reinicio mediante un **lanzamiento de penalti** con un cambio de posesión.
- 3) Si en el último minuto del partido, se concede un penalti a un equipo, **y el entrenador opta por mantener la posesión del balón** .

TIEMPO DE POSESIÓN DEL BALÓN-VI.8.12

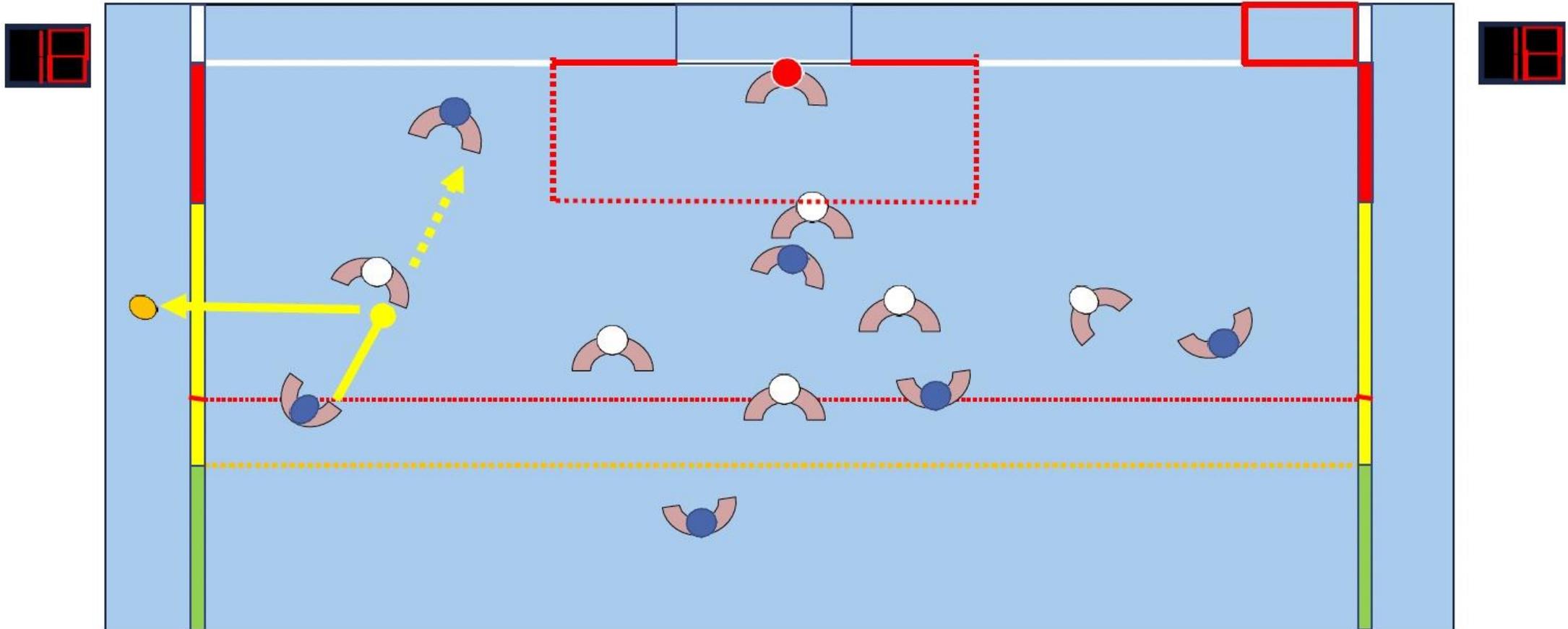


**18 SEGUNDOS
HOMBRES Y MUJERES.**

- 1) Nueva posesión del **equipo atacante** después de que un lanzamiento rebote en los postes de la portería, un jugador o el portero.
- 2) En el reinicio por **la concesión de una falta de expulsión contra** un jugador defensor (a menos que haya más de 18 segundos, en cuyo caso el tiempo continuará y no se reiniciará).
- 3) Cuando el balón es puesto en juego mediante un **saque de esquina** o después de la ejecución de un **lanzamiento de penalti** sin cambio de posesión.
- 4) Cuando el balón sale **del campo de juego por la línea del lateral** como resultado de una acción deliberada de un defensor o del bloqueo de un lanzamiento por parte del portero defensor.

TIEMPO DE POSESIÓN DEL BALÓN-VI.8.12

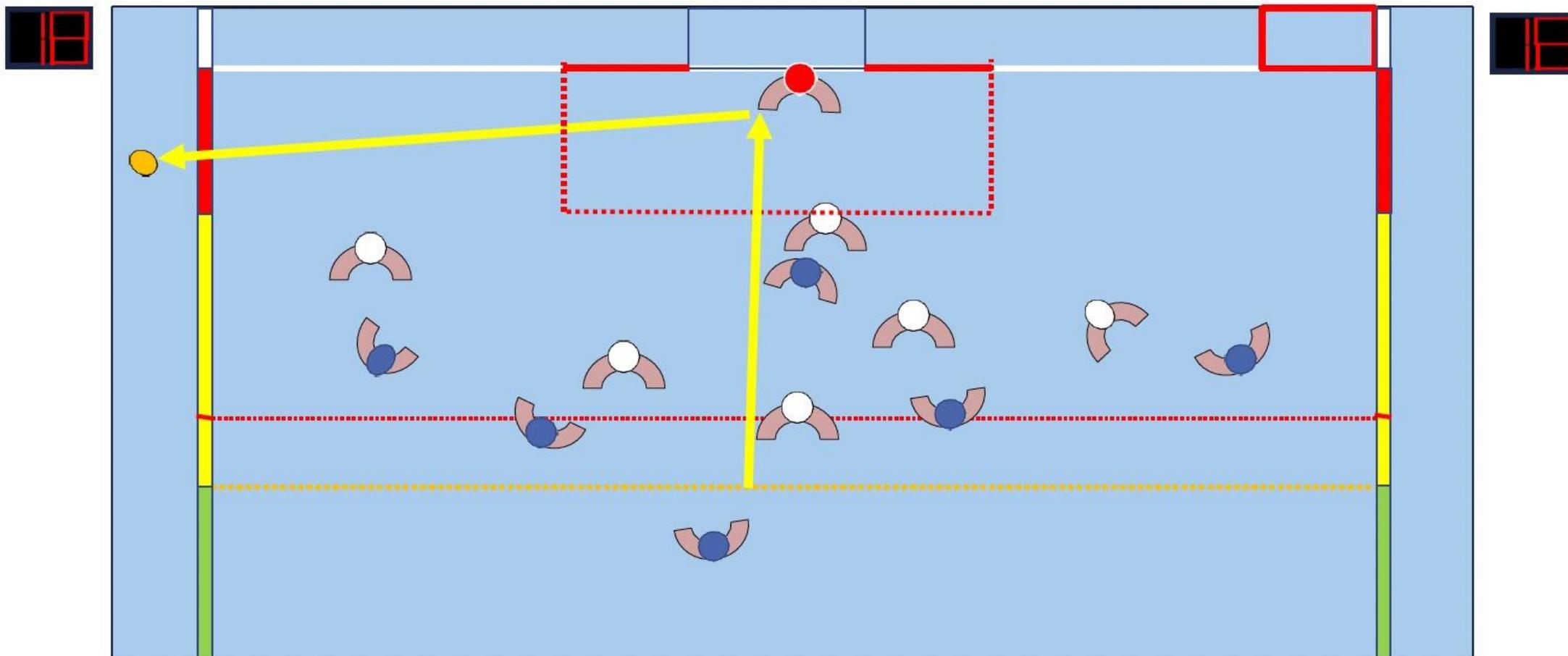
El balón sale del campo de juego por la línea lateral por un defensor que la saca intencionalmente en el bloqueo de un pase o cuando intenta hacerse del balón.



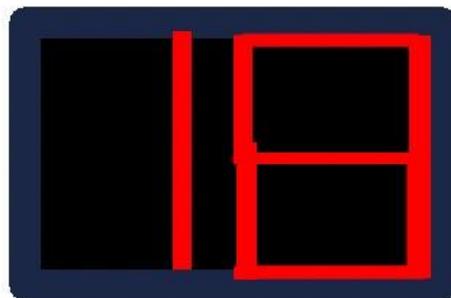
EL PARTIDO SE REINICIA MEDIANTE UN TIRO LIBRE A FAVOR DEL EQUIPO ATACANTE Y EL TIEMPO DE POSESIÓN SE RESTABLECE A 18 SEGUNDOS

TIEMPO DE POSESIÓN DEL BALÓN-VI.8.12

Después de un lanzamiento, el balón sale del campo de juego por la línea lateral debido al bloqueo del portero defensor



EL PARTIDO SE REINICIA MEDIANTE UN TIRO LIBRE A FAVOR DEL EQUIPO ATACANTE Y EL TIEMPO DE POSESIÓN SE RESTABLECE A 18 SEGUNDOS



**18 SEGUNDOS
HOMBRES Y MUJERES.**

Nuevo tiempo de exclusión para el **equipo atacante** siguiendo de un lanzamiento que rebota en los postes de la portería; un jugador y/o el portero.



PÉRDIDA DE TIEMPO

La antigua regla de “pérdida de tiempo” es **eliminada** y **reemplazada** por el nuevo artículo VI-8.13 que castiga como falta ordinaria **solo** el comportamiento del equipo que **deliberadamente cede la posesión del balón**.

PÉRDIDA DE TIEMPO VI-8.13

Las siguientes acciones

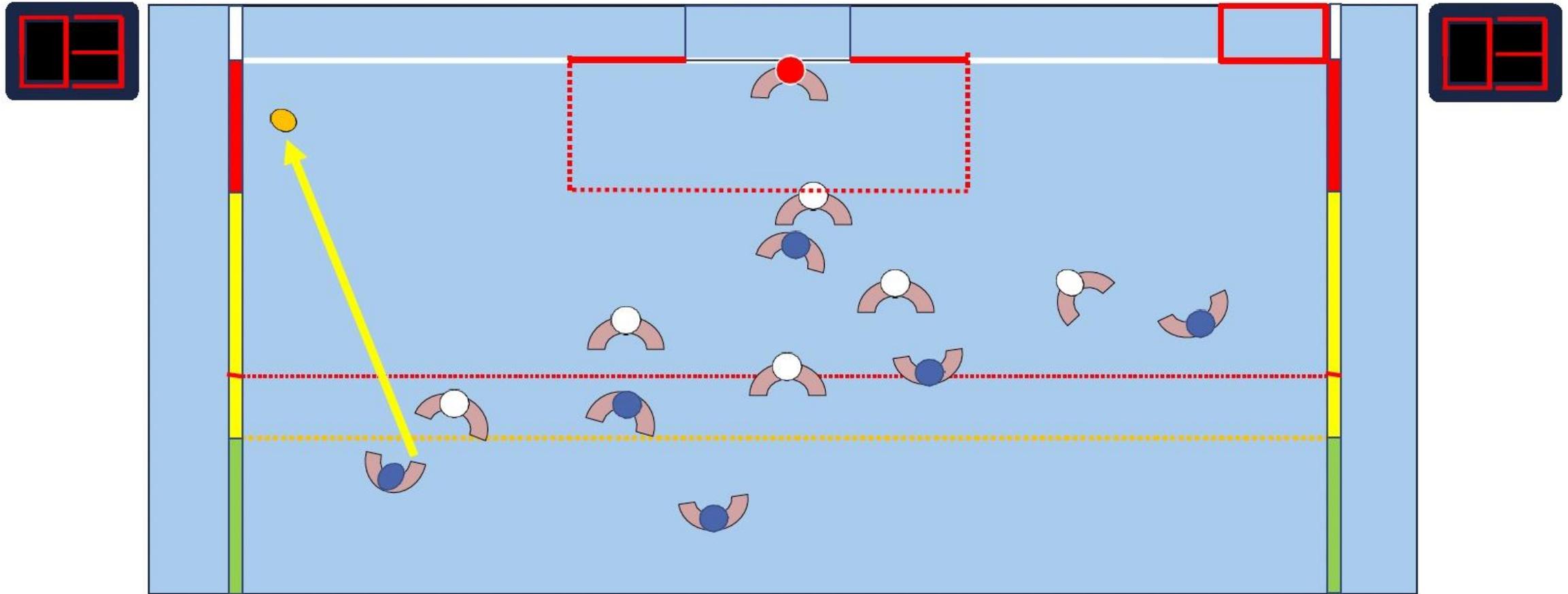
(generalmente se realizan antes de que transcurran 18/28 segundos del tiempo de posesión del balón) y que todavía **NO ESTÁN PERMITIDAS.**

- Un jugador que **lanza el balón lejos** y se niega a jugar;
- Un jugador que **deja el balón fuera de posesión de ambos equipos** y se aleja nadando negándose a jugar;
- Un jugador que intencionadamente lanza el balón para este **golpee en el techo de la piscina.**

Todas las situaciones anteriores son ejemplos de
'ceder deliberadamente la posesión del balón'

EJEMPLO

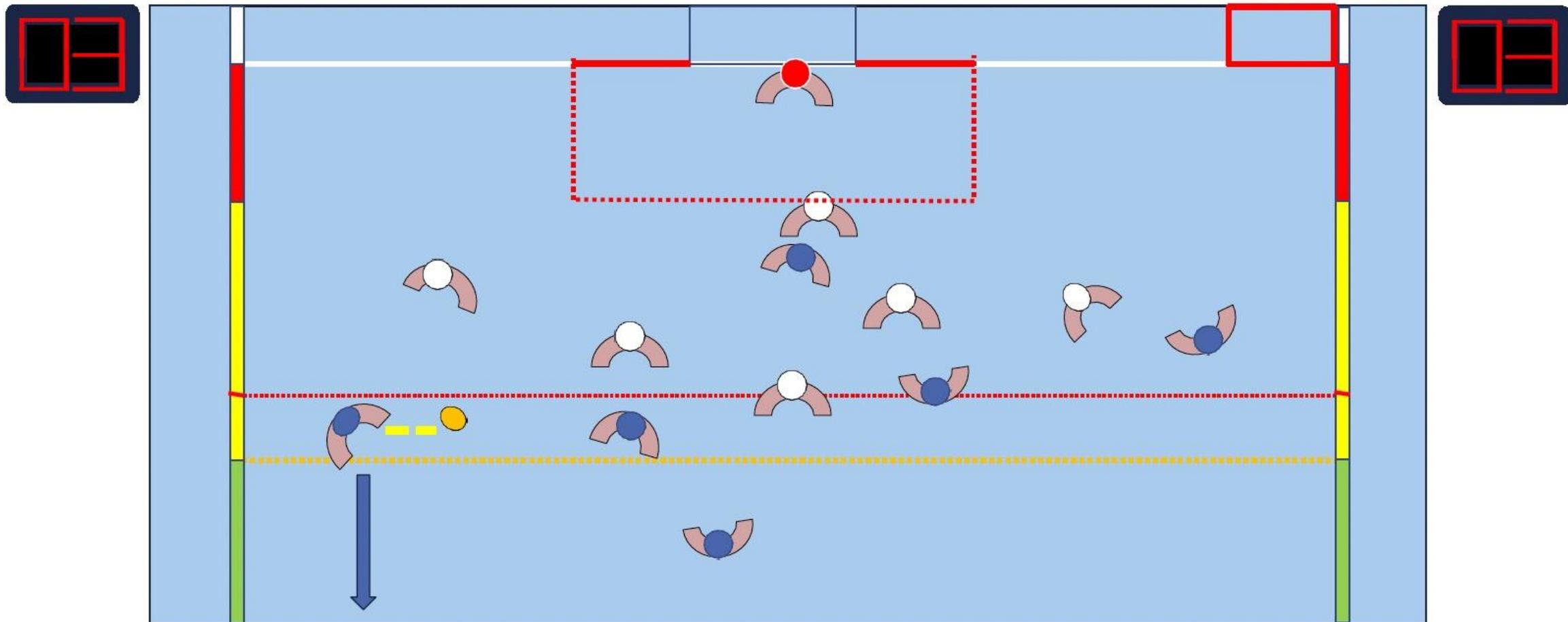
El atacante lanza el balón y se niega a jugar justo antes de que expire el tiempo de posesión del balón.



ACCIÓN NO PERMITIDA. EL JUEGO SE REINICIA CON UN TIRO LIBRE A FAVOR DEL EQUIPO DEFENSOR Y EL TIEMPO DE POSESIÓN SE RESTABLECE 28 SEGUNDOS

EJEMPLO

El atacante deja el balón fuera de posesión de ambos equipos y se aleja nadando negándose a jugar.



ACCIÓN NO PERMITIDA. EL JUEGO SE REINICIA CON UN TIRO LIBRE A FAVOR DEL EQUIPO DEFENSOR Y EL TIEMPO DE POSESIÓN SE RESTABLECE 28 SEGUNDOS

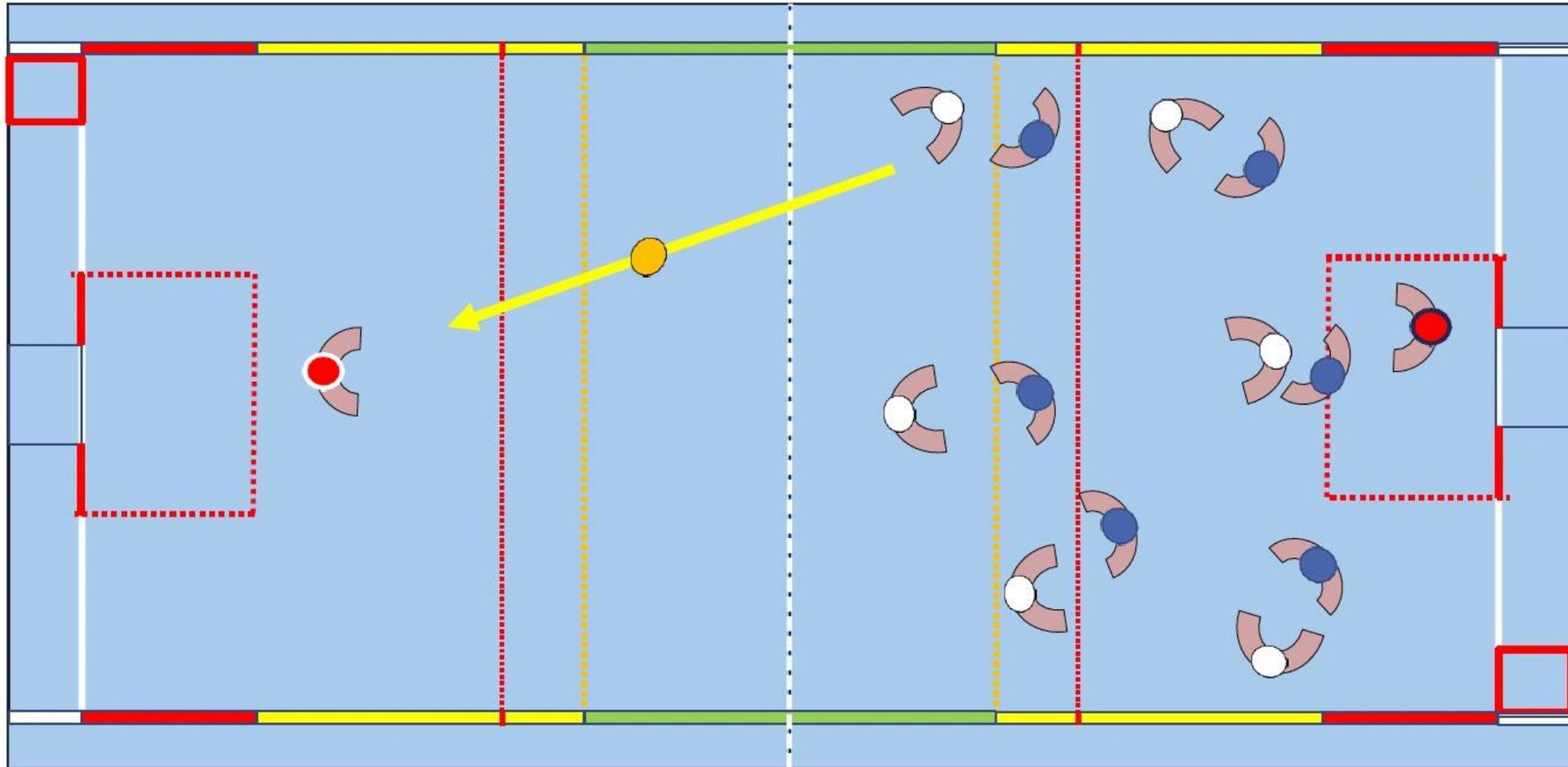
Las siguientes acciones ahora están

PERMITIDAS:

- El portero y/o cualquier otro jugador del equipo atacante que **siendo el único jugador del equipo en su propia mitad del campo de juego**, recibe el balón desde la otra mitad del campo de juego.
- Un jugador atacante que **nada con el balón desde la mitad del campo ofensivo hasta la línea de medio campo o más atrás** de su propia mitad defensiva.
- Un atacante que **mantiene el balón en la misma posición en el campo de juego** sin hacer ningún movimiento ni mostrar intención de atacar.

EJEMPLO

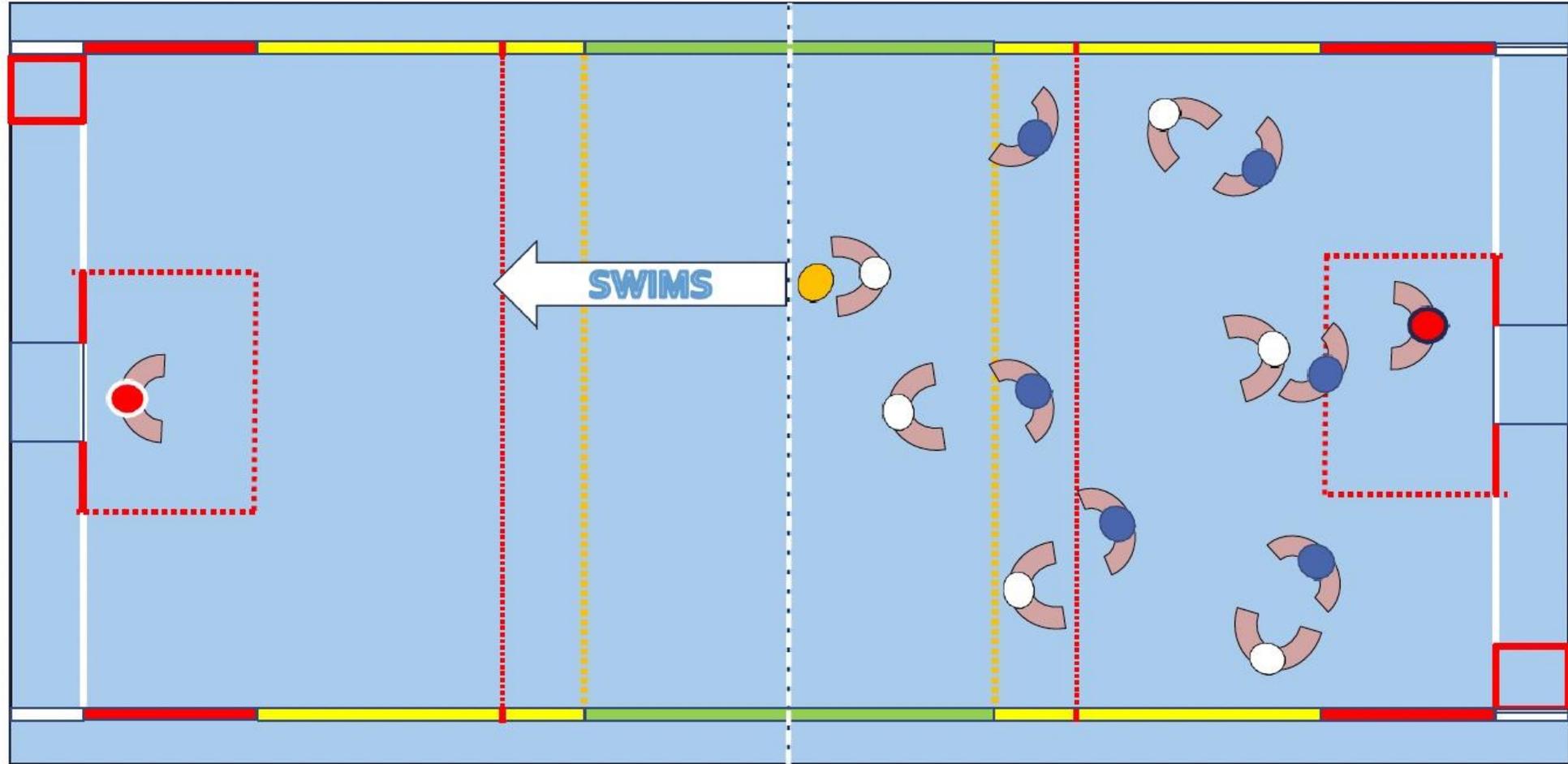
El portero y/o cualquier otro jugador atacante siendo el único jugador del equipo en su propia mitad del campo de juego recibe el balón desde de la otra mitad del campo de juego.



ACCIÓN **PERMITIDA**. NO HAY FALTA.

EJEMPLO

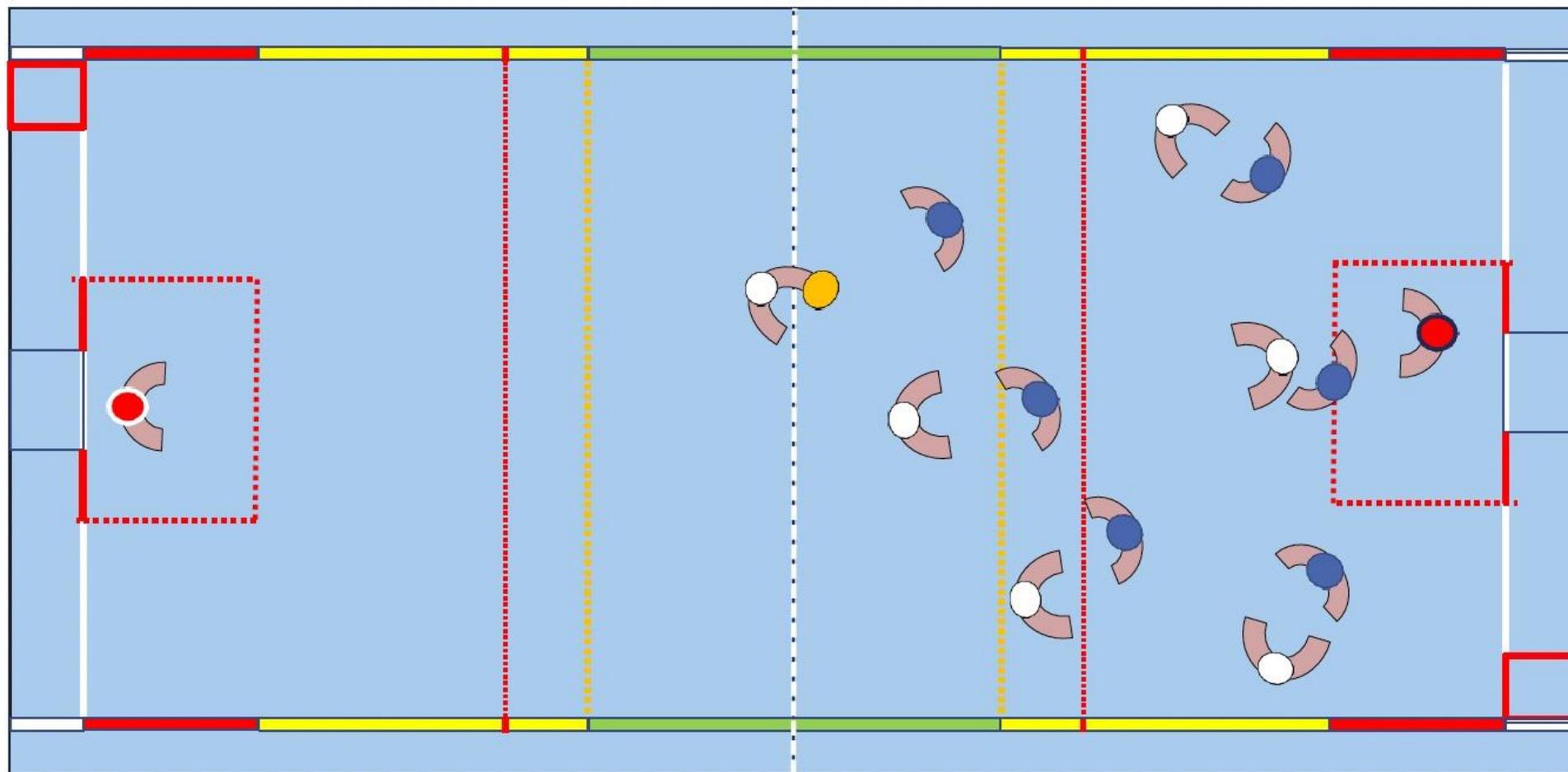
Un jugador atacante que nada con el balón desde la mitad del campo ofensivo hasta la línea de medio campo o más atrás de su propia mitad defensiva.



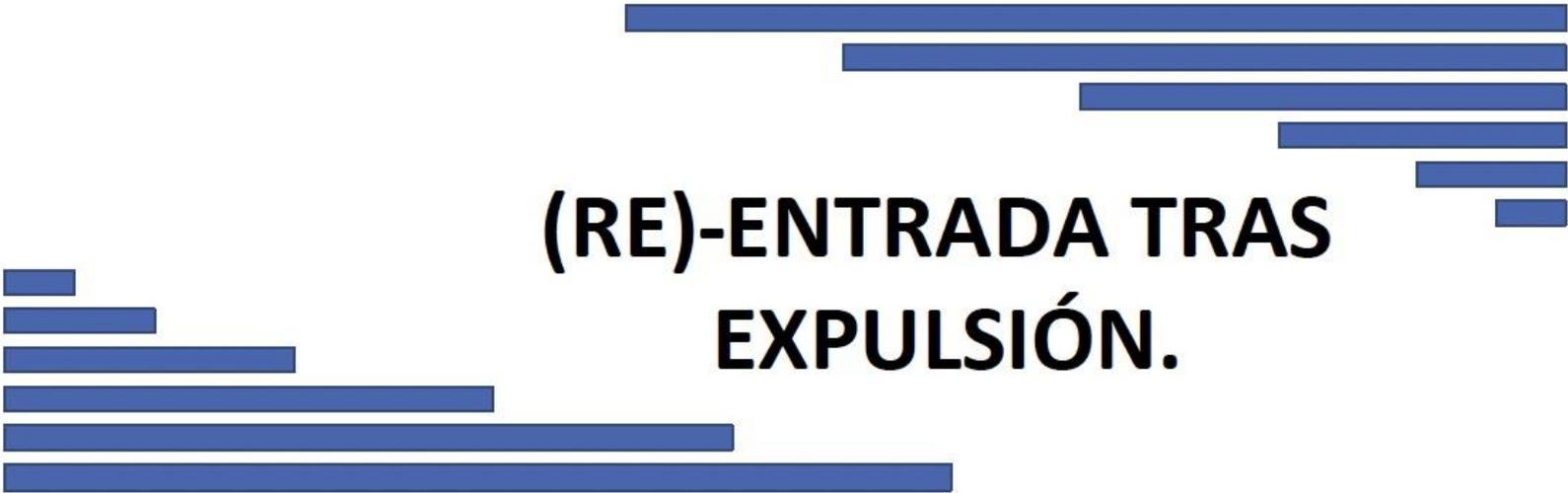
ACCIÓN **PERMITIDA**. NO HAY FALTA.

EJEMPLO

Un atacante que mantiene el balón en la misma posición en el campo de juego sin hacer ningún movimiento ni mostrar intención de atacar.



ACCIÓN **PERMITIDA**. NO HAY FALTA.



(RE)-ENTRADA TRAS EXPULSIÓN.

(RE)-ENTRADA TRAS LA EXPULSIÓN VI-9.2,

Antes de que un sustituto entre según VI-9.3, el jugador excluido debe abandonar inmediatamente el campo de juego **por cualquier lugar**, sin salir del agua, y moverse por el lugar más cercano de la línea de gol hacia su propia área de (re)-entrada (elevándose visiblemente sobre la superficie del agua) sin interferir con el juego.

Para el jugador excluido y su sustituto **ya no le será necesario chocarse las manos** por encima del agua antes de la entrada del sustituto.



JUGADOR SALIENDO DEL AGUA

JUGADOR SALIENDO DEL AGUA –VI.9.4

Para un jugador **que salga del agua** durante el juego (que no sea después de la entrada de un sustituto) **o que esté sentado, de pie o parado** en los escalones o al costado de la piscina durante el juego. **Será castigado bajo el artículo VI.9.13 (mala conducta)**, excepto en caso de accidente, lesión, enfermedad o con permiso del árbitro.

La misma sanción (expulsión por el resto del juego) se aplica a un jugador, **excluido o no, que sale del agua durante el juego.**

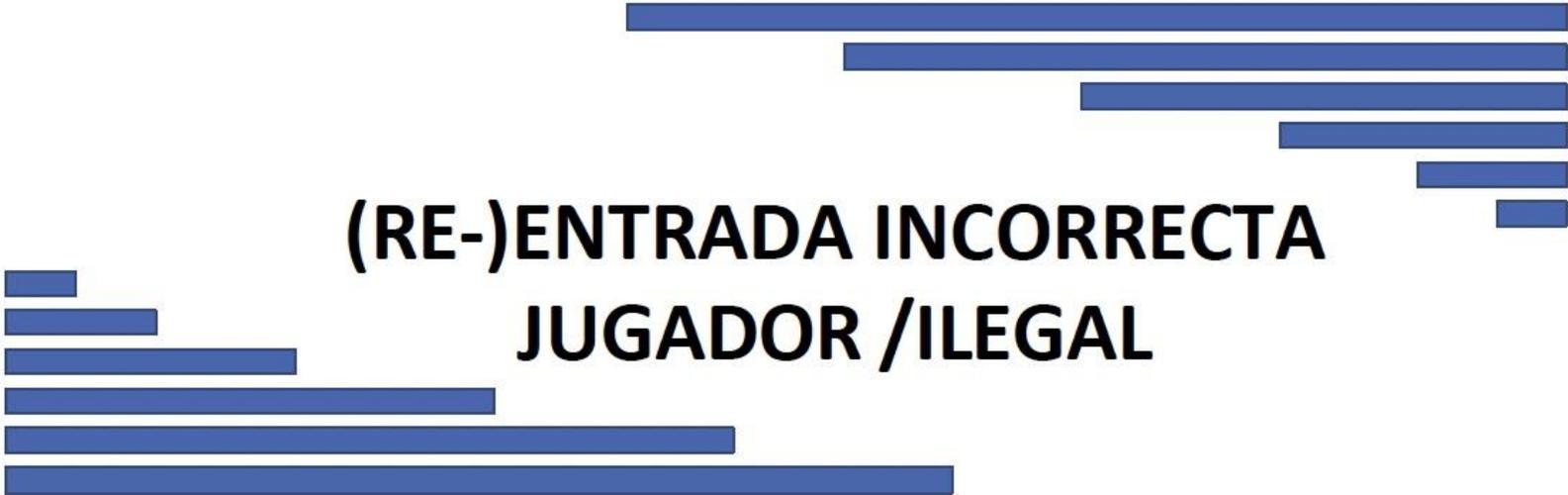


IR BAJO EL AGUA

Ir bajo el agua es sancionado solo cuando exista contacto físico.

La decisión depende de quien está en posesión del balón:

- ✓ Un **atacante** que va por debajo el agua y obtiene ventaja posicional:
Falta Ordinaria (contra)Foul.
- ✓ Un **defensor** que va por debajo el agua para impedir el movimiento del atacante:
Falta de Exclusión.



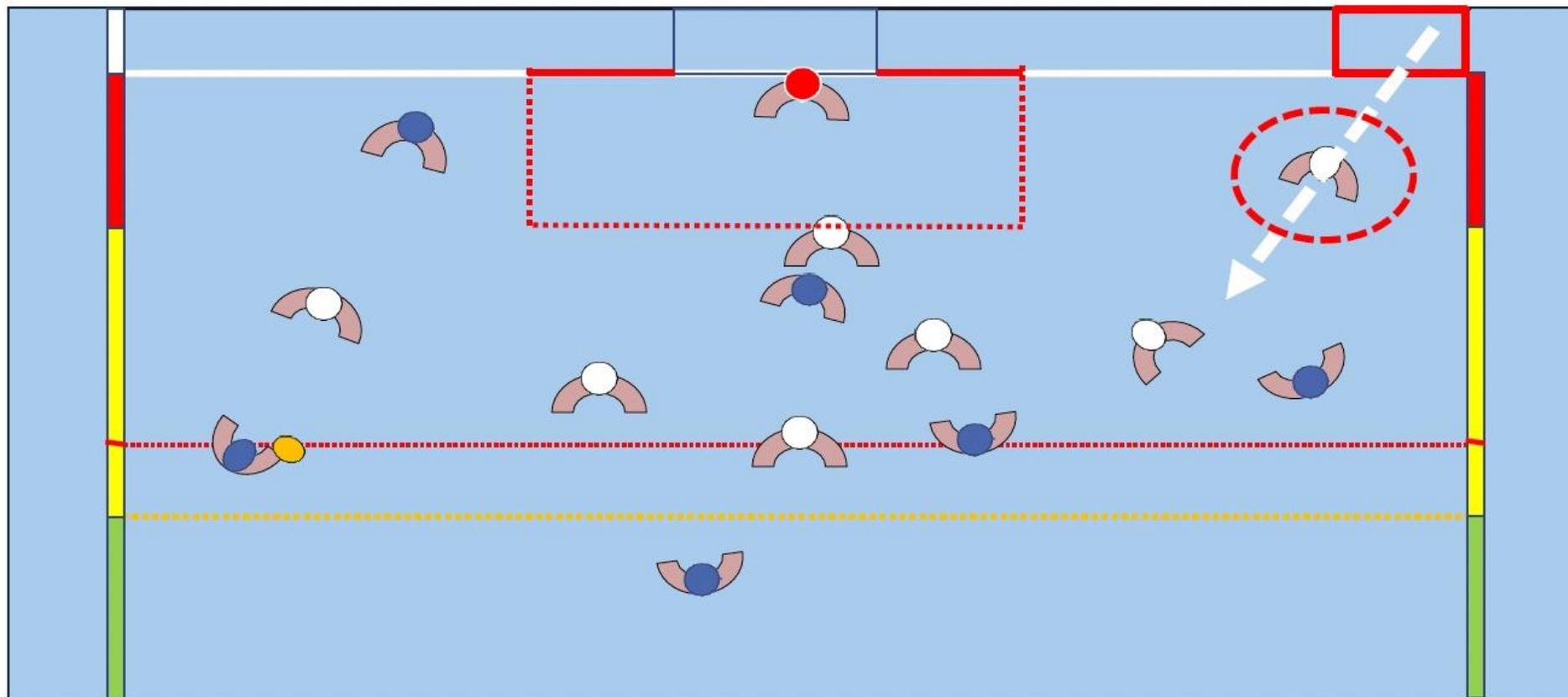
(RE-)ENTRADA INCORRECTA JUGADOR /ILEGAL

Un **jugador** (como 8º jugador o un jugador ya excluido del resto del juego que participa en la acción) sigue siendo castigado con **falta de penalti**.

El lanzamiento del penalti se realizará con **7 contra 7** jugadores en el campo de juego **después de retirar al jugador infractor** del campo de juego, incluso mediante sustitución inmediata, si fuese necesario.

EJEMPLO

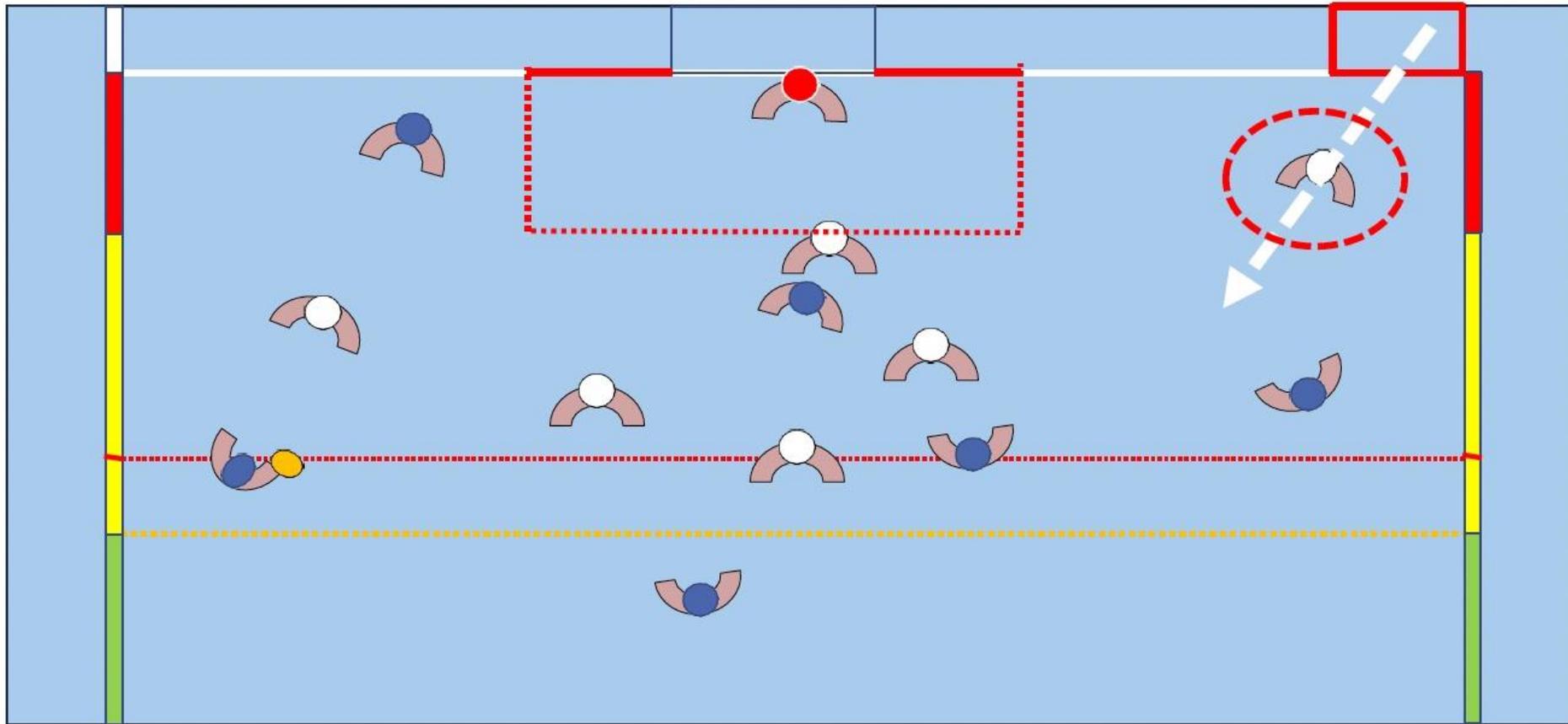
Durante el juego, un 8º jugador del equipo blanco entra al campo de juego



El juego se reinicia con el equipo azul lanzando un penalti 7 contra 7 jugadores después de sacar al 8º jugador del campo de juego.

EJEMPLO

Durante el juego, un jugador del equipo blanco con 3 faltas personales entra al campo de juego



El juego se reinicia con el equipo azul lanzando un penalti 7 jugadores contra 7 después de sacar del campo de juego al jugador con 3 faltas personales (permitiendo una sustitución inmediata).

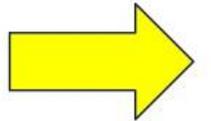
ENTRADA O (RE-)ENTRADA– VI.10.12

Un jugador que (re)ingresa o un sustituto que entra en el campo de juego, **sin llevar gorro (VI.20.4.4.3) y no seguir las Reglas VI.2.6, VI.2.7, VI.9.3, VI.9.13.1, VI.9.14.1, VI.9.14.2, VI.9.14.3 y VI.9.15.**

recibe únicamente una falta personal que es una falta de penalti.

La entrada o (re)-ingreso indebido de un jugador se sanciona con **una falta de penalti** (no importa si el equipo del jugador no autorizado estaba en posesión del balón o no).

El juego se reinicia con el **lanzamiento de un penalti y 7 contra 7 jugadores en el campo de juego. EXCEPTO**



ENTRADA O (RE-)ENTRADA– VI.10.12

Si esto ocurre como una (re)-entrada debido a una expulsión **cuando el período de expulsión no ha expirado**, el jugador infractor **debe abandonar el campo de juego antes de que se ejecute el lanzamiento del penalti.** .

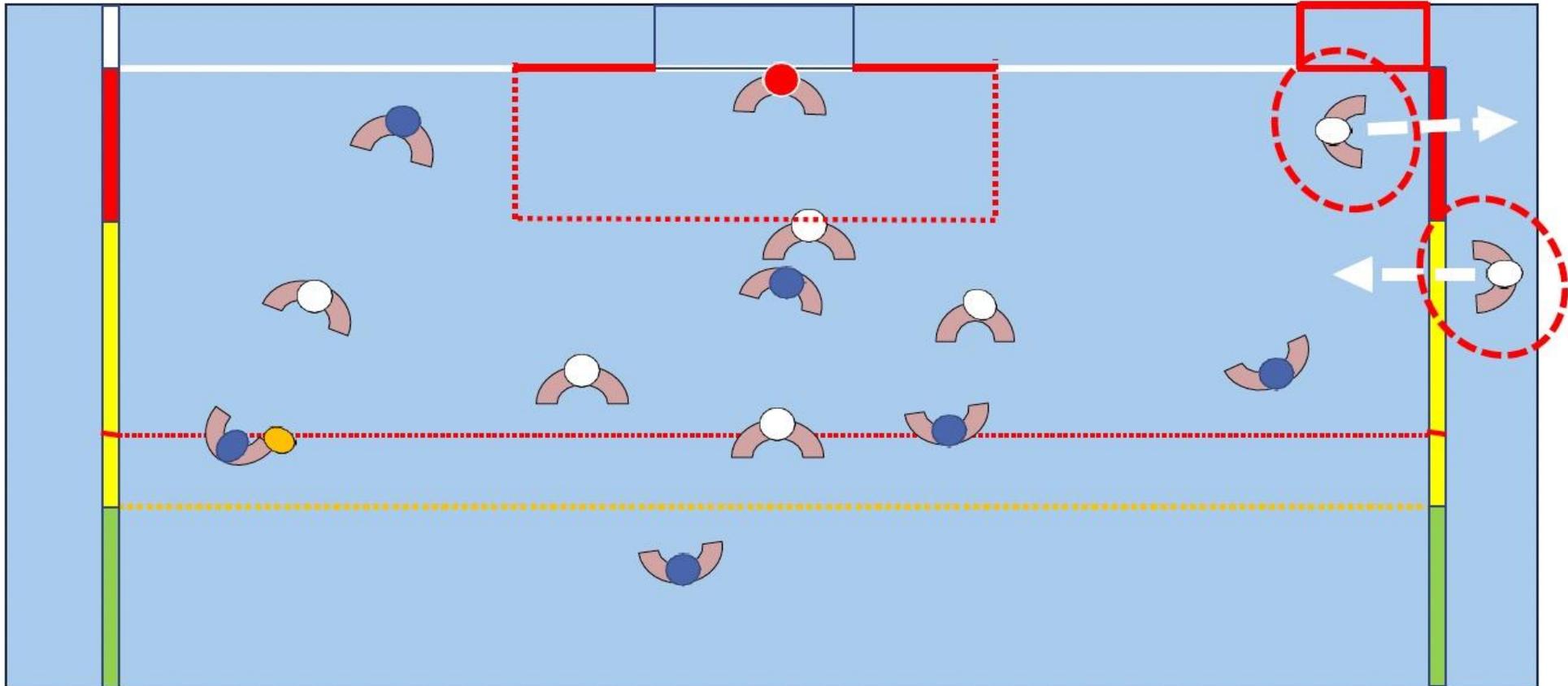
Al jugador; o a un sustituto se le permitirá (re)entrar:

- al vencimiento del plazo de expulsión**
- o cuando el equipo del jugador excluido haya recuperado la posesión del balón**
- o se concede un tiro libre, un saque de portería o un lanzamiento de penalti a favor de su equipo.**

EXCEPTO en las circunstancias del apartado VI.9.14 (acción violenta), en cuyo caso al jugador infractor o su sustituto se le permitirá (re)entrar al campo de juego; **sólo** a la finalización del período de la expulsión.

EJEMPLO

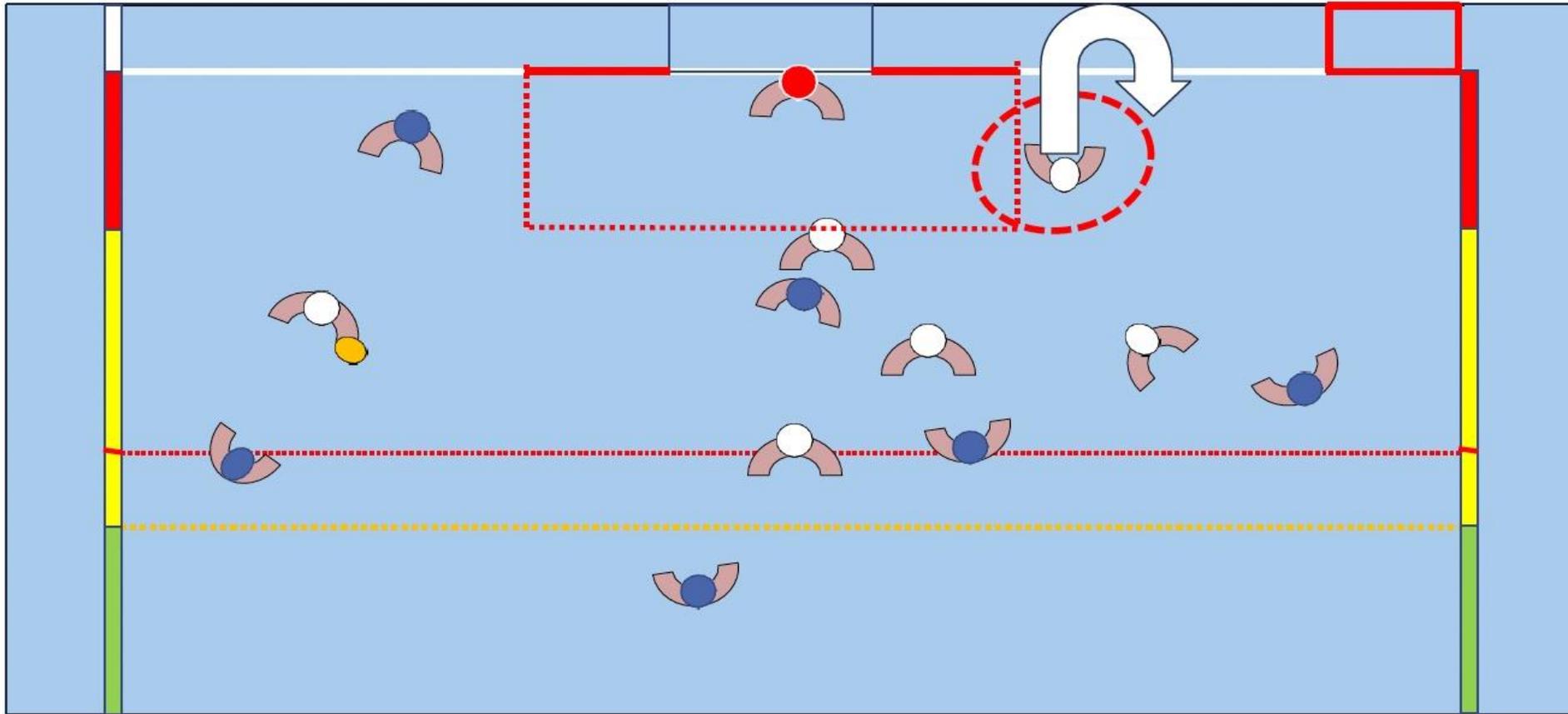
Durante el juego, **un jugador sustituto del equipo blanco** entra al campo de juego a través del área de sustitución lateral **sin chocarse las manos** con el jugador que sale.



El juego se reinicia con el equipo azul lanzando un penalti y 7 jugadores contra 7.

EJEMPLO

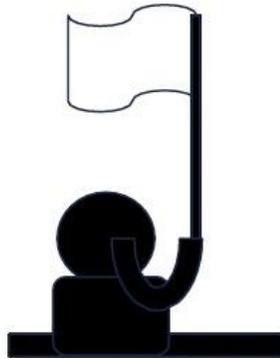
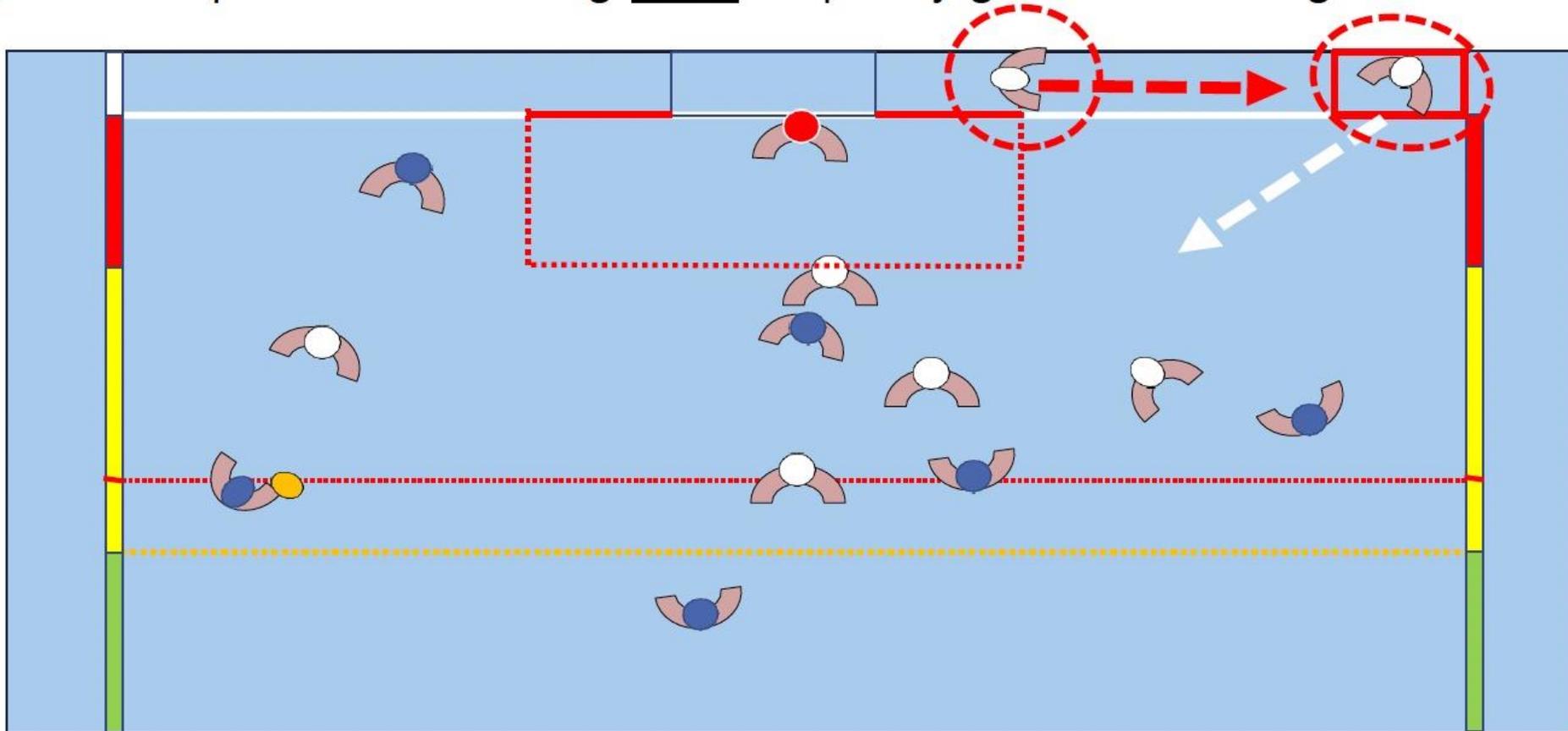
Durante el juego, un jugador del equipo blanco **abandona el campo de juego por la línea de gol e inmediatamente después vuelve a entrar el campo de juego a través de la misma línea.**



El juego se reinicia con el equipo azul lanzando un penalti y 7 jugadores contra 7.

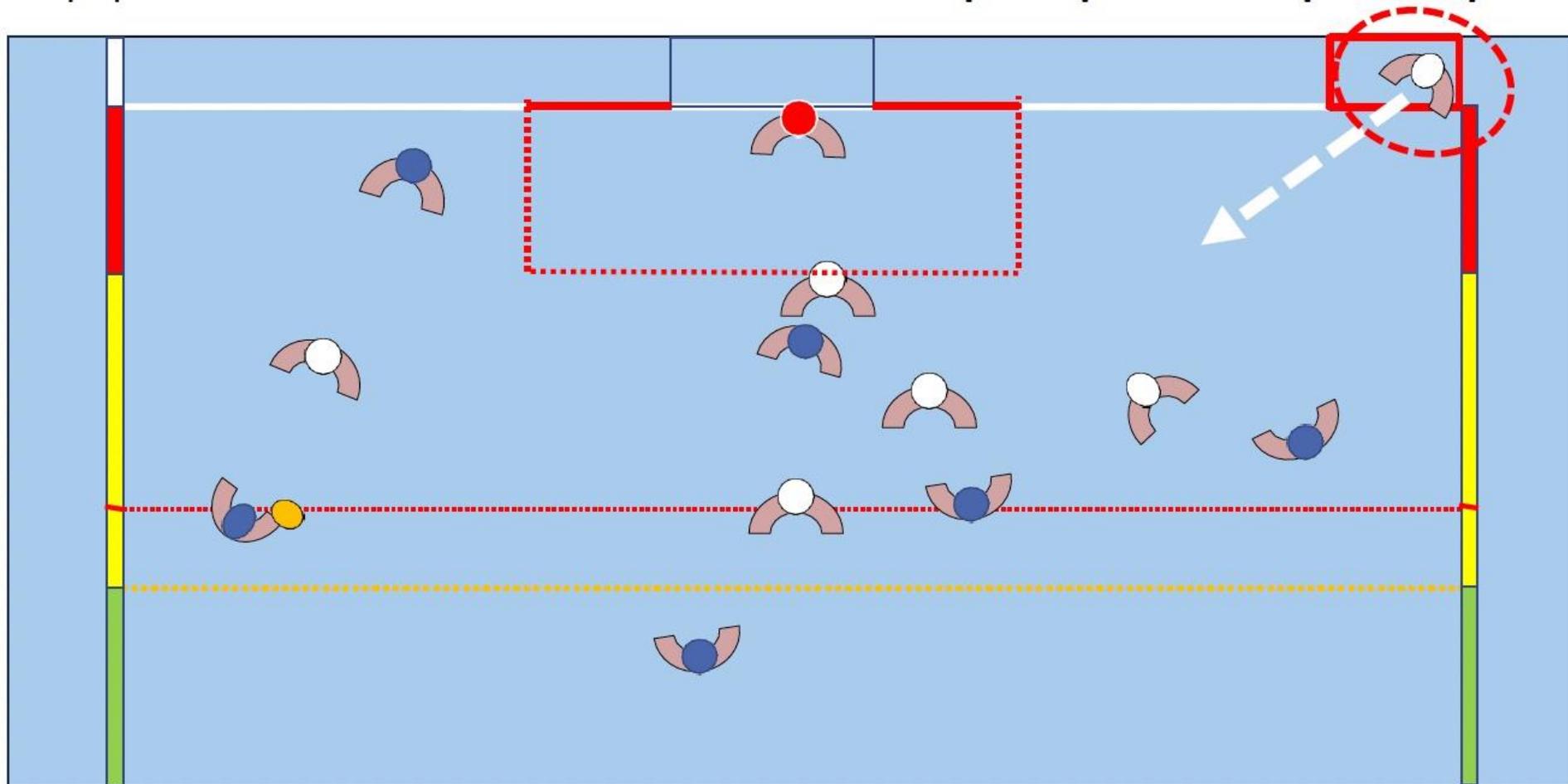
EJEMPLO

Durante el juego, **un jugador del equipo blanco excluido abandona** el campo de juego y su sustituto (re)ingresa a la expiración de los 18seg **antes** de que el jugador excluido llegue al área de (re)-entrada.



El juego se reinicia con el equipo azul lanzando un penalti y 7 jugadores contra 7.

Un jugador del equipo blanco excluido vuelve a entrar **antes de que expire el tiempo de expulsión de 18 Seg**



El jugador infractor deberá abandonar el campo de juego antes de que el equipo azul ejecute el lanzamiento del penalti



EJECUCIÓN DE TIROS LIBRES

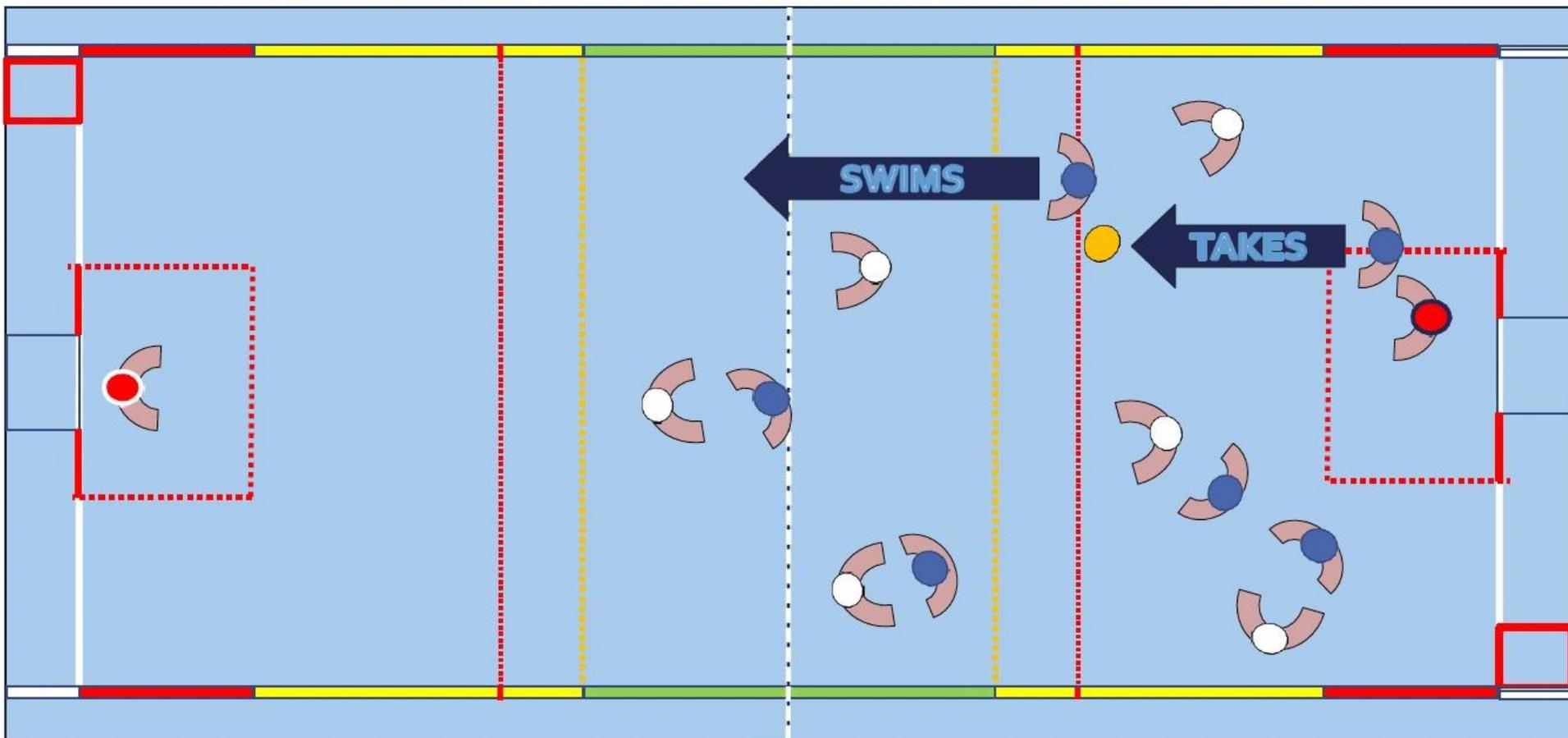
Se aclaró que cuando hay un **contraataque**, un jugador no tiene por qué renunciar a la ventaja para ir a por el balón y ejecutar el tiro libre.

El segundo jugador más cercano al balón puede realizar el lanzamiento.
Siempre y cuando **NO** existan demoras indebidas.

EJEMPLO

Se sanciona falta ordinaria a favor del equipo **defensor AZUL**.

El **segundo** jugador azul más cercano al balón realiza el lanzamiento.

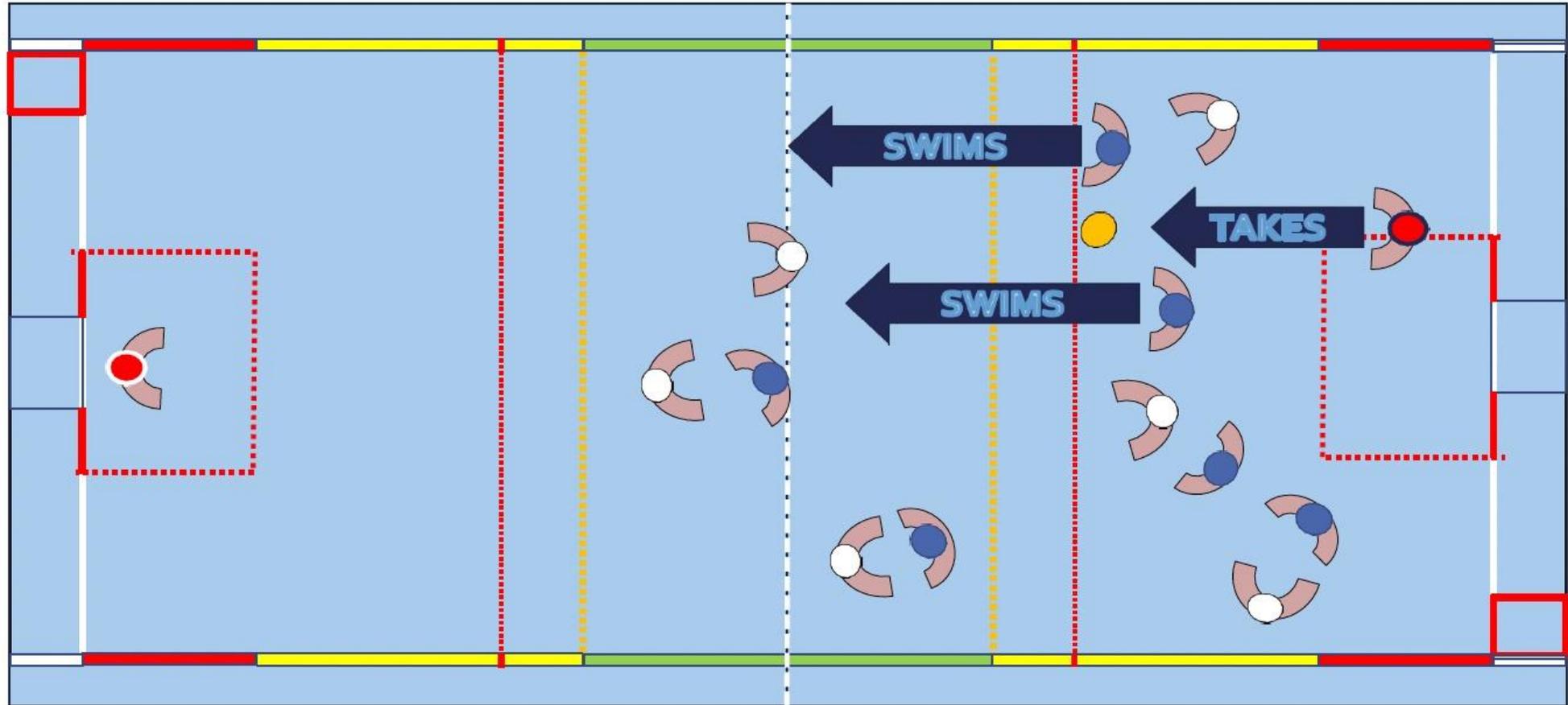


ACCIÓN **PERMITIDA**. NO HAY FALTA.

EJEMPLO

Se sanciona una falta ordinaria a favor del equipo **defensor AZUL**.

El portero (**tercer** jugador azul más cercano al balón) ejecuta el tiro libre.



ACCIÓN **NO PERMITIDA**. FALTA ORDINARIA A FAVOR DEL EQUIPO BLANCO.

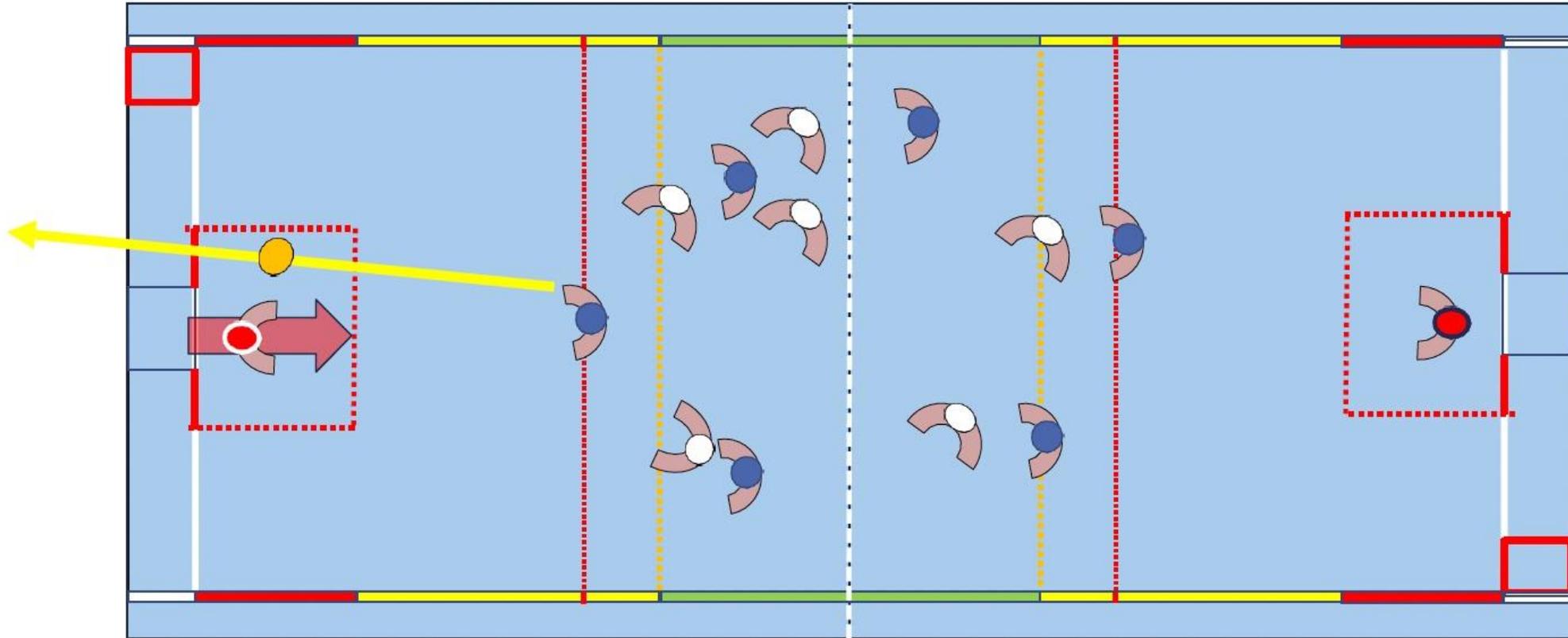


LANZAMIENTOS DE PENALTIS

Si al momento de ejecutar el lanzamiento del penalti; **el portero se adelanta antes de que el árbitro haga sonar el silbato y el jugador que realiza el lanzamiento no logra marcar gol**, el portero será expulsado de acuerdo con VI.9.17 y se repetirá el lanzamiento.

EJEMPLO

El portero se adelanta antes de que el árbitro suene el silbato y el jugador realiza el lanzamiento no logra anotar el gol.



ACCIÓN NO PERMITIDA. EL PORTERO QUEDARÁ EXCLUIDO Y SE VOLVERÁ A EFECTUAR EL LANZAMIENTO DEL PENALTI

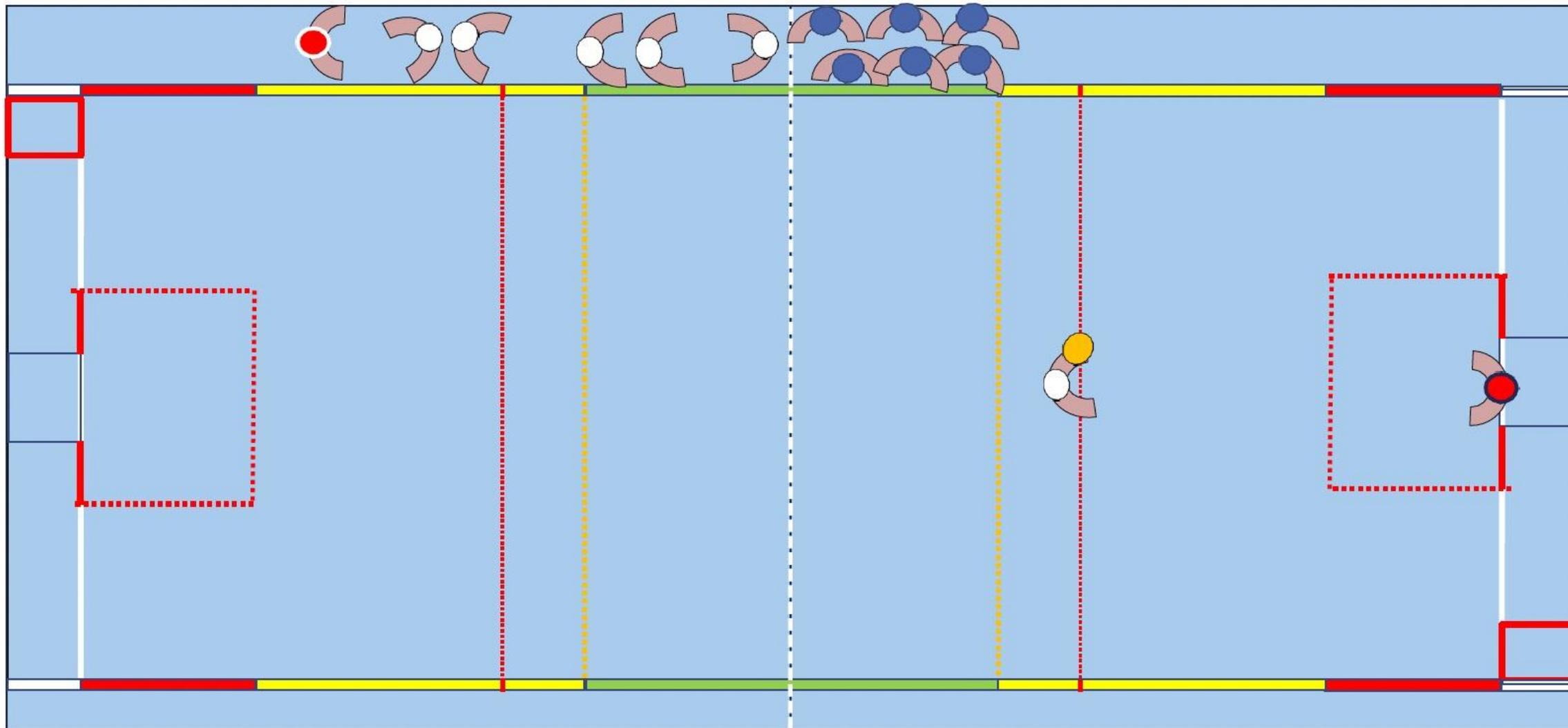


LANZAMIENTO DE UN PENALTI AL FINAL DE UN PERÍODO

Si al mismo tiempo que el árbitro señala una falta de penalti el cronometrador pita el final de un período, todos los jugadores excepto, el jugador que realiza el lanzamiento y el portero defensor abandonarán el campo de juego **entrando a sus respectivas área de sustitución lateral** antes de que se ejecute el lanzamiento del penalti.

EJEMPLO

Todos los jugadores excepto, el jugador que realiza el lanzamiento y el portero defensor deberán abandonar el campo de juego ingresando a sus respectivas zonas de sustitución lateral; antes de que se ejecute el lanzamiento del penalti.





FALTAS PERSONALES, TARJETAS AMARILLAS Y ROJAS

Al recibir la tercera falta personal un jugador es excluido por el resto del juego con sustitución después de la primera circunstancia mencionada en (VI.9.3); **debe estar sentado en el banquillo.**

Aclaración para la señalización de tarjetas amarillas y rojas para jugadores, entrenadores, oficiales de equipo y equipos.

Se muestra tarjeta amarilla señalando **con un brazo paralelo a la línea lateral hacia el banquillo** del equipo sancionado; tanto como para a uno o más jugadores:

- ✓ *por persistir en jugar de manera antideportiva o participar en simulación,*
- ✓ *o persistir en faltas reiteradas que no sean juego agresivo o mala conducta,*
- ✓ *o protestar contra las decisiones de los árbitros o los oficiales sin el uso de lenguaje inaceptable.*



Se muestra tarjeta amarilla señalando **con el brazo en dirección al 1er entrenador; amonestado oficialmente.**



Se muestra tarjeta roja señalando **con el brazo en dirección al 1er entrenador u otro oficial del equipo o jugador** para indicar la persona que debe abandonar el área de la piscina inmediatamente

y/o

como señalización adicional en caso de exclusión de un jugador por el resto del juego en las circunstancias de VI.9.13 o 9.14.





ACCIDENTE, LESIÓN O ENFERMEDAD

ACCIDENTE, LESIÓN O ENFERMEDAD QUE NO SEA HEMORRAGIA.

Si ocurre un accidente, lesión o enfermedad, **que no sea hemorragia**, el árbitro **discrecionalmente podrá suspender brevemente** el juego ordenando la sustitución inmediata del jugador lesionado, si fuese necesario;

después de recuperarse, **se le permitirá al jugador ser sustituto** en el curso ordinario del juego.

Los árbitros ya no están autorizados a suspender el partido por tres minutos.

Hemorragia

Si un jugador está sangrando, el árbitro: **ordenará inmediatamente al jugador que salga del agua con la entrada inmediata de un sustituto** y el juego continuará sin interrupción.

Después que la hemorragia se haya detenido, el jugador **puede ser un sustituto** en el curso ordinario del juego.



OTRAS ACLARACIONES

CONCESIÓN SIMULTÁNEA DE SAQUE DE ESQUINA Y PORTERÍA

Cuando ambos árbitros concedan simultáneamente un tiro libre y uno sea por un saque de portería y el otro por un saque de esquina; en este caso, se aplicará saque de esquina a menos que se determine lo contrario después de la revisión del VAR, si así corresponde.



PROTOCOLO PARA LA TANDA DE PENALTIS

ACCIONES PRELIMINARES

Los cinco tiradores de cada equipo deberán permanecer en el campo de juego en sus respectivas mitades del campo y **fuera de la línea de 6m sin colgarse** de las líneas laterales.

Los porteros suplentes pueden permanecer en el banquillo o; antes del inicio del procedimiento de PSO, pueden permanecer en el **lado opuesto del banquillo; fuera del campo de juego y de 6 metros** en su área designada antes del inicio del PSO.

Después de finalizar el descanso de 3 minutos, el partido comenzará inmediatamente. Si los dos equipos están listos antes de que transcurran los 3 minutos, los árbitros:

pueden detener el reloj de tiempo descendente y empezar antes (PSO)

EXPULSIÓN DEL PORTERO POR NO OCUPAR SU PUESTO

Si durante la tanda de penaltis **el portero defensor no se sitúa correctamente en la línea de gol** al ejecutar un lanzamiento; habiendo sido advertido para que así lo hiciera:

- El portero será **excluido**;
- **Un jugador de los cinco jugadores** que participan en la tanda de penaltis podrá ocupar la posición de portero, pero **sin sus privilegios**;
- Después de ejecutar el lanzamiento de penalti; **se le permitirá al portero o a un sustituto (re)entrar** excepto en caso de ser la **tercera falta personal**.

EXPULSIÓN DEL PORTERO POR MOVERSE ANTES DE EL SILBATO ARBITRAL

Si en el lanzamiento de un penalti el portero **avanza antes de que el árbitro pite** y el jugador que lanza no marca el gol, **el portero será expulsado y el lanzamiento del penalti se repetirá.**

(Un jugador, de los cinco jugadores que participan en la tanda de penaltis puede tomar la posición de portero pero sin los privilegios del portero).

Después de ejecutar el lanzamiento de penalti, al portero o un sustituto se le permitirá (re)entrar excepto en las circunstancias de VI.16.2.



GRACIAS





PROCOLO DEL VAR

DECISIONES SOBRE SAQUE DE ESQUINA Y PORTERÍA

Después de que un jugador atacante haya fallado un lanzamiento hacia la portería, los árbitros del partido y el árbitro del VAR podrán utilizar el equipo del VAR para decidir si el juego se reanuda desde un saque de esquina o saque portería.

MOMENTO DE LA REVISIÓN

La revisión del VAR se debe realizar a más tardar a **la finalización del primer ataque**. Teniendo en cuenta las situaciones descritas en el apartado VI.20.7.2 del protocolo para las cuáles es necesario revisar.

No es posible realizar una revisión del VAR después de completar el primer ataque.

SIMULACIÓN TRAS REVISIÓN POR SOSPECHA DE INCIDENTE DE ACCIÓN VIOLENTA.

En caso de sospecha de un incidente de violencia, si después de una revisión del VAR **se determina una simulación**, los árbitros mostrarán una tarjeta amarilla (o una tarjeta roja según sea el caso) al equipo cuyo jugador haya cometido la simulación y el juego se reiniciará con un tiro libre ejecutado por el equipo contrario.

EXPULSIÓN DEL PORTERO POR EL RESTO DEL PARTIDO.

Si el portero es excluido por el resto del juego (por ejemplo por **protestar las decisiones de los árbitros**) durante la tanda de penaltis, un jugador de los cinco jugadores que participan en la tanda de penaltis puede ocupar la posición del portero, pero sin las atribuciones del mismo.

Tras el lanzamiento del penalti, el portero excluido podrá ser sustituido por el portero suplente o por un portero alternativo. Si el portero suplente no tiene derecho o no puede participar; quien lo sustituya deberá llevar el gorro de portero.





PROCOLO DEL CHALLENGE PARA ENTRENADORES

Cada entrenador **tiene el derecho a impugnar una (1) decisión**, tomada por el árbitro por partido (un “Challenge de Entrenadores”).

Si el “Challenge ”de un entrenador es **aceptado**, tiene derecho a **un segundo “Challenge”**, en el mismo partido, sujeto a los mismos criterios establecidos anteriormente.

Si el “Challenge ” de un entrenador es **rechazado**, el equipo solicitante **perderá el derecho a presentar más impugnaciones** para el resto del partido.

PROTOCOLO DEL CHALLENGE PARA ENTRENADORES

El Challenge de los Entrenadores solo está permitido en las siguientes situaciones:

- La percepción de que un árbitro no ha señalado una falta de **acción violenta**;
- La percepción de que un árbitro **no señala** o que **señala incorrectamente** una **falta de penalti**;
- Algunas de las siguientes acciones del campo de juego y otras **situaciones no revisadas** por la tecnología del VAR
 - Un **saque de esquina** o **saque de portería**;
 - Gol/no gol**;
 - Una **interferencia** en el lanzamiento de penalti;
 - Un gol marcado al expirar el **“tiempo de posesión”** o al **final de un período**;
 - Entrada o (re)-entrada **indebida en el campo de juego**;
 - Un lanzamiento realizado al final de un período, durante el cuál un **jugador es excluido injustamente del campo de juego**;
 - Cualquier **error** percibido **cometido por la mesa de secretaría** o cualquier **error electrónico** percibido que no ha sido revisado por el VAR.

El momento de la realización del Challenge para Entrenadores debe cumplir con los siguientes requisitos:

1. El Challenge contra **una acción violenta no sancionada** deberá ser llevado a cabo inmediatamente cuando el equipo solicitante esté en posesión del balón; y no después.
2. El Challenge contra **una falta de penalti concedida** debe ser realizado por el equipo contra el cual se ha sancionado la falta antes de que se ejecute el lanzamiento del penalti.

PROTOCOLO DEL CHALLENGE PARA ENTRENADORES

3. El Challenge contra una falta de penalti no sancionada deberá hacerse antes de que ocurra alguna de las siguientes situaciones:

- ✓ En la siguiente **posesión inmediata del balón** por parte del equipo solicitante, pero no después.
- ✓ En un **time out** solicitado por el equipo no solicitante antes de la siguiente posesión inmediata del balón del equipo solicitante, pero no después.
- ✓ En un **saque de esquina** a favor del equipo no solicitante antes de la siguiente posesión del balón del equipo solicitante, pero no después.
- ✓ En una **falta de penalti** a favor del equipo no solicitante antes de la siguiente posesión del equipo solicitante y antes de que éste sea ejecutado, pero no después.
- ✓ Cuando el equipo no solicitante **logra anotar** en la siguiente posesión inmediata, pero no después.
- ✓ Cuando los árbitros **detienen el partido** y solicitan el balón por cualquier motivo durante la siguiente inmediata posesión del equipo no solicitante.
- ✓ Contra **un gol marcado a la expiración del “tiempo de posesión”** o al final de un período: el Challenge debe realizarse instantáneamente después de dicho lanzamiento.

PROTOCOLO DEL CHALLENGE PARA ENTRENADORES

4. En todos los demás casos , el Challenge deberá ser realizado por el equipo solicitante antes de que ocurra alguna de las siguientes situaciones:

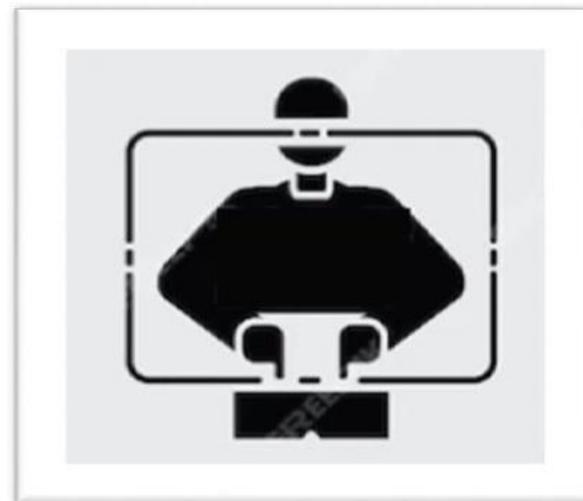
- ✓ En la siguiente **posesión inmediata del balón** por parte del equipo solicitante, pero no después.
- ✓ En un **time out** solicitado por el equipo no solicitante antes de la siguiente posesión inmediata del balón del equipo solicitante, pero no después.
- ✓ En un **saque de esquina** a favor del equipo no solicitante antes de la siguiente posesión del balón del equipo solicitante, pero no después.
- ✓ En una **falta de penalti** a favor del equipo no solicitante antes de la siguiente posesión del equipo solicitante y antes de que éste sea ejecutado, pero no después.
- ✓ Cuando el equipo no solicitante **logra anotar** en la siguiente posesión inmediata, pero no después.
- ✓ Cuando los árbitros **detienen el partido** y solicitan el balón por cualquier motivo durante la siguiente inmediata posesión del equipo no solicitante.
- ✓ Contra **un gol marcado a la expiración del “tiempo de posesión”** o al final de un período: el Challenge debe realizarse instantáneamente después de dicho lanzamiento.

En el caso de que un equipo solicite un Challenge para el cuál **no está autorizado** el equipo deberá ser sancionado con una falta de penalti.

En este caso no se registrará ninguna falta personal en el acta del juego.

SEÑALIZACIÓN PARA SOLICITAR EL CHALLENGE POR EL ENTRENADOR

La señal para un entrenador solicitar el **Challenge** será lanzando una **bandera verde asignada para ello** o **haciendo la señal cuadrada del VAR** (el movimiento de crear un cuadrado con los dedos índice) para indicar "**revisión**" del Challenge.



Ya NO es necesario que un entrenador (entrenador principal o entrenador asistente) **presione el botón del time out** (o usar una bocina) para indicar revisión del Challenge.

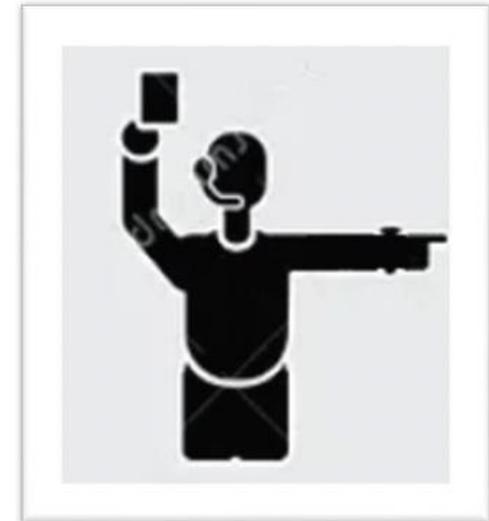


PROTOCOLO DEL CHALLENGE PARA ENTRENADORES

El árbitro tendrá un tiempo máximo de dos (2) minutos para **revisar el corte de video y tomar una decisión.**



El árbitro se situará en la línea de medio campo para **anunciar** su decisión.





Si el Challenge del entrenador es rechazado:

- ✓ El partido **continúa desde el momento** en el cual el juego fue detenido por el Challenge sin consecuencias para los equipos.
- ✓ Si se determina una **simulación**, después de revisar una presunta acción violenta, el juego se reinicia con un tiro libre contra el equipo del jugador infractor y el tiempo se reinicia cuando ocurrió la simulación.

PROTOCOLO DEL CHALLENGE PARA ENTRENADORES



Si el Challenge del entrenador: **es aceptado** :

- Si se produce una acción violenta (o mala conducta), el tiempo se reinicia en el momento del incidente y VI.9.13 o VI.9.14 se aplican.
- Si un **penalti ha sido cancelado**, el juego se reinicia desde el momento en el que fue pitado (la falta del penalti se anula y el juego continúa siguiendo las reglas, incluso si una falta de penalti se sanciona distinta a la que ya se determinó).
- Si (previamente no se decreta) **se concede una falta de penalti**, el juego se reinicia con la ejecución de un tiro penal y el tiempo se reinicia desde el momento en que se produjo la falta.
- Si se concede **saque de esquina o saque de portería**, el juego se reanuda con el saque de portería o el saque de esquina y el tiempo se reinicia hacia cuando el balón abandone el campo de juego.

- ❑ Mientras se revisa el Challenge a través del VAR, **ambos equipos pueden sustituir a sus jugadores** desde cualquiera de las zonas de (re)entrada antes que el árbitro VAR comunique la decisión final.
- ❑ Todos los goles, faltas personales y time out que ocurrieron después del evento relacionado con el Challenge aprobado **quedan anulados** pero tarjetas amarillas, rojas, las acciones violentas y de mala conducta permanecerán en el protocolo del juego.



GRACIAS



FINAL DE LA SESIÓN

Resumen de la temporada y proyecto temporada 2.025-26

