

Confédération Mondiale des Activités Subaquatiques
World Underwater Federation

RUGBY SUBAQUATIQUE
UNDERWATER RUGBY
RUGBY SUBACUATICO



REGLES INTERNATIONALES
INTERNATIONAL RULES
REGLAMENTO INTERNACIONAL

Descripción

El rugby subacuático es un deporte jugado por dos equipos de seis jugadores dotados con equipo básico de buceo (aletas, máscara y snórkel), bajo la superficie del agua en una piscina. El objetivo del juego consiste en introducir un balón de flotabilidad negativa en la portería del equipo contrario. Una portería se localiza en cada uno de los dos extremos del área de juego, sobre el fondo de la piscina.

Contenido

1. Área y equipo de juego
1.1. Área de juego
1.2. Porterías
1.3. Balón
2. Conformación de los equipos y dotación de los jugadores
2.1. Conformación de los equipos
2.2. Dotación personal
2.3. Identificación de los equipos
3. Jueces
3.1. Número, títulos y deberes
3.2. Dotación de los jueces
4. Juego
4.1. Inicio del juego
4.2. Tiempo de juego
4.3. Procedimiento de anotación
4.4. Interrupción del juego
5. Faltas
6. Penalizaciones
6.1. Tiro libre
6.2. Tiempo de Suspensión
6.3. Tiro pñal
6.4. Ley de ventaja
7. Generalidades
7.1. Organización

Reglas

1. AREA Y EQUIPO DE JUEGO

1.1. Area de juego

Notas de guía (N.G.)

NG : El árbitro de superficie deberá verificar antes del comienzo del juego

- a) el área de juego, sus dimensiones y la señalización de las áreas de cambios.
- b) las porterías, sus dimensiones y material de fabricación.
- c) el balón, sus dimensiones y flotabilidad negativa.

Si se encuentran irregularidades, el árbitro de superficie decidirá si el juego puede llevarse a cabo. Si un juego se efectúa con irregularidades, el árbitro de superficie deberá asegurarse que estas queden consignadas en el Reporte del Partido. El árbitro de superficie podrá exigir aprobación de estas irregularidades por parte de los capitanes de ambos equipos antes de dar inicio al juego.

- 1.1.1. La profundidad del agua será de 3.5 m - 5 m.

NG : Para partidos diferentes a Campeonatos Mundiales o de Zona, la profundidad del agua podrá reducirse a 3.4 m, siempre y cuando esto se especifique en la convocatoria.

- 1.1.2. El área de juego será de 12 m - 18 m de largo por 8 m - 12 m de ancho.

NG : Para Campeonatos Internacionales serán preferibles las medidas máximas. También será preferible que estas sean las dimensiones del fondo de la piscina y que los costados sean perpendiculares al fondo.

- 1.1.3. El flanco abierto del área de juego estará señalizado con una cuerda o corchetera (flotadores) sobre la superficie del agua.

- 1.1.4. Otra cuerda, paralela a la anterior y separada de esta por 3 metros, indicará el carril de cambios.

- 1.1.5. Las áreas de cambios estarán ubicadas a lo largo del borde de la piscina en ambos extremos del carril de cambios y estarán señalizadas con cuerdas. El lado corto del área de juego conformará la longitud total del área de cambios.

- 1.1.6. Las bancas de relevos estarán situadas al lado de la piscina, en los extremos del carril de cambios, dentro del área de cambios.

- 1.1.7. Las bancas de suspensión estarán situadas cerca a las áreas de cambios pero claramente diferenciadas y fuera de estas.

- 1.1.8. Los árbitros notificarán a los capitanes de ambos equipos sobre la posición y límites de las áreas de cambios antes del comienzo del juego.

1.2. Porterías

- 1.2.1. Las porterías consistirán en dos cestas rígidas, cada una de las cuales estará situada en la mitad de su respectivo extremo del área de juego, sobre el fondo de la piscina y contra la pared.

- 1.2.2. Sus dimensiones serán 450 mm de altura por 390-400 mm de diámetro superior interno.

- 1.2.3. El borde de la cesta estará cubierto con un material de acolchonamiento.

1.3. Balón

- 1.3.1. Para jugar, se utiliza un balón lleno de agua de forma que tenga flotabilidad negativa. Habrá de tener una velocidad de descenso de 1000-1250 mm por segundo.

- 1.3.2. El balón tendrá una circunferencia de 520-540 mm para rugby masculino, y 490-510 mm para femenino.

- 1.3.3. El balón será de color blanco con negro o completamente rojo.

2. CONFORMACIÓN DE LOS EQUIPOS Y DOTACIÓN DE LOS JUGADORES

2.1. Conformación de los equipos

- 2.1.1. Cada equipo estará compuesto por un máximo de 15 jugadores, 6 en el agua, 5 relevos y 4 suplentes. Cada equipo deberá estar conformado por un mínimo de seis (6) jugadores.
NG : El árbitro de superficie deberá verificar que los nombres y números de gorro de los jugadores de los dos equipos inscritos en un partido en particular, se consignen en el Reporte del Partido antes de dar inicio al juego.
Un equipo podrá consistir de menos de 15 jugadores, pero deberá tener un mínimo de 6 jugadores.
- 2.1.2. Los relevos de cada equipo se sentarán en las bancas de relevos durante el juego.
- 2.1.2.1. Un relevo podrá ser intercambiado a voluntad con cualquier jugador del agua, por medio de un cambio volante.
- 2.1.2.2. El relevo no podrá entrar al agua hasta que el jugador que va a ser reemplazado haya salido completamente del agua y esté dentro del área de cambios de su equipo.
NG : Un jugador que va a ser relevado sólo podrá salir del agua por el área de cambios de su equipo.
- 2.1.2.3. El relevo sólo podrá entrar al agua a través del carril de cambios.
- 2.1.3. Cada equipo tendrá derecho a realizar dos cambios con los jugadores suplentes durante un partido.
NG : Se permitirá hacer dos cambios (con los suplentes) durante un partido; un jugador que haya salido como primer cambio podrá reingresar al juego, pero esto se contará como el segundo cambio. El cambio no podrá ser causa de interrupción del juego. El árbitro de superficie deberá ser informado del cambio y de los números respectivos de los jugadores antes de que este se haga efectivo.
- 2.1.4. Los cuatro jugadores de reserva deben permanecer sin gorros, con su camiseta puesta, si se encuentran en el área de cambios. Se les permite calentarse en la pícina fuera de la área de juego y la línea de cambios.

2.2. Dotación personal

- 2.2.1. Cada jugador estará equipado con máscara, aletas y snórkel.
NG : El árbitro de superficie deberá inspeccionar el equipo personal de los jugadores antes de dar inicio al juego, y asegurarse de que no sea peligroso y se ajuste a las reglas.
Todos los bordes sobresalientes (por ejemplo en el marco de la máscara y hebillas de las aletas) deberán estar cubiertos; esto podrá hacerse con cinta u otro material parecido.
- 2.2.1.1. Todo borde o pieza metálica que sobresalga en cualquier implemento del equipo deberá cubrirse.
- 2.2.1.2. Las aletas podrán estar aseguradas con ligas.
- 2.2.1.3. Las aletas pueden ser del tamaño deseado.
- 2.2.1.4. No se podrán usar aletas con refuerzos metálicos.
- 2.2.1.5. No se podrán utilizar monoaletas.
NG : Cada jugador estará equipado con máscara, aletas y snórkel, de una marca o fabricante reconocidos. Las aletas podrán cortarse para que cumplan la longitud máxima permitida. Todo el equipo personal deberá estar conformado de tal forma que no sea posible lastimar a otro jugador con bordes o hebillas sobresalientes
- 2.2.2. Los jugadores no podrán usar ningún implemento que pudiera de alguna forma lastimar a otro jugador. Las uñas deberán estar cortas y no se permitirá untarse el cuerpo con grasas o cremas.
NG : Se permitirá unir los dedos vendándolos con una cinta suave, siempre y cuando conserven su flexibilidad.
- 2.2.3. Si se daña alguna parte del equipo de un jugador, este deberá salir del agua para repararlo.
NG : Un jugador podrá reparar su equipo sin salir del agua si puede hacerlo sin interferir con el curso normal del juego.
Si el jugador sale del agua para reparar su equipo, deberá hacerlo por medio de un cambio volante normal (ver Regla 2.1.2).
- 2.2.3.1. El jugador no podrá reingresar al agua mientras el árbitro de superficie no esté satisfecho del buen estado de su equipo personal.

2.3. Identificación de los equipos

- 2.3.1. Todos los miembros de un equipo usarán traje de baño y gorros numerados del mismo color.
NG : Los gorros deberán tener orejeras protectoras, las cuales no podrán ser removidas o alteradas de ninguna manera. Esto con el fin de evitar lesiones en los oídos.
- 2.3.2. Cada equipo deberá poseer un juego de trajes y gorros de color azul oscuro y otro juego de color blanco.

NG : El equipo local, o el que se mencione primero en la programación de juegos, usará traje y gorro azul oscuro.

- 2.3.3. Los capitanes informarán a los árbitros el número de gorro que van a usar, antes de dar inicio al juego, y deberán usar un brazalete en la parte superior de un brazo.
- 2.3.4. El equipo que use gorros y trajes azul oscuro deberá usar muñequeras negras.
- 2.3.5. Está permitido jugar con protectores de codos y rodillas, elaborados en material suave (blando) si son del mismo color de la gorra o de color neutro.

3. JUECES

3.1. Número, títulos y deberes

- 3.1.1. Al menos tres árbitros serán responsables de cada juego y sus decisiones serán inapelables.
NG : En casos en los cuales se deban jugar varios juegos en rápida sucesión, o en juegos de particular importancia, se recomienda que el árbitro de superficie tenga uno o más asistentes para ejecutar las siguientes tareas:
- 3.1.1.1. Registro de tiempo
 - 3.1.1.2. Inspección del equipo personal de cada jugador antes del inicio del juego
 - 3.1.1.3. Control de los cambios
 - 3.1.1.4. Control de jugadores expulsados o suspendidos
 - 3.1.1.5. Control de jugadores que salgan del agua para reparar su equipo personal
 - 3.1.1.6. Registro del marcador de goles
 - 3.1.1.7. Registro del Reporte del Partido
- 3.1.2. Dos árbitros estarán en el agua, uno a cada lado del área de juego, y se denominarán árbitros acuáticos. Los árbitros acuáticos:
- 3.1.2.1. Controlarán el comienzo de las acciones después de una interrupción del juego.
NG : Una interrupción del juego se refiere a la interrupción para cobrar un tiro libre. El árbitro que determine la suspensión (que puede ser también el árbitro de superficie) reiniciará el juego.
 - 3.1.2.2. Indicarán cuando se anote un gol por medio de dos señales largas y continuas.
- 3.1.3. El tercer árbitro observará el juego desde el costado de la piscina y se denominará árbitro de superficie. El árbitro de superficie:
- 3.1.3.1. Controlará el tiempo de juego.
 - 3.1.3.2. Controlará los minutos de suspensión.
NG : Los minutos de suspensión deberán contabilizarse como tiempo efectivo de juego; esto es, el cronómetro de suspensiones se detendrá y se arrancará de nuevo cada vez que el cronómetro de juego pare y arranque.
 - 3.1.3.3. Controlará los cambios de jugadores.
 - 3.1.3.4. Controlará el inicio del juego, después del receso de medio tiempo, después de un balón compartido y después de anotarse un gol.
 - 3.1.3.5. Penalizará las faltas que se cometan en la superficie del agua.
- 3.1.4. Los árbitros deberán interrumpir el juego inmediatamente si, en su opinión, un jugador ha sido lesionado seriamente.
NG : Se prestará asistencia a cualquier jugador lesionado. Un jugador de la banca de relevos podrá entrar al agua (Ver Regla 2.1.2). El juego se reiniciará por medio de un balón compartido.
- 3.1.5. Los árbitros tendrán la autoridad para retirar a un jugador del agua si este:
- 3.1.5.1. Está evidentemente sobreesforzado y agotado.
 - 3.1.5.2. Tiene equipo defectuoso.
NG : El jugador será enviado a la banca de relevos. Otro jugador podrá entrar en su reemplazo (Ver Regla 2.1.2).
Si se detiene el juego, se reiniciará con un balón compartido.
- 3.1.6. Los árbitros tendrán la autoridad para expulsar definitivamente del juego a un jugador:
NG : Como esta Regla implica que un equipo deberá jugar con un jugador menos durante el resto del compromiso, debería usarse sólo en casos extremos.
Cuando el árbitro dude entre expulsar a un jugador o pitar una suspensión de 2 minutos, debería pitar siempre la suspensión de 2 minutos.
En casos menos extremos, el árbitro podrá hacer una advertencia o pitar los 2 minutos de suspensión.
- 3.1.6.1. En caso de comportamiento antideportivo; el/ella no podrá ser reemplazado por un relevo por el resto del juego.
 - 3.1.6.2. En caso de violar repetidamente las reglas; el/ella podrá ser reemplazado por un relevo después de que el equipo cumpla con una suspensión de dos minutos. La Regla 6.2.6 no es válida para los puntos 3.1.6.1 y 3.1.6.2.
NG : El árbitro deberá advertir claramente a un jugador que el/ella será expulsado/a si continúa infringiendo las reglas.
El jugador ofensor será expulsado del juego. Después de que el equipo cumpla la suspensión de 2 minutos, podrá seguir jugando con 6 jugadores en el agua, y sólo 4 relevos. No se admitirá el

ingreso de un jugador suplente en sustitución del expulsado. Si el jugador es expulsado por el resto del torneo, un suplente podrá ser inscrito en su reemplazo en los juegos siguientes.

- 3.1.6.3. En ambos casos, el jugador quedará incapacitado para jugar el siguiente encuentro de su equipo.
- 3.1.7. El balón sólo podrá ser reemplazado durante el juego con la aprobación de los árbitros.
NG : El árbitro de superficie deberá verificar que ambos capitanes sean informados sobre el cambio de balón. La razón para el cambio será registrada en el Reporte del Partido.
- 3.1.8. Los árbitros se manifestarán por medio de señales auditivas y visuales
NG : Cuando sea posible, es aconsejable que los árbitros expliquen brevemente las razones para detener el juego.
Se recomienda que cada árbitro acuático repita las señales del otro árbitro.

3.2. Dotación de los jueces

- 3.2.1. Los dos árbitros acuáticos podrán usar equipo de buceo con aire comprimido de considerarlo necesario.
NG : En juegos de Campeonato Mundial o de Zona, al menos un árbitro acuático deberá usar equipo de aire comprimido.
- 3.2.2. El árbitro de superficie deberá usar ropa deportiva de color blanco.
- 3.2.3. Los árbitros acuáticos usarán una camiseta o traje de buceo de color oscuro.
NG : Deberá usarse al menos la parte superior o chaqueta de un traje de buceo.

4. JUEGO

4.1. Inicio del juego

- 4.1.1. Al comienzo del juego y después del intermedio de mitad de partido, el balón se colocará en el fondo de la piscina en el centro del área de juego mientras que cada equipo se sitúa en su respectivo extremo tocando la pared al menos con una mano.
NG : Para mantener el balón en posición al comienzo del juego, podrá usarse un anillo o plato de poca altura, siempre y cuando no represente riesgo para los jugadores.
- 4.1.1.1. Los relevos se sentarán en la banca de relevos.
- 4.1.1.2. El árbitro de superficie iniciará el juego por medio de un sonido largo y continuo.
- 4.1.1.3. En caso de una salida en falso al comienzo del juego o tras el intermedio, deberá interrumpirse el juego y reiniciar con los cronómetros de juego en cero.
NG : El cronómetro de juego sólo habrá de colocarse nuevamente en cero si la salida en falso se presenta al comienzo de uno de los dos períodos de juego.
- 4.1.2. Después de anotar un gol ambos equipos deberán volver a sus extremos. Entonces, a la señal del árbitro de superficie, el equipo que haya recibido el gol atacará con el balón en su poder.
- 4.1.2.1. Si (después de anotarse un gol o cobrarse un tiro péal) se da inicio al juego antes de que todos los jugadores hayan alcanzado su extremo de la piscina, deberán hacerlo antes de reincorporarse al juego.
NG : Los jugadores deberán tocar la pared con una mano antes de reincorporarse al juego.
- 4.1.3. Al atacar inmediatamente después de haber recibido un gol en contra, el balón deberá llevarse de manera visible hasta que se encuentre con algún oponente. Hasta que eso ocurra, no deberá llevarse el balón detrás de la espalda, entre las piernas, etc.
NG : 'Encontrarse' significa el momento en que un jugador del equipo contrario ataca al jugador que está en posesión del balón.
- 4.1.4. Tras completar un tiro péal el juego se reiniciará como en la Regla 4.1.2.
- 4.1.4.1. Si se anota gol, el balón será adjudicado al equipo contra el cual se cobró el péal.
- 4.1.4.2. Si no se anota gol, el juego se reiniciará según la regla 4.1.1.
NG : El árbitro acuático llevará el balón al centro del área de juego.
- 4.1.5. Si se interrumpe el juego sin que un árbitro haya pitado gol, tiro péal o tiro libre, el árbitro de superficie arrojará el balón al agua (balón compartido).
NG : Un balón compartido deberá ser arrojado por el árbitro de superficie al agua de tal forma que no otorgue ventajas a ningún equipo. Se prohibirá tocar el balón antes de que haya tocado la superficie del agua. Si esto llegara a ocurrir, se cobrará un tiro libre por infracción a la Regla 5.12.
El balón compartido deberá arrojarse al centro del área de juego, cerca a la línea de la mitad.

4.2. Tiempo de juego

- 4.2.1. El tiempo de juego estará compuesto por dos períodos de 15 minutos.
NG : La duración del partido será de 2 x 15 minutos de tiempo efectivo de juego (ver Regla 4.2.3).
Durante torneos internacionales, diferentes a Campeonatos Mundiales o de Zona, si se deben jugar partidos sucesivos con limitaciones de tiempo, se podrá acortar el tiempo de juego; por ejemplo, 1 x 10 minutos de tiempo efectivo. Cualquier cambio en el tiempo normal deberá notificarse en la convocatoria.
- 4.2.2. En el intermedio de mitad de juego:
- 4.2.2.1. El tiempo de descanso será de cinco (5) minutos.
 - 4.2.2.2. Los equipos deberán cambiar de campo.
 - 4.2.2.3. Los árbitros acuáticos no cambiarán de lado.
- 4.2.3. Los cronómetros se detendrán en todas las interrupciones del juego.
- 4.2.4. Si es necesario, el tiempo de juego podrá prolongarse para ejecutar un tiro pñal.
NG : Un tiro pñal deberá siempre cobrarse aunque haya expirado el tiempo de juego.
Esta regla también se aplicará a los tiros libres y balones compartidos. El juego se detendrá inmediatamente se haga efectivo el cobro.

- 4.2.5. Cuando un partido que requiera obligatoriamente de un ganador termine en empate, se prolongará después de un intervalo de cinco (5) minutos por medio de:
- 4.2.5.1. Un período adicional de quince minutos según el sistema de "muerte súbita".
NG : El equipo que anote el primer gol será el ganador del encuentro. El juego se detendrá inmediatamente después de anotarse el gol.
- 4.2.5.2. Si aún no se define un ganador después del período adicional, cada equipo cobrará tres tiros pénal, con tres jugadores diferentes por equipo y alternándose cada bando el cobro.
NG : Los tres tiros pénal deberán ser cobrados por tres jugadores diferentes por cada equipo. Se ejecutarán los tiros pénal por turnos. Se sorteará el equipo que ejecute el primer tiro pénal. El portero podrá cambiarsea voluntad del equipo defensor.
- 4.2.5.3. Si no se ha definido en los primeros tres tiros pénal, cada equipo cobrará un tiro pénal, con un jugador diferente cada vez, hasta que se anote un gol decisivo.
- 4.2.6. Cada equipo tendrá el derecho de solicitar un „time out" en cada partido. La duración de este „time out" será de un minuto.
NG : El „time out" sólo se hará efectivo durante una interrupción del juego. El „time out" no podrá ser la causa de la interrupción del juego. Durante el „time out" ambos equipos deben trasladarse al final del area de juego.

4.3. Procedimiento de anotación

- 4.3.1. Un gol se considerará anotado cuando el balón esté completamente por debajo del borde de la portería.
4.3.1.1. Será pitado por uno de los árbitros acuáticos por medio de dos sonidos largos continuos.
NG : El juego se considerará 'interrumpido' al primer sonido.
- 4.3.2. El equipo que anote el mayor número de goles en un juego será el ganador.
4.3.2.1. Si ambos equipos tienen el mismo número de goles al finalizar el tiempo de juego, el juego se considerará empatado.
- 4.3.3. En un torneo, el equipo ganador de cada juego recibirá dos puntos, mientras que en un empate cada equipo recibirá un punto.
4.3.3.1. El equipo con el mayor número de puntos será el ganador del torneo.
4.3.3.2. Si hay equipos con igualdad de puntos, la clasificación se efectuará de la siguiente forma:
4.3.3.2.1. Es factor decisivo (diferencia de puntos y goles) de los partidos por ellos jugados.
4.3.3.2.2. Si nó existe una decisión, la diferencia de goles de todos los partidos es factor decisivo.
4.3.3.2.3. Si la diferencia de goles es la misma, el equipo con más goles a favor tendrá ventaja.
4.3.3.2.4. Si el número de goles positivos también es igual, un nuevo juego debe ser jugado considerando la regla 4.2.5 si es necesario.
- 4.3.4. La convocatoria a un torneo internacional deberá especificar en detalle el procedimiento de anotación a usarse en dicho torneo.

4.4. Interrupción del juego

- 4.4.1. Un partido será interrumpido cuando:
4.4.1.1. Se detenga el juego por alguna infracción.
4.4.1.2. Se cobre un balón compartido.
4.4.1.3. Se anote un gol.
- 4.4.2. Los cronómetros se detendrán durante las interrupciones de juego.
- 4.4.3. El juego se interrumpirá por medio de:
4.4.3.1. Señales cortas repetidas en caso de alguna infracción, balón compartido o al final de un período de juego.
4.4.3.2. Dos sonidos largos y continuos cuando se anote un gol.

5. FALTAS

NG: El árbitro deberá estar particularmente atentos a los siguientes puntos, clasificados bajo la denominación de 'Faltas', dado que interfieren con el ritmo y calidad del juego; en consecuencia, deberá interrumpir el juego por cualquier infracción a las Reglas:

5.1 / 5.5 / 5.7 / 5.9 / 5.11

Estará prohibido:

- 5.1. Atacar la máscara de un adversario.
NG: 'Atacar' se refiere a quitar o desacomodar la máscara intencionalmente o por medio de juego innecesariamente violento. La máscara no deberá ser tocada intencionalmente por parte de un jugador contrario. Al sujetar la cabeza de un adversario, o al nadar por encima de él, deberá evitarse el desacomodar la correa de sujeción de la máscara. También se prohibirá empujar o arrojar el balón contra la máscara de un adversario (por ejemplo, el portero contrario) con intención.
- 5.2. Atacar el snórkel de un adversario.
NG: 'Atacar' se refiere a quitar o desacomodar el snórkel intencionalmente o por medio de juego innecesariamente violento.
- 5.3. Atacar las aletas de un adversario.
NG: 'Atacar' se refiere a quitar o desacomodar las aletas intencionalmente o por medio de juego innecesariamente violento. Sujetar, o tocar deliberadamente, las aletas de un adversario estará prohibido.
- 5.4. Halar o sujetar el traje de baño de un adversario.
- 5.5. Empujar o halar a un adversario para llegar más rápidamente a la superficie.
NG: Se prohibirá empujar o halar a un adversario para incrementar la velocidad o frenar al jugador contrario. Sin embargo, esta nota no se aplicará si uno de los dos jugadores está en posesión del balón.
- 5.6. Patear o golpear intencionalmente a un adversario, o jugar con violencia innecesaria. Empujar o girar la cabeza de un adversario en la superficie. Atacar la cabeza de un adversario con demasiada brusquedad durante el juego normal.
NG: El árbitro deberá estar particularmente atento a la acción de un portero tratando de repeler a un atacante pateándolo con las aletas.
- 5.7. Sujetar del cuello ahorcando a un adversario ("encuellar").
- 5.8. Jugar después de un gol o tiro pénal sin habilitarse antes volviendo a la posición inicial.
NG: Ver Regla 4.1.2.1.
- 5.9. Sin estar en posesión del balón, halar o empujar a un adversario para alejarlo de la portería.
NG: Los árbitros deberán ser conscientes de que la infracción a esta regla ocurre recuentemente en lugares diferentes al área donde está el balón.
- 5.10. Que un equipo tenga más de seis (6) jugadores en el agua al mismo tiempo.
NG: El árbitro de superficie o su asistente (ver nota de guía para la Regla 3.1.1) deberá verificar el número de jugadores de relevo situados en la banca de relevos en un momento determinado. Si falta un jugador de la banca de relevos y no se ha notificado oficialmente, su retiro al árbitro de superficie, esto indicará que hay un número excesivo de jugadores en el agua y deberá sancionarse según la Regla 5.10.
Si el otro equipo está atacando, el juego no debe suspenderse, pero el árbitro podría ondear un banderín/o su mano indicando un tiempo de penalti pendiente. Si un gol es marcado, el tiempo penal será cancelado. Si el equipo defensor obtiene la balón, el juego será suspendido y el tiempo de penal es otorgado.
- 5.11. Sujetar a un adversario cuando este no esté en posesión del balón.
NG: Esta prohibición será importante para mantener un juego fluido y de alta calidad. Los árbitros deberán por lo tanto intervenir consecuentemente y estar particularmente a agarrar 'previos' y 'posteriores' a la posesión del balón.
Un agarre 'previo' consistirá en sujetar a un adversario justo antes de que alcance el balón.
Un agarre 'posterior' será cuando se sujete a un adversario después de que haya perdido posesión del balón (por ejemplo, después de ser sujetado), o después de que haya arrojado el balón hacia otro jugador. Este agarre evita que el adversario nade hacia otra posición para participar en tácticas de conjunto.
(Un jugador que arroje el balón hacia adelante, como un pase a sí mismo, se considerará en posesión del balón, por lo que no se calificará un agarre sobre él como un agarre 'posterior'.)
- 5.12. Llevar o arrojar el balón fuera del agua.
NG: Se considerará un balón como 'fuera del agua' cuando esté totalmente por encima de la superficie.
- 5.13. Tumbiar o arrastrar la portería.
- 5.14. Sujetar o mover la portería con las manos o los pies.

5.15. Nadar con el balón por fuera del perímetro del área de juego.

NG : El balón deberá estar completamente por fuera del perímetro para que se aplique esta regla.

5.16. Para los jugadores del equipo defensor, tumbar o arrastrar la portería.

5.17. Para los jugadores del equipo defensor, sujetar o mover la portería con las manos o los pies.

5.18. Para el portero, sujetarse, trabar o cuñar su cabeza, brazos, piernas, espalda o cualquier parte de su cuerpo en la portería. No podrá cuñar su cuerpo contra la parte superior de la cesta ayudándose con la pared o el fondo de la piscina (la portería sólo podrá ser cubierta con el cuerpo).

NG : Sólo deberá otorgarse un tiro pñal si la acción de sujetarse a la portería evita que el adversario aproveche una obvia oportunidad de gol. Sin embargo, el portero podrá orientarse alrededor de la portería tocándola.

Al portero no se le permitirá cuñar sus brazos, cabeza, piernas, espalda o cualquier otra parte de su cuerpo dentro de la portería. Sin embargo, no será falta si un portero, al defender la portería con su cuerpo, introduce involuntariamente parte de su cuerpo dentro de ella (por ejemplo, hombro, codo, rodilla, etc.).

La expresión 'la portería sólo podrá ser cubierta con el cuerpo' significa que la portería no deberá cubrirse con las aletas. Esto sería injusto para los atacantes, a quienes no se permitirá atacar las aletas de su adversario (ver Regla 5.3).

5.19. Cometer una falta contra un atacante en frente de la cesta, evitando de esta forma la anotación de un gol casi seguro.

NG : Como la infracción a esta regla ocasionará un tiro pñal, será importante que los árbitros determinen en particular si la falta evitó la anotación de un gol casi seguro. Si no es ese el caso, deberá otorgarse un tiro libre por infracción a las Reglas 5.1 - 5.15, según se aplique.

6. PENALIZACIONES

6.1. Tiro libre

6.1.1. Un árbitro podrá otorgar un tiro libre por infracción a las reglas 5.1 - 5.15.

6.1.2. Se cobrará un tiro libre en contra del equipo que cometa la falta.

6.1.3. Un jugador del equipo contrario recibirá el balón en la superficie del agua en el lugar donde ocurrió el incidente.

NG : El equipo que cometa la falta deberá entregar el balón al equipo contrario o dejarlo caer al fondo. El árbitro dará la señal de cobro tan pronto vea que el balón está listo para ser jugado sin interferencia por parte del otro equipo.

6.1.3.1. Un tiro libre otorgado por infracción a la regla 5.15 se cobrará al nivel de la cuerda o corchetera de delimitación.

NG : El tiro libre se cobrará en el lugar donde los jugadores hayan sobrepasado el perímetro del área de juego.

6.1.3.2. Cuando un equipo sea favorecido con un tiro libre en su propio campo, el tiro libre se cobrará desde el centro del área de juego.

6.1.4. El jugador que cobre el tiro libre no deberá cambiar de posición en el agua antes de pasar el balón. El jugador que cobre no podrá sumergirse antes de pasar el balón.

6.1.5. El atacante deberá mantener una distancia mínima de 2 m hasta que el balón esté en juego.

NG : Sólo los atacantes deberán mantener esta distancia mínima de 2 metros. El árbitro podrá iniciar el juego si el(los) atacante(s) no molesta(n) al jugador a cargo del cobro del tiro libre, aún si el(los) atacante(s) está(n) a menos de 2 metros. Si está(n) interfiriendo con el cobro, deberá aplicarse la Regla 6.1.5 literalmente.

6.1.6. El tiro libre será iniciado a la señal del árbitro que haya interrumpido previamente el juego.

NG : El árbitro que haya interrumpido el juego debería reiniciar el juego, si el balón está listo. En otros casos, se tomará la Regla 6.1.6 en sentido literal.

6.1.7. El tiro libre deberá cobrarse en los tres segundos siguientes a la señal del árbitro para cobrar.

NG : El jugador que cobre el tiro libre no podrá tocar el balón otra vez antes de que otro jugador, de cualquier equipo, haya tocado el balón.

6.1.8. El balón no podrá jugarse directamente hacia el interior de la portería contraria; deberá ser tocado por otro jugador antes de anotar gol.

6.1.9. Si no se cobra correctamente el tiro libre, el equipo ofensor recibirá un tiro libre a su favor.

6.2. Suspensión

6.2.1. Una suspensión podrá ser pitada por un árbitro por infracción a las Reglas 5.1-5.10. El equipo contrario recibirá un tiro libre a su favor.

NG : Debe observarse que las infracciones a las Reglas 5.1 - 5.10 también se castigarán con un tiro libre. Esto significa que las suspensiones sólo deberán pitarse si se trata de infracciones repetidas o graves, con excepción de la Regla 5.10, la cual deberá siempre castigarse con una suspensión.

- 6.2.2. Cuando ocurra una falta, los árbitros podrán enviar a los jugadores que la hayan cometido a la banca de suspensiones por dos (2) minutos. Durante el cobro de un tiro pénal, el tiempo de la suspensión seguirá corriendo.
NG : La suspensión (2 minutos) se contabilizará en tiempo efectivo de juego.
 El jugador suspendido deberá estar sentado en la banca de suspensiones para que el árbitro pueda reiniciar el juego.
- 6.2.3. La banca de penalizaciones estará situada en las inmediaciones del área de cambios. Durante los últimos 10 segundos del tiempo de suspensión, el jugador suspendido podrá ingresar al área de cambios, pero no podrá, ni él/ella ni otro jugador en su reemplazo, entrar al agua hasta que haya transcurrido la totalidad del tiempo de suspensión. Tanto los últimos 10 segundos como la finalización del tiempo de suspensión deberán ser indicados por el árbitro de superficie.
- 6.2.4. No se permitirá el ingreso de ningún relevo al agua en reemplazo de un jugador enviado a la banca de suspensiones.
NG : Si se pita una suspensión por infracción a la Regla 5.10 (más de 6 jugadores en el agua), el árbitro deberá asegurarse de que dos jugadores salgan, de forma que permanezcan sólo 5 jugadores en el agua durante ese período de suspensión.
- 6.2.5. Si un equipo deliberadamente demora el juego, los árbitros podrán pitar una suspensión de 2 minutos después de hacer oficialmente dos advertencias al equipo (el jugador que demore el juego será quien reciba la suspensión). Si es necesario, el tiempo efectivo de juego podrá ser prolongado en compensación.
- 6.2.6. Si un equipo queda en inferioridad numérica debido a suspensión(es) de tiempo y el equipo contrario anota un gol, se considerará cumplida la suspensión más antigua.
NG : Si ambos equipos tienen el mismo número de jugadores suspendidos, no se considerará a ninguno de ellos en inferioridad numérica.
 Esta regla se aplicará igualmente durante los cobros de tiro pénal.

6.3. Tiro pénal

- 6.3.1. Los árbitros podrán otorgar un tiro pénal por infracciones a las Reglas 5.16 - 5.19.
- 6.3.2. El tiro pénal será cobrado por un jugador de cada equipo frente a la portería del equipo que cometió la falta.
NG : Los equipos elegirán sus jugadores para el cobro del tiro pénal. Todos los demás jugadores estarán fuera del área de juego durante el tiro pénal. Podrán situarse en el carril de cambios.
- 6.3.3. Un jugador del equipo favorecido por el tiro pénal recibirá el balón (el atacante).
NG : El atacante cobrará desde el centro del área de juego.
- 6.3.4. El otro jugador (defensor de la portería) no podrá situarse a más de dos (2) m del borde de la piscina antes de sumergirse.
NG : El defensor de la portería no podrá ser un jugador expulsado.
 El defensor no podrá atacar al atacante antes de que este se sumerja.
- 6.3.5. El atacante dispondrá de 45 segundos para anotar gol. Cuando el defensor se sumerja deberá mantener la portería a su alcance todo el tiempo.
NG : El defensor no podrá alejarse de la portería voluntariamente. Si es halado fuera de la portería por el atacante el/ella deberá regresar a la portería tan pronto se libere. No se le permitirá al defensor llevar al atacante a la superficie; debe enfatizarse que es el balón el que deberá ser llevado a la superficie. Los árbitros no podrán informar a los equipos sobre el transcurso de los 45 segundos de cobro. Los capitanes de los equipos y otros jugadores podrán informar a sus jugadores desde su propia mitad del área de juego.
- 6.3.6. El árbitro de superficie dará inicio al cobro.
NG : Se iniciará el cobro con una señal larga y continua, como de inicio de juego (ver Regla 4.1.1.2.).
 El tiro pénal se cobrará dentro del tiempo efectivo de juego y el tiempo de juego deberá prolongarse si es necesario para completarlo.
- 6.3.7. Tanto el atacante como el defensor podrán volverse a sumergir repetidas veces durante el tiro pénal.
- 6.3.8. El tiro pénal se dará por terminado:
- 6.3.8.1. Cuando el atacante consiga anotar un gol.
NG : El árbitro utilizará la misma señal de anotación de gol (ver Regla 4.4.3.2.).
- 6.3.8.2. Cuando el defensor de la portería consiga apoderarse del balón y lo sostenga por fuera de la superficie del agua.
NG : El árbitro hará la misma señal que en casos de interrupción del juego (ver Regla 4.4.3.1.).
- 6.3.8.3. Cuando transcurran 45 segundos sin anotación de gol.
NG : El árbitro hará la misma señal que en casos de interrupción del juego (ver Regla 4.4.3.1.).

- 6.3.9. Si el tiro pñal se interrumpe por comportamiento incorrecto del equipo defensor, se concederá un nuevo tiro pñal.
- 6.3.9.1. El jugador que ocasione esta interrupción será sancionado con suspensión de 2 minutos a partir de la finalización del tiro pñal.
NG : El período de tiempo de panál (2 min.) comenzará una vez el juego normal empiece de nuevo. El equipo atacante debería cambiar el atacante.
- 6.3.9.2. Si esto sucede durante el período de cobro de los tiros penal (ver regla 4.2.5.3.) el portero defensor debe abandonar el area inmediatamente. No le es permitido ser el próximo atacante o defensor de su equipo.
- 6.3.10. Si el tiro pñal se interrumpe por comportamiento incorrecto del equipo atacante, el balón se dará al equipo defensor y se reiniciará el juego como se hace tras la anotación de un gol.

6.4. Ley de ventaja

- 6.4.1. Si en cualquier momento durante el juego los árbitros deciden que la infracción a una regla no afecta la ventaja del equipo en posesión del balón, el juego podrá continuar como si no hubiera ocurrido la infracción. Esto se denomina jugar la ley de ventaja.
- 6.4.2. Esta regla deberá ser observada por los árbitros todo el tiempo.

7. GENERALIDADES

7.1. Organización

- 7.1.1. El club o asociación organizadora será responsable de asegurar que el área de juego, porterías y balón se ajusten a las reglas.
- 7.1.2. El club o asociación organizadora será responsable de proveer todas las unidades de aire comprimido para los árbitros subacuáticos.
- 7.1.3. Los jugadores jugarán bajo su propia cuenta y riesgo.

7.2. El texto definitivo de estas reglas es la versión en française

Para obtener mas detalles tecnicas y croquis sobre

- area de juego, dimensiones y areas de cambio
- las porterias, sus dimensiones y materiales de laboración
- el balon subacuatico, sus dimensiones, la flotabilidad negativa y los instrucciones para llenado
- señales visuales de arbitraje

contactarse por favor con la Commission UWR -CMAS