

Impeding en Water Polo

IMPEDING-Introducción

Incluso los últimos cambios en las reglas han supuesto diferencias en el tamaño del campo (hombres) y una reducción del tiempo de posesión del balón (mujeres y hombres), pero el espíritu del juego sigue siendo el mismo.

El juego debe ser más rápido y con más acciones. La velocidad debe aumentar y el juego debe ser más atractivo .

El espíritu del waterpolo, independientemente de los cambios en las reglas, permanece inalterable.

Las reglas protegen a los jugadores, especialmente a los atacantes, que quieren jugar y respetar las reglas.

IMPEDING-Introducción

Para ello, las Reglas deben aplicarse con el objetivo principal de que todos los jugadores que deseen participar en el juego y en la acción puedan moverse libremente.

Con este enfoque de las Reglas, protegeremos los partidos para que sean más atractivos y rápidos, con una mayor velocidad, que es ahora la característica principal de todos los deportes colectivos con balón.

La aplicación de las Reglas debe proteger la ventaja de los jugadores que muestran intención de participar en la acción mediante:

- Moverse hacia el balón para recibirlo.
- Jugar activamente con el balón cuando se tiene en posesión.
- Nadar en el contraataque para recibir el balón y continuar con la acción.

La aplicación de la regla de obstrucción debe ser coherente.

Se sancionará con una falta de exclusión:

- Cualquier falta que impida el libre movimiento de un jugador atacante que nada hacia la portería contraria o participa en la acción.
- Cuando un defensor sujeta o bloquea a un atacante para impedir o retrasar un pase a otro atacante para que esta pueda progresar en la acción.
- Por cualquier contacto continuo o muy frecuente con el cuerpo del atacante que impida su libre movimiento y ralentice la acción.
- Cuando el defensor nada sobre los hombros, la espalda o las piernas del oponente impidiendo su libre movimiento.

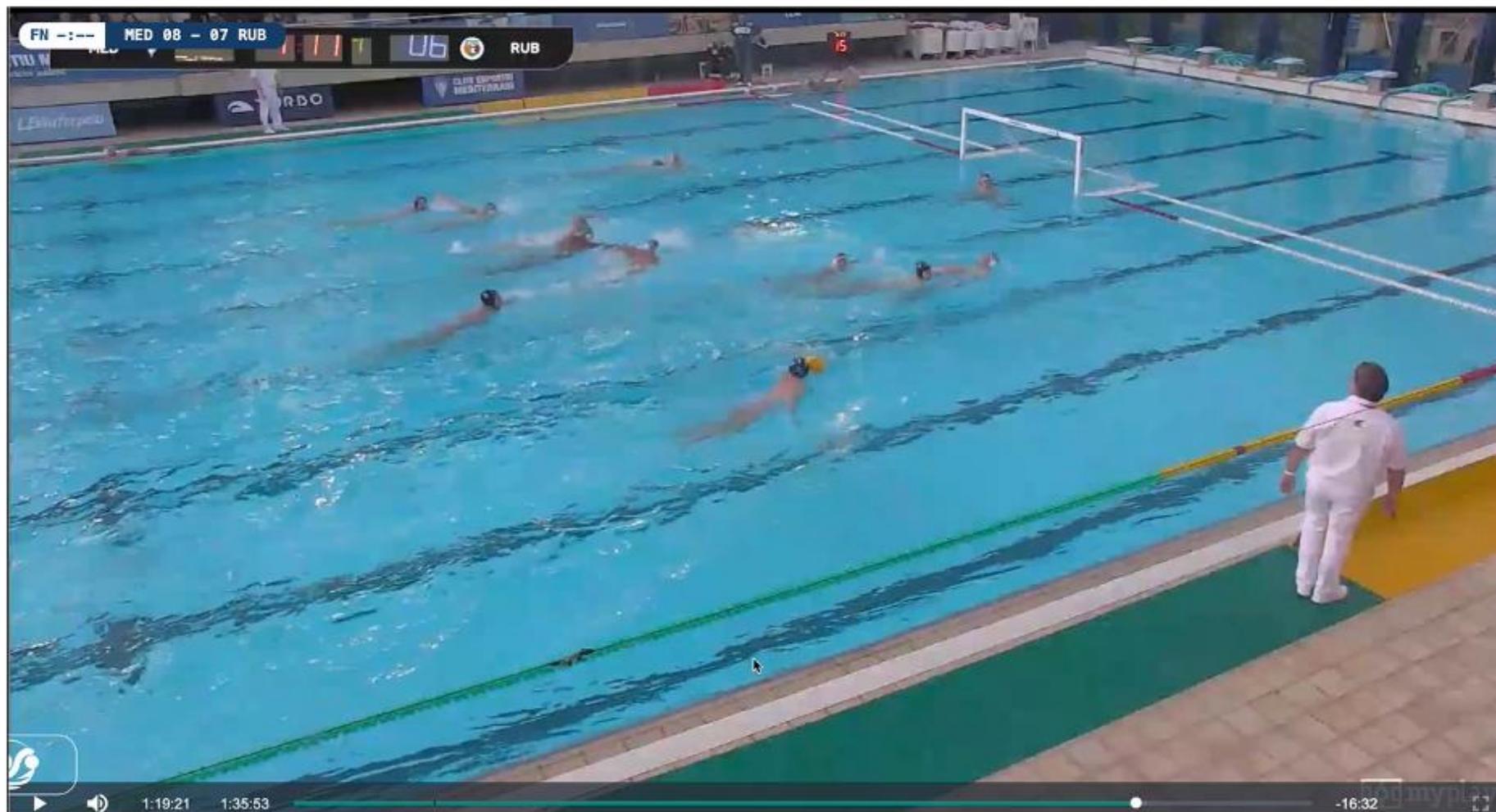
Nota: El Impeding debe estar relacionado con el desarrollo del juego o ser muy físico, lo que puede dar lugar a un juego agresivo o violento. ¡Debe evitarse cualquier decisión en la acción que no sea relevante para el juego! No debe concederse la ventaja injusta por decisión del árbitro.

IMPEDING: WP 9.8

9.8 Impedir o estorbar la libertad de movimientos de un contrario que no esté en posesión de la pelota, incluyendo nadar sobre sus hombros, espalda o piernas, o sumergirse para obstaculizar el posicionamiento del contrario. "Poseer la pelota" significa levantarla, llevarla o tocarla, pero no incluye el nadar con ella.

IMPEDING – NADAR POR ENCIMA DEL CUERPO

Posición 4 nadar por encima del cuerpo, expulsión CORRECTA



IMPEDING – NADAR POR ENCIMA DEL CUERPO

Posición 2 nadar por encima del cuerpo, expulsión CORRECTA



IMPEDING – NADAR POR ENCIMA DEL CUERPO

Posición 2 nadar por encima del cuerpo, expulsión no pitada, INCORRECTO



IMPEDING: WP 9.9

9.9 Coger, hundir o tirar hacia sí de un contrario que no tenga la pelota.

La aplicación de esta regla debe ser consistente.

Se sancionará con una falta de exclusión:

Cualquier falta en la que el defensor sujete al atacante que está intentando nadar y participar en la acción.

Cualquier falta en la que el defensor hunda al atacante que está nadando y participando en la acción.

Cualquier falta en la que el defensor tire hacia atrás al oponente que está nadando y/o participando en la acción.

IMPEDING: WP 9.9

Agarrar, hundir, tirar hacia si, sin pelota

Posición 4, agarrar sin balón CORRECTA



IMPEDING: WP 9.9

Agarrar, hundir, tirar hacia si, sin pelota

Tirar hacia sí, sin balón CORRECTA



IMPEDING: WP 9.9

Agarrar, hundir, tirar hacia si, sin pelota

Agarra del bañador, posición 2, CORRECTA



IMPEDING: WP 9.9

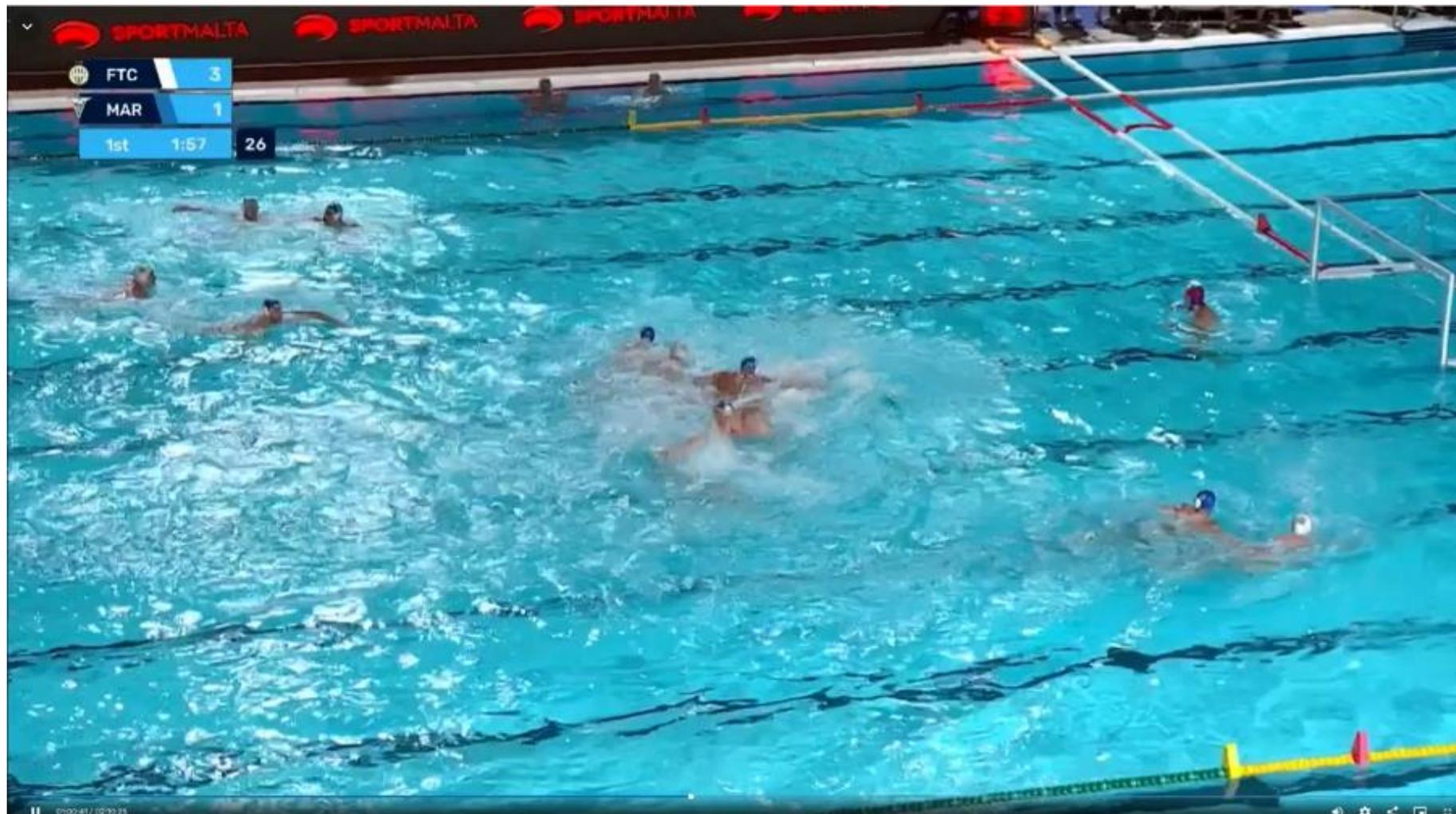
Agarrar, hundir, tirar hacia si, sin pelota
Posición 3 agarra del bañador CORRECTA



IMPEDING: WP 9.9

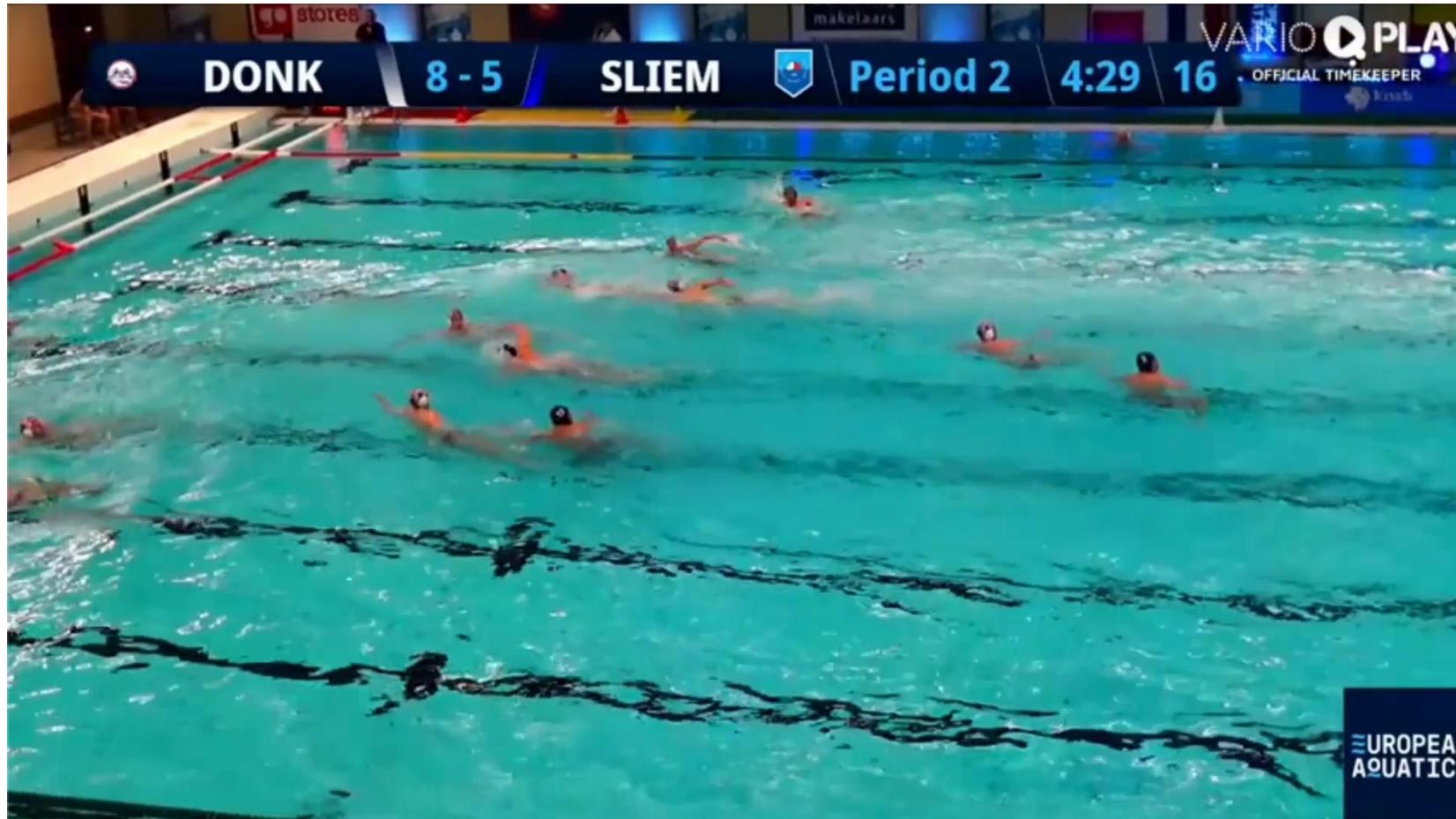
Agarrar, hundir, tirar hacia si, sin pelota

Posición 2, CORRECTA



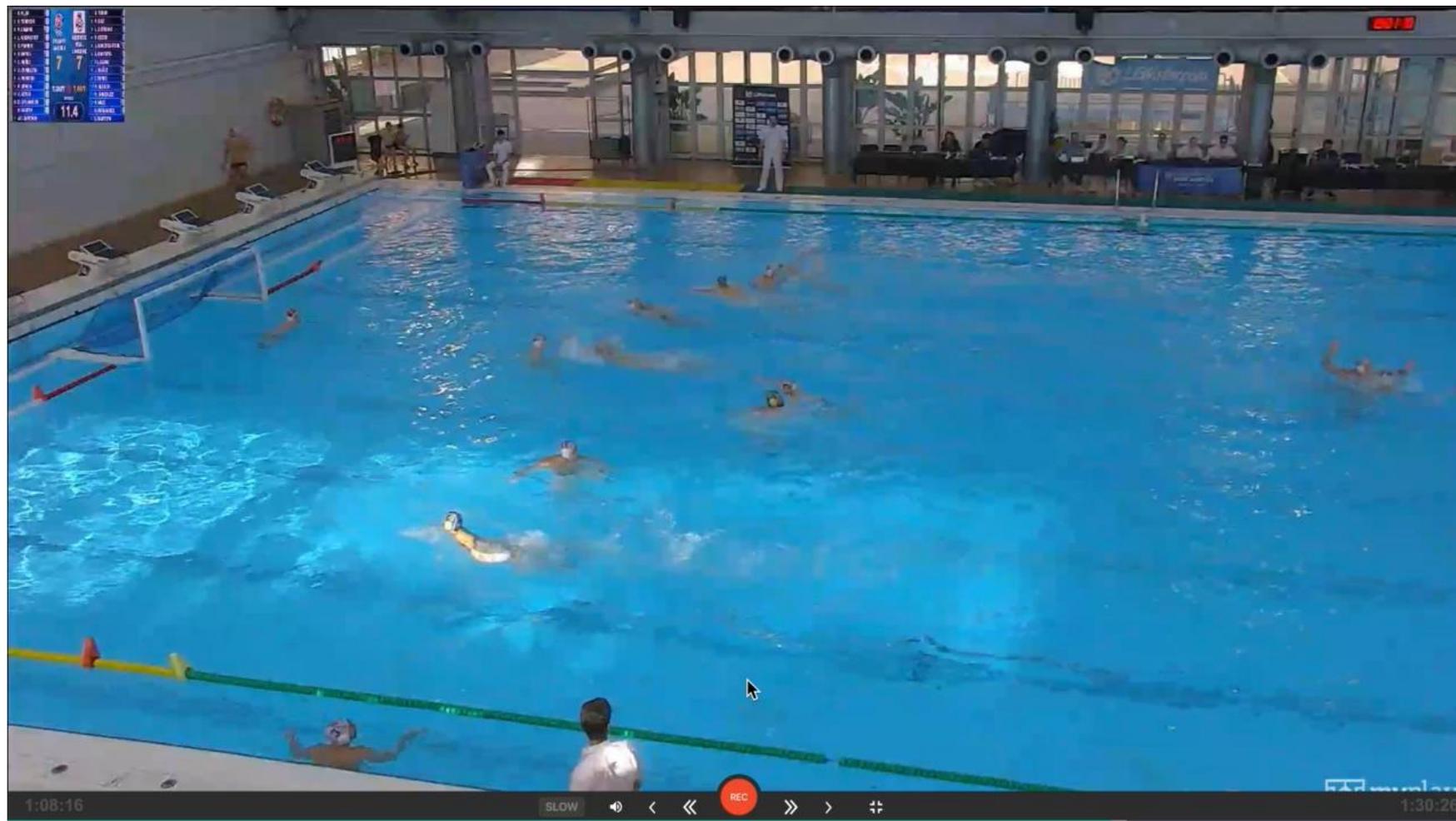
IMPEDING: WP 9.9

Agarrar, hundir, tirar hacia si, sin pelota



IMPEDING: WP 9.9

Agarrar, hundir, tirar hacia si, sin pelota



IMPEDING: WP 9.9

Agarrar, hundir, tirar hacia si, sin pelota



IMPEDING: WP 9.10

9.10 Utilizar ambas manos para sujetar a un contrario sin balón en cualquier lugar del campo de juego.

La aplicación de esta Regla debe ser coherente.

Se sancionará con falta de exclusión:

- Cualquier falta en la que el defensor sujete al atacante con las dos manos para impedir su movimiento y participación en la acción.

IMPEDING: NOTA IMPORTANTE

En el waterpolo no está permitido el uso de las dos manos (excepto en el caso del portero, de acuerdo con las reglas) en ninguna fase del juego.

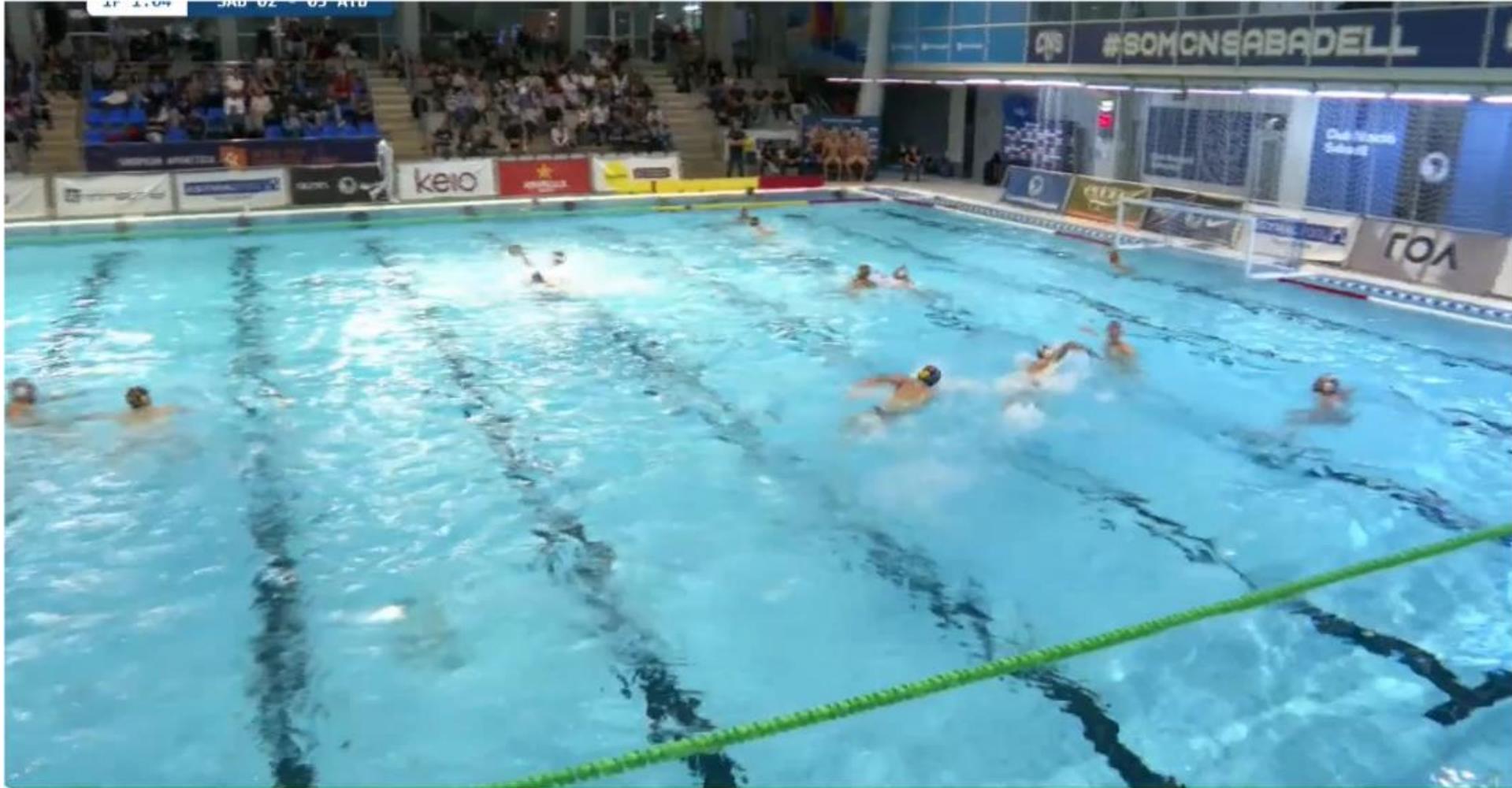
Con las dos manos, el jugador no puede:

- Hacer un pase con el balón.
- Realizar un lanzamiento con el balón.
- Sujetar el balón.
- Bloquear el pase o el tiro.

Por consiguiente, no está permitido utilizar las dos manos para bloquear, sujetar o hundir a un adversario que no tenga la pelota.

IMPEDING: WP 9.10

Jugar con ambas manos



IMPEDING: WP 9.10

Jugar con ambas manos



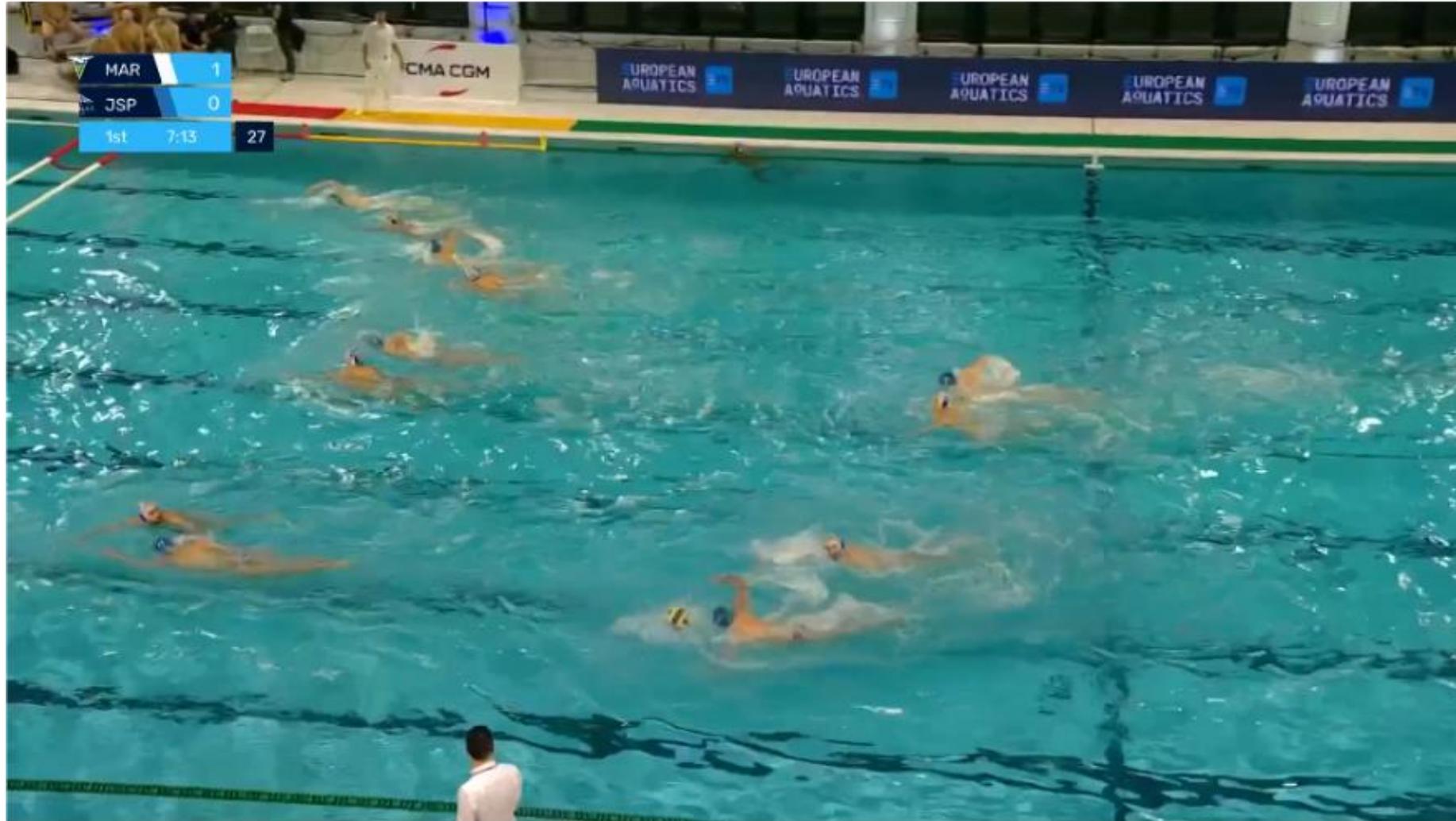
IMPEDING: WP 9.10

Jugar con ambas manos



IMPEDING: WP 9.10

Jugar con ambas manos



IMPEDING: LO QUE NO ESTA PERMITIDO EN EL ATAQUE

NOTA IMPORTANTE:

Si el atacante comete alguna de las situaciones mencionadas anteriormente contra el defensor, se sancionará una falta en ataque y se cambiará la posesión del balón.

Los árbitros deben prestar mucha atención a que la falta en ataque se sancione en relación con la acción y la ventaja evidente en la acción o la posición que obtiene el atacante al jugar en contra de las reglas.

Solo en el caso de que una de estas situaciones sea muy física y pueda dar lugar a un juego agresivo o violento, se podrá sancionar al atacante con una exclusión y se cambiará la posesión del balón.

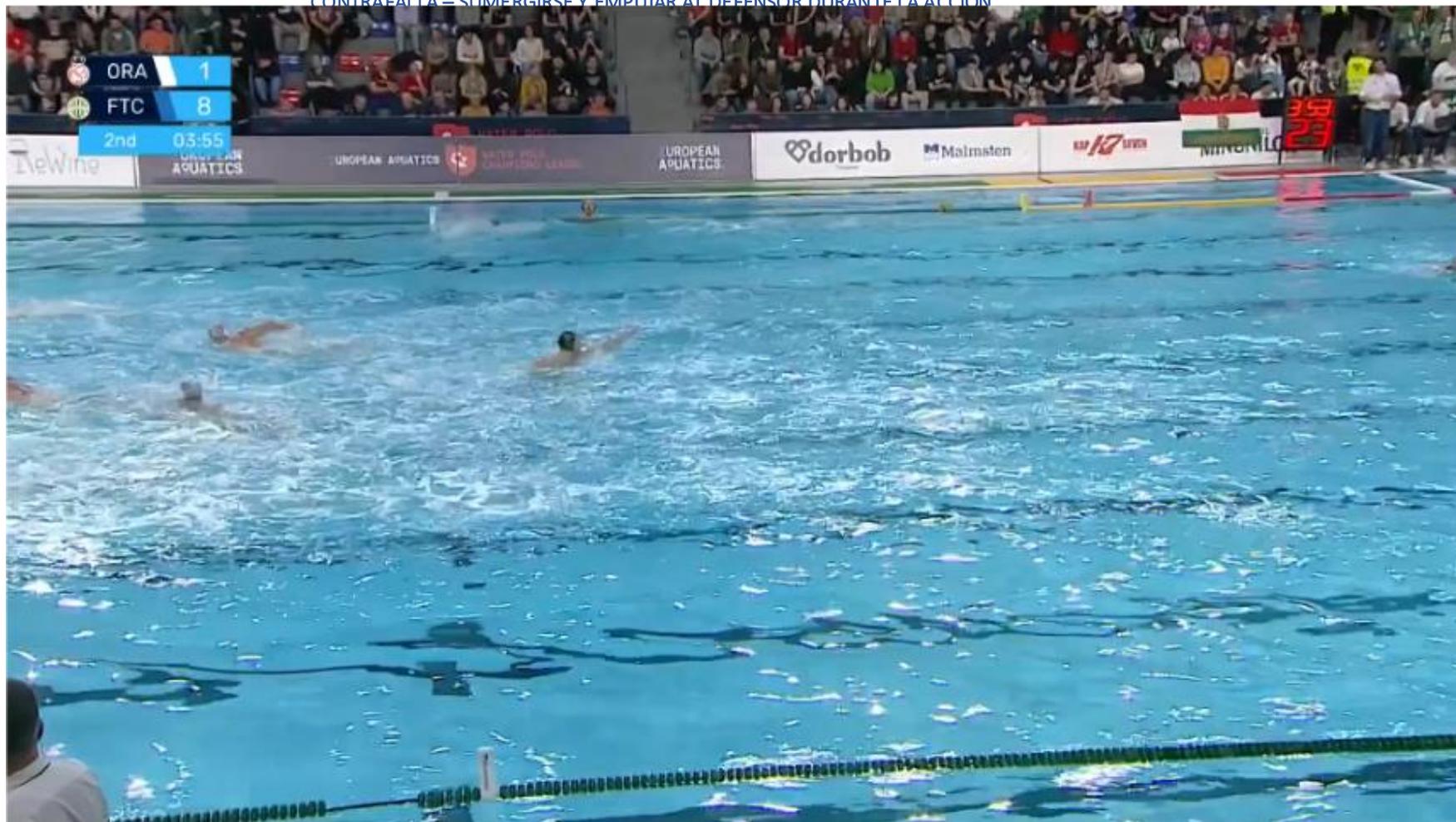
IMPEDING: LO QUE NO ESTA PERMITIDO EN EL ATAQUE

Posición 1 atacante empuja con ambas manos al defensor CONTRAFALTA



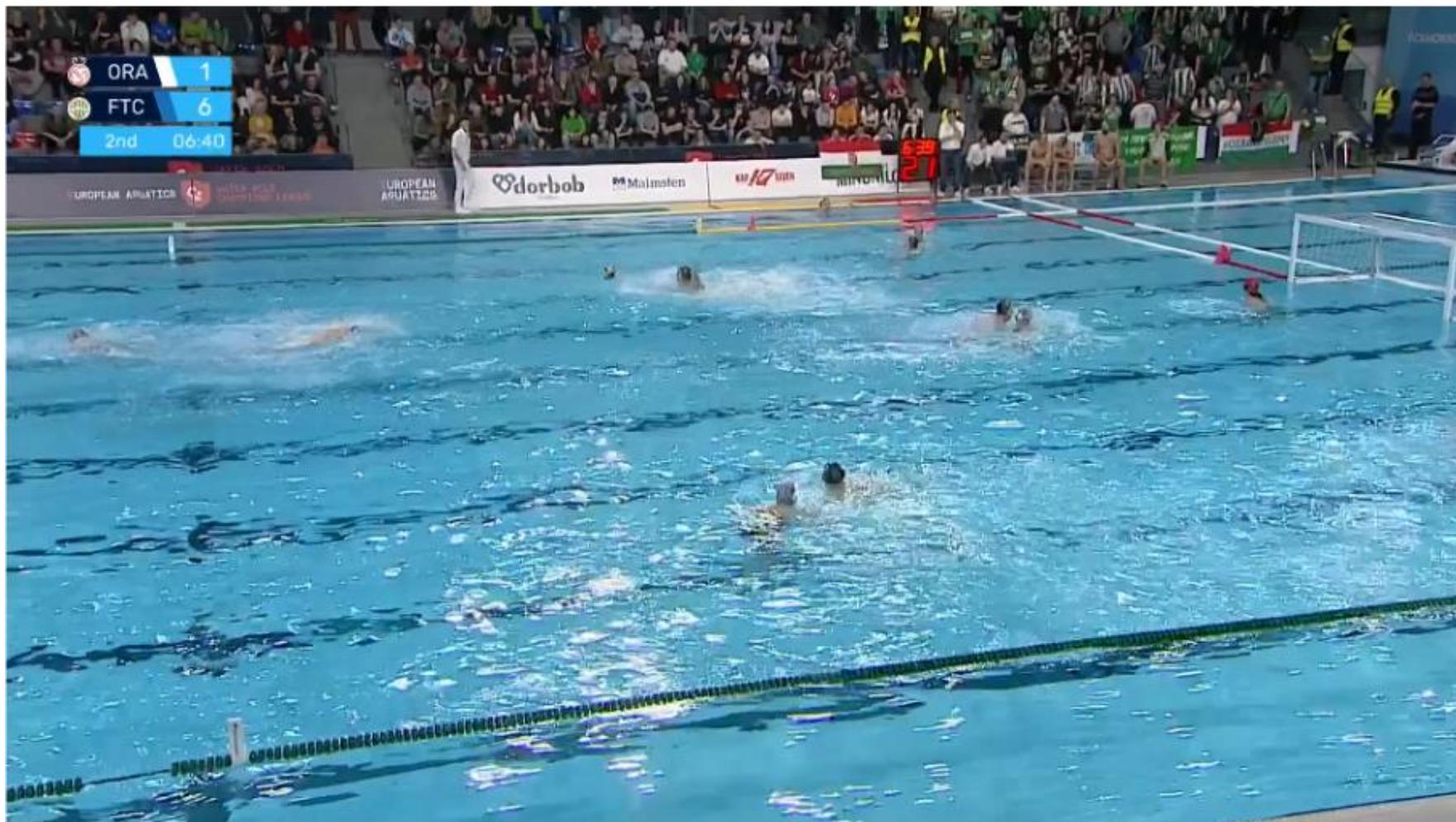
IMPEDING: LO QUE NO ESTA PERMITIDO EN EL ATAQUE

CONTRAFALTA – SUMERGIRSE Y EMPUJAR AL DEFENSOR DURANTE LA ACCIÓN



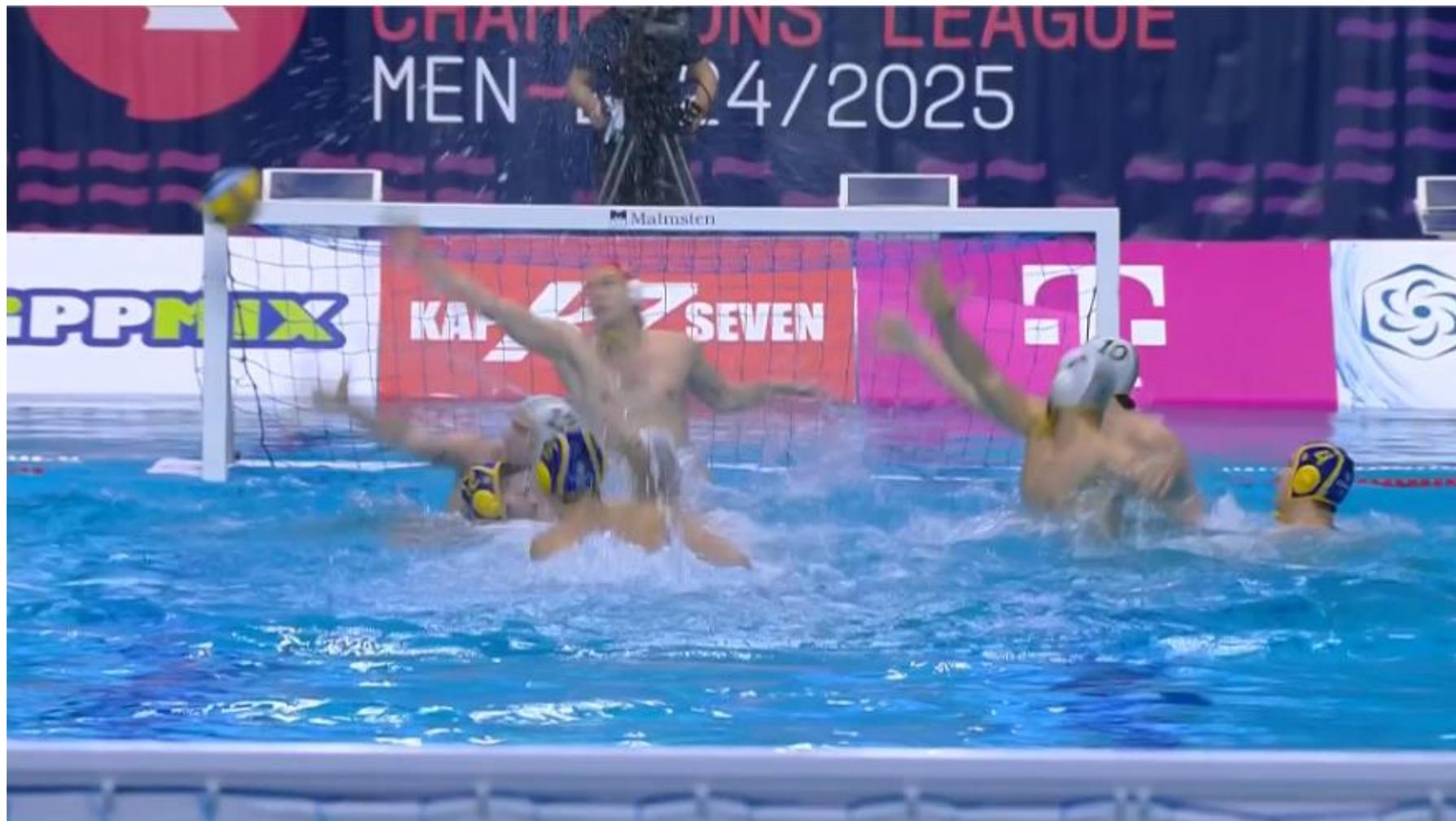
IMPEDING: LO QUE NO ESTA PERMITIDO EN EL ATAQUE

CONTRAFALTA – EMPUJAR AL DEFENSOR DURANTE LA ACCIÓN



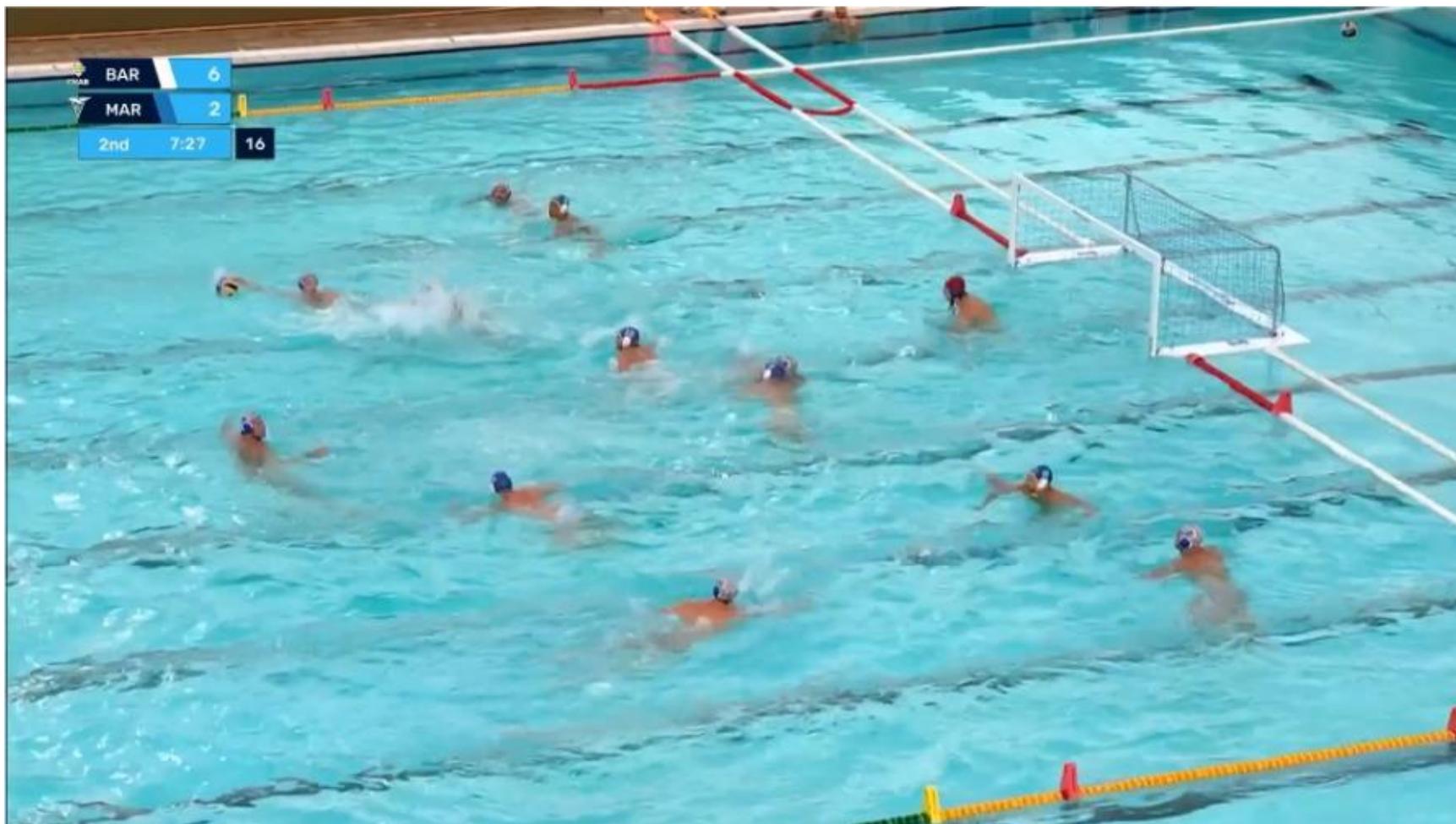
IMPEDING: LO QUE NO ESTA PERMITIDO EN EL ATAQUE

CONTRAFALTA - NADAR POR ENCIMA DEL DEFENSOR DURANTE LA ACCIÓN



IMPEDING: LO QUE NO ESTA PERMITIDO EN EL ATAQUE

CONTRAFALTA- METERSE BAJO EL DEFENSOR DURANTE LA ACCIÓN



CÓMO JUGAR EN DEFENSA PARA EVITAR EL IMPEDING

Se permite al defensor estar en posición horizontal y controlar el movimiento del atacante mediante:

- Nadar junto al atacante y controlar el movimiento de este con el cuerpo en movimiento (posición horizontal).
- Nadando y moviendo el cuerpo cada vez que el atacante comienza a moverse en la acción.
- Se permite al defensor realizar un contacto sencillo y breve con el brazo sobre el cuerpo del atacante solo para controlar la posición (especialmente cuando la posición del defensor se encuentra en la línea entre el balón que puede recibir el atacante y el atacante).
- Es muy importante que este contacto sencillo y breve con el brazo no impida ningún movimiento del atacante durante la acción.

CÓMO JUGAR EN DEFENSA PARA EVITAR EL IMPEDING

DECISIÓN CORRECTA – NO PITA NADA



CÓMO JUGAR EN DEFENSA PARA EVITAR EL IMPEDING



IMPEDING: CAMBIAR LA POSESIÓN DEL BALÓN E INICIAR EL CONTRATAQUE

Al cambiar la posesión del balón tras el lanzamiento o la expiración del tiempo de ataque, los árbitros deben prestar especial atención a los siguientes hechos:

- Se debe permitir a todos los jugadores moverse y nadar.
- El atacante no puede nadar por encima del defensor. Es una falta en ataque.
- En caso de cualquier obstaculización contra el atacante, se debe sancionar con la expulsión del defensor.
- Prestar especial atención al inicio del ataque tras el cambio de posesión del balón y cuando haya contacto entre los jugadores. Debe estar seguro de qué decidir, falta en ataque o expulsión.
- En caso de que el atacante simule haber sido objeto de una falta, se debe sancionar con falta en ataque y mostrar tarjeta amarilla al jugador que ha simulado.

IMPEDING: CAMBIAR LA POSESIÓN DEL BALÓN E INICIAR EL CONTRATAQUE



IMPEDING: CAMBIAR LA POSESIÓN DEL BALÓN E INICIAR EL CONTRATAQUE



IMPEDING: CAMBIAR LA POSESIÓN DEL BALÓN E INICIAR EL CONTRATAQUE



Tocar la cara del oponente: Juego agresivo o expulsión

Tocar la cara del oponente

De acuerdo con las reglas del waterpolo y el espíritu del juego, las decisiones de los árbitros deben estar en consonancia con la protección de los jugadores.

Por consiguiente, cada «ataque directo» sobre:

- La cara del jugador contrario.
- El gorro del jugador contrario (para sujetarlo o quitárselo).
- El cuello del jugador contrario.
- Debe considerarse una jugada agresiva y sancionarse, de acuerdo con las reglas del waterpolo, con tarjeta roja.

Por «ataque directo» se entiende un movimiento claro y directo del jugador con contacto en la cara, el gorro (para sujetarlo o quitárselo) o el cuello (para agarrarlo y tirar hacia atrás) del adversario de forma agresiva con el fin de impedir intencionada y físicamente el lanzamiento o la continuación de la acción.

Tocar la cara del oponente

En otros casos, cuando el jugador toca la cara, la gorra o el cuello del oponente como consecuencia de un movimiento involuntario o como resultado del movimiento adicional del oponente en esta acción, cuando el jugador no puede detener el movimiento que ya ha iniciado, podemos considerarlo como una falta de exclusión.

En esas situaciones, debemos tener mucho cuidado para reconocer el movimiento original del jugador que está haciendo contacto con la cara, el gorro o el cuello del oponente.

Cualquier aplicación diferente del «ataque directo» puede poner en peligro la aplicación de las Reglas, aumentando las simulaciones de los jugadores para obtener más beneficios.

Por supuesto, cualquier acción inadecuada y fuerte sobre el cuerpo del oponente debe ser sancionada con la expulsión del jugador que cometió esta acción.

Tocar la cara del oponente

Juego agresivo - contacto directo a la cara



Tocar la cara del oponente

Juego agresivo - contacto muy duro en la cara



Tocar la cara del oponente

Juego Agresivo - Directo a la cabeza, cuello, cara o gorro



Tocar la cara del oponente

Falta de exclusión: no se inicia directamente en la cara.



Tocar la cara del oponente

Falta de exclusión: no se inicia directamente en la cara.



SIMULACIÓN

¡La simulación es una FALTA!

El árbitro solo debe pitar lo que ve claramente, no lo que quieren los jugadores, los entrenadores o los espectadores.

¡No recompense la simulación!

Las reglas del juego establecen que «los intentos de engañar al árbitro fingiendo haber sido objeto de una falta (simulación)» deben sancionarse como conducta antideportiva, castigándose con una tarjeta amarilla como advertencia al equipo y con una tarjeta roja si la falta continúa.

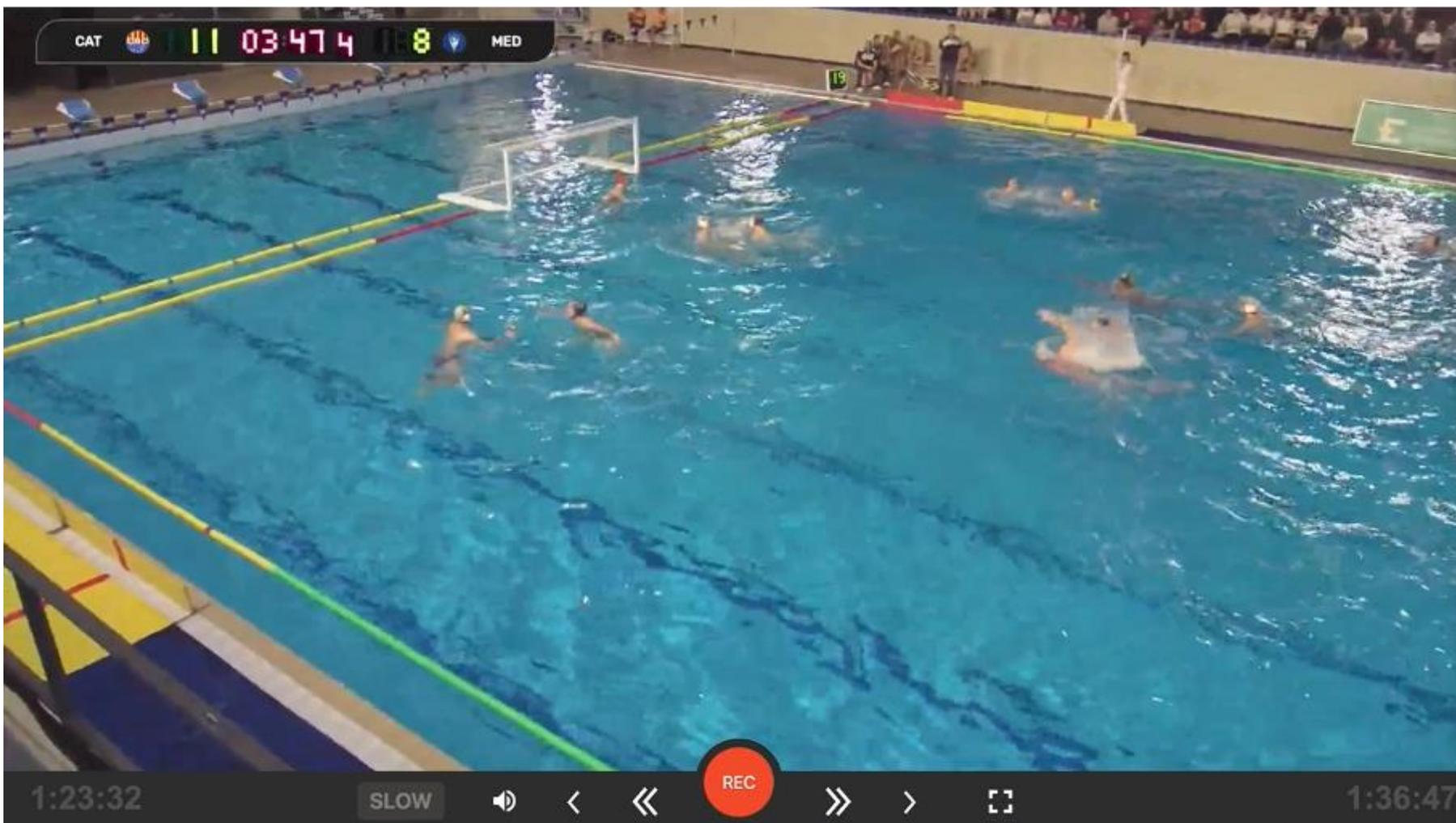
Dado que la simulación es un problema cada vez mayor en nuestro deporte, deberíamos considerar un uso más estricto de las tarjetas amarillas y rojas para este tipo de faltas.

¡La simulación nunca debe ser un estímulo para el jugador que simula!



SIMULACION

Posición 4 simulación del atacante, se debe pitar contra.



En la boya bracea simulando ser agarrada



SIMULACION

Posición de boya simula ser agarrado



SIMULACION

SIMULACION en el cambio de posesión, contra-falta, CORRECTO





SIMULACION, en el contra ataque, señala contra-falta, CORRECTO.



SIMULACION, posición 3, consigue expulsión, cuando sería CONTRA-FALTA.



Simula ser agarrada en el primer palo, se señala contra-falta, CORRECTO.



LA CONSISTENCIA ES EL CAMINO A LA COHERENCIA!

**GRACIAS POR VUESTRA
ATENCIÓN!**

