

PRINCIPAIS MODIFICAÇÕES DO REGULAMENTO DE PÓLO AQUÁTICO APROVADAS NO CONGRESSO TÉCNICO DA FINA REALIZADO EM ROMA A 16/07/2009

WP 11.3

Se se expulsa definitivamente um jogador durante a marcação dos pênaltis, muda-se a posição do jogador na lista dos 5 que efectuam os lançamentos e o jogador que o substitua é colocado em último lugar na lista.

Os lançamentos devem ser feitos alternadamente em cada baliza, excepto se as condições numa delas ofereçam uma situação de vantagem ou desvantagem para uma das equipas, caso em que os lançamentos serão feitos na mesma baliza. Os jogadores que vão efectuar os lançamentos ficarão na água em frente ao seu banco, os guarda-redes trocam de baliza e os jogadores que não participem nos lançamentos deverão estar sentados no banco da sua equipa.

WP 11.5 (novo)

Se um jogo, ou parte de um jogo, tiver de ser repetido, os golos, faltas e descontos de tempo que ocorreram no tempo de jogo que vai ser repetido devem ser apagados da acta de jogo. No entanto, brutalidade, má-conduta e qualquer cartão vermelho de expulsão devem ser mantidos na acta de jogo.

WP 13.2

(Nota: nenhum jogador pode puxar a linha de golo para a frente e o jogador que vai à disputa de bola não pode ter os seus pés apoiados na baliza com a intenção de se empurrar no início do jogo ou de qualquer dos períodos).

WP 18.1 e)

Deve-se assinalar livre neutro se nenhuma das equipas tem a posse de bola no momento em que se assinala uma dupla expulsão.

WP 20.11, WP 21.12 e WP 21.14

Eliminados. Renumeração dos artigos.

(Elimina-se a distinção de sanções para faltas ordinárias de impedir (20.9), empurrar (20.10) ou expulsão (21.4 a 21.11) com o jogo parado, segundo sejam cometidas pelo defensor ou pelo atacante.)

WP 20.18

Eliminada. Renumeração de artigos.

(Elimina-se a sanção de perder tempo à margem dos 30 segundos.)

WP 21.12

(Nota: O jogador expulso pode sair do campo de jogo **por qualquer ponto** e, em seguida, **nadar até alcançar a sua zona de reentrada**, desde que não interfira com o alinhamento da baliza.)

WP 21.10

Má-conduta. Muda-se a palavra “violento” por “agressivo” e estabelece-se que o jogador expulso deve abandonar o recinto de competição.

Se um jogador cometer esta falta depois de um golo ter sido marcado, o seu substituto pode entrar imediatamente, independentemente se é da equipa defensora ou atacante.

Isto é, se esta falta se produz num descanso entre períodos, durante um desconto de tempo ou depois de um golo, o substituto entra imediatamente.

APENDICE A

INSTRUÇÕES PARA DOIS ÁRBITROS

3 – No início do jogo e de cada período os árbitros colocar-se-ão na sua respectiva linha de 5 metros.

7 (novo) – O árbitro mostrará cartão amarelo ao jogador se, na sua opinião, o jogador persiste em jogar incorrectamente ou incorre em simulação. Se a acção continua o árbitro mostrar-lhe-á um cartão vermelho, visível tanto para o campo de jogo como para a mesa de oficiais, e será considerado má-conduta. O árbitro mostrará para a mesa o número do jogador expulso.

12 – Expulsão simultânea: o árbitro deve pedir a bola e assinalar ao secretário o número dos jogadores expulsos. Retoma-se o jogo com um lançamento livre para a equipa que tinha a posse da bola ou, no caso de ninguém ter a posse da bola, com um livre neutro.