

WATERPOLO

- Temporada 2024/2025 -

Anexo

LIGA BENJAMÍN MIXTA

Reglamento específico de la Liga Benjamín:

Se jugará aplicando el reglamento de la FINA actual con las siguientes modificaciones:

1. Campo de juego:

El campo de juego será de 12-16m de largo por 10-12m de ancho, con una profundidad mínima de 1'5m. Las marcas de campo serán a 1'5, 4 y 5 metros. Las porterías medirán entre 2-2'5 metros de largo por 0,80-0,90 de alto.

2. Alineaciones y actas:

- Para poder inscribir un equipo en la liga el club deberá de tener 9 jugadores/as de la categoría que se disputa, aunque después, durante las convocatorias en el acta no se convoque a los/las 9.
- En el acta del partido podrá haber hasta 14 jugadores/as inscritos/as. El número 1 y el número 13 serán de color rojo, en caso de alinear 12 jugadores de campo, uno de ellos llevará el número 14.
- Se jugará con portero/a y 5 jugadores/as.
- Todos los/las jugadores/as han de haber jugado un mínimo de un periodo y un máximo de tres durante los cuatro primeros periodos. Esta norma incluye a los/las porteros/as.
- No se pueden hacer cambios de jugadores/as durante los cuatro primeros periodos.

3. Tiempo de juego y marcador:

- El partido durará 6 periodos de 3 minutos de tiempo “corrido”, sin límite de posesión. Habrá 2 minutos de descanso entre periodos.
- El resultado de cada periodo solo podrá ser de 1-0 o 0-1 para el equipo que haya ganado, o bien 1-1 en caso de empate. La suma del resultado de cada periodo nos dará el resultado final del partido (el máximo resultado posible a favor de un equipo será de 6-0 o 0-6) El “gol” de cada periodo se le anotará al capitán del equipo que ha ganado ese periodo, en caso de empate en el periodo se le anotará un gol a cada capitán.
- Al inicio de cada periodo el marcador volverá a iniciarse con 0-0.
- En cada partido habrá un árbitro principal, mientras que anotando el acta en la mesa habrá un árbitro auxiliar.

4. Puntuación, clasificación y desempates:

- La puntuación será de 2 puntos para el equipo ganador, 1 punto en caso de empate para los dos equipos, y 0 puntos para el perdedor. Siempre ha habido de resultado en periodo-averaje.
- En caso de empate a puntos entre dos o más equipos, se seguirán los siguientes criterios y en este orden para establecer la clasificación:
 - 1. Mejor clasificado el que haya conseguido más puntos entre los partidos disputados entre ellos.
 - 2. Mejor clasificado el que tenga mejor periodo-averaje entre los partidos disputados entre ellos.
 - 3. Mejor clasificado el que tenga mejor periodo-averaje en general.
 - 4. Mejor clasificado el que haya ganado más periodos.
 - 5. En caso de persistir el empate, se jugará para desempatar con opción a prórroga y penaltis. La sede se decidirá por sorteo.

5. Sistema de juego y normativa:

- No se puede pedir tiempo muerto.
- Los penaltis se lanzarán desde 4 metros, el área que influye para pitar el mismo será de 5 metros.
- El/la jugador/a que recibe una falta fuera de los 5 metros no se le permite hacer un lanzamiento directo, así como tampoco directamente desde el córner. Si se produce, se dará la posesión de la pelota al equipo contrario.
- En los dos últimos cuartos en los que se permite hacer sustituciones, no se aplicará la norma del cambio lateral.
- Habrá un máximo de 4 expulsiones por jugador/a.
- En las expulsiones temporales, durante los 4 primeros periodos, el/la jugador/a tendrá que ir a la zona de reentrada, y tal como llegue, volver a entrar por sí mismo. Durante el quinto y sexto periodo, podrá ser sustituido/a si se considera oportuno.
- No se permiten obstrucciones al movimiento, especialmente cuando se utilizan las dos manos y en casos de agarrones de bañador. En la aplicación de esta norma debe haber compromiso por parte de los técnicos. Buscamos un waterpolo dinámico y unas situaciones de defensa limpias. El/la árbitro/a ha de velar de una forma didáctica para el cumplimiento de la norma, avisar al entrenador/a, y hablar con los/as jugadores/as antes de proceder con una expulsión.
- No se permite la defensa en zona.
- El/la técnico/a no podrá pasar de medio campo en ataque y de línea de gol en defensa, y en ningún caso podrá sobrepasar ni entorpecer al árbitro principal.