



WATERPOLO

- Temporada 2026/2027 -

Anexo

LIGA BENJAMÍN MIXTA



Reglamento específico de la Liga Benjamín:

Se jugará aplicando el reglamento de la WORLD ACUATICS 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 7 jugadores/as de la categoría si solo se tiene un equipo. En el caso de los clubes que quieran presentar un equipo "B" el primer equipo debe tener al menos 12 licencias de la categoría que se disputa (nacidos en 2017, 2018).
- Se podrán inscribir jugadores del año 2019 pero no contarán como jugadores de la categoría y tendrán que tramitar la licencia general.
- El número mínimo de jugadores convocados por partido debe ser de 10 jugadores (2017, 2018y 2019). En el caso de que no vengan los 10 jugadores, se jugará el partido pero el equipo que no cumpla perderá el partido por 5-0.
- 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 a lo largo de todo el partido exceptuando a los jugadores nacidos en 2019.
- El/los porteros serán siempre porteros salvo caso de sanción o lesión
- No se pueden hacer sustituciones de jugadores/as durante los cuatro primeros periodos.

3. Tiempo de juego y marcador:

- El partido durará 6 periodos de 4 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 3 puntos para el equipo ganador, 1 punto en caso de empate para los dos equipos, y 0 puntos para el perdedor. Siempre hablando de resultado en periodo-average.
- 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-average entre los partidos disputados entre ellos.
 - 3. Mejor clasificado el que tenga mejor periodo-average 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 ponerla en juego y chutar. Esto aplica también al 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 si 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 árbitr@ 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 estática (2vs1).
- 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.