

WATERPOLO

- Temporada 2026/2027 -

Anexo

LIGA ALEVÍN MIXTA

Reglamento específico de la Liga Alevín:

Se jugará aplicando el reglamento de 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 10 licencias 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 2015, 2016) Para poder configurar un equipo B se necesitarán al menos 6 licencias de la categoría (2015 y 2016)
- No se podrán inscribir jugadores del año 2019.
- El número mínimo de jugadores convocados por partido debe ser de 10 jugadores (2015, 2016, 2017 y 2018). 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 2017 y 2018.
- 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.
- Si un/a jugador/a es sancionado/a con 3 expulsiones dentro de los cuatro primeros periodos, tendrá que ser sustituido/a.

3. Tiempo de juego y marcador:

- El partido durará 6 periodos de 4 minutos de tiempo "corrido", 28" de límite de posesión en primer ataque y 18" en segundo ataque. Habrá 2 minutos de descanso entre periodos.
- Si se llega a una diferencia de 10 goles, se cerrará el partido, con excepción de un marcador de 10-0 y se produzca el gol por parte del equipo que lleva cero goles, entonces el resultado del partido quedaría en 10-1.
- 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 en caso de victoria durante el tiempo reglamentario, 2 punto en caso de victoria en tanda de penaltis, 1 punto en caso de derrota en tanda de penaltis y 0 puntos en caso de derrota durante el tiempo reglamentario.
- 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 gol-average entre los partidos disputados entre ellos.
 - 3. Mejor clasificado el que tenga mejor gol-average en general.
 - 4. Mejor clasificado el que haya ganado más partidos.
 - 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:

- Si el partido acaba en empate se procederá a una tanda de penaltis de desempate de 5 lanzamientos, en caso de que persista el empate después del lanzamiento de los mismos se procederá a muerte súbita.
- No se puede pedir tiempo muerto.
- Los penaltis se lanzarán desde 4 metros, el área que influye para pitar el mismo será en 5 metros.
- El/la jugador/a que recibe una falta fuera de los 5 metros puede hacer un lanzamiento directo o sacar y continuar con el juego (pase, chut o nadar con el balón), así mismo se procederá con el saque del córner.
- En los dos últimos cuartos en los que se permite hacer sustituciones, no se aplicará la norma del cambio lateral.
- 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.
- Después de gol se procederá a realizar saque rápido, es decir, cuando todos los jugadores del equipo que ha recibido el gol estén en su campo de juego, los árbitros procederán a dar el saque. El equipo que ha marcado gol y pasa a ser defensor, no podrá atacar el balón hasta que vuelvan a su campo, en caso de hacerlo recibirán una expulsión temporal de 20".
- 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 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.

- Sí 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.