

WATERPOLO

- Temporada 2023/2024 -

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 10 jugadores/as de la categoría que se disputa, aunque después, durante las convocatorias en el acta no se convoque a los/as 10.
- El número mínimo para poder disputar el partido será de 5 jugadores/as y un/a portero/a.
- 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.
- Si un/a jugador/a es sancionado/a con 4 expulsiones dentro de los cuatro primeros periodos, tendrá que ser sustituido/a. Si esto implica que algún/a jugador/a tenga que jugar los cuatro primeros periodos, tendrá que descansar en el quinto periodo.
- En el caso de que el club presente dos combinados, un equipo A y uno B, deberá de tener en cuenta la siguiente disposición: Sólo los/as jugadores/as de categorías inferiores a la de la liga que se disputa, y siempre que ese equipo tenga el mínimo de deportistas para poder inscribir un equipo (10 ó 11 según liga), podrán jugar indistintamente en el combinado A y/ o B.

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).

- Al inicio de cada periodo el marcador volverá a iniciarse con 0-0.
- En el acta se anotarán los goles de cada equipo, pero el resultado que se dará será el del total de periodos ganados.
- En cada partido habrá un árbitro principal, mientras que anotando el acta en la mesa habrá un árbitro auxiliar.
- Cada partido durará unos 40' aproximadamente, teniendo 12'-15' para hacer cambio de equipos y calentamiento antes del inicio del siguiente partido en caso de haberlo.

4. Puntuación, clasificación y desempates::

- La puntuación será de 2 puntos para el equipo ganador y 1 punto para el perdedor. En caso de empate se juegan tandas de penaltis. Siempre hablando 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 (variaciones respecto a la normativa FINA):

- 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. 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 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, y en ningún caso podrá sobrepasar ni entorpecer al árbitro principal.