

WATERPOLO

- Temporada 2025/2026

Anexo

LIGA INFANTIL MIXTA

Reglamento específico de la Liga Infantil:

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

1. Campo de juego:

El campo de juego será de 16-25m de largo por 10-12m de ancho.

2. Alineaciones y actas:

- Para poder inscribir un equipo en la liga el club deberá de tener 7 jugadores/as de la categoría que se disputa, aunque después, durante las convocatorias en el acta no se convoque a los/las 7.
- 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 6 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 a no ser que solo se disponga de un portero, en este caso se podrá elegir si cambiar o no, si se decide no cambiar, será de manera definitiva salvo lesión o sanción.
- No se pueden hacer cambios 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. Si esto implica que algún/a jugador/a tenga que jugar los cuatro primeros periodos, tendrá que descansar en el quinto periodo.

3. Tiempo de juego y marcador:

- El partido durará 6 periodos de 5 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 marcador, 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 dos árbitros principales, mientras que anotando el acta en la mesa habrá dos árbitros auxiliares.

4. Puntuación, clasificación y desempates:

- La puntuación será de 3 puntos para el equipo ganador y 0 puntos para el perdedor. Ya que no puede acabar en empate, en el caso en el que esto suceda, se procederá a una tanda de 5 penaltis para determinar equipo ganador.
- 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-averaje entre los partidos disputados entre ellos.
- 3. Mejor clasificado el que tenga mejor gol-averaje 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:

- Los penaltis se lanzarán desde 5 metros, el área que influye para pitar el mismo será en 6 metros.
- El/la jugador/a que recibe una falta fuera de los 6 metros puede hacer un lanzamiento directo. Si el/la jugador/a pone la pelota en juego podrá anotar gol.
- En los dos últimos cuartos en los que se permite hacer sustituciones, no se aplicará la norma del cambio lateral.
- 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".
- En las expulsiones temporales de 20", durante los 4 primeros periodos, el/la jugador/a tendrá que ir a la zona de reentrada y volver a entrar por si mismo/a tras la indicación del equipo arbitral. 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.
- El/la técnico/a no podrá pasar de 6 metros en ataque y de línea de gol en defensa, y en ningún caso podrá sobrepasar ni entorpecer al árbitro principal.