

NORMATIVA DE WATERPOLO ALEVÍN

Temporada 2026/27. Circular 26-51.

1. PARTICIPACIÓN LIGA/CAMPEONATO

- Los clubes inscritos en la FEGAN tendrán la posibilidad de participar en Liga o Campeonato Gallego Alevín Mixto de Waterpolo.
- En Campeonatos, podrán participar, clubes no inscritos en la FEGAN, con limitación en función de las posibilidades organización y posterior decisión del Área de Waterpolo.
- En Campeonatos, los clubes no inscritos en la FEGAN, además de los gastos propios del campeonato, deberán abonar una tasa anual de participación, válida para todos los campeonatos, equivalente al 50% de cuota de club.
- Los jugadores deberán estar en posesión de la licencia federativa de waterpolo.
- La edad de los jugadores será los nacidos en **2015** y posteriores.

2. CALENDARIO LIGA/CAMPEONATO

Fechas: A determinar

Lugar: A determinar

3. INSCRIPCIONES y SORTEO CAMPEONATO

3.1. Inscripciones

3.1.1 La fecha límite de inscripción de equipos , tecnicos con titulacion requerida y jugadores hasta un máximo de 20 por equipo en el programa CLUPIK será de 1 mes antes del inicio del Campeonato/Liga.

3.1.2 La fecha límite para realizar el pago de los arbitrajes del campeonato a la FEGAN, será de 1 semana después de finalizar el Campeonato.

3.1.3 Los clubes que no cumplan los requisitos establecidos en el punto 3 . 1 . 1 quedarán automáticamente excluidos del Campeonato Gallego Alevín Mixto

3.2. Sorteo

- El sorteo de partidos será libre, controlado por un representante de la FEGAN.
- El sorteo se realizará en la sede de la FEGAN a no ser que el equipo organizador solicite celebrar dicho acto en el lugar que considere más idóneo.
- En el caso de que un club inscriba a más de un equipo, estos no podrán cruzarse en la primera jornada del campeonato.

2. SISTEMA DE COMPETICIÓN LIGA/CAMPEONATO

- Liga Alevín Mixta: 6 periodos de 4' a tiempo corrido con 2' de descanso entre periodos. No habrá tiempos muertos.
- Campeonato Alevín Mixto: una vez finalizado el plazo y en función del número de equipos inscritos, la FEGAN comunicará el Sistema de Juego a emplear.
- Balón Alevín Mixto: TURBO 3 o similar.

Consideraciones para aplicar en el juego

- Jugarán 5 y portero, pudiendo estar en el banquillo hasta 7 jugadores.
- Es preciso que los jugadores reflejados en el acta jueguen como mínimo, una parte del partido entre el 1º y 4º periodo. Quedan excluidos de esta norma los jugadores de categoría inferior al alevín.
- Después de un gol, el árbitro reiniciará inmediatamente el juego cuando el equipo que debe poner en juego el balón todos los jugadores de su equipo hayan regresado a su propia mitad de campo de juego. Los jugadores del equipo que ha marcado gol, no podrán volver a participar en el juego hasta que regresen a su propia mitad del campo de juego. Si un jugador aún no regresó y su equipo recupera el balón, ese jugador deberá regresar a su campo sin intervenir en el juego, en caso contrario su equipo perderá la posesión de la pelota y el jugador será expulsado.
- Después de gol si un jugador expulsado no ha llegado a la zona de reentrada, no será necesario que lo haga y el árbitro indicará el reinicio del juego según el punto anterior.
- Durante los 4 primeros periodos no se pueden hacer cambios (a excepción de las circunstancias de sangre o tres faltas personales). Se permite realizar todos los cambios necesarios en las dos últimas partes del partido, por la zona habilitada para tal fin, situada en el lateral del banquillo y entre la línea de medio campo y su propia portería y no podrá incorporarse el sustituto hasta que el jugador saliente no haya salido del terreno de juego.
- En caso de que se llegue a una diferencia de 10 goles en el marcador, se cerrará el resultado oficial, se seguirá jugando y el resultado final del partido será el mismo del cierre, pero los auxiliares de mesa continuarán escribiendo lo sucedido en el partido.
- El campo de juego tendrá unas medidas de entre 15 metros de largo por 10-12 metros de ancho.
- Las porterías medirán entre 2-2,5 metros de largo por 0,70-0,90 de alto.
- Existirá la línea de 6 y 5 metros.
- No habrá posibilidad de lanzamiento directo de falta, deberá poner el balón en juego de inmediato, pudiendo realizar un lanzamiento siempre que sea fuera de 6 metros.
- Un jugador que pone la pelota en juego en un córner puede:
 - a) Nadar y lanzar, sin pasar la pelota
 - b) Pasar la pelota a otro jugador
- El jugador expulsado irá a la zona de reentrada y saldrá inmediatamente, excepto cuando un jugador no realice una salida oportuna cuando es expulsado o se realiza una entrada incorrecta al terreno de juego, el árbitro parará el juego, y mandará al jugador infractor a la zona de expulsión donde permanecerá durante 10 segundos (sin anotar una nueva expulsión en el acta).

En función del número de equipos inscritos, la FEGAN, a través del Área de Waterpolo, expondrá el sistema de juego a emplear.

NOTA FINAL

- En Campeonatos, en el caso de no haber organizador, la FEGAN la organizará repartiendo los costes entre los equipos participantes.
- Para todo lo no dispuesto en esta normativa, se atenderá a lo indicado en la Normativa de aspectos generales y en el Reglamento General de la FEGAN.

A Coruña, 5 de julio de 2026.