



Reglamento de competición

Torneo de Waterpolo ZEPTA 2026

56° torneo internacional de waterpolo ZEPTA • 22 y 23 de agosto de 2026 • Ter Apel

Se juega conforme a los reglamentos de la KNZB (Real Federación Neerlandesa de Natación), tal como se aplican a la competición neerlandesa de waterpolo en la temporada **2026–2027**. En todos los casos no previstos por estos reglamentos decide el árbitro principal y/o la dirección del torneo.

Importante: el equipo citado en primer lugar en el calendario lleva los **gorros blancos** y es responsable de traer el **balón de juego**. ¿Sin balón? El equipo blanco pierde **5–0**, igual que por incomparecencia. Además, el equipo blanco está obligado a formar la **mesa (jurado)** del partido siguiente. Los equipos se presentan en la mesa de megafonía antes de su partido.

Tiempos de juego

Todos los equipos excepto la Eredivisie

- Se juegan dos periodos de **6 minutos a reloj corrido**, con un minuto de descanso entre periodos.
- Cada partido se programa en una franja de **15 minutos**.
- Todos los partidos se cronometran de forma centralizada mediante un sistema central.
- La regla de los 28 segundos **no** se aplica.

Eredivisie

- Se juegan dos periodos de **8 minutos de tiempo efectivo**, con un minuto de descanso entre periodos.
- Cada partido se programa en una franja de **30 minutos**.
- La regla de los 28 segundos **sí** se aplica.
- **No** hay tiempos muertos.

Formato de la competición

- El torneo se juega en **formato de grupos**, divididos por categoría y nivel.
- Toda la información — calendario, clasificaciones y turnos de arbitraje — está disponible en la **app del torneo** en play.waterpolotournament.com.
- El equipo citado en primer lugar lleva los **gorros blancos**, trae el **balón de juego** y forma la **mesa** del partido siguiente.
- Los equipos se presentan en la mesa de megafonía antes de su partido.

Puntuación

Resultado	Puntos
Victoria	3 puntos
Empate	1 punto
Derrota	0 puntos

Clasificación final

El equipo con más puntos gana el grupo. En caso de empate a puntos, la clasificación se determina de la siguiente manera:

1. La **diferencia de goles** (goles marcados menos goles recibidos).
2. El resultado del **enfrentamiento directo** entre los equipos empatados.
3. La **diferencia de goles en los enfrentamientos directos** (con tres o más equipos empatados).
4. El mayor número de **goles marcados** en todos los partidos del grupo.
5. Si todos los criterios anteriores son iguales, la dirección del torneo decide por **sorteo**.

Incomparecencia

- Si un equipo no se presenta, se concede una victoria por **5-0** al rival.
- El equipo que no esté presente en los **3 minutos** posteriores a la hora de inicio se considera no presentado; el marcador será igualmente 5-0 para el rival.
- Si el equipo blanco no trae **balón de juego**, se aplica la misma sanción: derrota por **5-0**.
- Si ninguno de los dos equipos se presenta, se registra un **0-0**. El partido no se repite.

Expulsiones y asuntos disciplinarios

Expulsiones temporales

- Con una **U18**, el jugador expulsado o un sustituto puede volver al agua tras **18 segundos a reloj corrido** (en la Eredivisie: 18 segundos de tiempo efectivo).
- Con una **UMV** (expulsión con sustitución), el sustituto puede volver al agua tras **28 segundos a reloj corrido** (en la Eredivisie: 28 segundos de tiempo efectivo).

Expulsiones definitivas

- Con una **UMV-4**, **ningún sustituto** puede volver al agua durante el resto del partido.
- Todos los casos de UMV y UMV-4 se comunican al **árbitro principal y a la dirección del torneo**, que deciden conjuntamente las consecuencias para el resto del torneo.
- Las infracciones muy graves se comunican a la **KNZB**.

