

# LIGA BIZKAINA ESCOLAR ALEVÍN MIXTA 2019/20 FEDERACIÓN BIZKAINA DE NATACIÓN



## **PARTICIPACIÓN**

Podrán jugar todos los niños y niñas nacidos/as en 2008, 2009 y años posteriores (hasta 2011), según normativa de Deporte Escolar de la Diputación Foral de Bizkaia en lo que refiere a jugadores/as que participan en categorías superiores a las que les correspondería por su edad.

## **EQUIPOS**

Cada equipo estará formado por 6 jugadores/as de campo y un portero/a en el agua, y de 3 a 6 jugadores/as en el banquillo. Es decir, las convocatorias deberán constar de un mínimo de 10 y de un máximo de 13 jugadores/as.

El jugador/a con gorro nº 13 no estará obligado a actuar sólo como portero, pudiendo hacerlo como jugador de campo.

Cada club podrá inscribir el número de equipos que considere oportuno.

## **RELACIÓN DE DEPORTISTAS**

Cada equipo contará con una relación de deportistas debidamente actualizada, que será presentada en la mesa de secretaría antes de cada partido.

La organización de la competición remitirá a los equipos una copia en blanco de dicha relación, que deberá ser rellenada y remitida a la organización antes del comienzo de la competición, y durante el transcurso de la misma si se registran altas en dicha relación.

## **TÉCNICOS**

No se exigirá una titulación mínima para dirigir equipos alevines más allá de la licencia de monitor o entrenador escolar, pero sí se recomienda estar en posesión de la licencia federativa como técnico o como jugador/a de waterpolo.

Así mismo, se recomienda a los clubes que depositen la responsabilidad de guiar estos equipos en personas capacitadas, no sólo técnicamente, sino como formadores y educadores.

## **CAMPO y PORTERÍAS**

Las medidas del campo de juego serán de 15 a 20 metros de largo, y de 10 a 15 metros de ancho.

Se deberán señalar las líneas de 2 metros, 4 metros (penalti), 6 metros y medio campo.

Las porterías medirán de 2 a 2,5 metros de ancho, y de 0,70 a 0,80 metros de alto.

Las porterías podrán flotar sobre el agua o estar ancladas a la pared. En ningún caso deberán estar situadas sobre el bordillo de la piscina.

## BALÓN OFICIAL

La competición se jugará con balón del tamaño 3 (Turbo School o similar). Los clubes garantizarán su buen estado.

## FORMATO DE COMPETICIÓN

Se disputará una primera fase en formato de liga regular a una sola vuelta, en la que cada uno de los 14 equipos participantes disputará un total de 13 partidos a lo largo de 13 jornadas.

El sistema de puntuación será de 3 puntos por la victoria, 1 punto por el empate, y 0 por la derrota. La resolución de posibles empates en la clasificación se regirá bajo los criterios FINA para competiciones en forma de liga a una sola vuelta.

Una vez finalizada la primera fase, se disputarán dos jornadas más en formato de "play-off" para determinar la clasificación final:

- 1ª jornada: se jugarán las semifinales por los puestos del 1º al 4º (1º vs 4º, 2º vs 3º), del 5º al 8º (5º vs 8º, 6º vs 7º), y del 9º al 12º (9º vs 12º, 10º vs 11º).
- 2ª jornada: se disputarán las finales para establecer los puestos desde el 1º hasta el 14º.

Durante los play-offs, los partidos que finalicen con empate y requieran determinar un ganador se resolverán mediante el lanzamiento de 5 penaltis por equipo.

La jornada final del "play-off" podría disputarse en una misma piscina, si existiera la posibilidad, o al menos en varias piscinas que alberguen cada una varios partidos. En caso de no ser así, los partidos se disputarán en la piscina del equipo mejor clasificado.

Todos los equipos disputarán, por tanto, un total de 15 partidos.

## REGLAMENTO DE JUEGO

Se aplicará el reglamento FINA con las siguientes modificaciones:

- 1) El partido durará **6 periodos de 5 minutos a tiempo corrido** (no se detendrá el cronómetro salvo que se produzca alguna incidencia excepcional, y a indicación del árbitro), con 2 minutos de descanso entre cada periodo. Entre la 3ª y la 4ª parte se procederá al cambio de banquillos.
- 2) El tiempo de posesión del balón se detendrá normalmente en todas las paradas del juego, y **se reiniciará a 30" en todos los casos** (después de chut, cambio de posesión, expulsión, etc.).
- 3) **Después de encajar un gol, el equipo que debe poner en juego el balón lo realizará inmediatamente**, cuando todos/as sus jugadores/as hayan regresado a su propia mitad del campo de juego, y desde cualquier punto de dicha mitad, sin necesidad de esperar a que los/as jugadores/as del equipo contrario regresen a su propia mitad del campo.

Los/as jugadores/as del equipo que ha marcado gol (y que pasan a defender) no podrán intervenir en el juego ni recuperar la posesión del balón hasta que hayan regresado a su propia mitad del campo de juego. En caso de hacerlo, serán sancionados/as con expulsión por 20 segundos.

~~No estará permitido lanzar a gol después de falta.~~

~~El portero no podrá lanzar a gol en ningún caso.~~

- 4) No se podrán solicitar tiempos muertos.
- 5) No se podrán realizar cambios de jugadores/as durante el transcurso del juego en los 4 primeros periodos (salvo lesión o acumulación de expulsiones). **Durante el 5º y 6º periodos los cambios se podrán realizar con normalidad y sólo por la zona de reentrada.**
- 6) Todos/as los/as jugadores/as convocados/as y presentes en el acta deberán jugar, al menos, durante un periodo completo, dentro de los cuatro primeros periodos. Se recomienda fomentar la máxima participación de todos/as los/as jugadores/as.
- 7) El/La jugador/a que acumule 3 faltas personales no podrá continuar jugando, y deberá ser sustituido/a.
- 8) El/La jugador/a expulsado/a deberá nadar hasta la zona de expulsión situada detrás de la línea de gol junto a su banquillo, y permanecer en ella durante 20" o hasta que su equipo recupere la posesión de la pelota, o el equipo contrario marque gol. Un/a jugador/a expulsado/a no puede ser sustituido durante los 4 primeros periodos, a no ser que haya acumulado 3 faltas personales.
- 9) El marcador podrá ser manual, aunque se recomienda el uso de marcador electrónico si existe la posibilidad, tanto para indicar el resultado y el tiempo general como para reflejar el tiempo de posesión.
- 10) Si se alcanzara una diferencia de **10** goles a favor de un equipo durante el partido el marcador se bloqueará con el resultado que refleje en ese momento, y sólo se modificará si el equipo que va por detrás en el marcador anota un gol, sumándolo al resultado pero conservando siempre la diferencia de 10 goles a favor del equipo que va por delante si el resultado real registra en ese momento una diferencia de 10 o más goles.

Se seguirá jugando con normalidad y todas las incidencias que acontezcan se anotarán en el acta, incluido el resultado real, pero el resultado final reflejado en el acta y en el marcador nunca será de más 10 de goles de diferencia entre los dos equipos.

## ÁRBITROS y COMPOSICIÓN DE LA MESA

Los partidos estarán dirigidos por un árbitro, que será convocado por el Colegio de Árbitros de la Federación Bizkaina y costeado por la misma. En la jornada de finales de los "play-offs" los partidos podrán estar dirigidos por dos árbitros.

Los árbitros velarán por el correcto cumplimiento del reglamento de la liga, con una labor didáctica y pedagógica en la enseñanza de las reglas básicas del waterpolo. Serán claros y firmes en sus decisiones, y explicarán con igual claridad a los jugadores/as sus acciones si fuera necesario.

La mesa podrá estar compuesta por dos personas designadas por el club que juega como local. Se ruega que las mismas sean competentes y estén capacitadas para realizar el acta y el cronometraje con el máximo rigor. En la jornada de finales de los "play-offs" las mesas podrán ser designadas por el Colegio de Árbitros de la Federación Bizkaina.

En caso de que algún club no disponga de personal para realizar la mesa, deberá notificarlo al Colegio de Árbitros para que convoque a las personas necesarias, que en este caso cobrarán por su labor las tarifas habituales.