

LIGA BIZKAINA ESCOLAR BENJAMÍN MIXTA 2022/23 FEDERACIÓN BIZKAINA DE NATACIÓN



PARTICIPACIÓN

Podrán jugar todos los niños y niñas nacidos/as en 2013 y 2014, según normativa de Deporte Escolar de la Diputación Foral de Bizkaia.

EQUIPOS

Cada equipo estará formado por 4 jugadores/as de campo y un portero/a en el agua, y de 2 a 6 jugadores/as en el banquillo. Es decir, las convocatorias deberán constar de un mínimo de 7 y de un máximo de 11 jugadores/as.

La posición de portero podrá ser ocupada por varios/as jugadores/as diferentes durante el transcurso del partido, con la condición de que los cambios de portero se realicen en los descansos entre periodos e informando de ello al árbitro.

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

TÉCNICOS

No se exigirá una titulación mínima para dirigir equipos benjamines más allá de la licencia de monitor o entrenador escolar, pero sí se recomienda estar en posesión de la licencia federativa como técnico/a 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 las que resulten de dividir la piscina a lo ancho en dos campos iguales (de 12 a 16 metros de largo, y de 9 a 12 metros de ancho, aproximadamente).

Se deberán señalar las líneas de 1,5 metros ("fuera de juego"), 4 metros (penalti) 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, estar ancladas a la pared o estar situadas sobre el bordillo de la piscina si el mismo está al nivel de la lámina de agua. En este último caso, deberán sobresalir hacia el interior de la piscina lo suficiente para que un balón que rebase la línea de gol sobre la superficie del agua lo haga antes de golpear en el bordillo.

BALÓN OFICIAL

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

FORMATO DE COMPETICIÓN

Primera Fase

Se disputará una primera fase en la que los 16 equipos participantes estarán divididos en cuatro grupos (A, B, C y D), con 4 equipos en cada uno de ellos, y repartidos según criterios de nivel competitivo estimado y de edad.

La primera fase se disputará en formato de liga, la cual constará de 3 jornadas. Cada jornada se disputará en 4 sedes o piscinas diferentes, reuniéndose en cada sede los 4 equipos correspondientes a cada grupo y disputándose un total de 6 encuentros en cada sede y jornada. La piscina contará con dos campos de juego y los partidos se disputarán de forma simultánea en cada uno de ellos.

En cada sede y jornada cada equipo disputará 3 partidos, de manera que en la primera fase cada equipo disputará un total de 9 encuentros, lo que equivaldría a una liga a 3 vueltas en la que cada equipo se habrá enfrentado a todos los demás de su mismo grupo en 3 ocasiones.

Segunda Fase

Una vez finalizada la primera fase, se disputará una segunda fase en la que los 16 equipos participantes estarán divididos en cuatro grupos (Grupos A, B, C y D), repartidos de la siguiente forma:

- Grupo A: los equipos clasificados en 1ª y 2ª posición del grupo A, y los equipos clasificados en 1ª y 2ª posición del grupo B en la primera fase.
- Grupo B: los equipos clasificados en 3ª y 4ª posición del grupo A, y los equipos clasificados en 1ª y 2ª posición del grupo C en la primera fase.
- Grupo C: los equipos clasificados en 3ª y 4ª posición del grupo B, y los equipos clasificados en 1ª y 2ª posición del grupo D en la primera fase.
- Grupo D: los equipos clasificados en 3ª y 4ª posición del grupo C, y los equipos clasificados en 3ª y 4ª posición del grupo D en la primera fase.

La segunda fase se disputará en formato de liga, la cual constará de 3 jornadas. Cada jornada se disputará en 4 sedes o piscinas diferentes, reuniéndose en cada sede los 4 equipos correspondientes a cada grupo y disputándose un total de 6 encuentros en cada sede y jornada. La piscina contará con dos campos de juego y los partidos se disputarán de forma simultánea en cada uno de ellos.

En cada sede y jornada cada equipo disputará 3 partidos, de manera que en la primera fase cada equipo disputará un total de 9 encuentros, lo que equivaldría a una liga a 3 vueltas en la que cada equipo se habrá enfrentado a todos los demás de su mismo grupo en 3 ocasiones.

Jornada Final

Formato por determinar.

Sistema de puntuación

Los partidos constarán de 4 periodos de juego, en cada uno de los cuales se repartirá 1 punto que se adjudicará al equipo que anote más goles en ese periodo. En caso de que ambos equipos anoten el mismo número de goles se otorgará 1 punto a cada uno. El vencedor del encuentro será el equipo que sume más puntos al término del mismo. Si ambos equipos acumulan el mismo número de puntos el resultado final del partido será de empate.

El marcador mostrará el tanteo parcial de cada periodo, de manera que el resultado que se reflejará en cada comienzo de periodo será de 0-0. No se mostrará el tanteo global, ni se tendrá en cuenta el mismo para determinar el vencedor del encuentro.

El sistema de puntuación será de 2 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 formato de liga a dos o más vueltas, y si fuera necesario se tendrán en cuenta en primer lugar los resultados por puntos de los encuentros disputados entre los equipos implicados, y posteriormente el tanteo global de goles en dichos encuentros.

En el caso de los encuentros cuyo tiempo reglamentario finalice con empate a puntos y precisen determinar un ganador se resolverán por el sistema de "gol de oro". Se disputará un periodo adicional sin límite de tiempo, y el primer equipo que marque gol será el vencedor del encuentro.

REGLAMENTO DE JUEGO

Se aplicará el reglamento FINA con las siguientes modificaciones:

- 1) **El partido durará 4 periodos de 5 minutos a tiempo corrido** (sin paradas de reloj, salvo circunstancias excepcionales), **con 1 minuto de descanso entre cada periodo.** Los equipos cambiarán de campo entre el segundo y tercer periodo.
- 2) **No habrá tiempo límite de posesión del balón,** aunque los árbitros, a criterio personal, podrán señalar "juego pasivo" contra los equipos que no muestren ninguna intención de atacar.
- 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.
- 4) No se podrán solicitar tiempos muertos.
- 5) **No estará permitido lanzar a gol después de falta.**
- 6) **El portero no podrá lanzar a gol en ningún caso.**
- 7) **No se podrán efectuar cambios de jugadores/as durante el transcurso del juego ni después de cada gol en los 3 primeros periodos** (salvo lesión), pudiéndose realizar sólo en los descansos. Durante el 4º periodo los cambios se podrán efectuar con total libertad después de cada gol, o bien durante el transcurso del juego por la zona de la línea de fondo más próxima al banquillo.
- 8) **Todos/as los/as jugadores/as convocados/as deberán participar en el juego, al menos, durante un tiempo completo dentro de los tres primeros periodos.**

De la misma manera, ningún/a jugador/a de campo podrá estar en el agua durante más de dos tiempos completos dentro de los tres primeros periodos, es decir, deberá permanecer en el banquillo al menos durante

un tiempo completo. El portero queda exento de esta norma. Se recomienda fomentar la máxima participación de todos/as los/as jugadores/as.

- 9) **El/La jugador/a expulsado/a deberá dirigirse a la zona de expulsión (la zona de la línea de fondo más próxima a su banquillo), y no podrá reincorporarse al juego hasta que su equipo recupere la posesión de la pelota o se efectúe un disparo a portería.**
- 10) **No existirá un número límite de expulsiones** que impida seguir participando a un/a jugador/a, aunque el árbitro, a su criterio, podrá excluir del juego a aquellos/as jugadores/as que muestren un comportamiento reiteradamente antideportivo o violento.

ÁRBITROS

Los partidos estarán dirigidos por un árbitro, que será convocado por la Federación Bizkaina y costado por la misma.

Los árbitros velarán por el correcto cumplimiento del reglamento de la competición, 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.

Las mesas estarán compuestas por personas designadas por el club organizador de cada sede. Se ruega que las mismas sean competentes y estén capacitadas para realizar el acta y el cronometraje con el máximo rigor.

Se recomienda que los clubes organizadores dispongan de un marcador que refleje el tiempo de juego restante, visible desde los dos campos de juego, así como de marcadores en cada campo donde se puedan indicar tanto los goles anotados por cada equipo en cada periodo, como los puntos obtenidos en el global del encuentro.