

“FINAL a 6” LIGA BIZKAINA ESCOLAR
BENJAMÍN MIXTA
(XI. SAN JUAN TXAPELKETA)

Sede:

- **Polideportivo Sakoneta**
(Sabino Arana Etorbidea, 77 -- Leioa)

Fecha:

- **Sábado 18 de Junio de 2016**

Horarios:

- **Ronda preliminar: de 10:30 a 11:00 horas**
- **Partidos de exhibición: de 11:05 a 12:10 horas**
- **Semifinales: de 12:15 a 12:45 horas**
- **Finales: de 16:00 a 17:05 horas**
- **Entrega de premios: 17:10 horas**

Categoría:

- **Benjamín Mixta (años 2006 y 2007, y posteriores)**

Equipos participantes:

- **Askartza “Tigers”**
- **Náutica Portuguesa**
- **Askartza “Lions”**
- **Leioa “Mutilak”**
- **Askartza “Monkeys”**
- **Leioa “Neskak”**
- **Eibar’ko Urvat (sólo partidos de exhibición)**
- **Leioa “Txapiroiak” (sólo partidos de exhibición)**

REGLAMENTO DEL TORNEO

Formato de competición:

- **Ronda preliminar:** se disputarán dos cruces (Askartza “Lions” vs Leioa “Neskak”, Leioa “Mutilak” vs Askartza “Monkeys”) cuyos ganadores completarán el cuadro de semifinales, donde ya están previamente

Área de Waterpolo

Federación Bizkaina de Natación



clasificados Askartza "Tigers" y Náutica Portugalete como primero y segundo clasificados de la liga regular de la Liga Bizkaina. Los dos perdedores pasarán directamente a la final por el 5º/6º puesto.

- **Semifinales:** se disputarán dos cruces cuyos perdedores se clasificarán para la final por el 3º/4º puesto, y cuyos ganadores se clasificarán para la final por el 1º/2º puesto.
- **Finales:** se disputarán tres partidos para determinar la clasificación definitiva de los 6 equipos que completan el cuadro de competición.
- **Partidos de exhibición:** se disputarán después de la ronda preliminar y antes de las semifinales, y en ellos participarán los dos equipos exentos de la ronda preliminar en primer lugar, y los dos equipos que no se clasifiquen para las semifinales en segundo lugar. En ambos casos sus rivales serán los equipos Eibar'ko Urbat y Leioa "Txipiroiak".

Los partidos de exhibición no tendrán carácter competitivo y se disputarán de forma paralela a la competición.

Composición de los equipos y participación de jugadores:

- Los equipos estarán formados por jugadores y jugadoras de categoría benjamín (años 2006 y 2007), pudiendo completarlos con niñ@s del año 2008 en caso de no contar con suficientes jugadores/as.
- Los equipos constarán de 5 jugadores/as en el agua (4 y porter@), más otr@s 5 como máximo en el banquillo. Es decir, la convocatoria para cada encuentro no será superior a 10 jugadores/as, independientemente de que los equipos puedan contar con más jugadores/as para el resto de partidos.
- Los equipos deberán contar con un mínimo de 6 jugadores/as en la competición. En el caso de contar con 6, 7, 8, 9 ó 10 jugadores/as, todos ellos deberán participar en todos los partidos. No se limita el número máximo de jugadores/as, pero sí se debe tener en cuenta que un máximo de 10 jugadores/as podrán participar en cada partido.
- Cada jugador/a tendrá asignado un número de gorro al inicio del torneo, y deberá mantenerlo a lo largo de la competición (sólo podrá cambiarlo en caso de una sustitución portero/jugador).
- Tod@s l@s jugadores/as convocad@s deberán participar en el juego, al menos, durante un tiempo completo dentro de los tres primeros periodos. No será obligatorio, en cambio, que tod@s l@s jugadores/as convocad@s descansen al menos durante un tiempo completo dentro de los tres primeros periodos.

Área de Waterpolo

Federación Bizkaina de Natación



- 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.
- Cada equipo deberá acudir con dos juegos de gorros, uno blanco y otro azul, ya que la organización no asegura disponer de los suficientes juegos de gorros para atender las posibles necesidades que surjan durante los partidos. En todo caso, los equipos que figuran en el calendario como local jugarán con gorro blanco, y los que aparecen como visitante jugarán con gorro azul.

Reglas de juego:

- Las dimensiones del campo serán de 12,5 m x 10 m (aproximadamente), con porterías pequeñas (2,00 m x 0,8 m). Se disputarán dos partidos de forma simultánea, excepto en el caso de la final por el 1º/2º puesto.
- Las porterías estarán situadas sobre el bordillo de la piscina, sobresaliendo hacia el interior de la misma lo suficiente para que un balón que rebasa la línea de gol sobre la superficie del agua lo haga antes de golpear en el bordillo.
- Se señalarán las líneas de 2 metros, 4 metros (penalti) y medio campo.
- Se jugará con balones Turbo WP-3 "School"
- No está permitido el lanzamiento de falta directa desde ningún punto del campo. Los porteros no podrán lanzar a gol desde su propia portería.
- 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.
- No se podrán solicitar tiempos muertos.
- 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 regresar al juego hasta que su equipo recupere la posesión o se efectúe un disparo a portería.
- 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.

- Los restantes aspectos se regirán según la normativa general.

Duración de los partidos y sistema de puntuación:

- Los partidos constarán de 4 periodos de 5 minutos a tiempo corrido, con 1 minuto de descanso entre cada periodo. Los equipos cambiarán de campo entre el segundo y tercer periodo.
- En cada uno de los 4 periodos de juego se repartirán 2 puntos que se adjudicarán 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.
- En caso de empate al final del encuentro, el ganador se decidirá por el sistema de "gol de oro": el partido se prolongará hasta que uno de los dos equipos marque, y éste será el vencedor. En los partidos de exhibición no se aplicará esta norma.

OTROS ASPECTOS

Arbitrajes

Serán llevados a cabo con la inestimable colaboración de árbitros pertenecientes al Colegio Bizkaino de Árbitros y poseedores del título de Árbitro Territorial Vasco.

Los auxiliares de mesa serán jugadores/as de categorías del club Leioa Waterpolo.

Trofeos

Habrán trofeos para los tres primeros clasificados, que se entregarán al término de la competición.