

LIGA BIZKAINA ESCOLAR BENJAMÍN MIXTA 2017/18 FEDERACIÓN BIZKAINA DE NATACIÓN



PARTICIPACIÓN

Podrán jugar todos los niños y niñas nacidos/as en 2008, 2009 y años posteriores (hasta 2010), 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 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 2 metros, 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 borde 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 rebasa la línea de gol sobre la superficie del agua lo haga antes de golpear en el borde.

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 14 equipos participantes estarán divididos en tres grupos (A, B y C), con 5 equipos en los grupos A y C, y 4 en el grupo B, y repartidos según criterios de distribución equitativa de equipos del mismo club y clasificatorios de la temporada 2016/17.

La primera fase se disputará en formato de liga, la cual constará de 3 jornadas. Cada jornada se disputará en 3 sedes o piscinas diferentes, reuniéndose en cada sede los 4 ó 5 equipos correspondientes a cada grupo y disputándose un total de 6 encuentros en cada sede y jornada, excepto en la 2ª jornada de los grupos A y C, en la que se disputarán 8 encuentros en sus respectivas sedes. 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 de los grupos A y C cada equipo disputará 2, 3 ó 4 partidos, según lo que determine el calendario, de manera que en la primera fase cada equipo disputará un total de 8 encuentros, lo que equivaldría a una liga a 2 vueltas en la que cada equipo se habrá enfrentado a todos los demás de su mismo grupo en 2 ocasiones.

En cada sede y jornada del grupo B 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 14 equipos participantes estarán divididos en tres grupos (Grupos del 1º al 5º, del 6º al 10º, y del 11º al 14º), repartidos de la siguiente forma:

- Grupo del 1º al 5º: los tres equipos clasificados en 1ª posición, y los dos mejores* equipos clasificados en 2ª posición de los grupos A, B y C en la primera fase.
- Grupo del 6º al 10º: el peor* equipo clasificado en 2ª posición, los tres equipos clasificados en 3ª posición, y el mejor* clasificado en 4ª posición de los grupos A, B y C en la primera fase.
- Grupo del 11º al 14º: los dos peores* equipos clasificados en 4ª posición, y los dos equipos clasificados en 5ª posición de los grupos A, B y C en la primera fase.

(Para determinar el orden de los equipos clasificados en la misma posición en diferentes grupos durante la primera fase se tendrá en cuenta el coeficiente que resulte de dividir el número de puntos obtenidos entre el número de encuentros disputados, quedando los equipos ordenados de mayor a menor coeficiente. En caso de empate en el coeficiente se tendrá en cuenta el balance de puntos a favor y en contra obtenido en los partidos disputados.)*

La segunda fase se disputará en formato de liga, la cual constará de 3 jornadas. Cada jornada se disputará en 3 sedes o piscinas diferentes, reuniéndose en cada sede los 4 ó 5 equipos correspondientes a cada grupo y disputándose un total de 6 encuentros en cada sede y jornada, excepto en la 2ª jornada de los grupos del 1º al 5º y del 6º al 10º, en la que se disputarán 8 encuentros en sus respectivas sedes. 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 de los grupos del 1º al 5º y del 6º al 10º cada equipo disputará 2, 3 ó 4 partidos, según lo que determine el calendario, de manera que en la segunda fase cada equipo disputará un total de 8 encuentros, lo que equivaldría a una liga a 2 vueltas en la que cada equipo se habrá enfrentado a todos los demás de su mismo grupo en 2 ocasiones.

En cada sede y jornada del grupo del 11º al 14º cada equipo disputará 3 partidos, de manera que en la primera fase cada equipo habrá disputado 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 la **Jornada Final** los encuentros cuyo tiempo reglamentario finalice con empate a puntos 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) No se podrán solicitar tiempos muertos.
- 4) No estará permitido lanzar a gol después de falta.
- 5) El portero no podrá lanzar a gol en ningún caso.
- 6) 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.
- 7) 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.

- 8) 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 de la pelota o se efectúe un disparo a portería.
- 9) 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.