LIGA BIZKAINA ESCOLAR
BENJAMÍN MIXTA 2026/27
FEDERACIÓN BIZKAINA DE NATACIÓN

PARTICIPACIÓN

Podrán jugar todos los niños y niñas nacidos/as en 2017 y 2018, 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 de acuerdo a sus necesidades.

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 señalizar las líneas de **1,5 metros** ("fuera de juego"), **3,5 metros** (penalti) y medio campo, **así como el área de gol** (señalizaciones de 2 metros respecto de los palos de las porterías).

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

Se disputará una única fase en la que los 9 equipos participantes estarán divididos en dos grupos (A y B), con 4 equipos en el grupo A y 5 equipos en el grupo B, y repartidos según criterios de nivel competitivo estimado y de edad.

La competición se desarrollará en formato de liga, la cual constará de 7 jornadas. Cada jornada se disputará en 2 sedes o piscinas diferentes, reuniéndose en cada sede los 4-5 equipos correspondientes a cada grupo y disputándose un total de 6-8 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.

Grupo A

En cada jornada del grupo A cada equipo disputará 3 partidos, de manera que en el total de la competición cada conjunto disputará un total de 21 encuentros, lo que equivaldría a una liga a 7 vueltas en la que cada equipo se habrá enfrentado a todos los demás de su mismo grupo en 7 ocasiones.

Grupo B

En cada jornada del grupo B cada equipo disputará 2-3-4 partidos, según lo que determine el calendario, de manera que en el total de la competición cada conjunto disputará un total de 20 encuentros, lo que equivaldría a una liga a 5 vueltas en la que cada equipo se habrá enfrentado a todos los demás de su mismo grupo en 5 ocasiones.

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 señalizar "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 costeado 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.

BIZKAIKO ESKOLARTEKO BENJAMINEN LIGA MISTOA 2026/27

BIZKAIKO IGERIKETA FEDERAZIOA

PARTE HARTZEA

2017an eta 2018an jaiotako haur guztiek jokatu ahal izango dute, Bizkaiko Foru Aldundiaren Eskola Kirolaren araudiaren arabera.

TALDEAK

Talde bakoitza 4 zelaiko jokalari eta atezain batekin osatuta egondo dira uretan, eta 2-6 jokalariekin aulkian. Hau da, deialdietan gutxienez 7 jokalari eta gehienez 11 egon beharko dira.

Atezainaren posizioa jokalari desberdinek bete ahal izango dute partidan zehar, baldin eta atezainaren aldaketak denboraldien arteko atsedenaldietan egiten badira eta horren berri epaileari ematen bazaio.

Klub bakoitzak egoki iritzitako talde kopurua inskribatu ahal izango du, bere beharren arabera.

TEKNIKARIAK

Eskolako monitore edo entrenatzailearen lizentziaz gain, ez da gutxieneko titulaziorik eskatuko benjamin-taldeak zuzentzeko, baina federazio-lizentzia izatea gomendatzen da, teknikari edo waterpolo-jokalari gisa.

Era berean, klubei gomendatzen zaie talde horiek teknikoki ez ezik, hezitzaile gisa ere trebatuta dauden pertsonengan gidatzeko ardura jartzea.

ZELAIA ETA PORTERIAK

Joko-zelaiaren neurriak igerilekuaren zabalera bi eremu berdinetan banatzearen ondoriozkoak izango dira (12 eta 16 metro bitarteko luzera eta 9 eta 12 metro bitarteko zabalera, gutxi gorabehera).

1,5 metroko ("jokoz kanpo"), 3,5 metroko (penaltia) eta zelai erdiko lerroak seinaleztatu beharko dira, baita gol-eremua ere (2 metroko seinaleak ateetako makilekiko).

Ateek 2 eta 2,5 metro arteko zabalera izango dute, eta 0,70 eta 0,80 metro arteko altuera.

Porteriak ur gainean flotatu ahal izango dira, horman ainguratuta egon edo igerilekuaren zintarriaren gainean egon, ur-laminaren mailan badago. Azken kasu horretan, igerileku barrurantz irten beharko dute, gol-lerroa ur gainean gainditzen duen baloi batek zintarrian jo aurretik egin dezan.

BALOI OFIZIALA

Lehiaketa 3 tamainako baloiarekin jokatuko da (Turbo School edo antzekoa). Klubek egoera onean daudela bermatuko dute.

LEHIAKETA FORMATUA

Fase bakar batean parte hartuko duten 9 taldeak bi multzotan banatuta egongo dira (A eta B), 4 talde A multzoan eta 5 talde B multzoan, eta zenbatetsitako lehia- eta adin-mailaren irizpideen arabera banatuta.

Lehiaketa liga formatuan egingo da, eta 7 jardunaldi izango ditu. Jardunaldi bakoitza 2 egoitza edo igerileku desberdinetan jokatuko da, egoitza bakoitzean talde bakoitzari dagozkion 4-5 taldeak bilduko dira eta guztira 6-8 partida jokatuko dira egoitza eta jardunaldi bakoitzean. Igerilekuak bi joko-zelai izango ditu, eta partida bakoitza aldi berean jokatuko da.

A taldea

A multzoko jardunaldi bakoitzean talde bakoitzak 3 partida jokatuko ditu, eta, beraz, multzo bakoitzak guztira 21 partida jokatuko ditu, hau da, 7 itzulira dagoen liga bat, non talde bakoitzak 7 aldiz jokatuko duen talde bereko beste guztien aurka.

B taldea

B multzoko jardunaldi bakoitzean talde bakoitzak 2-3-4 partida jokatuko ditu, egutegiak zehazten duenaren arabera. Horrela, multzo bakoitzak guztira 20 partida jokatuko ditu, hau da, 5 itzulira dagoen liga bat. Liga horretan, talde bakoitzak 5 aldiz jokatuko du talde bereko beste guztien aurka.

Puntuazio-sistema

Partidek 4 joko-aldi izango dituzte, eta horietako bakoitzean puntu 1 banatuko da, aldi horretan gol gehien sartzen dituen taldeari esleituko zaiona. Bi taldeek gol kopuru bera sartzen badute, bakoitzari puntu 1 emango zaio. Partida amaitzean puntu gehien batzen dituen taldeak irabaziko du. Bi taldeek puntu kopuru bera lortzen badute, partidaren azken emaitza berdinketakoa izango da.

Markagailuak aldi bakoitzaren zati bat lehentasunez erosteko aukera erakutsiko du. Horrela, epealdiaren hasiera bakoitzean islatuko den emaitza 0-0 izango da. Ez da tanteo orokorra erakutsiko, eta ez da kontuan hartuko neurketaren irabazlea erabakitzeko.

Puntuazio-sistema 2 puntukoa izango da garaipenagatik, puntu 1ekoa berdinketagatik eta 0koa porrotagatik. Sailkapenean egon daitezkeen berdinketak ebazteko, FINA irizpideak erabiliko dira bi itzuli edo gehiagoko liga formatuko lehiaketetarako, eta, beharrezkoa izanez gero, lehenik eta behin, inplikatutako taldeen artean jokatutako partidetako puntukako emaitzak hartuko dira kontuan, eta, ondoren, partida horietako gol tanteo globala.

Arauzko denbora puntu-berdinketarekin amaitu eta irabazle bat zehaztu behar duten neurketen kasuan, "urrezko golaren" sistemaren bidez ebatziko dira. Denbora mugarik gabeko denboraldi gehigarri bat jokatuko da, eta gola sartzen duen lehen taldea izango da partidako garailea.

JOKOAREN ARAUDIA

FINA erregelamendua aplikatuko da, honako aldaketa hauekin:

1) Partidak 5 minutuko 4 aldi iraungo du denbora jarraituan (erloju-geldialdirik gabe, salbuespenezko egoeretan izan ezik), eta minutu bateko atsedenaldia izango da aldi bakoitzaren artean. Taldeek eremua aldatuko dute bigarren eta hirugarren aldien artean.

2) Ez da egongo baloia edukitzeko epemugarik, baina arbitroek, irizpide pertsonalaren arabera, erasotzeko asmorik erakusten ez duten taldeen aurkako "joko pasiboa" seinaleztatu ahal izango dute.

3) Gol bat jaso ondoren, baloia jokoan jarri behar duen taldeak berehala egingo du, bere jokalari guztiak bere joko-zelaiaren erdira itzuli direnean, eta erdi horretako edozein puntutatik, kontrako taldeko jokalariak zelaiaren erdira itzuli arte itxaron beharrik gabe.

Gola sartu duten (eta defendatzera pasatzen diren) jokalariek ezin izango dute jokoan esku hartu, ezta baloiaren jabetza berreskuratu ere, euren zelaiaren erdira itzuli arte. Hala eginez gero, kanporatu egingo dituzte.

4) Ezin izango da hutsunerik eskatu.

5) Falta egin ondoren ezin izango da golera jaurti.

6) Atezainak ezin izango du golera jaurti.

7) Jokalariak ezin izango dira aldatu jokoan zehar, ezta gol bakoitzaren ondoren ere, lehen 3 aldietan (lesiorik izan ezean), eta atsedenaldietan bakarrik egin ahal izango da. 4. aldian zehar, aldaketak askatasun osoz egin ahal izango dira gol bakoitzaren ondoren, edo jokoak dirauen bitartean, aulkitik gertuen dagoen atzealdeko marratik.

8) Deitutako jokalari guztiek gutxienez denbora oso batez parte hartu beharko dute jokoan, lehenengo hiru aldietan.

Era berean, zelaiko jokalaririk ezin izango da uretan egon bi denbora oso baino gehiagoz lehenengo hiru aldietan, hau da, aulkian egon beharko du gutxienez denbora oso batez. Atezaina arau honetatik salbuetsita dago. Jokalari guztien parte-hartze handiena sustatzea gomendatzen da.

9) Kanporatutako jokalaria kanporatze-aldera joan beharko da (bere aulkitik gertuen dagoen atzeko lerroko aldera), eta ezin izango da jokora itzuli bere taldeak pilotaren jabetza berreskuratu arte edo atezaindegira tiro egin arte.

10) Ez da egongo jokalari bati parte hartzen jarraitzea eragozten dion kanporatzeen gehienezko kopururik; hala ere, arbitroak, bere irizpidearen arabera, jokotik kanpo utz ditzake behin eta berriz kirolaren aurkako edo indarkeriazko jokabidea erakusten duten jokalariak.

ARBITROAK

Partidak epaile batek zuzenduko ditu, Bizkaiko Federazioak deituko ditu eta Federazioak ordainduko ditu.

Arbitroek lehiaketaren araudia behar bezala betetzen dela zainduko dute, waterpoloaren oinarrizko arauen irakaskuntzan lan didaktikoa eta pedagogikoa eginez. Erabakiak argiak eta irmoak izango dira, eta jokalariei argi eta garbi azalduko dizkiete beren ekintzak, beharrezkoa izanez gero.

Mahaiak egoitza bakoitzeko klub antolatzaileak izendatutako pertsonek osatuko dituzte. Akta eta kronometrajea ahalik eta zorroztasun handienarekin egiteko eskumena eta gaitasuna izatea eskatzen da.

Klub antolatzaileek gainerako joko-denbora islatuko duen markagailu bat izatea gomendatzen da, bi joko-zelaietatik ikusteko modukoa, bai eta eremu bakoitzeko markagailuak ere, non talde bakoitzak aldi bakoitzean sartutako golak zein neurketan lortutako puntuak adierazi ahal izango diren.