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

PARTICIPACIÓN

Podrán jugar todos los niños y niñas nacidos/as en 2015, 2016 y años posteriores (hasta 2018), 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 5 jugadores/as de campo y un/a portero/a en el agua, y de 3 a 8 jugadores/as en el banquillo. Es decir, las convocatorias deberán constar de un mínimo de 9 y de un máximo de **14 jugadores/as.**

El/La portero/a podrá ceder su puesto a cualquier jugador/a de campo durante el encuentro, con la única condición de que el cambio de gorro se realice durante uno de los descansos.

Cada club podrá inscribir el número de equipos que considere oportuno de acuerdo a sus necesidades, pero teniendo en cuenta que ningún jugador podrá participar en dos equipos diferentes durante el transcurso de la temporada.

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 16 a 20 metros de largo, y de 10 a 12 metros de ancho.

Se deberán señalizar las líneas de **2 metros, 4 metros** (penalti), **5 metros** (tiro libre) 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 0,90 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

La competición constará de DOS fases:

- **FASE LIGA**

  Los equipos se distribuirán en un ÚNICO grupo. La competición tendrá un formato de liga regular a una sola vuelta, en la que cada uno de los 13 equipos participantes disputará un total de 12 partidos a lo largo de 13 jornadas (en cada jornada descansará un equipo).

  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.

- **PLAY-OFF**

  Se disputarán enfrentamientos directos para establecer la clasificación final. El equipo mejor clasificado en la liga regular jugará como local.

1º vs 2º	**7º vs 8º**
3º vs 4º	**9º vs 10º**
5º vs 6º	**11º vs 12º**

  En caso de empate al finalizar el tiempo reglamentario se efectuará una tanda de penaltis con tres lanzamientos por cada equipo. Si persiste el empate, ambos equipos continuarán lanzando penaltis alternativamente hasta que uno falle y el otro marque.

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 **1 minuto y 30 segundos 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 28”/18” según corresponda en cada caso de la normativa.**

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 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 por la zona de sustitución rápida.**

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 **podrá reincorporarse al juego inmediatamente una vez que su cabeza haya emergido dentro de dicha zona,** todo ello sin levantar la corchera ni producir movimientos en la alineación de la portería.

9) Un/a jugador/a expulsado/a no puede ser sustituido durante los 4 primeros periodos, a no ser que haya acumulado 3 faltas personales.

10) 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.

11) 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.

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.

BIZKAIKO ESKOLARTEKO KIMUEN LIGA MISTOA 2026/27

BIZKAIKO IGERIKETA FEDERAZIOA

PARTE HARTZEA

2015., 2016. eta ondorengo urteetan (2018. urtera arte) jaiotako haur guztiek jokatu ahal izango dute, Bizkaiko Foru Aldundiaren Eskola Kirolaren araudiaren arabera, beren adinagatik legokiekeena baino goragoko mailetan parte hartzen duten jokalariei dagokienez.

TALDEAK

Talde bakoitza 5 zelaiko jokalari eta atezain batekin osatuta egongo da uretan, eta 3-8 jokalariekin aulkian. Hau da, deialdietan gutxienez 9 eta gehienez 14 jokalari egon beharko dira.

Atezainak zelaiko edozein jokalariri utzi ahal izango dio bere postua partidan zehar, baldintza bakar batekin: txanoa atsedenaldietako batean aldatzea.

Klub bakoitzak bere beharren arabera egoki iritzitako talde kopurua inskribatu ahal izango du, baina kontuan hartuta jokalari batek ere ezingo duela bi taldetan parte hartu denboraldian zehar.

KIROLARIEN ZERRENDA

Talde bakoitzak kirolarien zerrenda bat izango du, behar bezala eguneratua, eta idazkaritza-mahaian aurkeztuko da alderdi bakoitzaren aurretik.

Lehiaketaren antolakuntzak zerrenda horren kopia zuri bat bidaliko die taldeei. Zerrenda hori lehiaketa hasi baino lehen bete beharko da, eta antolakuntzari bidali beharko zaio, baita lehiaketan zehar ere, zerrenda horretan altak erregistratzen badira.

TEKNIKARIAK

Eskola-monitore edo -entrenatzailearen lizentziaz gain, ez da gutxieneko titulaziorik eskatuko kimu-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 16 eta 20 metro bitartekoak eta 10 eta 12 metro bitartekoak izango dira.

2 metro, 4 metro (penaltia), 5 metro (jaurtiketa librea) eta zelai erdiko lerroak seinaleztatu beharko dira, baita gol-eremua ere (ateetako makilekiko 2 metroko seinaleak).

Ateek 2 eta 2,5 metro arteko zabalera izango dute, eta 0,70 eta 0,90 metro arteko altuera.

Porteriak ur gainean edo horman ainguratuta egon daitezke. Inola ere ez dira egongo igerilekuaren zintarriaren gainean.

BALOI OFIZIALA

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

LEHIAKETA FORMATUA

Lehiaketak BI fase izango ditu:

• LIGA FASEA

Taldeak talde BAKARREAN banatuko dira. Lehiaketak liga erregularreko formatua izango du, itzuli bakarrera, eta parte hartzen duten 13 taldeetako bakoitzak 12 partida jokatuko ditu guztira 13 jardunalditan zehar (jardunaldi bakoitzean talde batek atseden hartuko du).

Puntuazio-sistema 2 puntukoa izango da garaipenagatik, puntu 1ekoa berdinketagatik eta 0koa porrotagatik.

Sailkapenean berdinketarik gertatuz gero, FINA irizpideen arabera ebatziko da.

• PLAY-OFF

Azken sailkapena lortzeko norgehiagoka zuzenak jokatuko dira. Liga erregularrean ondoen sailkatuta dagoen taldeak etxean jokatuko du.

1.a vs 2.a
3.a vs 4.a
5.a vs 6.a
7. vs 8.
9. vs 10.
11. vs 12.

Arauzko denbora amaitzean berdinketa gertatuz gero, penalti-txanda bat egingo da, eta talde bakoitzak hiru jaurtiketa egingo ditu. Berdinketak jarraitzen badu, bi taldeek penaltiak jaurtitzen jarraituko dute, batak huts egin eta besteak gola sartu arte.

JOKOAREN ARAUDIA

FINA erregelamendua aplikatuko da, honako aldaketa hauekin:

1) Partidak 5 minutuko 6 aldi iraungo du denbora jarraituan (kronometroa ez da gelditukо aparteko gorabeheraren bat gertatzen ez bada, eta arbitroak hala eskatuta), eta minutu bat eta 30 segundoko atsedenaldia izango da aldi bakoitzaren artean. 3. eta 4. zatien artean, aulkiak aldatuko dira.

2) Baloiaren jabetza-denbora jokoaren geldialdi guztietan gelditukо da normalean, eta 28 ""/18 "-ra berrabiaraziko da, araudiaren kasu bakoitzean dagokionaren arabera.

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) Ezin izango da jokalari-aldaketarik egin lehen 4 aldietan (lesiorik edo kanporatze-pilaketarik ez badago). 5. eta 6. aldietan aldaketak normaltasunez egin ahal izango dira ordezkapen azkarreko zonagatik.

6) Aktan agertzen diren jokalari guztiek, gutxienez, denboraldi oso batean jokatu beharko dute, lehenengo lau aldietan. Jokalari guztien parte-hartze handiena sustatzea gomendatzen da.

7) 3 falta pertsonal egiten dituen jokalariak ezin izango du jokatzen jarraitu, eta ordezkatu egin beharko da.

8) Kanporatutako jokalariak bere aulkiaren ondoan dagoen gol-lerroaren atzeko kanporatze-alderaino igeri egin beharko du, eta berehala itzuli ahal izango da jokora bere burua eremu horren barruan azaleratu ondoren, kortxera altxatu gabe eta atezainaren lerrokaduran mugimendurik eragin gabe.

9) Kanporatutako jokalari bat ezin da ordezkatu lehen 4 aldietan, salbu eta 3 falta pertsonal pilatu baditu.

10) Markagailua eskuz egin ahal izango da, baina aukera badago, markagailu elektronikoa erabiltzea gomendatzen da, bai emaitza eta denbora orokorra adierazteko, bai edukitze-denbora islatzeko.

11) Partidan zehar talde baten alde 10 goleko aldea lortzen bada, markagailua blokeatu egingo da une horretan islatzen duen emaitzarekin, eta soilik aldatuko da atzetik doan taldeak gol bat idazten badu markagailuan, emaitzari gehituz, baina beti aurretik doan taldearen alde 10 goleko aldea mantenduz, baldin eta benetako emaitzak une horretan 10 goleko edo gehiagoko aldea erregistratzen badu.

Normaltasunez jokatzen jarraituko da, eta gertatzen diren gorabehera guztiak aktan jasoko dira, benetako emaitza barne, baina aktan eta markagailuan adierazitako azken emaitza ez da inoiz 10 goleko aldea baino handiagoa izango bi taldeen artean.

ARBITROAK ETA MAHAIAREN OSAERA

Partidak epaile batek zuzenduko ditu, eta Bizkaiko Federazioko Epaileen Elkargoak deituko ditu.

Arbitroek ligaren 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.

Bertan jokatzen duen klubak izendatutako bi pertsonak osatu ahal izango dute mahaia. Akta eta kronometrajea ahalik eta zorroztasun handienarekin egiteko eskumena eta gaitasuna izatea eskatzen da.