

## SISTEMAS COMPETICIÓN LIGAS WATER-POLO

Tempada 2008 - 2009 - Circular 08-40

### MODELO 1.

Para dous equipos inscritos (Dobre Volta)

EQUIPOS INSCRITOS	SISTEMA DE XOGO
2	A-B

Observacións: En caso de empate se disputará unha prorroga de 6 minutos dividida en 2 cuartos de 3 minutos de xogo efectivo e con 2 minutos de descanso entre cuartos. Se unha vez finalizada prorróga persistise o empate no marcador lanzaranse 5 penaltis por equipo.

### MODELO 2.

Para tres equipos inscritos (Dobre Volta)

EQUIPOS INSCRITOS	SISTEMA DE XOGO	ENCUNTROS
3	LIGUIÑA	A-B-C

FINAL	1º CLASIFICADO-2º CLASIFICADO
-------	-------------------------------

Observacións: En caso de empate se disputará unha prorroga de 6 minutos dividida en 2 cuartos de 3 minutos de xogo efectivo e con 2 minutos de descanso entre cuartos. Se unha vez finalizada prorróga persistise o empate no marcador lanzaranse 5 penaltis por equipo.

### MODELO 3.

Para catro equipos inscritos (Dobre Volta)

EQUIPOS INSCRITOS	SISTEMA DE XOGO	ENCUNTROS
4	LIGUIÑA	A-B-C-D

3º E 4º POSTO	3º CLASIFICADO-4º CLASIFICADO DA LIGUIÑA
1º E 2º POSTO	1º CLASIFICADO-2º CLASIFICADO DA LIGUIÑA

Observacións: En caso de empate se disputará unha prorroga de 6 minutos dividida en 2 cuartos de 3 minutos de xogo efectivo e con 2 minutos de descanso entre cuartos. Se unha vez finalizada prorróga persistise o empate no marcador lanzaranse 5 penaltis por equipo.

## MODELO 4.

Para cinco equipos inscritos (Dobre Volta)

EQUIPOS INSCRITOS	SISTEMA DE XOGO	ENCONTROS
5	LIGUIÑA	A-B-C-D-E

### Observacións:

En caso de empate se disputará unha prorroga de 6 minutos dividida en 2 cuartos de 3 minutos de xogo efectivo e con 2 minutos de descanso entre cuartos. Se unha vez finalizada prorróga persistise o empate no marcador lanzaranse 5 penaltis por equipo.

## MODELO 5.

Para seis equipos inscritos

Neste tipo de Modelo poderanse utilizar 2 opcións. Unha primeira Tipo Liguña (todos contra todos) e un segundo Tipo Grupos (sen cabezas de serie).

### OPCION 1

EQUIPOS INSCRITOS	SISTEMA DE XOGO	ENCONTROS
6	LIGUIÑA	A-B-C-D-E-F

### Observacións:

En caso de empate se disputará unha prorroga de 6 minutos dividida en 2 cuartos de 3 minutos de xogo efectivo e con 2 minutos de descanso entre cuartos. Se unha vez finalizada prorróga persistise o empate no marcador lanzaranse 5 penaltis por equipo.

### OPCION 2

EQUIPOS INSCRITOS	SISTEMA DE XOGO	GRUPO	
		A	
6	Grupos	B EQUIPO 1	EQUIPO 4
		EQUIPO 2	EQUIPO 5
		EQUIPO 3	EQUIPO 6

### FASE PRELIMINAR

ENCONTROS	EQUIPO 1-EQUIPO 2
	EQUIPO 4-EQUIPO 5
	EQUIPO 1-EQUIPO 3
	EQUIPO 4-EQUIPO 6
	EQUIPO 2-EQUIPO 3
	EQUIPO 5-EQUIPO 6

**FASE FINAL**

5º E 6º POSTO	3º CLASIFICADO GRUPO A-3º CLASIFICADO GRUPO B
3º E 4º POSTO	2º CLASIFICADO GRUPO A-2º CLASIFICADO GRUPO B
1º E 2º POSTO	1º CLASIFICADO GRUPO A-1º CLASIFICADO GRUPO B

Este sistema de xogo require que exista un sorteo previo para encadrar aos equipos nos grupos correspondentes polo tanto este será público e comunicarse a todos os Clubs para o seu coñecemento e efectos oportunos.

**Observacións:**

En caso de empate se disputará unha prorroga de 6 minutos dividida en 2 cuartos de 3 minutos de xogo efectivo e con 2 minutos de descanso entre cuartos. Se unha vez finalizada prorróga persistise o empate no marcador lanzaranse 5 penaltis por equipo.

**MODELO 6.**

No caso excepcional de que unha vez finalizado o período de inscrición o resultado fose de 7 equipos participantes, permitirase a inclusión dun terceiro equipo por club que o solicite en tempo e forma á Federación para completar así un número par.

Neste tipo de modelo poderanse utilizar 2 opcións. Unha primeira Tipo Liguña (todos contra todos) e un segundo Tipo Grupos (sen cabezas de serie).

**OPCION 1**

EQUIPOS INSCRITOS	SISTEMA DE XOGO	ENCUNTROS
8, 10, 12	LIGUÑA	A-B-C-D-E-F-G-H-I-J

**Observacións:**

En caso de empate se disputará unha prorroga de 6 minutos dividida en 2 cuartos de 3 minutos de xogo efectivo e con 2 minutos de descanso entre cuartos. Se unha vez finalizada prorróga persistise o empate no marcador lanzaranse 5 penaltis por equipo.

**OPCION 2**

EQUIPOS INSCRITOS	SISTEMA DE XOGO	GRUPOS	
A-B-C-D-E-F-G-H	GRUPOS	A	
		B EQUIPO A EQUIPO	E
		EQUIPO B	EQUIPO F
		EQUIPO C	EQUIPO G
		EQUIPO D	EQUIPO H

Se houberen máis de 8 equipos poderíanse ir montando grupos de 5 ou 6 equipos por grupo.

## FASE PRELIMINAR

Os partidos disputaríanse tipo LIGUIÑA entre os equipos do mesmo GRUPO a dobre volta (local-visitante). Os campións de cada Grupo xogarían un PLAY-OFF polo título. O número de partidos do play-off decidirase antes do inicio de cada tempada en función do calendario oficial de wáter-polo.

## MODELO 7.

Sistema de Competición tipo CONCENTRACIÓNS.

Durante 1 día concentrarse todos os equipos galegos dunha categoría e disputar os encontros.

## OBSERVACIÓNS:

O tempo de duración dos encontros serán os seguintes:

CATEGORIA ABOLUTA: 8 MINUTOS

CATEGORIA XUVENIL: 7 MINUTOS

CATEGORIA INFANTIL: 6 MINUTOS

CATEGORIA ALEVIN: 5 MINUTOS

Cuartos:

CATEGORIA ABOLUTA: 4

CATEGORIA XUVENIL: 4

CATEGORIA INFANTIL: 2

CATEGORIA ALEVIN: 2

Os descansos entre cuartos:

CATEGORIA ABSOLUTA: 2, 5, 2 MINUTOS DE DESCANSO

CATEGORIA XUVENIL: 2, 5, 2 MINUTOS DE DESCANSO

CATEGORIA INFANTIL: 5 MINUTOS DE DESCANSO

CATEGORIA ALEVIN: 5 MINUTOS DE DESCANSO

Partidos a Dobre Volta (Local-Visitante en función do sorteo)

A Coruña, 27 de Xuño de 2008

Secretaría Xeral FEGAN