

SISTEMAS COMPETICIÓN LIGAS WATER-POLO

Tempada 2010 - 2011. Circular 10-43.

MODELO 1.

Para dous equipos inscritos (Dobre Volta)

EQUIPOS INSCRITOS	SISTEMA DE XOGO
2	A-B

Observacións:

En caso de empate disputarase 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 prorroga 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 disputarase 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 prorroga 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 prorroga persistise o empate no marcador, lanzaranse 5 penaltis por equipo.

MODELO 4.

Para cinco equipos inscritos (Dobre Volta)

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

Observacións:

En caso de empate disputarase 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 prorroga persistise o empate no marcador lanzaranse 5 penaltis por equipo.

MODELO 5.

Para seis equipos inscritos

Neste tipo de Modelo utilizarase un sistema Tipo Liguña (todos contra todos).

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 prorroga 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, permitírase a inclusión dun terceiro equipo por clube que o solicite en tempo e forma á Federación para completar así un número par.

Neste tipo de Modelo utilizarase un sistema Tipo Liguña (todos contra todos).

OPCIÓN 1

EQUIPOS INSCRITOS	SISTEMA DE XOGO	ENCONTROS
7-8	LIGUIÑA	A-B-C-D-E-F-G-H

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 prorroga persistise o empate no marcador, lanzaranse 5 penaltis por equipo.

MODELO 7.

Para un número de equipos inscritos superior a 8, haberá un modelo de liga todos contra todos, en dúas divisións (segundo o número de equipos en cada división acudir aos sistemas dos modelos anteriores).

A formación de cada división farase segundo a clasificación do ano anterior.

OBSERVACIÓNS:

O tempo de duración dos encontros serán os seguintes:

CATEGORIA ABOLUTA: 8 MINUTOS

CATEGORIA XUVENIL: 7 MINUTOS

CATEGORIA CADETE: 6 MINUTOS

CATEGORIA INFANTIL: 5 MINUTOS

CATEGORIA ALEVIN: 4 MINUTOS

Cuartos:

CATEGORIA ABOLUTA: 4

CATEGORIA XUVENIL: 4

CATEGORIA CADETE: 4

CATEGORIA INFANTIL: 4

CATEGORIA ALEVIN: 4

Os descansos entre cuartos:

CATEGORIA ABSOLUTA: 2, 5, 2 MINUTOS DE DESCANSO

CATEGORIA XUVENIL: 2, 5, 2 MINUTOS DE DESCANSO

CATEGORIA CADETE: 2 MINUTOS DE DESCANSO

CATEGORIA INFANTIL: 2 MINUTOS DE DESCANSO

CATEGORIA ALEVIN: 2 MINUTOS DE DESCANSO

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

A Coruña, 9 de xullo de 2010

Secretaría Xeral FEGAN