

SISTEMAS COMPETICIÓN COPA WATER-POLO

Tempada 2010 - 2011. Circular 10-44.

MODELO 1.

Para dous equipos inscritos.

EQUIPOS INSCRITOS	SISTEMA DE XOGO
A-B	A-B

Observacións:

En caso de empate procederase ao lanzamento de quendas de penaltis.

MODELO 2.

Para tres equipos inscritos.

EQUIPOS INSCRITOS	SISTEMA DE XOGO	ENCUNTROS
A-B-C	Liguña	A-B
		B-C
		A-C

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

Observacións:

En caso de empate procederase ao lanzamento de quendas de penaltis.

MODELO 3.

Para catro equipos inscritos.

EQUIPOS INSCRITOS	SISTEMA DE XOGO	ENCUNTROS
A-B-C-D	Liguña	A-B
		C-D
		A-C
		B-D
		A-D
		C-B

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 procederase ao lanzamento de tandas de penaltis.

MODELO 4.

Para cinco equipos inscritos.

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

Observacións:

En caso de empate procederase ao lanzamento de quendas de penaltis.

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).

Opción 1

EQUIPOS INSCRITOS	SISTEMA DE XOGO	ENCUNTROS
A-B-C-D-E-F	Liguña	A-B
		C-D
		E-F
		A-D
		B-F
		C-E
		A-F
		D-E
		B-C
		A-F
		D-E
		B-C
		A-E
		F-C
		D-B
		A-C
		E-B
		F-D

Observacións:

En caso de empate procederase ao lanzamento de penaltis.

Opción 2

EQUIPOS INSCRITOS		SISTEMA DE XOGO		GRUPO	
A-B-C-D-E-F		Grupos		A	B
				EQUIPO 1	EQUIPO 4
				EQUIPO 2	EQUIPO 5
				EQUIPO 3	EQUIPO 6
FASE PRELIMINAR					
ENCUNTROS		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.

En caso de empate procederase ao lanzamento de penaltis.

MODELO 6.

Para sete equipos inscritos.

6.1.-No que 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 club que o solicite en tempo e forma á Federación para completar así un número par.

6.2.-A este tipo de modelo de sistema de xogo poderíase incorporar a figura de Fases Previas que consistirían en eliminarse en xornadas previas á FINAL a catro. De todos os xeitos unha vez visto o número de inscritos será competencia da División de wáter-polo a conveniencia da súa incorporación.

6.3.-Absolutamente todos os condicionantes que afectasen a este MODELO 6 como, emparellamentos, quen empeza de local e quen de visitante, grupos, etc... terá o seu sorteo público que se rexerá do seguinte xeito:

- Un primeiro sorteo que confeccionará os emparellamentos
- Un segundo sorteo que confeccionará que equipo disputará o encontro como local.

EQUIPOS INSCRITOS	SISTEMA DE XOGO	GRUPO	
A-B-C-D-E-F-G-H	GRUPOS	A	B
		EQUIPO 1	EQUIPO 5
		EQUIPO 2	EQUIPO 6
		EQUIPO 3	EQUIPO 7
		EQUIPO 4	EQUIPO 8
FASE PREVIA GRUPO A (A Un SÓ PARTIDO)			
ENCONTROS		EQUIPO 1-EQUIPO 2	
		EQUIPO 3-EQUIPO 4	
		EQUIPO 1-EQUIPO 3	
		EQUIPO 2-EQUIPO 4	
		EQUIPO1-EQUIPO4	
EQUIPO 2-EQUIPO 3			
FASE PREVIA GRUPO B (A Un SÓ PARTIDO)			
ENCONTROS		EQUIPO 5-EQUIPO 6	
		EQUIPO 7-EQUIPO 8	
		EQUIPO 5-EQUIPO 7	
		EQUIPO 6-EQUIPO 8	
		EQUIPO 5-EQUIPO 8	
EQUIPO 6-EQUIPO 7			

Clasifícanse para a FINAL FOUR os dous primeiros equipos de cada Grupo.

FASE FINAL SEMIFINAIS	
SEMIFINAIS MAÑÁ	1º GRUPO A-2º GRUPO B 2º GRUPO A-1º GRUPO B
FASE FINAL FINAIS	
3º E 4º POSTO TARDE	PERDEDOR DA PRIMEIRA SEMIFINAL PERDEDOR DA SEGUNDA SEMIFINAL
FINAL	
1º E 2º TARDE	CAMPEON DA PRIMEIRA SEMIFINAL CAMPEON DA SEGUNDA SEMIFINAL

OBSERVACIÓNS:

O tempo de duración dos encontros adaptaranse ao sistema de competición, **sendo sempre os períodos a tempo parado e** establecendo un tope de tempo de xogo máximo por xornada dun día para o equipo que máis partidos poida disputar atendendo á seguinte táboa:

CATEGORIA ABOLUTA: máximo de 64 minutos de tempo efectivo de xogo por día

CATEGORIA XUVENIL: máximo de 56 minutos de tempo efectivo de xogo por día

CATEGORÍA CADETE: máximo de 48 minutos de tempo efectivo de xogo por día

CATEGORIA INFANTIL: máximo de 48 minutos de tempo efectivo de xogo por día

CATEGORIA ALEVIN: máximo de 32 minutos de tempo efectivo de xogo por día

En calquera caso, as sesións non deberán exceder as tres horas e media.

A Coruña, 9 de xullo de 2010

Secretaría Xeral FEGAN