

# REGULAMENTO DE WÁTER-POLO ALEVÍN.

Tempada 2013 - 2014. Circular 13-49.

## 1. TERREO DE XOGO.

As dimensións do terreo de xogo son unha das principais modificacións. Esta modificación será unha redución do espazo de xogo, ata as seguintes dimensións: 15 m. de longo e 12 m. de ancho.

Outro cambio importante será a eliminación da marca de 5 metros. O motivo é o seguinte: co lanzamento directo de falta beneficiábase aos nenos máis fortes e con maior idade biolóxica. Se os porteiros non son moi bos, calquera lanzamento forte poderá ser gol. Os máis fortes aproveitarán para lanzar a portería, prexudicando o xogo colectivo. O xogo en equipo é un dos obxectivos a traballar nestas idades.

Polo tanto, manteranse as marcas brancas (liña de gol e liña do centro do campo) e as marcas vermellas (liña de 2 metros desde a liña de gol); e elimínase a marca amarela, e con ela a posibilidade de lanzamento directo a portería ao sacar unha falta.

No haberá marca de 5 metros nin lanzamento de falta directo.

Haberá unha marca de 4 metros, que será unicamente para o lanzamento de penalti cando exista unha irregularidade na entrada dun xogador ao campo, e cando se demore a saída dun xogador expulsado.

A marca de 2 metros seguirá a mesma función que nas diferentes categorías.

## 2. PORTERÍAS

Utilizaranse porterías pequenas, coas dimensións reducidas, tanto en altura como en ancho que serán 0,70 x 2,50. Estas medidas serán obrigatorias en todas as competicións oficiais de categoría alevín. Poderanse utilizar as mesmas porterías, aínda que utilizando un implemento que permita reducir a súa altura e ancho.

## 3. O BALÓN.

Xogarase cun balón de wáter-polo talla júnior (MIKASA 6009; TURBO 4 ou similar) cunha circunferencia de 650-670 mm e un peso de 300-320 gramos.

## 4. OS GORROS.

Non sofren modificación algunha.

## 5. DURACIÓN.

Xogaranse 6 tempos de 3 minutos de xogo efectivo cada un deles, con descansos de 1 minutos, excepto entre el 3º y 4º cuarto que será de **3 minutos**.

## 6. O MARCADOR.

O marcador será por goles anotados no computo global.

## 7. OS XOGADORES.

Cada equipo estará formado por 1 porteiro e 5 xogadores de campo.

Ademais destes xogadores poderá haber ata 7 xogadores no banco. En total poderá haber ata 13 xogadores inscritos.

Por outra banda, en cada partido actuarán polo menos 2 porteiros distintos e un máximo de 4 por equipo. Nestas idades trátase de que proben todos os postos e non de comezar a especialización.

Para substituír ao porteiro haberá que esperar ao descanso entre cuartos, polo que cada porteiro deberá xogar polo menos un cuarto enteiro.

Os equipos poderán ser mixtos (nenos e nenas).

É preciso que os 13 xogadores reflectidos na acta xoguen como mínimo, unha parte do partido (entre a 1ª e 4ª parte).

Durante os 4 primeiros cuartos non se poderá realizar cambios durante o período (a excepción das circunstancias de sangue ou tres faltas persoais). Permítese realizar todos os cambios necesarios nas dúas últimas partes do partido.

As substitucións faranse igual que en wáter-polo.

Hai que promover o xogo deste deporte, polo que o importante é que todos xoguen e divírtanse. Nestas categorías debemos quitar importancia ao resultado e darlla á formación dos xogadores. En caso de entregar medallas deberán entregarse a todos os participantes.

Non se pitarán penaltis a excepción dos casos citados no punto 1. No seu lugar pitaranse expulsións.

O xogador excluído irá á zona de reentrada e sairá inmediatamente.

## 8. OS ÁRBITROS.

Tendo en conta a dificultade de contar con árbitros para os partidos oficiais de wáter-polo, os partidos de mini wáter-polo arbitraraos un só árbitro. Este poderá estar acompañado por un ou dous auxiliares de mesa. Poderán arbitrar xogadores absolutos ou adestradores de equipos que non estean xogando ese partido.

Desta forma tamén se aforrarán gastos de arbitraje.

O árbitro, ao contrario que en wáter-polo, será dialogante. Explicará aos xogadores as decisións que estes non comprendan.

Será flexible nas sancións de faltas ordinarias, pero estrito á hora de sancionar malos comportamentos: insultos, agresións, etc. Debemos promover o xogo limpo.

## 9. TEMPOS MORTOS.

Non haberá tempos mortos.

## 10. OUTRAS REGLAS.

O resto do xogo seguirá o regulamento da normativa xeral de wáter-polo.

A Coruña, 27 de setembro de 2013

Secretaría Xeral FEGAN