Proxecto Regulamento Alevin de WaterPolo

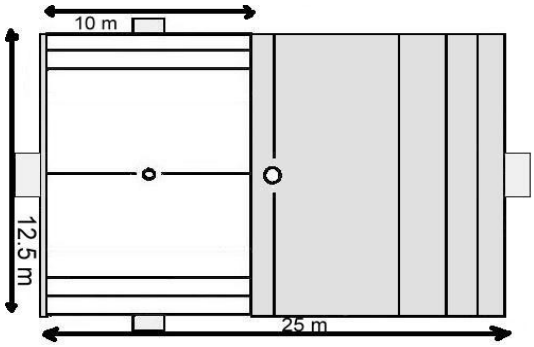
Tempada 2012 - 2013. Circular 12-45.

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: **12-15 m de longo x 10-12 m de largo**.

Para conseguir estas dimensións temos dúas opcións:

1. A. Xogar ao largo da piscina.



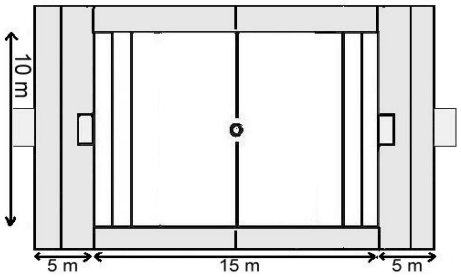
Imaxe 1

Colocaranse as porterías nos laterais da piscina e un lateral do campo de xogo nun dos fondos do vaso (**imaxe 1**).

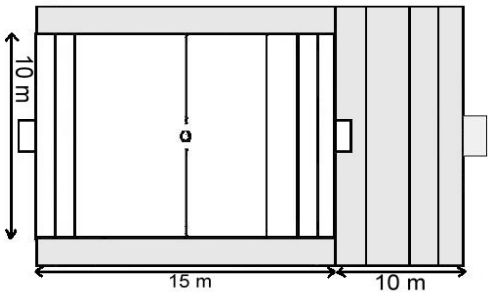
Deste xeito poderanse montar dous campos de xogo para xogar 2 partidos simultáneos.

1. B. Xogar ao longo da piscina.

O campo de xogo instalarase igual que para calquera partido, coas seguintes adaptacións: as liñas de fondo colocaranse a 5 metros de cada parede (**imaxe 2**). Outra posibilidade sería utilizar unha parede nun fondo e o outro fondo a 10 metros (Imaxe 3)



Imaxe 2



Imaxe 3

O largo de xogo redúcese a 5 pistas no lugar de 6 ou 8.

Todos estes cambios axustaranse ás posibilidades materiais de cada piscina, polo que haberá liberdade de actuación, aínda que sempre reducindo as dimensións.

A zona de reentrada e os bancos non sufrirán cambios.

Outro cambio importante será a eliminación da marca de 5 metros. O motivo é o seguinte: co lanzamento directo de falta benefíciase 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.

2. Porterías

Utilizaranse porterias 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.

Xustificación: se se utilizan as porterías grandes de wáter-polo, os porteiros terano moi complicado para parar. Será moi difícil que cheguen ás esquinas superiores da portería, e sobre todo desde o centro da mesma. Tamén terán dificultades para deter os balóns que vaian por alto.

Isto provocará un desánimo e frustración nos xogadores que xoguen de porteiro, facendo que perdan interese. Por outra banda, será demasiado fácil para os lanzadores, que abusarán do lanzamento a portería.

3. O balón.

Xogarase cun balón de wáter-polo talla escolar de mini wáter-polo (máis pequeno que o de moza ou de infantís).

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 2 minutos.

6. O marcador.

O marcador será por goles anotados no computo global.

7. Os xogadores.

Cada equipo estará formado por un porteiro e 4 xogadores de campo.

Ademais destes xogadores poderá haber ata 8 xogadores no banco. En total poderá haber ata 13 xogadores inscritos.

O principal motivo de reducir de 7 a 5 os xogadores de campo é a dificultade para contar con nenos que practiquen este deporte.

Outro motivo importante é o seguinte: canto menor sexa o número de xogadores implicados no xogo, maior será a posibilidade de que cada un participe no mesmo e durante máis tempo.

Así, atendendo á seguinte relación entre o espazo de xogo e o número de xogadores, obtemos que nun

partido de wáter-polo, a cada xogador correspóndenlle uns 50 m^2.

Espazo de xogo: 25 x 12 m = 300 m^2
Xogadores de campo: 6
Resultado: 300 / 6 = **50 m^2/xogador**.

Reducindo as dimensións do espazo de xogo segundo a regra 1, corresponderían uns 37.5 m^2/xogador.

Espazo de xogo: 15 x 10 m = 150 m^2
Xogadores de campo: 4
Resultado: 150 / 4 = **37.5 m^2/xogador**.

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).

Durante los 4º primeros cuartos no se podrá realizar cambios, en el 5º y 6º cuarto se podran realizar cambios ilimitados.

Todos los jugadores deberan de jugar al menos 1 cuarto completo.

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.

Será obrigatorio realizar polo menos dous pases como mínimo tras recuperar o balón logo de pór o balón en movemento tras recuperar a posesión do balón con interrupción do xogo tras gol ou saque de porteria.

Non se pitarán penaltis. No seu lugar pitaranse expulsións.

El jugador excluido irá a la zona de reentrada y saldrá 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 arbitraxe.

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 regras.

O resto do xogo seguirá o regulamento de normtativa xeral de waterpolo.

A Coruña,

Secretaría Xeral FEGAN