

# King of the Beach

## INTRODUCCIÓN

El sábado 20 de julio y como exhibición se realizará la primera prueba de este tipo de modalidad. Denominado de muchas maneras, King of the Beach es un formato dinámico, alternativo, dentro del voley playa que básicamente consiste en puntuar más que los rivales, haciendo punto cuando se gana una jugada en el campo del equipo receptor.

## DINÁMICA DEL JUEGO

Cada partido estará compuesto de elementos comunes:

- 1-En todos los partidos participarán o bien cuatro o cinco equipos
- 2-Cada partido estará dividido en tres rondas de puntuación jugadas por tiempo
- 3-El campo de voley se dividirá entre el lado de los equipos que entran a jugar efectuando el saque, y el lado del equipo que se encuentra recibiendo.
- 4-Cuando se dispute un punto, puede darse dos situaciones:

4-1 La jugada la gana el equipo que ha efectuado el saque. En este caso, el equipo ocupará el campo de recepción echando al equipo que se encontraba en este

4.2 la jugada la gana el equipo que se encuentra en el lado de recepción. En este caso el equipo receptor sumará un punto, y el equipo al servicio irá a la cola de los equipos al servicio situándose el último en la cola para volver a entrar.

4.2.1 la excepción en el punto anterior se encuentra en los errores en el servicio. El equipo en el campo del receptor no sumará punto en caso de errores en el servicio, excepto en los siguientes casos:

- a- Que sea el tercer servicio fallado consecutivamente
- b- Que se encuentre en el último minuto de la ronda

## PARTICIPANTES

La competición se realizará tanto en categoría masculina como femenina, aceptando un máximo de 16 parejas por género.

Según los equipos inscritos, y teniendo en cuenta el máximo de 16 parejas por género, se aceptarán las doce parejas con más puntos en el ranking nacional, más las cuatro con más puntos catalanes de entre el resto.

Se formarán cuatro grupos de cuatro en la primera fase, ordenando los dieciséis equipos según seed catalán.

## FORMATO PRIMERA FASE Y RONDAS DE REPESCA

Se disputarán cuatro partidos, uno por cada uno de los grupos con las siguientes características:

- a- Orden de entrada y primer equipo en el campo receptor en la primera ronda: El equipo con mejor seed entre los miembros del grupo, ocupará el campo de recepción. El resto de equipos entrará a jugar ordenados por seed. Así el primer equipo que servirá será el equipo con el segundo mejor seed, después el tercero y finalmente el cuarto.

El orden de inicio en las rondas posteriores vendrá determinado por la clasificación en la ronda anterior.

En el caso de empate a jugadas ganadas en la ronda anterior, el orden entre los equipos afectados será inverso al de la ronda anterior.

- b- Rondas. Un partido se disputará en tres rondas por tiempo, sin pausas, y sólo el árbitro o el director de competición bajo circunstancias excepcionales podrá detener la cuenta atrás. Las dos primeras rondas serán a 10 minutos, la tercera a 12 minutos.

- c- Clasificación de cada ronda

Los equipos sumarán un punto cada vez que ganen una jugada en el campo del equipo receptor.

Al finalizar la cuenta atrás no podrá iniciarse ninguna nueva jugada, finalizándose la que se esté disputando.

Los equipos sumarán los siguientes puntos según su clasificación dentro de la ronda:

1er clase: 7 puntos

2º clase 4 puntos

3er clase 2 puntos

4º clase 1 punto

En caso de dos o más equipos obtengan el mismo número de puntos en una misma ronda, los equipos se repartirán la totalidad de los puntos asociados a las posiciones obtenidas.

- d- Clasificación final en el partido

Cada equipo sumará las puntuaciones obtenidas en las tres rondas, obteniendo un total de puntos global, ordenando los equipos de más a menos puntos obtenidos.

En el caso de dos equipos con igual número de puntos, el desempate se decidirá siguiendo los siguientes criterios de desempate una a uno hasta desempatar:

- 1-Mejor equipo clasificado en la ronda final de 12 minutos
- 2-Mejor equipo clasificado en la segunda ronda
- 3-Mejor equipo clasificado en la primera ronda
- 4-Número de jugadas ganadas en la totalidad del partido
- 5-Sorteo

## FORMATO SEMIFINALES Y FINAL

Se disputarán las semifinales y la final con un formato distinto que la primera fase:

Cada partido lo disputarán cinco equipos, dos directamente clasificados de la primera fase, y tres de las rondas de repesca.

- a- Orden de entrada y primer equipo en el campo receptor: El equipo con mejor clasificación en las fases anteriores de entre los miembros del grupo, ocupará el campo de recepción. El resto de equipos entrará a jugar ordenados por la clasificación de las fases anteriores.

En las semifinales: Los dos equipos clasificados directamente en las semifinales ocuparán, uno el jefe de recepción y el otro efectuará el primer servicio. Siendo el que haya obtenido una mejor puntuación en la primera fase el que ocupe el campo de recepción.

Los tres equipos procedentes de la ronda de repesca, entrarán en el servicio ordenados por la puntuación obtenida en la fase de repesca, y en caso de empate, puntuación en la repesca, se llevarán a cabo los criterios de desempate expuestos por la fase anterior, y añadiendo como criterio de desempate, anterior al sorteo, la puntuación en la primera fase.

El orden de inicio en las rondas posteriores vendrá determinado por la clasificación en la ronda anterior.

En el caso de empate a jugadas ganadas en la ronda anterior, el orden entre los equipos afectados será inverso al de la ronda anterior.

- b- Rondas. Un partido se disputará en tres rondas por tiempo, sin pausas, y sólo el árbitro o el director de competición bajo circunstancias excepcionales podrá detener la cuenta atrás. Las tres rondas a 15 minutos.

- c- Clasificación de cada ronda

Los equipos sumarán un punto cada vez que ganen una jugada en el campo del equipo receptor.

Al finalizar la cuenta atrás no podrá iniciarse ninguna nueva jugada, finalizándose la que se esté disputando.

El equipo con menos jugadas ganadas durante la ronda será eliminado y no participará en la siguiente.

En caso de dos o más equipos empatados a jugadas ganadas en la ronda, se seguirán los siguientes criterios de desempate para eliminar uno de los equipos:

a- Puntuación ronda anterior

b- En el caso de empate a puntos en la ronda anterior, o en caso de no haber ronda anterior, el empate a jugadas ganadas se decidirá según orden de entrada al partido, quedando eliminado el equipo con peor clasificación de entrada.

d- Clasificación final en el partido

El equipo eliminado en la primera ronda finalizará quinto en el partido

El equipo eliminado en la segunda ronda finalizará cuarto en el partido

Los tres equipos que han disputado la última ronda, quedarán clasificados en primera, segunda y tercera posición, ordenados según jugadas ganadas en la última ronda.

En caso de empate a puntos en la última ronda, los equipos se ordenarán:

1-Mayor número de jugadas ganadas en la ronda 2

2-Mayor número de jugadas ganadas en la ronda 1

3-Mejor clasificación de entrada

## SISTEMA DE COMPETICIÓN GLOBAL

- La competición estará formada en tres niveles:

1-Primera fase: Los 16 equipos se dividirán en cuatro grupos de cuatro, disputando cada grupo un partido. El ganador de cada partido se clasificará directamente por las semifinales.

2-Fase de repesca: Se disputarán tres rondas de repesca entre los 12 equipos que no se clasifiquen para semifinales, después de la primera fase. Los grupos se realizarán según clasificación de la primera fase, ordenando primero a los segundos clasificados, después los terceros y finalmente los cuartos. Así, se obtendrá un ranking de 12 equipos que se utilizará para elaborar la competición de los tres partidos. Los dos primeros clasificados de cada ronda de repesca se clasificarán para las semifinales.

3-Semifinales. Realizando un desnudo ranking entre los diez equipos clasificados por ésta, los dos primeros clasificados de cada semifinal, más el mejor tercero, serán los equipos que disputen la final.

## UNIFORMIDAD

- La camiseta de juego será proporcionada por el organizador. Siendo el organizador el responsable de proporcionar distintos colores para todos los participantes.

- En el caso de partidos, avanzada la competición, si dos equipos visten el mismo color, será el organizador el responsable de proporcionar la uniformidad adecuada al equipo con mejor posición en la fase anterior.
- Será responsabilidad de los equipos vestidos garantizar la uniformidad del pantalón/bañador/biquini. En caso de no disponer de ésta, el equipo no podrá acceder a la final del campeonato, quedando clasificado el siguiente equipo ordenado de su semifinal.