

COPA COMUNIDAD DE MADRID DE VÓLEY PLAYA – FORMATO DE COMPETICIÓN

EQUIPOS ADMITIDOS:

La Copa Comunidad de Madrid de Vóley Playa se convoca en categoría MASCULINA Y FEMENINA.

Se admitirán hasta un máximo de 20 equipos, tomando como referencia los puntos de ránking de Madrid de Vóley Playa, de cada equipo. El resto quedarán en lista de espera. Todos los participantes deben estar en posesión de la licencia de vóley playa con autorización autonómica por Madrid o nacional (en caso de que la licencia haya sido emitida por otra FFAA).

El formato de competición tanto en la Fase 1 como en la Fase 2, se basa en disputa de partidos contra el crono y contra un número variable de rivales según se determine en cada fase de competición.

FASE 1: POZO.

Para determinar la posición inicial de los equipos en la FASE 1, se seguirá la suma de ránking de Madrid de los miembros de cada equipo. Compiten 2 equipos por pista.

MANGA IMPAR		
PISTA	EQUIPO inicial en lado REY / REINA	EQUIPO inicial ASPIRANTE
1	Seed 1	Seed 3
2	Seed 5	Seed 7
3	Seed 9	Seed 11
4	Seed 13	Seed 15
5	Seed 17	Seed 19

MANGA PAR		
PISTA	EQUIPO inicial en lado REY / REINA	EQUIPO inicial ASPIRANTE
1	Seed 2	Seed 4
2	Seed 6	Seed 8
3	Seed 10	Seed 12
4	Seed 14	Seed 16
5	Seed 18	Seed 20

Se disputa primero la manga IMPAR y una vez finalizada esta, será el turno de la manga PAR.

En cada manga los equipos disputan partidos de 7 minutos de duración, en 5 rondas y con un descanso entre rondas de 3 minutos. En el que deberán de cambiar de pista según corresponda.

En estos partidos para anotar puntos es indiferente el lado del campo en el que se ubiquen, o si el equipo que anota está en posesión o no del saque.

El partido se inicia con una señal audible que accionará el Juez Árbitro. Cuando falte 1 minuto para la finalización del tiempo, el juez árbitro accionará una señal audible de nuevo para alertar a los participantes y en los últimos 10 segundos, se hará una cuenta regresiva de manera audible. Una vez superado el tiempo el equipo con mayor puntuación pasa a la pista siguiente (por ejemplo, de la 3 a la 2) y el equipo con menos puntos, cae a la pista anterior (por ejemplo, de la 4 a la 5), pistas donde deberán de iniciar la siguiente ronda.

En caso de que en el momento de llegar el tiempo a cero, la pelota estuviera en juego, habiendo sacado dentro del tiempo, se podrá acabar dicha acción.

Si una vez superado el tiempo el marcador se encontrara igualado, se disputará un último punto, tras el cual se dará por finalizada la ronda.

Entre ronda y ronda el director de competición establecerá un tiempo de descanso no superior a 5 minutos en cualquier caso, exclusivamente con el propósito de permitir a los participantes el cambiar de campo y descansar.

El equipo vencedor de cada ronda en la pista 1, permanecerá en ella, y deberá cambiar el lado del campo que estuviera ocupando cediéndolo a su siguiente rival.

El equipo que ganara en cada ronda anterior tendrá derecho a elegir el lado del campo en el que prefiere disputar la siguiente ronda.

El equipo perdedor de cada ronda en la pista 5, permanecerá en ella y podrá elegir el lado del campo que prefiera para su siguiente rival. Elige el perdedor de la pista 5 antes que el de la pista 4 que baja

A la finalización de la última ronda, la clasificación obtenida servirá para determinar los equipos participantes en la FASE 2 y el seeding de los mismos en esta fase en cada una de las mangas:

PISTA 1	PISTA 2	PISTA 3	PISTA 4	PISTA 5
1º y 2º	3º y 4º	5º y 6º	7º y 8º	9º y 10º

Los últimos clasificados de las Mangas 1 y 2, disputan el “puñado de arena” para determinar quién cierra la clasificación. Constará de un partido al mejor de 3 sets,

El equipo campeón y los equipos 5º y 7º clasificado, recibirá el derecho a un REPLAY en el momento que lo deseen en la Fase 2. Esto les permitirá **repetir 1 Rally** en la Fase 2 (el que decidan), con independencia de que estén en un lado u otro del campo. El equipo rival en ese momento pasará a la última posición de espera.

FASE 2: REY/REINA DE LA PISTA.

Antes del inicio de la ronda, el director de competición determinará qué lado de cada campo es el que corresponde a Rey/reina y cual a aspirantes. Una vez fijado se realizará un sorteo para determinar el orden de inicio. Será a cara o cruz entre los dos equipos vencedores y el resultado de este sorteo determinará la posición de todos los participantes de su misma manga, de cara a la ubicación en el orden inicial de juego en la FASE 2.

Así si, por ejemplo, el ganador del sorteo es el vencedor de la Manga Par, todos los equipos de la Manga PAR saldrán por delante de los equipos de la Manga Impar que hubieran finalizado en la misma posición

ORDEN INICIAL DE JUEGO					
Lado de inicio	EQUIPOS EN PISTA 1		EQUIPOS EN PISTA 2		EQUIPOS EN PISTA 5
Lado 1: REY / REINA	1er clasificado FASE 1		4º clasificado FASE 1		7º clasificado FASE 1
Lado 2: ASPIRANTE	1er clasificado FASE 1		4º clasificado FASE 1		7º clasificado FASE 1
Primero en espera (3)	2º clasificado FASE 1		5º clasificado FASE 1		8º clasificado FASE 1
Segundo en espera (4)	2ª clasificado FASE 1		5º clasificado FASE 1		8º clasificado FASE 1
Tercero en espera (5)	3ª clasificado FASE 1		6º clasificado FASE 1		9º clasificado FASE 1
Último en espera (6)	3º clasificado FASE 1		6º clasificado FASE 1		9º clasificado FASE 1

Una vez lo indique el juez árbitro el partido empieza con 2 equipos en pista, según tabla superior, y el resto esperan fuera.

Los 2 primeros equipos en espera deben estar en posesión de un balón para efectuar el saque con inmediatez en cuanto el equipo en el lado Rey/Reina esté listo (en caso de que hubiera un cambio de lado antes, el tiempo máximo para realizar el cambio es de 8 segundos).

El saque solo se realiza desde el lado de aspirantes.

El equipo que gana el rally pasa al lado de Rey/Reina y el equipo que estaba en ese lado pasa a la última posición de espera.

En caso de que gane el rally el equipo que estaba previamente en el lado de Rey/Reina se anotará un punto y sacará el primer equipo en espera en ese momento.

Por lo tanto para anotar puntos a cada equipo en esta fase, se debe hacer desde el lado de Rey/Reina.

En caso de que el equipo en espera cometiera un error al saque. Este equipo pasa a la última posición de espera, pero el equipo en el lado Rey/reina, no sumará ningún punto.

Los árbitros podrán señalar las sanciones y amonestaciones previstas en el reglamento: demoras, tarjetas...

Se disputarán 3 rondas.

1. 6 equipos 15 min elimina equipo 6º posición
2. 5 equipos 12 min elimina equipo 5º posición
3. 4 equipos 10 min elimina equipo 4º posición

FINAL FASE 2:

Cuando queden 3 equipos estos jugarán hasta obtener 15 puntos o superar 10 minutos.

FECHA Y SEDE:

- 09 de marzo de 2024 >> COPA COMUNIDAD DE MADRID SENIOR (horario de mañana)
- 10 de marzo de 2024 >> COPA COMUNIDAD DE MADRID JUNIOR (horario de mañana)

La competición se desarrollará en el **Centro de Vóley Playa de la FMVB en el Parque Deportivo Puerta de Hierro.**

INSCRIPCIÓN:

La Liga está abierta a deportistas federados FMVB y a deportistas federados por otra FFAA.

- La inscripción se realiza a través de la Intranet de la FMVB (inscripción en circuitos >>) y se cargarán íntegramente (el coste final del equipo sumando los dos deportistas) al club. El equipo puede componerse de deportistas de diferente club, pero el coste de la inscripción se cargará sobre el club que realice la inscripción.
- Importe inscripción
 - EQUIPO SENIOR: 15 € / deportista
 - EQUIPO JUNIOR: 10 € / deportista

EQUIPOS SIN DEPORTISTAS CON LICENCIA EN LA FMVB:

- Estos equipos **no** tendrán prioridad sobre los equipos con licencia en la FMVB.

- Son equipos formados por dos deportistas sin licencia en vigor en la FMVB.
- Inscripción mediante el [formulario habilitado en la web: Fmvoley.com](http://formulario.habilitado.en.la.web:Fmvoley.com)>> [sección VOLEYPLAYA](#)>> [apartado Circuito](#)
- En el caso de que un deportista con licencia por la FMVB u otra federación se inscribiera a través del formulario para deportistas SIN licencia en la FMVB, el precio de inscripción será en cualquier caso de 20 € por deportista
- REMITIR comprobante de pago a: voleyplaya@fmvoley.com antes de las 12:00 h del martes previo al evento.
- SOLO PARA EQUIPOS FORMADOS INTEGRAMENTE POR DEPORTISTAS SIN LICENCIA EN LA FMVB.
ABANCA - CTA. CTE.: **ES98 2080 1217 5230 4001 4237**
TITULAR DE LA CUENTA: FEDERACION MADRILEÑA DE VOLEIBOL
CONCEPTO: *fecha evento y apellidos jugadores (nombre del equipo)*

Notas:

- **Límite de inscripción:** **Hasta las 12:00 horas del martes previo a la celebración del torneo.**
- **Retiradas y cambios de pareja.** Una vez superado el plazo de inscripción, cualquier retirada o cambio de pareja que afecte al torneo, llevará un coste de 5 € (por deportista), a abonar antes del inicio del mismo. Con independencia de la naturaleza del motivo de dicha retirada o modificación. En caso de retirada y de no ser abonado antes del inicio del torneo. Un importe de 10 € por deportista, quedará pendiente y no se aceptará inscripción de mismo en futuros eventos hasta satisfacer dicho pago.

OFICIALES EN EL EVENTO:

- La FMVB designará para cada prueba al menos un Director de Competición y un Juez Árbitro.
- Serán la máxima autoridad del evento y coordinarán todos los aspectos referentes al mismo

PLAZOS Y OTROS REQUISITOS:

- **Horarios.** Los horarios y cuadros de juego se publicarán el viernes previo a la celebración del torneo.
- **Entrenadores.** No está permitida la participación o intervención de entrenadores en la competición durante el transcurso de los partidos, ni desde dentro o fuera de la pista.
- **Indumentaria:** ambos deportistas deben vestir uniforme en camiseta/top y bañador/bikini (mismo color y diseño), y estar identificados con el #1 y el #2. Cada club debe vestir acorde a normativa. El Director de competición de la prueba autorizará o no el uso de cada prenda, en caso de que se entregaran prendas previamente, habrá que utilizarlas obligatoriamente.
- **Avituallamiento:** Existen puntos de hidratación en la instalación. Los deportistas deberán de prever su propia botella. Quedan terminantemente prohibidos el uso de botellas de cristal.
- **Calentamientos:** El calentamiento fuera de partido se realizará sin afectar a los partidos en marcha. Es responsabilidad de cada equipo disponer del balón/es de calentamientos propios para este propósito.
- **Arbitrajes y comunicación de resultados:** La Fase 1 se disputa sin árbitro y bajo la supervisión general del Juez Árbitro. La Fase 2 en los encuentros de disputa por el título, será dirigida por árbitros. Pudiendo jugarse otras fases de consolación, que se jugarán de manera libre bajo la tutela directa de los propios equipos.
- **Orden fuera de las zonas de juego:** La participación en las pruebas, implica la aceptación de todas las normas de funcionamiento de la instalación. El incumplimiento de dichas normas supondrá la amonestación verbal del director de competición, juez árbitro o cualquier representante de la FMVB. La segunda amonestación, supondrá la descalificación inmediata del deportista o técnico, de la competición y/o la retirada de licencia, en caso que proceda.
- **Balón más cercano:** Los equipos deberán mostrar la mayor actitud en volver a poner el balón en juego, evitando demoras o conductas contrarias al Fair Play. En la Fase 2, los equipos que están en espera, deben de tener un balón antes de ubicarse en la zona de espera. De no tenerlo, perderán el turno.

RANKING:

La COPA es puntuable para el Ranking de Madrid (RMVP), pero NO será puntuable para el RNVP (RFEVB).

EN CATEGORIA SENIOR:

La entrada en el cuadro la determinará la suma del RMVP (Ranking de Madrid de Vóley Playa) de los miembros de cada equipo, mientras que el seed lo determinará la suma del RNVP (RFEVB). A igualdad de RNVP, el orden lo determinará el RMVP y viceversa.

EN CATEGORIA JUNIOR:

La entrada y colocación en el cuadro la determinará el RMVP.

Clasificación	Puntos	Clasificación	Puntos
1º	100	11º	30
2º	84	12º	25
3º	72	13º	25
4º	60	14º	20
5º	55	15º	18
6º	50	16º	16
7º	50	17º	12
8º	42	18º	10
9º	38	19º	8
10º	32	20º	6

u
ntos otorgados por la clasificación en cada torneo para la elaboración del ranking.

VOLEY PLAYA SOSTENIBLE – “Usa tu botella y deja limpio tu espacio”

El vóley playa es un deporte que en origen se desarrolla en un espacio natural. Como tal, es imprescindible generar hábitos y concienciar a participantes, acompañantes y aficionados en la gestión responsable de residuos y en el respeto y limpieza del entorno.

En ningún evento de la FMVB se autorizará o procederá a la distribución de bebidas o agua en envases de plástico. Señalando un punto físico de avituallamiento donde cada usuario podrá llenar su propia botella, no estando permitidas (por seguridad) las elaboradas con cristal.

El director de competición y/o juez árbitro podrá imponer una penalización de hasta 3 puntos en contra en el inicio de su siguiente partido al equipo que previamente hubiera dejado residuos dentro del recinto deportivo, entendiéndose como tal, la pista de juego, banquillo, grada y zonas aledañas.

CLAUSULA FINAL

Los supuestos no recogidos en las presentes bases, serán resueltos por el director de competición y/o el personal técnico de la FMVB, según corresponda.

(*) La Federación Madrileña de Voleibol queda facultada para modificar y/o interpretar cualquier punto de la normativa.