

NORMATIVA QUEEN / KING OF THE COURT

- 1. HORARIO E INFORMACIÓN DE LA JORNADA**
- 2. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS**
- 3. SORTEO INICIAL**
- 4. SISTEMA DE JUEGO**
- 5. SISTEMA DE COMPETICIÓN**
- 6. REGLAMENTO**
- 7. CANCELACIÓN O SUSPENSIÓN DE UNA JORNADA**

HORARIO E INFORMACIÓN DE LA JORNADA

9 00 : Check-in

9:30 : SORTEO PISTAS

10:00 : RONDA DE JUEGOS FASE 1

12:15 : COMIDA

13:30 RONDA DE JUEGOS FASE 2

15:30 FINALES MASC PLATA

16:00 FINALES FEM PLATA

16:30 FINALES MASC ORO

17:00 FINALES FEM ORO

17::30 PODIOS

Incluye :

- AGUA (punto agua público del ayuntamiento)
- FRUTA
- CAFÉ (hasta las 10 de la mañana)
- JUEGOS INTERACTIVOS CON REGALOS
- PREMIOS y MEDALLAS PARA LOS GANADORES

*** IMPORTANTE:** Traer vaso o recipiente reutilizable para el agua o café.

COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

¿CÓMO NOS PODEMOS INSCRIBIR AL TORNEO?

Cada pareja tiene que tener un capitán/a responsable encargado de rellenar la inscripción a través del formulario de inscripción del torneo que habéis recibido.

<https://www.beachvolleygarraf.com/inscripcion-queen-king-of-the-court/>

Sólo los capitán@s de cada pareja deberán rellenar los datos de l@s jugador@s. Es importante que se indiquen todos los datos que se piden y completar el pago con tarjeta.

Una vez inscritos, os mandaremos el mensaje de confirmación. **Las plazas están limitadas a 18 parejas por categoría.**

IMPORTANTE: La entrada en el torneo será por orden de inscripción, debido a la singularidad del formato la organización se guarda el derecho a dejar fuera a las parejas de cada categoría que exceda las 18 plazas, o en caso de menos inscripciones que queden fuera de un múltiple de 3, ya que tiene que haber obligatoriamente tres equipos por pista.

SORTEO INICIAL

Una vez realizado el check-in con tu pareja tendrá lugar el sorteo a pie de campo para designar en qué pista jugáis la 1ª ronda.

Cada categoría (MASC/FEM) tendrá un total de 18 parejas distribuidas en grupos de 3 en 6 pistas.

A través de la lista de entrada de la inscripción se van a establecer 3 grupos de nivel en cada categoría (6 parejas por grupo) utilizando la puntuación de la Liga Prysmian para establecer unos cabezas de serie.

La organización irá llamando a cada grupo para sortear en qué pista jugarán la primera ronda. Las 6 parejas sacarán una carta de una baraja de Poker y se irán ordenando en escalera en las pistas según el mayor valor de la carta que les toque. Ejemplo: Si una pareja saca un As irá a la pista 1, seguido del rey hacia abajo.

Una vez hecho el sorteo con cada uno de los 3 grupos de nivel por categoría tendremos formados los grupos de la primera ronda con tres parejas por pista.

SISTEMA DE JUEGO

¿QUÉ ES EL QUEEN/KING OF THE COURT?

El Queen/King of the Court es un formato de juego distinto al de los partidos y torneos convencionales. Tal y como dice la traducción literal “reina/rei de la pista” responde a su estructura de juego con el que tod@s estamos familiarizad@s en los habituales side outs de los entrenamientos. La finalidad principal de este juego consiste en sumar el máximo de puntos posibles en el campo ganador durante un tiempo determinado.

ESTRUCTURA DE LA COMPETICIÓN

El formato de competición está compuesto por las siguientes fases y rondas en categoría femenina y masculina.

- **Fase 1 :**

8 Rondas de side outs de 12 min. 3 parejas por campo de juego, en 6 pistas en escalera por categoría, después de cada ronda suben y bajan parejas según las puntuaciones obtenidas.

- **Fase 2 :**

6 Rondas de side outs de 12 min en 3 pistas de Oro y 3 pistas de Plata en escalera, después de cada ronda suben y bajan parejas según las puntuaciones obtenidas.

- **Fase final:**

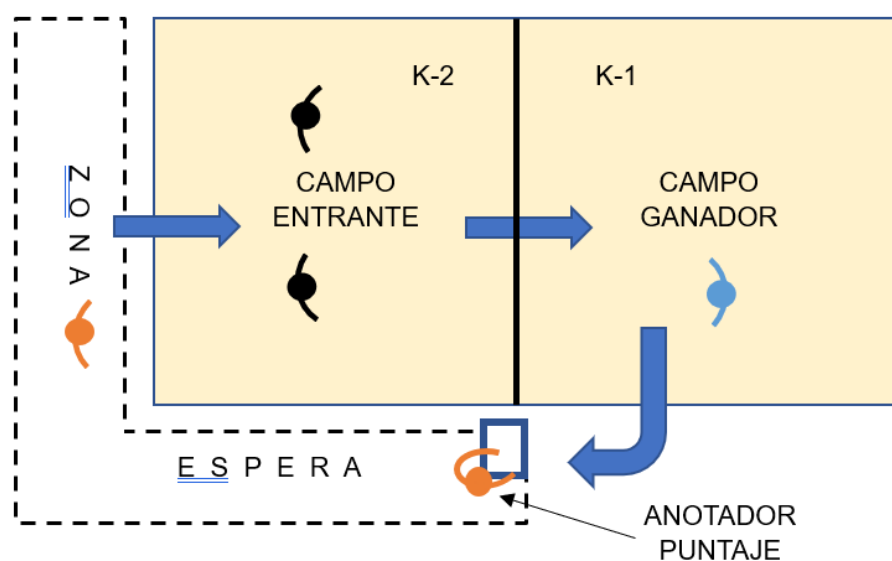
1 ronda de side outs de 20 min en 1 pista, solo se clasifican las tres parejas de la primera pista de Oro y de Plata.

CÓMO FUNCIONA UNA RONDA DE JUEGO

EL "SIDE OUT"

En vez de realizar un cierto número de partidos se juega un número determinado de "side outs". Éste consiste básicamente en disponer de un total de 3 parejas en cada pista:

- Una pareja en un campo ganador, para recibir (k1).
- Una pareja en un campo entrante, para sacar (k2).
- Una pareja en zona de espera con un jugador@ arbitrando y otr@ preparad@ al saque para entrar al campo entrante en el siguiente punto.



La dinámica se trata de una rueda de juegos a **1 punto** en la que se tiene que respetar lo siguiente:

Quién gana el punto:

- se va al campo ganador para jugar el siguiente punto.
- se queda en él, si ya estaba en él.

Quién pierde el punto:

- sin importar el campo, se va a la zona de espera y entra la pareja que esperaba para jugar el siguiente punto.

ARBITRAJE y PUNTAJE

El reglamento y los puntos **serán regulados por la pareja que se encuentre en zona de espera**, bajo el criterio de las normas de juego del voleibol playa y de juego limpio.

Cada vez que se pierda un punto, **un jugador/a del equipo se encargará de ir a la tablilla de anotación para dar la orden de comienzo del siguiente punto** y arbitrar, mientras **su compañero/a se dispondrá a recoger el balón y dirigirse a la zona de saque** para esperar al siguiente punto.

IMPORTANTE: *Para ver cómo se puntúa leer el apartado Reglamento y puntuación.*

TIEMPO DE CADA RONDA

Esta “rueda” de puntos evolucionará en función del elemento determinante para ganar cada ronda: el tiempo y los puntos.

Duración ronda de juego: **12 minutos**

Señal de inicio y fin de tiempo de cada ronda de juego: Éstas se iniciarán y terminarán simultáneamente en todas las pistas, mediante la **señal por bocina que emitirá la organización**.

El ganador de la ronda de juego será determinado por **la pareja que haga más puntos en el campo ganador dentro de estos 12 minutos**. Por lo tanto **no existe límite** de puntuación acumulada.

FASES Y SISTEMA DE CLASIFICACIÓN

La fase 1 está compuesta por **8 rondas de juego con 5 min de descanso entre rondas**. Después de las 4 primeras rondas, habrá un parón más largo de **10 minutos** para descansar.

La fase 2 está compuesta por **6 rondas de juego con 5 min de descanso entre rondas**. Después de las 3 primeras rondas, habrá un parón más largo de **10 minutos** para descansar.

Entre ronda y ronda los equipos irán subiendo y bajando de pista utilizando el sistema de clasificación de la escalera.

Al finalizar cada fase los organizadores del torneo pasarán a recoger las actas de cada pista para proceder al recuento de puntos.

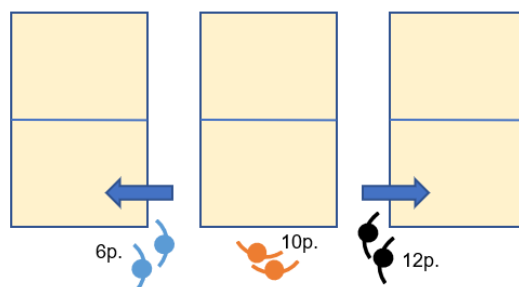
Este sistema nos permitirá establecer la clasificación para la **segunda fase de oro (9 parejas de las 3 primeras pistas)** y de plata (**9 parejas de las 3 últimas pistas**).

Y también para las **fases finales** donde solo se clasificarán **las 3 parejas de la pista 1** a la finalización de la última ronda de la segunda fase.

LA ESCALERA ENTRE PISTAS

Después de cada ronda, se hace un recuento de los puntos que ha acumulado cada pareja. A partir de éstos se aplica un sistema de subida y bajada a la pista superior o a la pista inferior bajo los siguientes criterios:

- La pareja ganadora (G): pareja con mayor acumulación de puntos. Sube a la pista superior para jugar la siguiente ronda empezando en el **campo ganador (k1)**.
- La pareja media (M): pareja con la acumulación intermedia. Se mantiene en la misma pista para la siguiente ronda en el **campo entrante (k2)**.
- La pareja perdedora (P): pareja con menor acumulación de puntos. Baja a la pista inferior para jugar la siguiente ronda empezando **en la zona de espera**.



La dirección de subida de la escalera será hacia la DERECHA mirando hacia el mar.

EXCEPCIONES EN LA PERMUTA DE PAREJAS

Para respetar el criterio de prioridad de ventaja de puntos en campo ganador, debido a que **los extremos (las pistas de las puntas en cada fase)** de la escalera sólo permiten el cambio de parejas **hacia una dirección (subir o bajar en la escalera)**:

en la pista 1:

La pareja ganadora (G) **permanece en campo ganador (k1)**

La pareja intermedia (M) **se queda en campo entrante (k2)**

La pareja **que sube de la pista 2** (G de la pista 2) se queda en **zona de espera**.

en la pista 6:

La pareja ganadora (G) sube a pista 5 en k1 como el resto.

La pareja que **baja de la pista 5** (P) empezará en **zona de espera**.

La pareja **intermedia (M)** empezará en campo **entrante (k1)**

La pareja perdedora de la pista 6 (P) empezará en **campo ganador (k2)**.

Distribución de la Escalera en las pistas

La distribución se hará en forma de X para que las dos categorías esten dentro de las perimetrales y fuera de la manera más equitativa posible.

- **Fem:** Pistas 1, 2, 9, 10, 11 y 12
- **Masc:** Pistas 6, 7, 8, 3, 4 y 5

| PISTA | QUEEN OF THE COURT P1 | PISTA | QUEEN OF THE COURT P4 | PISTA | KING OF THE COURT P1 | PISTA | KING OF THE COURT P4 |
|-------|----------------------------|-------|----------------------------|-------|----------------------------|-------|----------------------------|
| 1 | K1 | 10 | K1 | 6 | K1 | 3 | K1 |
| | K2 | | K2 | | K2 | | K2 |
| | ESPERANDO SAQUE (ARBITRA) | | ESPERANDO SAQUE (ARBITRA) | | ESPERANDO SAQUE (ARBITRA) | | ESPERANDO SAQUE (ARBITRA) |
| PISTA | QUEEN OF THE COURT P2 | PISTA | QUEEN OF THE COURT P5 | PISTA | KING OF THE COURT P2 | PISTA | KING OF THE COURT P5 |
| 2 | K1 | 11 | K1 | 7 | K1 | 4 | K1 |
| | K2 | | K2 | | K2 | | K2 |
| | ESPERANDO SAQUE (ARBITRA) | | ESPERANDO SAQUE (ARBITRA) | | ESPERANDO SAQUE (ARBITRA) | | ESPERANDO SAQUE (ARBITRA) |
| PISTA | QUEEN OF THE COURT P3 | PISTA | QUEEN OF THE COURT P6 | PISTA | KING OF THE COURT P3 | PISTA | KING OF THE COURT P6 |
| 9 | K1 | 12 | K1 | 8 | K1 | 5 | K1 |
| | K2 | | K2 | | K2 | | K2 |
| | ESPERANDO SAQUE (ARBITRA) | | ESPERANDO SAQUE (ARBITRA) | | ESPERANDO SAQUE (ARBITRA) | | ESPERANDO SAQUE (ARBITRA) |

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN

Puntuación

Es obligatorio que un miembro de la pareja se encuentre en la zona de espera cerca de la **tablilla de anotación de puntos en cada juego y de la orden de comienzo del punto.** (ver *croquis 1* "ANOTADOR PUNTAJE").

Estas son las 4 reglas básicas en cuanto a la puntuación:

- 1) **Sólo se podrán sumar puntos en el campo ganador (k1).**
- 2) **Los puntos ganados en el campo entrante (k2) solo servirán para pasar al campo ganador (k1). En ningún caso se sumarán.**
- 3) Los **saques fallados** en el campo entrante (k2) **NO puntúan como puntos** para el equipo del campo ganador (k1). Pero si se falla el saque **entrará** el equipo que está en **zona de espera.**
- 4) Si un **punto está en juego mientras suena la señal de final de ronda éste se finalizará y se contará como válido,** teniendo en cuenta que el punto inicia en el momento que el sacador del campo entrante **golpea el balón** para sacar.

Empate entre equipos en una ronda de side out

En caso de empate entre equipos o triple empate entre equipos, **se avisará a la organización** en el descanso entre rondas para **deshacer el empate a través de sorteo con las cartas de Poker.**

Cada equipo elegirá una carta, la de mayor valor ganará el sorteo y de esta manera **se deshará el empate ya sea para subir, permanecer o bajar de pista** según las posiciones finales en la ronda de los equipo empatados.

Criterios para arbitrar las faltas durante el juego

En la **Fase 1** el reglamento en torno a los aspectos **técnicos** tendrá un carácter **más permisivo.**

- Se pitará siempre la **falta por tocar la red.**
- No se detendrá el juego por dobles o retenciones si éstas no son muy exageradas.

Al haber una distribución de niveles en los grupos se debe fomentar la continuación del juego para favorecer el dinamismo y una experiencia de juego agradable para tod@s.

En el caso de la **FASE 2**, en las categorías superiores (**ORO masculino y femenino**) sí que se pueden contemplar y valorar estos aspectos a la hora de arbitrar, ya que en lo supuesto a la estructura de competición el nivel de técnica es mayor y por lo tanto se puede ser **algo más restrictivo** en la toma de decisiones arbitrales.

Juego pasivo

Se considera falta por juego pasivo aquella acción de algún jugador, pareja o parejas que **ralentizan exageradamente la dinámica de la ronda de juego con pretensiones de ganar o perder tiempo** con beneficios de victoria de ronda o de evitar la posible victoria del resto de parejas, afectando negativamente a la suma de puntos, con o sin posibilidad de victoria.

Si sucede tal caso, **las parejas del juego afectadas deberán informar a la organización** y será ésta la que decida, a través del siguiente criterio:

- En la **1ª queja** se dará una advertencia por parte de la organización.
- En la **2ª queja**, si dos de los equipos coinciden en opinión respecto al tercero se aplicará la sanción de puntos que la organización considere justa.
- Si se produce una **reiteración de juego pasivo** por parte de una misma pareja será **descalificada de la competición**.

Retirada o no asistencia de un equipo

Si algún equipo no se presenta:

La estructuración de los grupos de 3 queda descompensada. Se subirá por lo tanto un “eslabón” (respetando los criterios de puntuación) **a cada pareja**, de manera que **la pista 6 quedará con dos parejas**, y en ella se disputaran partidos con el hándicap de que el final de puntos (en partidos normales, 21) también será determinado por la regla de **los 12 minutos**.

Retirada en medio de una fase (entre ronda y ronda de juego):

Se subirá por lo tanto un “eslabón” (respetando los criterios de puntuación) **a cada pareja al final de la ronda**, de manera que **la pista 6 quedará con dos parejas y se adoptará la solución anterior**.

Si dos equipos se retiran:

La estructuración de los grupos de 3 queda descompensada. **Se eliminará la última pista y en la penúltima jugarán 4 parejas** siguiendo la misma dinámica del **side out**.

Comportamientos en la práctica deportiva

Durante la competición, en caso de falta de respeto entre compañeros o algún trabajador del club, el coordinador podrá expulsar de la competición a las personas implicadas. Será tipificada como una falta en el historial de la entidad. Cada persona involucrada en el club socios, no socios y trabajadores tendrán un máximo de tres faltas. De alcanzar esta cifra, la junta tendrá la libertad para decidir la suspensión temporal o la expulsión de las actividades del club mediante una asamblea extraordinaria.

Durante la competición, en caso de agresión entre compañeros o algún trabajador del club, el propio entrenador o coordinador podrá expulsar directamente de la competición a las personas implicadas. Esta falta será tipificada como falta grave en el historial de la entidad. Directamente la junta tendrá libertad para decidir la suspensión temporal o la expulsión de las actividades del club mediante una asamblea extraordinaria.

CANCELACIÓN O SUSPENSIÓN DE UNA JORNADA

En caso de previsión variable: Se jugará bajo la lluvia moderada y el viento. No se suspenden las jornadas por estos motivos ni por el estado del suelo.

En caso de que se encuentre en condiciones inadecuadas (dureza, desnivel por formación de acumulaciones, etc.) se dispone de las diferentes herramientas de adecuación de la arena:

- Rastrillos metálicos
- Aplanadores
- Motocultor

En caso de previsión muy clara de temporal, con estados de alarma anunciados por el METEOCAT por fenómenos meteorológicos adversos como lluvias torrenciales, vientos huracanados o fuertes nevadas en las que esté en aviso el consejo comarcal del Garraf, el Club enviará un mensaje el día anterior o a primera hora de la mañana indicando la cancelación de la jornada.

En caso de cancelación de una prueba por causas ajenas al Club, este no estará obligado a devolver la inscripción y en todo caso se intentará buscar una fecha alternativa.