

**CONVOCATORIA Y REGLAMENTO AL CAMPEONATO DE SILICON WALLY  
GESTIÓN 2- 2018  
(25/09/2018)**

**BASES:**

1. **PARTICIPANTES.**- Podrá participar del campeonato cualquier persona sin límite de edad que pertenezca a cualquiera de las comunidades o empresas tecnológicas relacionadas con las áreas de las carreras de Sistemas e Informática de la ciudad de Cochabamba - Bolivia. Mismas que deben ser reconocidas y/o acreditadas por la organización Silicon Wally.

**1.1 ACREDITACIÓN .-** Las empresas y comunidades acreditadas para participar del campeonato se encuentran publicadas en:  
<http://siliconwally.net/comunidad> (Si tu empresa o comunidad no está listada envíanos un correo a [silicon.wally16@gmail.com](mailto:silicon.wally16@gmail.com))

Las comunidades nuevas inscritas deberán tener actividad de eventos públicos o privados demostrables publicados en alguna web o red social de por lo menos 3 eventos pasados o futuros en todo el año.

**1.2 INVITADOS.**- Invitación de 2 jugadores como máximo, que no pertenezcan a su comunidad o empresa con las siguientes especificaciones:

**1.2.1** Pertener al área de las carreras de Sistemas o Informática de manera obligatoria.

**1.3 EXCEPCIÓN.**- Debido a la falta de participantes femeninas en pasadas versiones, se podrá incluir a 1 jugadora que no pertenezca a alguna empresa o comunidad del área de las carreras de Sistemas e Informática, con las siguientes especificaciones:

**1.3.1** No pertenecer a la AMVC (Asociación Municipal de Voleibol de Cochabamba), solo una excepción por equipo.

**1.4 PARTICIPACIÓN EN UN SOLO EQUIPO.**- Un jugador no podrá participar en más de un equipo.

La verificación de los participantes se realizará por el comité organizador; se publicaran los nombres y fotografías de los integrantes de los equipos para que otros equipos puedan también verificar y observar mediante un mail a [silicon.wally16@gmail.com](mailto:silicon.wally16@gmail.com).

Ante cualquier denuncia u observación, el comité organizador hará la verificación respectiva, en caso de que esta sea comprobada, el jugador ya no podrá participar del campeonato con la sanción respectiva determinada en el punto **6.2**. Dichas observaciones deberán ser realizados dentro las próximas **48 horas** posteriores al partido observado o la publicación de información del jugador, fuera de este plazo no se aceptará ningún reclamo.

Los equipos y los jugadores que participaron en la versión 4.0 y que pertenecen a la categoría Advanced quedan exentos a esta verificación puesta que esta ya se realizó en la respectiva gestión.

2. **INSCRIPCIÓN.-** Debe realizarse llenando el siguiente formulario:  
<https://siliconwally.net/form/inscripcion> con la siguiente información:

N°	Dato
1	Nombre del equipo (Que debe tener relación a la empresa o comunidad que representan)
2	Empresa o Comunidad a la que pertenecen
3	Correo electrónico de referencia
4	Color del uniforme
5	Lista de jugadores (Máximo 8 personas, Mínimo 4 personas, con 2 mujeres como mínimo en todo el equipo), fotografías de cada jugador de medio cuerpo, visiblemente notable del rostro. Los cuales serán publicados en la página oficial Silicon Wally
6	Nombre del delegado y número de celular con whatsapp.
7	(Sólo para comunidades) Información de Contacto de los líderes de la comunidad.

La inscripción se realizará de acuerdo a las Categorías a las que corresponden sus equipos:

**Categoría Advanced:** Los primeros 8 equipos clasificados de la primera fase en la última versión del campeonato (Silicon Wally 1-2018)

En caso de que un equipo habilitado para inscribirse en la categoría Advanced

decida no inscribirse al actual campeonato:

- El equipo mencionado pierde la categoría.
- El primer equipo de la categoría Beginners pasará a formar parte de la categoría Advanced.

**Categoría Beginners:** Los siguientes 8 equipos de la tabla de posiciones de la última versión del campeonato (Silicon Wally 1-2018), como así también nuevos equipos que cumplan con las especificaciones de la convocatoria.

El derecho de inscripción es de 760 Bs. .- ( Setecientos Sesenta Bolivianos 00/100) por equipo. Monto que cubre premios, arbitraje/canchas (1ra fase) y gastos de organización. La inscripción será depositada a la cuenta bancaria: 4028506682 a nombre de Judith Delgado (Banco Mercantil Santa Cruz). Monto que puede ser cancelado en dos pagos:

- Primer pago: 450 Bs.
- Segundo Pago: 310 Bs.

### **CRONOGRAMA**

<b>Fecha</b>	<b>Descripción</b>
10 de Octubre de 2018	Fecha límite de inscripción y primer pago de inscripción.
11 de Octubre de 2018	Publicación de equipos participantes, fixture
13 de Octubre de 2018	Fecha de Inauguración del Campeonato.
5-10 de Noviembre de 2018	Fecha límite 2do pago de inscripción (310 Bs ).

### **3. ADICIÓN Y CAMBIO DE JUGADORES.-**

- La adición o cambio de jugadores serán permitidos durante toda primera fase, siempre y cuando cumpla las bases de la convocatoria, además que el jugador inscrito debe jugar al menos un partido de la primera fase para estar habilitado para las posteriores fases.
- En caso de equipos clasificados a la categoría Advanced cambien de jugadores:
  - Los jugadores deben pertenecer a la empresa o comunidad con la que realizaron el Ascenso, así también deberán cumplir las especificaciones de participación de la convocatoria.
- Para la adición o cambio de jugador debe realizarse un pago de 30 Bs.(Cobro a realizar a partir de la segunda fecha del campeonato).

### **4. MODALIDAD DEL CAMPEONATO.-**

- Categoría Advanced.- Modalidad todos contra todos (7 fechas).
- Categoría Beginners.- Modalidad todos contra todos (7 fechas).

**5. UNIFORME DE LOS JUGADORES.-** El equipo deberá estar debidamente uniformado con prendas deportivas, los cuales pueden ser de diseño propio, todos deben usar el mismo color de short, buzo o calza, **la numeración deberá estar ubicada en la parte frontal y posterior de la camiseta**, los jugadores pueden usar anteojos o lentes bajo su propio riesgo.

Esta disposición será puesta en vigencia desde la **primera fecha** del campeonato, en caso de incumplir se darán las siguientes sanciones económicas:

<b>Primera y Segunda Fecha</b>		<b>Otras Fechas</b>	
Sin uniforme	5 Bs.	Sin uniforme	30 Bs.
Uniforme sin numeración	3 Bs.	Uniforme sin numeración	20 Bs.
Uniforme una sola numeración	2 Bs.	Uniforme una sola numeración	10 Bs.

**6. DE LOS PARTIDOS.-** La hora oficial para el inicio de cada partido estará basado en el reloj del Wally Kan (<https://siliconwally.net/lugar>), dando un tiempo de 10 min para el calentamiento donde cada equipo debe traer su propio balón para ello (**Balón obligatorio por equipo**).

Se realizarán los siguientes llamados por parte del árbitro:

- **1er pitazo:** a la hora programada del partido.
- **2do pitazo:** a los 5 minutos.
- **3er pitazo:** a los 10 minutos para comenzar el partido o dar W.O. en caso de que alguno de los equipos esté incompleto.

**6.1:** El puntaje que se disputa en un partido será:

- **Partido Ganado:** 2 puntos
- **Partido Perdido:** 1 punto
- **W.O. y Descalificación:** 0 puntos

**6.2:** Se sancionarán W.O. en los siguientes casos:

- Presentación de un equipo incompleto (para salvar W.O al menos tres jugadores en cancha obligatoriamente una mujer)
- Suplantación de jugadores.
- Abandono voluntario de la cancha en pleno partido.
- Duplicidad de uniforme.
- Si un jugador es observado por las especificaciones de participación de la convocatoria punto número 1 (W.O. del partido donde dicho jugador haya participado)

**6.3:** Se descalificarán partidos en los siguientes casos:

- La actuación en un partido de jugadores suspendidos.
- Falta de pago por deudas contraídas en anteriores partidos.
- Agresión Física: Individual o Grupal.

## 7. COBRO ARBITRAJE/CANCHAS

Primera Fase	Octavos	Semifinal	Final
Monto incluido en la inscripción.	30 Bs. c/equipo Equipos que clasificaron en la primera fase	60 Bs. c/equipo Equipos que clasificaron a la semifinal	60 Bs. c/equipo Equipos que clasificaron a la final

**8. PUNTAJE.-** En caso de que se presenten situaciones de empate en cualquier lugar de la tabla de posiciones en la fase de clasificación, los emparejados se definirán primero a través del set promedio, de persistir el empate se apelará al punto promedio acumulado.

**8.1. PRIMERA FASE:** Esta fase se jugará por el sistema de todos contra todos (Sujeto a modificación debido a equipos participantes) a dos ruedas al mejor de tres sets, es decir GANA EL PARTIDO EL EQUIPO QUE GANE 2 DE 3 SETS, Se jugará al 25 por lado (set), Si un equipo gana 2 set seguidos ya no se juega el 3er set, pero si en caso empatan en sets ganados el 3er set se jugará al 15. En caso de un empate de puntos en el set: 24 – 24 o 14 - 14, el juego continúa con 2 puntos finales y definitivos.

**8.2. FASE SEMIFINAL:** En esta fase semifinal se jugará al mejor de 5 sets, es decir gana el partido el equipo que gane 3 de 5 sets.

**8.3. FASE FINAL:** En esta fase final se jugará al mejor de 5 sets, es decir gana el partido el equipo que gane 3 de 5 sets.

**8.4. INTERDIVISIONAL:** Cuando finalice el campeonato, los últimos 2 puestos en la tabla de posiciones de la categoría “Advanced”, perderán la categoría descendiendo directamente a la categoría Beginners; mientras que los equipos que resulten en el 1° y 2° lugar de la categoría “Beginners”, obtendrá un ascenso a la categoría Advanced.

Los reclamos sobre la puntuación deberán ser hechos dentro de las 48 horas posteriores al partido o la publicación de tabla de posiciones, fuera de este plazo no se aceptará ningún reclamo.

**9. LUGAR Y DÍAS DE LOS PARTIDOS.-** Los partidos se llevarán a cabo en el Wally Kan (<https://siliconwally.net/lugar>) los días sábados por la tarde y domingos por la mañana, entre los siguientes rangos horarios:

- Sábados: 14:00 a 16:00
- Domingos: 9:00 a 13:00

El inicio del campeonato se fija para el día 13 de Octubre de 2018. No habrá flexibilidad en fechas y horarios de los partidos una vez fijados por la organización.

**10. FIXTURE.-** El fixture será sorteado el día 11 de Octubre de 2018, será publicado en la página oficial del campeonato <http://siliconwally.net/> y página de Facebook <https://www.facebook.com/siliconwally/>

**11. PREMIACIÓN.-** La premiación se llevará a cabo en un acto a ser definido entre el Comité Organizador, serán premiados los tres primeros lugares, con dinero en efectivo, trofeos y medallas. También habrán premios a los mejores jugadores en varones y en mujeres.

**12.- VARIOS.-** La tabla de posiciones, avisos y todo lo referente al campeonato, será informado permanentemente a sus respectivos delegados y en la página oficial del campeonato <http://siliconwally.net/> y página de Facebook <https://www.facebook.com/siliconwally/>

**13.- DISPOSICIONES FINALES.-** El comité organizador tendrá a cargo la dirección del Torneo, con las facultades para resolver todas las observaciones y controversias que se susciten entre los equipos participantes.

## **DETALLE COMPLEMENTARIO**

### **➤ DEL PUNTAJE:**

#### **Punto al Contrario:**

- Techo: El balón toca el techo antes de llegar a la cancha contraria.
- 4 toques: Más de 3 toques antes de pasar el balón a la cancha contraria.
- Doble pared contraria: El balón toca más de una pared de la cancha contraria.
- Doble contacto: si un jugador toca más de una vez consecutiva.

- Pared trasera: El balón toca la pared trasera del equipo contrario.
- Tocar la red por encima: Si un jugador toca la red por la parte de arriba.
- Llevada: Si un jugador sostiene, lanza o acompaña el movimiento del balón.
- Saque del balón toca alguna pared.
- Bloqueos en el saque: Si el jugador devuelve el balón del saque a menos de un metro de la red.
- Mate directo de un varón hacia una mujer.  
Se considera mate directo:
  - Cualquier mate que esté dirigido y haga contacto con fuerza a una jugadora.No se considerará ataque directo bajo las siguientes circunstancias:
  - Un mate que haya sido desviado o redirigido por el bloqueo.
  - Un mate dirigido hacia el piso cerca a la posición de una jugadora.
  - Un mate en parábola hacia la posición de una jugadora.
  - Un mate al cual la jugadora intenta rescatar (hace un movimiento consciente hacia el balón).
- Invasión (encima de la red): Un jugador no puede golpear el balón dentro del espacio del equipo contrario en primera y segunda mano.
- Invasión (bajo la red): Si un jugador pisa la cancha del equipo contrario, pasa la línea divisora.
- Bloqueo de mate de una jugadora.
- **Invasión de zona ataque:** Todo espacio dedicado a la práctica del voleibol, incluyendo sus diversas ramificaciones como ser beach voley, wally, etc, están divididas por 2 partes iguales y divididas por una malla o red, cada cancha está también dividida en 2 partes desiguales, la parte más cercana a la malla o red, se llama zona de ataque, y la parte más alejada se llama zona de defensa. en un partido de wally donde los protagonistas son 4 contra 4, según rotación simple (2 -2) ó rotación con sistema (3 - 1), los únicos habilitados para el acto de bloqueo y ataque respectivo son los 2 jugadores que originalmente incurrir en área de zona de ataque, podrán también ser atacantes ó con facultad para hacerlo, los restantes 2 jugadores, siempre y únicamente realicen el ataque respectivo estando en área de defensa, es decir, detrás de línea de ataque sin que pisén la línea de ataque. de incurrir con ésta regla arbitral, la jugada queda invalidada y el punto en juego será cedido al equipo contrario. en materia arbitral, esta falta, es conocida como invasión de zona de ataque.

➤ **DEL JUEGO**

- Solo el capitán del equipo puede realizar los reclamos correspondientes al señor árbitro.
- El saque debe realizarse con golpe (no se aceptará saque con dedos).
- Cada equipo podrá solicitar un tiempo de 1 minuto por SET opcional antes de cada saque, así también se dará un 1 minuto reglamentario cuando se al punto #15.
- El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo del jugador para salvarlo.
- Después de recuperar el saque el equipo deberá rotar posiciones en sentido de las manecillas del reloj.
- Los cambios de jugador se deberá realizar antes de un saque

➤ **DE LAS SANCIONES**

- Tarjeta Amarilla: Acumulación de 3 amonestaciones verbales en la primera fase de clasificación y de 2 en la segunda fase. Multa económica **Bs. 10**.
- Tarjeta Roja: Acumulación de 2 tarjetas amarillas en la primera fase y en la segunda fase, derivando a un partido de suspensión para el jugador. Multa económica **Bs. 20**.

**Comité Organizador de Silicon Wally**

**Contacto Organización:**

Judith Delgadillo: 67406172

Cristian Mamani: 72235156

Mauricio Zelaya: 71720612

Nicol Balderrama 76900978

Cristhian Perez Barrientos 77958035

Brayan Gabriel Rosas Fernandez

cel: 70305955