

Campeonato Relámpago de Wally

La ruta del Código 2019

Sábado 17 de Agosto de 2019

de 09:00 a 13:00



[Campeonato Relámpago de Wally](#)

[PARTICIPANTES.](#)

[INVITADOS](#)

[PARTICIPACIÓN EN UN SOLO EQUIPO](#)

[VERIFICACIÓN DE PARTICIPANTES](#)

[INSCRIPCIÓN](#)

[PRECIO DE LA INSCRIPCIÓN](#)

[CRONOGRAMA](#)

[ADICIÓN Y CAMBIO DE JUGADORES](#)

[MODALIDAD DEL CAMPEONATO](#)

[UNIFORME DE LOS JUGADORES](#)

[SOBRE LOS PARTIDOS](#)

[LUGAR Y HORA DE LOS PARTIDOS](#)

[DEL PUNTAJE](#)

[WALKOVER](#)

[DESCLASIFICACIÓN](#)

[TABLA DE POSICIONES DE LA PRIMERA FASE](#)

[LUGAR Y DÍA DEL CAMPEONATO RELÁMPAGO](#)

[FIXTURE DE LA PRIMERA FASE](#)

[PREMIACIÓN](#)

[VARIOS](#)

[DISPOSICIONES FINALES](#)

[REGLAMENTO](#)

[DEL PUNTAJE](#)

[DEL JUEGO](#)

[DE LAS SANCIONES](#)

[CONTACTO ORGANIZACIÓN](#)

PARTICIPANTES.

Participarán equipos de las empresas: CodeRoad, JalaSoft, Truextend, Digital Harbor. Los equipos serán los siguientes:

1. YALAscript (CodeRoad La Paz)
2. Mojix i (CodeRoad La Paz)
3. Mojix i + 1 (CodeRoad La Paz)
4. Mojix i + 2 (CodeRoad La Paz)
5. CodeRoad Cocha (CodeRoad Cochabamba)
6. Karasunno Jalasoft (Jalasoft)
7. Tx - Men (Truextend)
8. Digital Harbor (Digital Harbor)

INVITADOS

Invitación de 1 jugador como máximo, que no pertenezca a su empresa con las siguientes especificaciones:

- Pertener al área de las carreras de Sistemas o Informática de manera obligatoria. La organización se reserva el derecho de solicitar documentación que respalde este punto.

PARTICIPACIÓN EN UN SOLO EQUIPO

Un jugador no podrá participar en más de un equipo.

VERIFICACIÓN DE PARTICIPANTES

La verificación de todos los participantes se realizará por el comité organizador y se reserva el derecho de solicitar documentación que sea necesaria.

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.

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 una sanción de W.O. en los partidos que el jugador haya participado. Las observaciones y/o reclamos solo podrán realizarse hasta las 18.00 del día jueves 15 de Agosto.

INSCRIPCIÓN

La 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 7 personas, Mínimo 4 personas, con 1 mujer como mínimo en todo el equipo), fotografías de cada jugador de medio cuerpo, visiblemente notable del rostro. Información que será publicado en la página oficial Silicon Wally https://siliconwally.net
6	Nombre del delegado y número de celular con whatsapp.

PRECIO DE LA INSCRIPCIÓN

El derecho de inscripción es de 170 Bs. - (Ciento Setenta Bolivianos 00/100) por equipo. Monto que cubre premios, arbitraje, canchas y gastos de organización. La inscripción será depositada a la cuenta bancaria: 4028506682 a nombre de Judith Delgadillo (Banco Mercantil Santa Cruz). Monto que debe ser cancelado hasta el 9 de Agosto de 2019.

CRONOGRAMA

Fecha	Descripción
9 de Agosto de 2019	Fecha límite de inscripción y pago de 170 Bs.
10 de Agosto de 2019	Publicación de equipos participantes
17 de Agosto de 2019	Campeonato relámpago.

ADICIÓN Y CAMBIO DE JUGADORES

Puede realizarse hasta 1 día antes que comience el campeonato (16 de Agosto. Hrs. 18.00). No se permitirán cambios y/o adiciones el día del campeonato.

MODALIDAD DEL CAMPEONATO

La modalidad del Campeonato es por Grupos. Tendremos 2 grupos A y B con 4 equipos cada uno jugando todos contra todos sólo por 1 partido con cada uno. Cada partido tendrá 3 sets, se gana venciendo 2 sets al 15, el 3er set para el desempate es al 11. El sorteo de grupos se realizará el sábado 17 de Agosto de 2019 a horas 09.00. Todos los equipos deben estar presentes.

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:

Multa por falta de uniforme principal (polera)	
Sin uniforme	20 Bs.
Sin numeración	15 Bs.
Una sola numeración	10 Bs.

SOBRE LOS PARTIDOS

LUGAR Y HORA 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 2 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: al minuto.
- 3er pitazo: a los 2 minutos para comenzar el partido o dar W.O. en caso de que alguno de los equipos esté incompleto.

DEL PUNTAJE

El puntaje que se disputa en un partido será:

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

WALKOVER

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 no cumplir las bases de la convocatoria.

DESCLASIFICACIÓN

Se descalificarán partidos en los siguientes casos:

- La actuación en un partido de jugadores no registrados.
- Agresión Física: Individual o Grupal.

TABLA DE POSICIONES DE LA PRIMERA FASE

Se calcula en base a los puntos acumulados de los partidos jugados. El orden es descendente del valor promedio de los partidos ganados entre los partidos perdidos. En caso de que se presenten situaciones de empate en cualquier lugar de la tabla de posiciones en esta fase, los emparejados se definirán primero a través del set promedio, de persistir el empate se apelará al punto promedio acumulado.

LUGAR Y DÍA DEL CAMPEONATO RELÁMPAGO

Todos los partidos van a realizarse en las canchas del Wally Kan (<https://siliconwally.net/lugar>) . **El campeonato relámpago se fija para el día sábado 17 de Agosto de 2019 de 9.00 a 13.00.**

FIXTURE DE LA PRIMERA FASE

El fixture será sorteado el día Sábado 17 de Agosto de 2019 y será publicado en el sitio oficial del campeonato <https://siliconwally.net/>

PREMIACIÓN

La premiación se llevará a cabo en un acto a ser definido entre el Comité Organizador, serán premiados los tres primeros lugares con trofeos.

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 <https://siliconwally.net/>

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.

REGLAMENTO

DEL PUNTAJE

Punto al Contrario:

1. **Techo:** El balón toca el techo antes de llegar a la cancha contraria.
2. **4 toques:** Más de 3 toques antes de pasar el balón a la cancha contraria.
3. **Doble pared contraria:** El balón toca más de una pared de la cancha contraria.
4. **Doble contacto:** si un jugador toca más de una vez consecutiva.
5. **Pared trasera:** El balón toca la pared trasera del equipo contrario.
6. **Tocar la red por encima:** Si un jugador toca la red por la parte de arriba.
7. **Llevada:** Si un jugador sostiene, lanza o acompaña el movimiento del balón.
8. **Saque del balón toca alguna pared.**
9. **Bloqueos en el saque:** Si el jugador devuelve el balón del saque a menos de un metro de la red.
10. **Mate directo de un varón hacia una mujer:** Se considera mate directo:
 - a. Cualquier mate que esté dirigido y haga contacto con

fuerza a una jugadora.

No se considerará ataque directo bajo las siguientes circunstancias:

- a. Un mate que haya sido desviado o redirigido por el bloqueo.
 - b. Un mate dirigido hacia el piso cerca a la posición de una jugadora.
 - c. Un mate en parábola hacia la posición de una jugadora.
 - d. Un mate al cual la jugadora intenta rescatar (hace un movimiento consciente hacia el balón).
11. **Invasión (encima de la red):** Un jugador no puede golpear el balón dentro del espacio del equipo contrario en primera y segunda mano.
 12. **Invasión (bajo la red):** Si un jugador pisa la cancha del equipo contrario, pasa la línea divisora.
 13. **Bloqueo de mate de una jugadora.**
 14. **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 incurren 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 pisen 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

1. Solo el capitán del equipo puede realizar los reclamos correspondientes al señor árbitro.
2. El saque debe realizarse con golpe (no se aceptará saque con dedos).
3. 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.
4. El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo del jugador para salvarlo.
5. Después de recuperar el saque el equipo deberá rotar posiciones en sentido de las manecillas del reloj.
6. 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 otras fases. Multa económica Bs. 10.

Tarjeta Roja: Acumulación de 2 tarjetas amarillas en la primera fase y en otras fases, derivando a un partido de suspensión para el jugador. Multa económica Bs. 20.

Silicon Wally

<https://siliconwally.net>

e-mail: silicon.wally16@gmail.com

CONTACTO ORGANIZACIÓN

Judith Delgadillo: 67406172

Cristian Mamani: 72235156