

REGLAMENTO DE VOLEY PLAYA JUEGOS ESCOLARES 2025-2026

1. NORMATIVA BÁSICA

- a) La Competición se desarrollará conforme al Reglamento Oficial de Competición de la Real Federación Española de Voley Playa adaptado, salvo en aquellas especificaciones técnicas propias de los Juegos Escolares Municipales de la FMD.
- b) Este reglamento específico se complementa con la Normativa General de Competición de los Juegos Escolares Municipales de la FMD.**
- c) Todos los jugadores y oficiales deberán estar previamente inscritos en el Programa DEBA (Seguro Deportivo) tramitando los Equipos a través de la Aplicación de Gestión de Equipos y Jugadores de la FMD de Valladolid.

2. NORMATIVA DE INSCRIPCIÓN

- a) **El número de jugadores de clubes deportivos no vinculados a un centro escolar se mantendrá en 2 participantes como máximo por equipo, si cuentan con licencia, simultáneamente, en la competición escolar y en otra de carácter oficial** (federadas, autonómicas o de Diputación). Solamente podrán cambiar de jugadores en el caso de que alguno de ellos o los dos causen baja (deberán solicitar a la FMD la baja del equipo). Los equipos tendrán que informar en la Fundación Municipal de Deportes los jugadores que compaginen ambas ligas.

El número de jugadores de equipos de clubes deportivos vinculados a un centro escolar que no estén matriculados en dicho centro escolar se mantendrá en 2 participantes como máximo por equipo, si cuentan con licencia, simultáneamente, en la competición escolar y en otra de carácter oficial.

- b) La participación en los Campeonatos en Edad Escolar de Castilla y León está regulada por el programa de deporte en edad escolar de Castilla y León que se publica anualmente en el BocyI restringe a 4 jugadores, como máximo, que no estén matriculados en el Centro escolar al que pertenece el equipo y que su Centro de procedencia no participe en la Competición Escolar con equipos de la misma modalidad deportiva y categoría.

3. NORMATIVA DE PARTIDOS

- a) La presencia masculina en cancha de los equipos mixtos no podrá ser superior a 1 jugador por equipo.
- b) Al equipo que no se presente a un encuentro a la hora y en la cancha señaladas, se le dará el partido por perdido con el resultado de 3-0 y parciales de 15-0, 15-0 y 15-0.** Se le descontará un punto en la clasificación general y no se anotará el punto por participación. En la segunda incomparecencia se descontarán dos puntos. El equipo será expulsado de la competición en la tercera incomparecencia.

- c) Cuando no se presente el/la árbitro/a de un encuentro deberán ponerse de acuerdo los equipos contendientes para que alguno/a de los/as presentes asuma esta función, levantando un acta que firmarán y que entregarán en la oficina de la organización hasta las 9:00 h. del lunes posterior a la fecha oficial, teniendo validez a todos los efectos. En caso contrario, se sancionará al equipo que se niegue a adoptar esta medida, con pérdida del encuentro por el resultado mínimo.

Tiempos Muertos

Cada equipo podrá solicitar, en cada set, 1 tiempo muerto de 1'

Jugadores/as

- Cada jugador/a deberá exhibir en la parte delantera (15 cm x 2 cm de ancho) y trasera (20 cm x 2 cm de ancho) de la camiseta su numeración correspondiente. Para que pueda disputarse un encuentro deberán estar en cancha 4 jugadores/as de cada equipo.
- **En el partido solo podrán estar sentadas en la zona de banquillo aquellas personas que estén registradas en el acta del encuentro.**

Entrenadores/as

El/La entrenador/a no podrá dirigir ni hablar con los jugadores excepto en tiempos muertos, entre set y set, y cuando el balón esté en juego. **Sólo podrá estar de pie el entrenador principal, pero en silencio.**

Faltas de posición (en la recepción)

Al ser 4 jugadores en pista, no hay faltas de posición, además todos los jugadores son delanteros

Rotación (en saque)

Hay que llevar un orden al saque, aunque el árbitro tiene que decir el orden al saque.

En el caso de que ese jugador no tuviera que sacar el punto vale y el jugador que tenía que sacar debe sacar.

Toque de RED

- **El contacto con la red por un/a jugador/a es falta siempre y cuando estén en la acción de juego o interrumpa la acción de juego** del equipo contrario, si un/a jugador/a tira de la red durante el juego será sancionado con tarjeta roja.
- Los/as jugadores/as pueden tocar los postes, cuerdas o demás partes de la red por fuera de las antenas a menos que esto interfiera con la acción de juego.
- No existe la invasión por debajo de red, a no ser que moleste al equipo contrario.

Toques por equipo.

- Se permiten 3 toques por equipo, pero el bloqueo cuenta como primer toque, aunque el jugador que haya bloqueado puede volver a tocar ese balón no se consideraría dobles, sino segundo toque de equipo.

Golpe de ataque.

- No se puede fintar, todo tiene que ser golpeado.
- Si se pasa el balón de dedos al campo contrario debe ser limpio y perpendicular a los hombros.

Otros.

- No se permite recibir de dedos a no ser que sea un toque pulcro (no se permiten los dobles)
- No se permite defender de dedos, excepto ataque fuerte.
- Permisividad en la colocación en cuanto a dobles, pero no en cuanto a retención.

4. **NORMATIVA DE COMPETICIÓN**

- a) **Es necesario jugar todos los partidos antes del final de la primera fase para que un equipo pueda clasificarse correctamente.** En caso contrario, el equipo ocupará el último lugar de la clasificación.
- b) Aplazamientos: No habrá aplazamientos.
- c) Una vez que se pite el saludo ya no se podrán inscribir más jugadores.
- d) Al finalizar el encuentro **el anotador del partido reflejará en el acta todas aquellas incidencias reseñables** que hayan ocurrido durante el partido.

La única persona autorizada para escribir en el acta es el anotador, nunca el entrenador.

Todos aquellos equipos que quieran reclamar o comunicar alguna incidencia del partido deberán realizar un escrito y enviarlo a la FMD.

- e) **Las clasificaciones se ordenarán primero por el número de partidos jugados** y, en segundo lugar, por puntuación. Además, se sancionará con la retirada de un punto de la clasificación final de cada fase, por cada partido no jugado.

- f) El equipo ganador se apunta 2 puntos por la victoria y el equipo perdedor se apunta 1 punto por la derrota. El resultado de todos los sets jugados se tendrá en cuenta en el apartado de sets a favor y sets en contra, cuyo cociente será el que decida la clasificación final en caso de empate a puntos entre varios equipos. Si persistiera el empate, se tendrá en cuenta el cociente entre tantos a favor y tantos en contra.
- g) Para igualar este cociente, si hubiera grupos con diferente número de equipos, se restará al equipo que juegue en el grupo con mayor número de equipos el partido contra el último clasificado de su grupo.

5. REGLAS ESPECÍFICAS POR CATEGORÍAS INFANTIL, CADETE Y JUVENIL

- a) Se jugará según la modalidad de 4 contra 4.
- b) Cada equipo podrá incluir un mínimo de 8 y un máximo de 12 jugadores
- c) Dimensiones del campo: 8 metros de ancho x 16 metros de largo.
 - o Altura de la red en Infantiles: 2,10 metros.
 - o Altura de la red en cadetes: 2,18 metros.
 - o Altura de la red en Juveniles: 2,24 metros.
- d) El partido se disputará con el balón oficial de Voley Playa.
- e) En todos los partidos se disputarán 3 sets a 15 puntos, todos ellos con el sistema de acción punto y con una diferencia de dos puntos (15-13, 16-14, 17-15...) de forma que el equipo vencedor podrá ganar 3-0 o 2-1.
- f) Los 4 jugadores del primer set no jugaran el segundo set. En el primer set y segundo set tiene que haber 4 jugadores distintos. En el tercer set podrá jugar cualquier jugador que haya disputado los sets previos, siempre y cuando haya 8 jugadores en acta. Si hubiera 9 o 10 esos dos jugadores tienen que jugar el tercer set obligatoriamente. El incumplimiento de esta norma supondrá la pérdida del partido.
- g) No se permiten cambios durante el set, a no ser que ocurriese una lesión. Si esto ocurriese, el jugador lesionado no podría participar más en el partido.
- h) Todos/as los/as jugadores/as inscritos/as en el acta de un encuentro deben de intervenir en el juego.