

JUEGOS DEPORTIVOS NACIONALES ESCOLARES DE LA EDUCACIÓN BÁSICA 2025-2026

Anexo Técnico Primaria y Secundaria VOLEIBOL

1. CATEGORÍAS Y RAMAS:

Nivel	Categoría	Ramas
Primaria	Nacidos en 2014 y menores	Femenil y Varonil
Secundaria	Nacidos en 2011, 2012 y 2013	Femenil y Varonil

2. PARTICIPANTES:

Participación Máxima por Entidad						
Nivel	Deportistas		Entrenadores		Delegado	Total
	Fem	Var	Fem	Var		
Primaria	12*	12*	2	2	1	29
Secundaria	12*	12*	2	2	1	29

* En Nivel Primaria, cada equipo se conforma obligatoriamente de 12 jugadores en cada rama. Para Nivel Secundaria, los equipos se podrán conformar como mínimo por 8 jugadores y máximo 12.

Ningún participante podrá desempeñar otra función dentro de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de la Educación Básica 2025-2026.

Árbitros:

Los árbitros deberán de ser designados por la Coordinación Técnica Nacional de acuerdo con la Convocatoria General del evento. Sólo se considerarán árbitros de las Entidades si son solicitados por la Coordinación Técnica Nacional.

3. SISTEMA DE CLASIFICACIÓN:

Participarán en la etapa Nacional los equipos que obtuvieron el 1er lugar en la etapa Estatal, para tener un máximo de 32 equipos participantes por categoría y rama.

4. INSCRIPCIONES:

Las inscripciones para la Etapa Final Nacional serán bajo el procedimiento designado por la Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte en base a lo que indique la Convocatoria General.

5. ALTAS, BAJAS Y SUSTITUCIONES:

Altas: Por ningún motivo se permitirán altas una vez concluido del periodo de inscripción.

Bajas: Deberán ser reportadas al Comité Organizador.

Sustituciones: 2 por equipo. Solamente con jugadores que fueron registrados en la cédula de inscripción como sustitutos y que sean elegibles para asistir a la etapa Nacional. Las sustituciones podrán realizarse ante el Comité Organizador hasta antes de iniciar la Junta Informativa del deporte, con la validación de la Coordinación Técnica Nacional y la CONADE.

6. UNIFORMES:

La indumentaria de un jugador consiste en una camiseta, pantalón corto, medias (uniformes en altura y color) y zapatos deportivos. El diseño y color de las camisetas, pantalones cortos y medias deben ser uniformes para todo el equipo (excepto para el Líbero). Los números deben estar ubicados en las camisetas en el centro, tanto en el pecho como en la espalda. El número en el short o licra es opcional, de ser así debe coincidir con el de la camiseta y todo el equipo deberá presentarlo.

Las camisetas de los jugadores deben estar numeradas del 01 al 99. El capitán del equipo debe tener en su camiseta una cinta de 8 X 2 cm. subrayando el número del pecho, debe ser impresa o cosida, no pegada.

No estará permitido presentar números pintados, tachados o remendados.

En caso de no cumplir con las especificaciones sobre el uniforme que marca el Reglamento de Competencia, no podrá jugar el equipo y pierde el partido con un resultado de 0-2 para el partido y 0-25 para cada set. En caso de que se inicie el encuentro, en el momento de que se percaten de esta situación se detendrá el encuentro y se aplicará lo antes mencionado.

7. SISTEMA DE COMPETENCIA:

En caso de inscribirse los 32 equipos se formarán por sorteo 8 grupos de 4 equipos cada uno, jugándose bajo el sistema de round robin en la etapa eliminatoria.

NOTA: Al momento del sorteo de grupos en la Reunión Nacional de Sorteos Técnicos, las Entidades que ocuparon los lugares generales del 1° al 8° en ambas ramas en la pasada edición de los Juegos, serán sorteados como cabezas de grupo, mientras que el Estado Sede de estos Juegos tendrá la opción de elegir el grupo en que desee participar, de acuerdo con el procedimiento establecido en el sorteo.

Pasará a la siguiente etapa el 1er lugar de cada grupo, los cuales competirán de la siguiente forma:

J-1	<i>1° del Grupo A</i>	vs	<i>1° del Grupo H</i>
J-2	<i>1° del Grupo B</i>	vs	<i>1° del Grupo G</i>
J-3	<i>1° del Grupo C</i>	vs	<i>1° del Grupo F</i>
J-4	<i>1° del Grupo D</i>	vs	<i>1° del Grupo E</i>

J-5	<i>Perdedor J-1</i>	vs	<i>Perdedor J-2</i>
J-6	<i>Perdedor J-3</i>	vs	<i>Perdedor J-4</i>
J-7	<i>Ganador J-1</i>	vs	<i>Ganador J-2</i>
J-8	<i>Ganador J-3</i>	vs	<i>Ganador J-4</i>

J-9	<i>Perdedor J-5</i>	vs	<i>Perdedor J-6</i>	<i>Por 7° y 8° lugar</i>
J-10	<i>Ganador J-5</i>	vs	<i>Ganador J-6</i>	<i>Por el 5° y 6° lugar</i>
J-11	<i>Perdedor J-7</i>	vs	<i>Perdedor J-8</i>	<i>Por el 3° y 4° lugar</i>
J-12	<i>Ganador J-7</i>	vs	<i>Ganador J-8</i>	<i>Por el 1° y 2° lugar</i>

En caso de que se inscriban menos de 32 equipos por categoría y rama, en la Reunión Nacional de Sorteos Técnicos se definirá el sistema de competencia conforme a los equipos inscritos.

Los equipos que queden eliminados en la fase de grupos deberán regresar a su Estado de origen a más tardar el día siguiente de su eliminación, partiendo con desayuno.

Criterios de Desempate:

No habrá juegos extras para adjudicarse lugares por puntuación, en caso de empate se utilizarán los siguientes criterios:

1. Puntos a favor entre puntos en contra.
2. Sets a favor entre sets en contra.
3. Juego entre sí.
4. Sorteo.

Cancha de Juego y Red:

Nivel Primaria

En ambas ramas, la cancha de juego mide 16 x 8 mts., mientras que la red deberá estar a una altura de 2.10 mts. para la rama femenil y 2.20 mts. para la rama varonil.

Nivel Secundaria

En ambas ramas, las dimensiones de la cancha son 18 x 9 mts., mientras que la red deberá estar a una altura de 2.20 mts. para rama femenil y 2.35 mts. para varonil.

Balón:

Nivel Primaria

Se jugará con el balón del **No. 5 Ligero** en ambas ramas.

Nivel Secundaria

Se jugará con el balón del **No. 5 Oficial** en ambas ramas.

Generalidades técnicas para los equipos participantes:

Ambos Niveles

- Los partidos se jugarán a ganar 2 de 3 sets. El 1° y 2° set serán a 25 puntos, y en caso de requerir un 3° set, éste se jugará a 15 puntos.
- Se alinearán 6 jugadores por set.

- Los equipos podrán solicitar dos tiempos fuera por cada set.
- Los jugadores del equipo que saca, no obstante, son libres de ocupar cualquier posición al momento del golpe de saque.
- Un jugador o grupo de jugadores del equipo que saca realiza/n una pantalla si mueven sus brazos, saltan o se desplazan lateralmente, durante la ejecución del saque, o se paran agrupados, a fin de ocultar el golpe de saque y la trayectoria del balón hasta que el mismo alcanza el plano vertical de la red. Si cualquiera de los dos es visible para el equipo que recibe, esto no es una pantalla.
- Los jugadores del equipo que saca tienen prohibido levantar las manos por encima de su cabeza durante el golpe de saque y hasta que el balón haya cruzado más allá de la red.
- El 1er árbitro puede advertir (avisar) al equipo a través del capitán en juego, si el/ella sospecha que es una maniobra deliberada para producir una pantalla.
- Un balón proveniente del **primer toque** del equipo que ha cruzado el plano de la red hacia la zona libre adversaria total o parcialmente a través del espacio exterior puede ser recuperado dentro de los toques del equipo, a condición de que:
 - a) El campo de juego adversario no sea tocado por el jugador, (excepto Regla 11.2.2.1).
 - b) Al ser recuperado, el balón cruce el plano de la red nuevamente total o parcialmente por el espacio exterior del mismo lado de la cancha, de lo contrario, se convierte en un balón fuera. El equipo adversario no puede interferir la acción.
 - c) El balón enviado hacia la zona libre adversaria, total o parcialmente a través del espacio exterior, proveniente del **segundo o tercer toque** del equipo, no puede ser recuperado y será juzgado como balón **FUERA** en el momento que cruce el plano de la red.

Nivel Primaria

- Cada jugador deberá jugar mínimo un set. Un jugador podrá jugar un set extra para sustituir por sorteo a un jugador lesionado, expulsado o descalificado y si no existieran jugadores elegibles.
- En el tercer set alinean los jugadores que el entrenador determine. Se pueden realizar hasta 6 sustituciones.
- Cualquier jugador sin importar su posición podrá acomodar (con voleo o golpe bajo). No existe la posición fija.
- Cada equipo tiene derecho a un máximo de tres toques (además del bloqueo, regla 15.4.) y un mínimo de dos toques para devolver el balón. Si más toques son usados, el equipo comete falta de CUATRO TOQUES.
- Si el balón es pasado por un toque se comete falta de UN TOQUE (a excepción del saque del bloqueo o a condición de que sea un toque de último recurso, que implique un esfuerzo extra, a juicio y apreciación del Primer Árbitro). Si más toques son usados, el equipo comete falta de CUATRO TOQUES.

- Un jugador comete una FALTA DE ATAQUE si completa un golpe de ataque con la yema de los dedos (tip, dejadita, etc.).

Nivel Secundaria

- Cada equipo puede realizar hasta 6 sustituciones por set.
- Cada equipo consta de 12 jugadores máximo y 8 jugadores mínimo de manera obligatoria por rama.
- El contacto de un jugador con la red, entre las antenas y durante la acción de jugar el balón, es una falta. La acción de jugar el balón incluye (entre otras) el despegue, el golpe (o el intento) y el aterrizaje estable, pronto para una nueva acción.
- En esta categoría se juega con o sin libero.

8. REGLAMENTO:

Se aplicará el Reglamento de Competencia de Voleibol de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de la Educación Básica 2025-2026.

9. PROTESTAS:

De Elegibilidad y Técnicas: De conformidad a lo establecido en el Reglamento de Competencia de Voleibol de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de la Educación Básica 2025-2026.

La presentación de una protesta deberá hacerse por escrito y entregarse a más tardar 30 minutos después del término del partido en controversia. Toda protesta se deberá acompañar de un depósito de \$3,000.00. En caso de que la resolución le sea favorable al inconforme, le será devuelto dicho importe, de lo contrario, quedará en el fondo del Comité Organizador.

10. JURADO DE APELACIÓN:

- a) Se conformará en la Junta Informativa, como lo marca la Convocatoria General de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de la Educación Básica 2025-2026.
- b) Examinará todas las protestas de carácter técnico presentadas por inconformidad de aparentes afectados. Su decisión será inapelable, aplicándose el Reglamento de Competencia y/o el Código de Sanciones en su caso.

- c) La resolución de cualquier protesta presentada deberá ser comunicada a los entrenadores del equipo o deportistas involucrados en la protesta, marcando copia a la CONADE.

11. JUNTA INFORMATIVA:

Se realizará un día antes de la competencia, como lo marca la Convocatoria General de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de la Educación Básica 2025-2026. Bajo ningún motivo se podrán tomar acuerdos relacionados con temas ya establecidos en los Reglamentos de Competencia y Documentos Normativos.

12. REUNIÓN NACIONAL DE SORTEOS TÉCNICOS:

Se realizará de acuerdo con las fechas establecidas en la Convocatoria General de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de la Educación Básica 2025-2026. En la reunión se darán a conocer los aspectos generales de la sede y de participación para la competencia.

13. GENERALES:

Los partidos ganados o perdidos por ausencia no se tomarán como resultado oficial hasta que la Comisión de Honor y Justicia realice la investigación del caso para saber los motivos que originaron la ausencia. Si ésta fue por causas ajenas al equipo el partido se programará en la fecha y hora que determine la Coordinación Técnica Nacional, en caso contrario se dará perdido por ausencia.

De ocurrir una o varias interrupciones, que excedan 4 horas en total, el partido completo deberá ser repetido. Por ninguna otra circunstancia o situación se repetirá un partido. Queda prohibida la utilización de equipo de intercomunicación, por parte de cualquier miembro del equipo, con personas ajenas al mismo.

No se permitirá la participación de alumnos que se encuentren fuera de las categorías convocadas y con base al año de nacimiento.

14. TRANSITORIOS:

Los casos no previstos en el presente Anexo Técnico serán resueltos por el Comité Organizador.