



**NORMATIVA OFICIAL
#STUDENTS LEAGUE ITW
SPORT MONTSERRAT
VOLEIBOL**



0. CONDICIONES GENERALES

A continuación, os exponemos cuales son las condiciones generales que todos los participantes en cualquiera de las 3 modalidades deportivas que tendrán que respetar y llevar a cabo. La no aplicación de cualquiera de las condiciones generales por parte de cualquier integrante de los equipos que participan puede conllevar sanciones o penalizaciones en las competiciones, incluido la expulsión de la competición (comité técnico #StudentsLeague)

Camiseta de juego. En el momento que la competición disponga de las camisetas de juego, todos los participantes tendrán que jugar con la camiseta de juego correspondiente a su equipo, de lo contrario en esa jornada no podrá participar. El uso es exclusivo durante la competición, en horario clases no podrán utilizarse.

Material de juego. Todo el material de juego se encuentra ubicado en el piso de la ESO, los delegados 1r y 2n ciclo tienen que solicitar el material de la caja #StudentsLeague (tarjetas, cartas, normativa, fichas, cronometro, bocina,) y también tendrán que solicitar el material de juego (pelotas,...) según la modalidad, para disputar los partidos correspondientes (2 balones de futbol, 2 balones de 3x3 i 2 balones de vóley) Cualquier duda se consulta con los presidentes o miembros del comité técnico #StudentsLeague.

Funciones participantes. En este apartado se definen cuáles son las funciones de los participantes a parte del vínculo en el juego de la modalidad que corresponda.

Coach. La figura de coach tiene que existir siempre, sin coach no hay competición de ninguna modalidad. Sera el responsable de la alineación, cambios, tiempos, de la aplicación de las sanciones, aplicación cartas, minutos de juego,... El presidente está excluido de estas funciones a excepción que por voluntad propia quiera estar presente en el partido. El coach puede ser una figura general para otros deportes y no tiene por qué coincidir con jugar y ser coach. Es compatible la función coach con la función jugador.

Árbitros. Esta figura es fundamental para el buen funcionamiento de la competición, cada equipo tendrá un numero "X" de árbitros establecidos para cada competición. En el cuadro de competición y en el POST – MATCH DAY saldrá indicado que equipo se encarga del arbitraje de cada partido de cada modalidad. El árbitro tiene que ser una figura neutral y tiene que favorecer el buen funcionamiento de la competición. En caso de Ausencia arbitral, el equipo en cuestión será penalizado con un punto en la clasificación final. En el caso de alterar de manera intencionada la competición el comité hará las valoraciones oportunas y tomará las decisiones pertinentes.

Montaje (On-Off). Las competiciones empezaran siempre a las 10h05 o 11h05, previamente se tendrá que participar de manera activa en el montaje de la zona de juego, los responsables son los jugadores de los



equipos que vayan a jugar en esa jornada, en su totalidad. Para realizar el montaje no se puede acceder a ninguna estancia sin permiso, el material está disponible para ser montado (redes, postes, balones,...). De la misma manera a partir de las 10h25 o 11h25 se realizará el desmontaje que se indique y se guardará todo el material. Es muy importante la participación de los alumnos para respetar los tiempos de juego en las diferentes modalidades.

Roles participantes. En este apartado se definen cuáles son los roles de los participantes a parte del vínculo en el juego de la modalidad que corresponda.

Rol especialista. En la ficha de cada equipo los jugadores que tengan una preferencia por una modalidad concreta tendrán que apuntarse a esa modalidad en la casilla de rol especialista.

Rol polivalente. Para facilitar la participación en todas las modalidades se crea el rol polivalente, que permite a los jugadores apuntarse en la casilla correspondiente con la voluntad de que su equipo siempre tenga jugadores/as para competir la jornada indicada. Un jugador puede tener un rol especialista y aparecer inscrito en el rol polivalente de otros deportes, aunque no sea su preferencia por el bien común y de la competición. Es el rol de más valor y los presidentes y comité técnico tendrán presente su buen funcionamiento.

Rol reserva. Es importante que el rol reserva tenga jugadores/as apuntados, no sabemos los alumnos que se pueden lesionar, estar enfermos un día, tener visitas médicas, ausencias, sanciones, ... o cualquier anomalía. Así pues, cuanta más predisposición haya en cubrir el rol de reserva más opciones que los equipos puedan competir con unos mínimos en todas las modalidades.

Funciones presidente. La función de presidente es gestionar, guiar y asesorar a su equipo por el bien de la competición. Garantizar que todos los jugadores saben las normas, que participan en el montaje y desmontaje de la pista, el cuidado del material, respetan el juego limpio, ... También tiene la posibilidad de participar en el juego, chutar algún penalti, aconsejar al entrenador, o controlar a sus árbitros en el momento del partido.

Comité técnico #StudentsLeague. El comité se encargará cada semana de realizar las notificaciones de sanciones, publicar los resultados, decidir las sanciones, organizar la página web y controlar el buen funcionamiento de la competición. El comité está formado por un miembro del equipo directivo, un miembro de la organización, un miembro de los profesores y un miembro de Periodismo (2n ciclo)

PLAY IN. En esta 4a edición vamos a incorporar este concepto de clasificación, así pues, una vez finalizado el 1r y 2n Split los equipos de todas las modalidades que hayan quedado en 2n y 3a posición se enfrentaran a un único partido para establecer quien se clasifica para la **Final Four**. (17 de junio)

PLAY OUT. En esta 4a edición vamos a incorporar este concepto de clasificación, así



pues, una vez finalizado el 1r y 2n Split los equipos de todas las modalidades los equipos clasificados en 4a posición y los equipos perdedores de los Play IN jugaran estos partidos en formato **Final Four** (cruzado), entre ciclos, para establecer la clasificación final de cada modalidad y de l’#StudentsLeague.

PLAYOFFS I FINAL FOUR. Una vez finalizado el 1r y 2n Split se jugarán los Play In y Play Out dentro de la jornada de Playoffs (por determinar) y también se realizará la **Final Four** de cada modalidad en fecha del **17 de Junio (miercoles)**, es importante que los jugadores/as reserven esta fecha en caso de participar en alguna **Final Four** de las 3 modalidades. El formato final establecerá una clasificación final de cada modalidad y por último el campeón y subcampeón de l’#StudentsLeague saldrá de las clasificaciones obtenidas en las diferentes modalidades.

Campeón F4 modalidad (5 puntos)

Subcampeón F4 modalidad (3 puntos)

3r clasificado F4 modalidad (2 puntos)

4t clasificado F4 modalidad (1 punto)

“JOC NET”. El concepto de “JOC NET” es el pilar básico de la competición, el equipo que más respete la normativa, el juego limpio, la solidaridad, el esfuerzo, el compañerismo, la igualdad, la participación, ... será el equipo premiado con el Fair Play de l’#StudentsLeague.

Comunicación interna I externa (TIC). Los canales de comunicación de l’#StudentsLeague serán los siguientes: Clickedu (noticias), Google Classroom (alumnos), página WEB (público en general) y XXSS del centro escolar y los sponsors que promocionan la competición.

1. LA COMPETICIÓN - ESTRUCTURA

1.1 Fase Regular

1.1.1. Formato

La fase regular de la STUDENTS League (según se define más adelante) estará formada por tres periodos (split) de competición (ABRIL, MAYO y JUNIO) y por, inicialmente, ocho (8) equipos que jugarán durante seis (6) jornadas en cada uno de los splits y una Final Four (Split final). Las jornadas se disputarán en un mismo día (generalmente, los JUEVES) con dos (2) partidos.

Cada equipo dispondrá de 8 jugadores o más. Se plantea que 8 equipos, 4 de primer ciclo y 4 de segundo ciclo jueguen la fase regular.

El split de primavera se iniciará tentativamente en abril, y durará 12 (12) semanas consecutivas, incluidos los play-off.

STUDENTS se reserva, a su entera discreción, la potestad de modificar las fechas correspondientes a los splits, previo aviso en un plazo de razonable a los equipos.

Al finalizar los 2 primeros splits, los (2) equipos mejor clasificados jugarán la fase



final (Final Four) (punto 1.2) (conjuntamente, la fase regular y la fase play- off, la “STUDENTS League” o la “Competición”).

1.1.2. Sistema de clasificación

La clasificación se realizará de manera ordinal de mayor a menor número de victorias obtenidas durante las seis (6) jornadas de cada split. En caso de empate a victorias se decidirán las posiciones de conformidad con los siguientes criterios:

- A. Mayor diferencia de goles entre los anotados y recibidos en cómputo general de la fase regular; subsidiariamente
- B. Se tendrá en cuenta el partido celebrado entre ellos; subsidiariamente
- C. El que hubiera conseguido el mayor número de goles a favor; y subsidiariamente
- D. En el caso en que siguiera existiendo un empate, se resolverá por sorteo.

1.1.3. PLAY IN y PLAY OUT (Novedad)

Los equipos clasificados en 1a posición tendrán acceso directo a la **Final Four** del 17 de junio. Los equipos clasificados en 2a y 3a posición jugaran el PLAY IN entre equipos del mismo grupo o ciclo. Los equipos perdedores del PLAY IN y los equipos clasificados en 4a posición jugaran el PLAY OUT para establecer la clasificación final.

1.2 Final Four

1.2.1 Formato

Los cuatro (4) equipos clasificados para la **Final Four** de cada split se enfrentarán siguiendo el siguiente formato:



La Final Four se disputará a partir del sábado siguiente a la finalización de la Fase Regular (17 de junio).

#STUDENTS se reserva, a su entera discreción, la potestad de modificar las fechas correspondientes a la Fase Final, previo aviso en un plazo razonable a los Equipos.

1.3 Cambio de calendario

STUDENTS se reserva el derecho a realizar los cambios en el calendario y los horarios de los partidos. En este caso la Competición lo notificará a todos los Equipos en la mayor brevedad posible.



1.4 Normativa de partidos

1.4.1 Duración

Los encuentros tendrán una duración de diez (10) minutos. Se deja expresa constancia que el tiempo no será detenido en ningún momento, salvo para determinar la finalización de cada parte y la finalización del partido. Excepto en la Final Four que será de (20) minutos. (solo final)

Entre parte y parte, se realizará un período de descanso de tres (3) minutos. (únicamente Final Four)

Pérdida de tiempo

Se deja expresa constancia que la Competición aboga por el juego limpio y por la celebración de los partidos de la forma más fluida posible. Por ello, la Competición no tolerará las pérdidas de tiempo deliberadas durante los partidos, y sancionará, a su entera discreción (según corresponda), a los equipos y jugadores que pierdan tiempo de forma deliberada.

1.4.2 Clasificación

La clasificación se realizará en base a los puntos totales de los equipos, en caso de empate se tomará en cuenta los números de goles a favor y en contra, en caso de otro empate se lanzará una moneda al aire.

1.4.3 Tabla de puntuación

Partido ganado: 3 puntos

Partido empatado: 2 puntos

Partido perdido: 1 punto

1.4.4 Reglas generales

- a) Saque de posesión:** El saque inicial tendrá el mismo formato que el waterpolo. El balón será colocado en el medio del campo debajo de la red, los jugadores desde la línea de fondo de cada campo irán corriendo para coger el balón con la mano y empezar con el 1r saque y tener la posesión. Se puntualiza que el balón siempre deberá ser pasado hacia atrás y nunca hacia adelante. En el caso en que cualquier jugador pasará el balón hacia adelante, la posesión pasará automáticamente al equipo contrario, el cual deberá sacar desde su zona de saque. Asimismo, en el supuesto en que un jugador de cualesquiera de los equipos saliera de la línea de fondo antes de la señal correspondiente, la primera posesión pasará automáticamente al equipo contrario. Si ambos equipos se adelantan a la señal, será el árbitro quién decida la primera posesión.

Se deja expresa constancia que el crono del partido arrancará en el momento en el que el primer jugador/a realice el 1r saque del partido.

- b) Saque inicial:** Todos los partidos se inician con los saques desde la línea de **6m** en el fondo de la pista. Los saques iniciales se realizarán con la mano siempre.

- c) Saques durante el partido:** Durante el partido el equipo que haya conseguido ganar el



punto volverá a sacar y así de manera consecutiva hasta que pierda el punto o bien hasta acumular 3 saques seguidos, en el 4 punto consecutivo el saque pasara al equipo contrario. Cuando se tenga la carta de **Shoot Special**, el jugador/a podrá realizar un servicio especial para sorprender a la defensa del equipo contrario. En caso de que el saque toque la red "NET" se volverá a realizar el saque de nuevo a excepción que salga de los límites del terreno de juego que perderá el punto. Tenemos que recordar que los puntos son directos, se ganan o se pierden con cada acción del juego.

- d) Alineaciones:** Según el criterio de equidad, en todo momento tiene que estar en la pista una jugadora de la plantilla. Si el equipo dispone únicamente de una jugadora (**jugará un máximo de 5'**), si tiene 2 jugadoras podrán distribuirse los 10 minutos, pero siempre una jugadora tendrá que estar en pista.

En caso de no respetar la regla el equipo infractor recibirá un punto de penalización por cada minuto que no juegue esa jugadora.

- e) Sustituciones:** cada equipo podrá realizar cambios ilimitados, sin que se detenga el tiempo y chocando los puños los dos jugador@s sustituidos. Se deja expresa constancia que los reingresos al terreno de juego ya sea por infracciones o por **Arma Secreta**, deberán ser autorizados por el árbitro.

- f) Juego en la red:** Hay que tener presente que el balón tiene que superar siempre la red si queremos lograr un punto, a parte el balón nunca puede ser tocado en 2 ocasiones seguidas por ningún jugador/a, excepto en las cartas especiales o la FINAL FOUR. A nivel de equipo, solo podemos dar tres toques antes de que el balón sea enviado al otro lado de la red. Realizar más de 3 toques implica una pérdida de posesión y un punto en contra para el equipo atacante. El jugador/a que realiza el saque dispone como máximo de ocho (8) segundos para realizar el saque. Mientras que el equipo defensor consiga evitar que el balón toque el suelo podrá seguir disputando el punto. Cuando se apliquen cartas o armas secretas algún de estos conceptos pueden variar.

- g) Indicaciones entrenador y staff:** los entrenadores y otro personal de staff podrán dar indicaciones a los jugadores durante la duración de los encuentros. Se deja expresa constancia que todos los miembros del equipo y del staff que estén en el banquillo deberán permanecer sentados durante todo el encuentro, salvo en el caso del entrenador o 2º entrenador para dar instrucciones tácticas o **gritando Arma Secreta**, y de los jugadores que vayan a ser sustituidos.

El **entrenador** será uno de los jugadores/as del equipo, no de la plantilla de la modalidad deportiva, no podrá jugar el partido que dirija. Todos los jugadores/as tienen que hacer rol de entrenador de manera rotativa en los diferentes partidos. Hay que informar al árbitro quien es el entrenador y apuntarlo en la ficha de partido.

En el supuesto en que se cumplieran los criterios indicados en el presente punto, el árbitro podrá amonestar o expulsar de los banquillos a quien incumpliera dichos criterios.

- h) Cartas de la Liga: (exclusivo FINAL FOUR).**

A partir del primer parón del juego que se suceda desde el **minuto 8** de la



NORMATIVA OFICIAL

primera parte, un representante del comité técnico #StudentsLeague lanzará el dado de la competición, el cual mostrará qué Carta de la Liga aplicará. A modo de ejemplo, si el Dado cayera con la cara del 1, la carta aplicable será la del 1vs1. Dichas cartas provocarán que los dos equipos deban retirar uno o varios jugadores del terreno de juego.

Las cartas son las siguientes: una (1) carta de 6 vs 6, una (1) carta de 5 vs 5, una (1) carta de 4 vs 4, una (1) cartas de 3 vs 3, una (1) cartas de 2 vs 2 y una (1) carta de 1 vs 1.

Una vez lanzada la carta, los entrenadores de cada equipo deberán sacar inmediatamente y sin dilación los jugadores que corresponda, antes de que el árbitro reanude el juego.

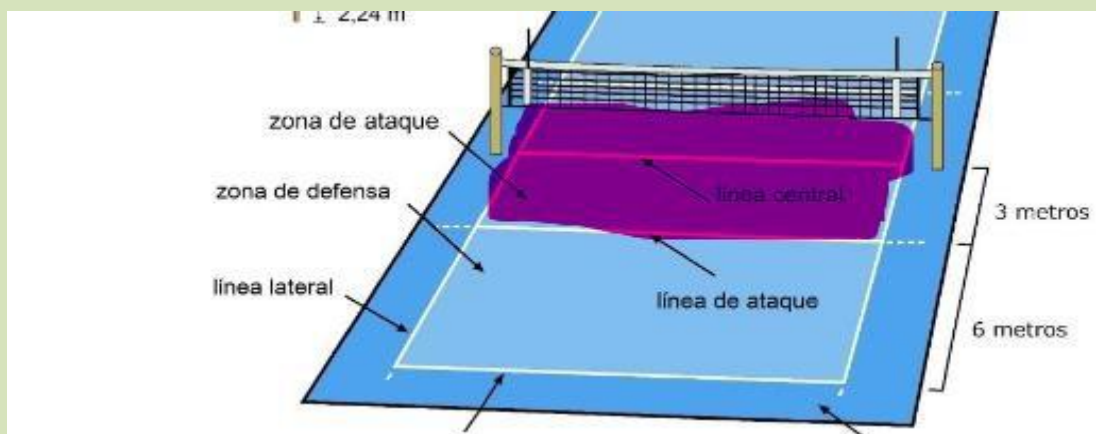
Asimismo, la Carta de la Liga estará activa hasta que finalice la primera parte, haya o no tiempo añadido.

Durante el tiempo de ejecución de las Cartas de la Liga, quedarán inactivas las cartas de Armas Secretas (descritas a continuación) y las exclusiones temporales que estuviesen activas en ese momento. El tiempo de dichas Armas o exclusiones se reanudará en la segunda parte.

Además, durante el tiempo de ejecución de las Cartas de la Liga, no se podrán ejecutar las Armas Secretas.

En el supuesto en que hubiera infracciones o sanciones durante el tiempo de ejecución de las Cartas de la Liga, estas sí se aplicarán, por lo que, si en ese momento de juego se estuviera produciendo un 3 vs 3, este pasará a ser un 3 vs 2, o bien se sumaran los puntos por infracción. Si el tiempo de dicha sanción no se agotara en el primer tiempo, se continuará en el segundo tiempo.

En el caso de 2 vs 2, se jugará en la zona del terreno de juego de 3m, en el área reducida, y quedará anulada el área **de 3m a 6m**. Los jugadores podrán realizar dos toques de balón seguidos, pero se mantiene la norma que entre los 2 jugadores pueden hacer como máximo 3 toques antes de atacar.



Asimismo, durante la aplicación de las Cartas de la Liga, no se permitirá la pérdida deliberada de tiempo por parte de los Equipos (especialmente en los casos de 2 vs 2 y de 3 vs 3).



En el caso de 1 vs 1, el funcionamiento será el siguiente:

- A. El jugador podrá moverse por toda la zona de 3m y podrá tocar el balón 2 veces seguidas, no existirá un tercer toque.
- B. Los jugadores podrán ser sustituidos, si bien, en caso de no realizarse correctamente el cambio, el árbitro podrá sancionar dicha acción con infracción y punto para el rival.
- C. El jugador podrá recibir el balón tanto con la mano, como con el pie. En el caso de detener el balón con el pie u otra parte del cuerpo, ese toque no cuenta en el cómputo de los dos toques que pueda hacer el jugador/a.
- D. Cada vez que se marque un tanto, el equipo contrario deberá sacar de nuevo el mismo jugador/a, la recepción del saque se producirá en la **zona de 6m**, el resto del juego se ajusta a la **zona de 3m**. Esas zonas son exclusivas para la FINAL FOUR, y para las situaciones de cartas de la Liga.

i) Armas Secretas: Antes del inicio del cada partido, el entrenador (o representante, según sea el caso) de cada Equipo, deberá escoger **tres (3)** cartas que contendrá una de las siguientes Armas Secretas. El montón de cartas constará de treinta (30) cartas, con seis (6) Carta Remate Doble, cuatro (4) Carta Sanción, cuatro (4) Carta Jugador Extra, cuatro (4) Carta Saque Extra, dos (2) Carta Robo, dos (2) Carta Comodín, cuatro (4) Carta Shoot president@ y cuatro (4) saque inverso

1. Carta Remate Doble: Durante dos (2) minutos los remates que impacten directo en el suelo tienen valor doble.

A efectos aclaratorios, el remate valdrá por dos para el Equipo, pero contará como un sólo punto-remate para el jugador que lo marque.

2. Carta Sanción: el equipo que lance esta carta podrá sancionar durante dos (2) minutos al jugador que desee del equipo rival. En ningún caso el jugador elegido podrá ser el jugador que vaya a realizar el saque.

3. Carta Jugador Extra: El entrenador puede escoger usar esta arma secreta para dar entrada a un jugador/a que ayude al equipo durante un (1) minuto de tiempo, esto amplía la ventaja de jugadores en un lado de la cancha. El jugador que entre de refuerzo lo hará siempre con saque directo a su favor, eso puede implicar robo de balón al equipo contrario.

4. Carta Shoot Special: El equipo que lance esta carta dispondrá de un saque extra para poder sumar un punto a favor, en ningún caso pierde el punto, aunque falle el saque o vaya a la red. En caso de fallo o ir a la red, volverá a realizar el saque para dar continuidad al juego, en caso de que se juegue el 1º balón del saque, se dará continuidad normal de punto al juego. e lanzará en el momento inmediatamente posterior.

En el supuesto en que se acabara el tiempo reglamentario, pero se hubiera activado la carta antes de que finalizara dicho tiempo, el equipo podrá lanzar el saque.



5. Carta Robo: el Equipo que obtenga esta carta podrá robar la carta del equipo contrario, haciéndosela suya. Esta carta sólo podrá utilizarse una vez la active el otro equipo y antes de que la misma sea utilizada por dicho equipo.

Asimismo, si el equipo que activa primera tiene una Carta Comodín, la Carta Robo se utilizará sobre la carta que hubiera decidido el equipo con la Carta Comodín.

6. Carta Comodín: el Equipo que obtenga esta carta podrá en el momento que crea oportuno activar cualesquiera de las otras cartas disponibles (Carta Remate Doble, Carta Sanción, Carta Jugador Extra, Carta Saque Extra y Carta Robo) de conformidad con las normas anteriormente referidas.

7. Carta Penalti president@: el equipo que lance esta carta dispondrá de un saque extra con valor doble que lanzará el president@, en caso de no estar presente, lo lanzará el entrenador con los ojos cerrados. En el supuesto en que se acabara el tiempo reglamentario, pero se hubiera activado la carta antes de que finalizara dicho tiempo, el equipo podrá lanzar el penalti. **Actualización Carta Saque President@ (Activación Automática):** En caso de que un equipo llegue a los dos últimos minutos del encuentro (fase Balón verde) sin haber utilizado esta carta, se activará automáticamente, obligando al President@ o entrenador/a a realizar el saque extra con valor doble. **Concepto y Lógica:** Asegurar el uso de la carta presidencial antes del final del encuentro. **Aplicación Técnica (Árbitros):** El árbitro detendrá el juego al entrar en los 2 últimos minutos y activará la carta de oficio.

8. Carta Saque Inverso (Saque bajo presión): El equipo que active esta carta obligará a un jugador rival (elegido por el equipo que activa) a realizar el siguiente saque. Si el jugador rival comete un error en el saque (red, fuera o falta técnica), el equipo que activó la carta sumará un (1) punto directo. Si el jugador rival realiza un saque válido, el punto se jugará con normalidad sin modificaciones en la puntuación. **Concepto y Lógica:** Alterar la rotación del rival para obligar a sacar a su jugador menos seguro, buscando el error directo bajo presión. **Aplicación Técnica (Árbitros):** El árbitro permite que saque el jugador señalado, ignorando la rotación habitual solo por este punto. Si falla el saque, punto para el activador. Si entra, se disputa el punto normal y quien lo gane se lo lleva.

Activación y funcionamiento de las Armas Secretas

El entrenador tendrá que realizar un grito de Arma Secreta, cruzando los dos brazos hacia arriba, como si hiciera una señal de cambio, en forma de X.

STUDENTS LEAGUE ITW MONTSERRAT 2026

REVOLUCIÓN TOTAL: ARMAS SECRETAS & MODO MATCHBALL

NUEVAS CARTAS Y ACTUALIZACIONES (ARMAS SECRETAS)

CARTA 8 (VOLEIBOL): BLOQUEO INVERSO

- Elige a un atacante rival.
- **SI ATACA**, su ataque es **BLOQUEADO** automáticamente y es punto para tu equipo.
- **SI NO ATACA**, o comete falta: Tu equipo suma **1 PUNTO** automático.

CARTA 4 (VOLEIBOL) - ACTUALIZACIÓN SAQUE DIRECTO: REBOTE ACTIVO

- Si el saque directo golpea la red sin tocar el suelo y el rebote vuelve al campo rival.
- El equipo rival puede jugar el rebote y devolver el balón, pero si no, es **PUNTO** de saque directo.

CARTA 7 (PRESIDENT@) - ACTUALIZACIÓN: ACTIVACIÓN AUTOMÁTICA

- Si no se ha usado antes del último minuto de la fase habilitada, la carta se activa **OBLIGATORIAMENTE**.

EXPLICACIÓN DEL MODO MATCHBALL (FINAL DRAMÁTICO)

SET 1 | VOLEIBOL

24 - 10

Min 17 | ESTADIO LEAGUE

Min 17: Diferencia de +14 (Ejemplo de Activación)

1. ¿CÓMO ACTIVA? (DIFERENCIA INSALVABLE)

- E.g. Fútbol (+3 goles), Básquet 3x3 (+5 pts), Voleibol (+4 Vent.).

MODO MATCHBALL ACTIVADO

2. ¿CÓMO FUNCIONA? (MUERTE SÚBITA)

- Cada minuto sin punto del líder, se retira un jugador por equipo progresivamente.
- Aumenta el espacio y la presión.

3. OPORTUNIDAD DE SENTENCIA

SENTENCIA

- Si el equipo líder puntúa, el partido **ACABA AL INSTANTE** y gana.
- Si el equipo que perdía remonta sin recibir puntos, ¡da la vuelta al partido!

ITW | Students League Montserrat 2026 | ITW

Normativa del juego y medidas del campo.

Las medidas del campo serán 12x6 y las medidas de la red las oficiales. Así pues, la zona de cartas de la Liga será de 3m para el 1vs1 i 2vs2, en cambio será de 6m para el resto de los emparejamientos. El nombre de jugadores/as se ajusta a las medidas del campo, así pues, los equipos tendrán a 4 jugadores/as en la pista en el momento de juego.

¡El tiempo de juego será de diez (10) minutos, el ganador será el equipo que consiga más puntos durante esos 10 minutos o bien consigan llegar a los 21 puntos o más!

Balones de juego (NOVEDAD).

El inicio del partido se realizará con balón oficial (Azul), a partir del **minuto 7** en cada uno de los partidos de los 2 primeros Split, el árbitro solicitará el balón azul y lo cambiará por **balón oficial (verde)**. El cambio se realizará sin parar el tiempo ni la acción de juego, excepto en situaciones de acciones finales de remate o que se ha iniciado el saque. A partir de ese momento, los puntos tendrán **valor doble** en el cómputo final del marcador, no para los jugadores que tendrá el valor de un único tanto.

El balón **verde** es compatible con la **carta de valor doble de gol**, pero a excepción del balón blanco, esta carta solo servirá para el **1r tanto** que se marqué durante los dos minutos de duración de la carta.

Asimismo, se acuerda que todas aquellas circunstancias o situaciones del juego que no hayan sido expresamente previstas en el presente Reglamento serán interpretadas,



según su mejor criterio, por parte del árbitro del partido.

2. CONFIGURACIÓN DE EQUIPOS

2.1 Plantillas

- **Composición:** todos los equipos deberán contar con un máximo de diez (10) jugadores (incluyendo los jugadores especialistas y los Jugadores Polivalente, Jugadores reserva, ...), de conformidad con las siguientes reglas:

2.2 Alineaciones

- La alineación titular del Equipo estará integrada por ocho (8) jugadores titulares, con cuatro (4) jugadores de campo y tres (4) suplentes.
- La alineación titular del Equipo estará integrada por diez (10) jugadores titulares, con seis (6) jugadores de campo y cuatro (4) suplentes. FINAL FOUR.

Tanto en la alineación, como durante el partido tiene que haber una jugadora en la pista. Excepto lesiones, sanciones, expulsiones, ... **(principio de equidad)**.

2.3 Protocolo de uniforme

Los jugadores de los equipos deberán llevar las camisetas oficiales de su equipo (camisetas oficiales de la #StudentsLeague)

2.4 Normativa

2.4.1 Código de conducta

Los jugadores y miembros del equipo deberán mantener siempre la cortesía y respeto con sus oponentes, el público y el personal de la Competición. En particular, no se permitirá el comportamiento violento o el lenguaje que atente contra la dignidad de las personas.

A efectos del presente Reglamento se tendrán en cuenta, a título enunciativo y no limitativo, las siguientes consideraciones:

Respetar las leyes, reglamentos y normas sociales que pudieran ser aplicables y, en particular, todo lo relativo a su deber de guardar en el campo (y fuera de él) una actitud correcta ante el árbitro, público, otros deportistas, entrenadores, técnicos, así como a no hacer declaraciones públicas contra la Competición, el Equipo, árbitros, entrenadores o dirigentes de la Competición. Se incluyen las manifestaciones o comentarios en las redes sociales.

Estará prohibido que el Equipo se deje ganar o juegue mal a propósito para adulterar el resultado del partido. En caso de que hubiera la sospecha de que así hubiera sido, la Competición revisará y analizará el caso, pudiendo adoptar las medidas disciplinarias que crea oportunas.

En relación con los entrenadores, estarán sujetos al mismo código de conducta, si bien podrán:



- Hablar con los jugadores durante la duración del encuentro.
- Animar a sus jugadores, con respecto hacia al rival, público y equipo arbitral.

Ningún jugador ni personal del staff del Equipo podrá acceder al terreno de juego sin el permiso de los árbitros.

2.4.2 Expulsión de un equipo

Si un equipo fuera expulsado de la Competición, todos sus partidos quedarán como perdidos y se sumarán los puntos a los demás equipos.

2.5 Traspasos

Cada equipo, según su límite salarial establecido y presupuesto negativo o positivo podrá a mitad de la competición de la fase regular realizar traspasos o cambios de jugadores/as.

Cada equipo podrá realizar (1) incorporación o traspaso de jugador/a. Cada equipo puede perder, intercambiar o dejar ir un máximo de 2 jugadores para completar la acción.

3. ÁRBITROS

- El partido será controlado por dos (2) árbitros, que tendrán la autoridad total para hacer cumplir las reglas del juego en dicho encuentro. Un árbitro de cada uno de los dos equipos que no participan en esa jornada
- Las decisiones tomadas por el árbitro serán tomadas según su mejor criterio de acuerdo con las reglas del juego, el Reglamento y el espíritu del juego. El árbitro tendrá la discreción de tomar las decisiones que estime adecuadas dentro del marco de las reglas del juego.
- Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el resultado del partido, son definitivas.
- El árbitro podrá tomar medidas disciplinarias contra jugadores, entrenador, o cualquier miembro del staff del equipo, que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.



4. FORMATO Y FASES DEL JUEGO: VOLEIBOL

A) FASE DE GRUPOS Y CLASIFICACIÓN (10 Minutos - Reloj Inamovible)

La fase de grupos se rige por un reloj inamovible de 10 minutos, priorizando la agilidad de la jornada.

- Minuto 0 a 2 (Fase de Tanteo): Primeros compases. NO se permiten Armas Secretas ni Saques President@.
- Minuto 2 a 8 (Red Abierta): Se permite el uso de todas las Armas Secretas y los Saques President@.
- Minuto 8 a 10 (Balón Rojo): Máxima tensión. Durante estos dos últimos minutos, cada punto anotado vale el DOBLE para el marcador.
- Finalización (Minuto 10:00): Al pitar el árbitro los 10 minutos, el partido concluye. *Nota:* Si la bocina suena con el balón en juego (punto vivo), se deja finalizar esa jugada concreta y luego se da por terminado el encuentro.
- Regla Especial: Matchball de Finalización Rápida: Si en el minuto 8 un equipo lidera por más de 4 puntos de ventaja, entra en Matchball. Si el equipo líder gana el siguiente saque de forma directa, el partido se da por concluido inmediatamente.

B) FASES FINALES / PLAY-OFF (20 Minutos)

El partido decisivo se alarga para permitir todas las variables del formato #Students.

- Minuto 0 a 3: Fase de Tanteo (Sin cartas).
- Minuto 3 a 14: Juego Estratégico (Todas las Armas Secretas habilitadas).
- Minuto 14 a 16 (El Dado): El azar decide cuántos jugadores se quedan en la pista por equipo durante estos dos minutos, generando grandes espacios.
- Minuto 16 a 18 (Punto Rojo): Vuelven todos a la pista. Cada punto ganado vale el doble.
- Minuto 18 a 20+ (Resolución Final):
 - *Si hay empate al 20:00:* Se juega a Punto de Oro continuo (el que gane el siguiente punto se lleva la eliminatoria).
 - *Si hay ventaja (Matchball):* Por cada saque en el que el equipo líder (teniendo punto de partido) no consiga cerrar el encuentro, el árbitro ordenará retirar a un jugador de su lado de la pista, dificultando su defensa progresivamente hasta que logre cerrar el partido o el rival remonte.

Puntos Finales - Modo Matchball

- **Definición Oficial:** En el tramo final del partido (últimos 2 minutos), si el equipo que va ganando dispone de una ventaja insalvable (+4 puntos) y tiene un "Punto de Partido" (Matchball) y no consigue cerrarlo en esa primera oportunidad, en el siguiente saque se retirará a un (1) jugador de cada equipo de la pista. Esta

reducción de jugadores se aplicará sucesivamente por cada punto de partido desaprovechado, generando más espacios en la pista hasta la finalización del encuentro.

- **Concepto y Lógica:** Obligar al equipo líder a cerrar el partido rápido. Si se relajan, tendrán menos jugadores en pista para defender el siguiente ataque rival.
- **Aplicación Técnica (Árbitros):** En Fase de Grupos, si se agotan los 10 minutos antes de que el líder anote el punto final, el partido se da por concluido por tiempo. En Fases Finales, si el líder falla el punto de partido, el árbitro manda retirar a un jugador por equipo antes de reanudar el siguiente saque, y así sucesivamente.

STUDENTS LEAGUE ITW MONTSERRAT 2026

CRONOLOGÍA DE LAS FASES DEL JUEGO

FASE DE GRUPOS Y CLASIFICACIÓN (SIN DADO)	FASE FINAL, PLAY-IN, PLAY-OUT Y FINAL FOUR (CON EL DADO DE LA LIGA)
<p style="text-align: center;">FÚTBOL (20 MINUTOS)</p> <p>0-4' TANTEO (Sin cartas) → 4-17' JUEGO ABIERTO (Cartas y Presidente habilitadas) → 17-20' BALÓN BLANCO Oficial (Goles Dobles) → MATCHBALL RÁPIDO (Min 18): +3 goles, Muerte Súbita, retira jugador.</p> <p style="text-align: right;">Activación automática Presidente. 20:00 BOCINA INFLEXIBLE</p> <p style="text-align: center;">NO HAY TANDA DE SHOOT-OUT DE DESEMPE EN FASE REGULAR</p> <hr/> <p style="text-align: center;">BÁSQUET 3X3 (10 MINUTOS o hasta 21 pts)</p> <p>0-2' SALTO INICIAL (Sin cartas) → 2-8' PISTA ABIERTA (Cartas y Presidente) → 8-10' BALÓN AMARILLO (Puntos Dobles) → Matchball (8-10'): +5 puntos o 20 pts total.</p> <p style="text-align: right;">10:0 BOCINA INFLEXIBLE</p> <p style="text-align: center;">EL EMPATE ES VÁLIDO EN FASE REGULAR</p> <hr/> <p style="text-align: center;">VOLEIBOL (10 MINUTOS)</p> <p>0-2' TANTEO (Sin cartas) → 2-7' RED ABIERTA (Cartas y Presidente) → 7-10' BALÓN VERDE Oficial (Puntos Dobles) → Matchball Rápido (Min 7): +4 puntos.</p> <p style="text-align: right;">0 BOCINA OBLIGATORIA</p> <p style="text-align: center;">LA BOCINA DEJA TERMINAR LA JUGADA EN CURSO</p>	<p style="text-align: center;">FÚTBOL (40 MINUTOS - 2 PARTES)</p> <p>1ª PARTE (20'): 0-4' TANTEO (0-5') → 5-17' JUEGO ABIERTO (5-17') → 17-20' BALÓN BLANCO (17-20', Dobles) → DADO DE LA LIGA (Inicio 2ª Parte - jugadores ej. 3vs3) → 2ª PARTE (20'): TODOS DENTRO DENTRO → RESOLUCIÓN FINAL (26-40'+): Matchball o Shoot-out (Empate).</p> <p style="text-align: center;">DESEMPE OBLIGATORIO MEDIANTE PENALTIS SHOOT-OUT</p> <hr/> <p style="text-align: center;">BÁSQUET 3X3 (20 MINUTOS o hasta 21 pts)</p> <p>0-4' SALTO INICIAL → 4-16' PISTA ABIERTA → DADO 3X3 (16-18' ej. 1vs1 o 2vs2) → 18-20'+ BALÓN AMARILLO (Puntos Dobles) → Punto de Oro (Empate) sin límite de tiempo.</p> <p style="text-align: center;">DESEMPE OBLIGATORIO MEDIANTE PUNTO DE ORO</p> <hr/> <p style="text-align: center;">VOLEIBOL (20 MINUTOS)</p> <p>0-3' TANTEO → 3-14' JUEGO ESTRATÉGICO → EL DADO (14-16') → 16-20'+ BALÓN VERDE (Puntos Dobles) → Resolución: Matchball con retirada progresiva de jugadores o Punto de Oro (Empate).</p> <p style="text-align: center;">VOLEIBOL</p> <p style="text-align: center;">DESEMPE OBLIGATORIO MEDIANTE PUNTO DE ORO O MATCHBALL PROGRESIVO</p>

Students League Montserrat 2026