

POWER LEAGUE REGLAMENTO DE TORNEO 2025-2026

I. Eventos

A. Eventos y mínimo de juegos garantizados

<i>Power League Volleyball Championship (Open - Club – Classic Division)</i>	<i>Se asegura 5 juegos por equipo.</i>
<i>Power League Classic (Open- Club – Classic Division)</i>	<i>Se asegura 3 juegos por equipo</i>

II. POLÍTICAS Y PROCEDIMIENTOS

A. La deportividad.

1. Es obligación de los entrenadores, los jugadores, los administradores, voluntarios, representantes y otros que formen parte de la PL y la FPV el practicar y cumplir con el más alto principios de la deportividad y respetar la ética de la competencia. Buena deportividad se define como cualidades de comportamiento, que se caracterizan por la cortesía y genuina preocupación por los demás.
2. La buena deportividad es una declaración de entendimiento y el compromiso del individuo con el juego limpio, el comportamiento ético y la integridad.

B. Programa de Violaciones.

1. La acción disciplinaria puede ser considerado por los distritos, Comisiones deportivas o el Comité Ejecutivo para cualesquiera violaciones que traigan descrédito a la PL o cualquier violación de cualquier parte de este manual o reglamentos de PL y la FPV.
2. En los casos de presuntas violaciones, el Consejo tomara una acción contra los atletas, entrenadores, padres y / o clubes después de la revisión de la prueba de acuerdo con los reglamentos de PL y la FPV.

C. Política de No Garantía.

1. La Power League PR y la Federación Puertorriqueña de voleibol no puede garantizar y no garantiza la apariencia y / o participación de participante (s) específico y / o equipos (como es aplicable) en este caso. La FPV sanciona (aprueba), un evento (la competencia), como un evento oficial de la FPV, pero, la FPV no es y no será responsable de los gastos de cualquier espectador, participantes o gastos relacionados (reembolsos por ningún concepto) con un evento. En caso de insatisfacción de cualquier participante, amigo, familia, o espectador. Power League PR y la FPV NO reembolsarán gastos relacionados a los viajes (Aéreos), hotel (alojamiento), los alimentos, comisiones de entrada y / o cualesquiera otros gastos relacionados con el evento.

II. OPERACIONES DE DEPORTES

A. Los cambios de reglas

1. El Libero y / o los compañeros de equipo deberán llevar un uniforme de color sólido
 - a. La camisa (jersey) de color sólido deberá contrastar claramente con el del compañero de equipo. Las combinaciones de colores incluyendo, pero no limitado las combinaciones de colores: púrpura / negro, verde oscuro / negro, azul marino / negro, azul marino / marrón, blanco / amarillo / no son lo suficientemente distintiva para cumplir con las reglas.
 - b. Las mangas de la camisa deberán ser del mismo color que el cuerpo del uniforme.
 - c. Rotulación y cuellos de uniforme pueden ser de color diferente al del cuerpo del uniforme.
 - d. Los números deben ser de un color diferente y cumplir con todas las especificaciones.
3. El líbero puede ser capitán del equipo.
4. Cambios adicionales de reglas pueden ser entregados a los entrenadores antes del comienzo del torneo que participe en la entrega de documentos.

III. Roster de equipo y el registro

- A. El entrenador o representante del equipo debe verificar que toda la información de su equipo este correcta, incluyendo:
 1. Los jugadores (máximo 13) están enumerados y con su número de uniforme correcto (los jugadores sólo pueden utilizar un número durante el evento).

2. Los jugadores sólo pueden estar en un solo "roster" de equipo en el evento, no puede estar en varios rosters durante el mismo evento. Si un jugador aparece en varios "roster" en clubes diferentes se cotejará en el sistema su afiliación para la temporada en curso y se asignará al equipo del club bajo el que se afilio el jugador.
3. Los entrenadores / personal de la banca (máximo 2) están registrados correctamente.
4. Sólo los entrenadores / personal de la banca (máximo 2) se puede sentar en el banquillo durante el juego.
5. Los entrenadores / personal de la banca (3) deben tener la pulsera apropiada con el fin de estar en el banquillo. Si el entrenador, asistente o representante no tienen la pulsera no podrá estar en el área de juego.
6. El entrenador o el representante del equipo podrá hacer cambios al roster el día del registro de su equipo. Un solo cambio al roster tendrá un costo de \$20.00 dólares. De dos a tres cambios tendrá un costo de \$25. De cuatro cambios en adelante serán \$5.00 adicionales por cada cambio. De perder el roster oficial deberá pasar a información a solicitar una copia oficial y pagar el costo de \$10. **Equipos que no pasen a recoger los documentos el día de la entrega, tendrán una penalidad de \$50.00.**
7. Después de que el representante del equipo o el entrenador verifica y firma la hoja del equipo, el roster se convierte en oficial por la duración de todo el evento.
8. Atletas, entrenador, asistente y representante personal recibirán una pulsera y deberá llevar la pulsera en su muñeca en todo momento. Los atletas, entrenadores, asistentes y representantes sin las credenciales adecuadas estarán obligados a adquirir un boleto de admisión en el área de información por el costo del precio regular del evento. El entrenador recibirá su pulsera en el área de información durante el evento.

IV. Normas de Funcionamiento de eventos.

- A. Estas reglas se aplicarán a los eventos de Power League, FPV, AAU; todos con aval o licencia a menos que se indique lo contrario o modificada por el director del torneo o el operador evento.

1. Medidas de Canchas

- a. El tamaño de cancha en voleibol de sala es de 18 m x 9 m (59 'x 29'6 ") rodeado por una zona libre de 2 m (6'6 ¾ ") en cada uno de los lados de la cancha y 7 m (23 ') zona libre por encima de la cancha.

B. Alturas de mallas

1. Voleibol sala femenino

Sexo	División	Altura Malla
Niñas	6u, 8U	6'6"
Niñas	9U, 10U	6'10 "
Niñas	11U, 12U	7'0 "
Niñas	13U, 14U, 15U, 16U, 17U, 18U, 20up	7'4 1/8 "

2. Voleibol sala masculino

Sexo	División	Altura Malla
Niños	8U	6'6"
Niños	9U, 10U, 11U, 12U	7'0 "
Niños	13U, 14U	7'4 1/8 "
Niños	15U, 16U, 17U, 18U, 20up	7'11 5/8 "

C. Balón

1. Se requiere un (1) balón de juego por equipo en buenas condiciones.
2. Balón para utilizarse en cada división:
 - a. 8U – Peak Light Weight (Roja-Azul Royal)
 - b. 9U a 12U – Peak Youth (Amarilla-Blanca-Azul Marino)
 - c. 13Up – Peak Regular (Roja-Blanca-Azul Royal)
3. Cada equipo deberá entregar un balón al árbitro en buenas condiciones para ser utilizado durante el partido que le corresponda a cada equipo.

Nota: Penalidad de 10 puntos por parcial al que no entregue el balón de juego.

D. Oficiales / árbitro.

1. Se proporcionará 1 o 2 árbitros certificados en la ronda preliminar de acuerdo con la categoría.
2. Se proporcionarán 2 árbitros certificados para los partidos de la ronda final en cada partido en las categorías que sean determinadas por el director de eventos. Sujeto a disponibilidad de los árbitros.

E. Premiaciones

1. Regionales / Nacionales

- a. Las premiaciones entregadas a los participantes en los torneos Classic y Championship serán;
 - Medallas
 - Placas
 - Premios especiales
 - Cinco (5) todas estrellas
 - Un (1) MVP
- b. Se premiará en las divisiones OPEN, CLUB y CLASSIC.
- c. Se premiará un (1) primer lugar, un (1) segundo lugar y dos (2) terceros lugares en las divisiones Open, Club y Classic en el "Gold Bracket"
- d. Se premiará con medallas (1) primer lugar y un (1) segundo lugar en las divisiones Open, Club y Classic en el "Silver Bracket".
- e. Se premiará con medallas un (1) primer lugar en las divisiones Open, Club y Classic en el "Bronze Bracket", "Esmerald Bracket" y "Rubi Bracket".

F. Hora de inicio del partido

1. El primer partido de un pool o primer partido de una llave final no comenzará antes de su hora programada, a menos que haya acuerdo entre las partes.
2. *Dentro de un pool*, un partido NO podrá ser adelantado por más de quince (15) minutos de la hora de inicio programado para su comienzo y el mismo deberá contar con todos los componentes necesarios para su comienzo (el equipo de trabajo asignado, los equipos árbitros, oficiales) y que todo el personal del torneo estén de acuerdo.
3. La última ronda de un pool puede avanzar más de 20 minutos siempre que los 2 equipos que compiten estén de acuerdo y cumplan con los componentes necesarios mencionados.
4. En la temporada 2025-26 la hora de comienzo de cada "pool" deberá ser respetada y no se le permitirá el acceso a ninguna de las localidades hasta 30min antes de cada partido. El atleta deberá entrar a la localidad con la cantidad de acompañantes permitida para cada torneo.

G. Calentamiento de equipos y manejo del tiempo

1. No está permitido el uso de balones en áreas comunes o lugares no autorizados, solo se podrá utilizar el balón en el área de canchas donde el equipo tenga su juego asignado y le corresponda el tiempo de calentamiento.
2. Para el primer partido del día se dividirá el tiempo (3-3-3) de cada equipo, tendrán tiempo de calentamiento de 3 minutos, luego se llamará al capitán, 3 minutos de tiempo en la malla para el equipo que comenzará sirviendo y 3 minutos de tiempo para el equipo receptor. El árbitro avisará cuando le quede 1 minuto del calentamiento a cada equipo.
3. Después de que todos los equipos jueguen un partido es el tiempo (2-3-3) de cada equipo, tendrán tiempo de calentamiento de 2 minutos, 3 minutos de tiempo en la malla para el equipo que comenzará sirviendo y 3 minutos de tiempo para el equipo receptor. El árbitro avisará cuando quede 1 minuto.
4. Cuando un equipo este en su tiempo de calentamiento en solitario en la cancha designada, el otro equipo debe estar en la línea de fondo contraria al ataque para ayudar con los balones, sentado en su banquillo o fuera de la zona de juego. No se permite el calentamiento con balones en el banquillo o en los pasillos.

H. Un equipo puede descansar durante su período de calentamiento, el tiempo no será utilizado por el equipo contrario.

V. **REGLAS DE JUEGO** (***Ver reglas de juego por categoría***)

- A. *En el primer toque; es LIBRE. Excepto la retención del balón.*
- B. *El segundo toque; es LIBRE. Con la excepción que la bola permanezca en el mismo lado de la cancha; si la bola pasa al lado contrario se podrá marcar doble contacto según el criterio del árbitro principal.*
- C. *Cada equipo contará con (2) dos tiempos de 30 segundos por parcial.*
- D. *Se utilizará el sistema de (12) doce sustituciones donde se permite entre dos jugadores sin cerrar sustitución hasta un máximo de doce cambios.*
- E. *Se jugarán de tres parciales el que gane dos hasta en todas las divisiones. En la división **6u** se jugará a dieciocho (**18**) puntos en los primeros dos (2) parciales y quince (**15**) puntos de haber un tercer parcial. En las divisiones **8u, 9u, 10u y 11u** se jugará a veintiuno (**21**) puntos en los primeros dos (2) parciales y quince (**15**) puntos de haber un tercer parcial. No habrá cambio de cancha en ningún parcial.*

F. Las divisiones **12u hasta 18u** jugaran a veinticinco **(25) puntos** y de necesitar jugar un tercer parcial se jugará a quince **(15) puntos** **SIN** cambio de cancha a los 8 puntos.

1. Parcial a 25 puntos; muere o termina en 27.
2. Parcial a 21 puntos; muere o termina en 23.
3. Parcial a 18 puntos; muere o termina en 20.
4. Parcial a 15 puntos; muere o termina en 17.

G. Todo contacto con la red o malla se cantará como falta. Excepto fuera de las antenas.

H. Solamente el contacto del pie completo en el campo contrario se cantará como falta. (Línea central)

I. Todo balón fuera del área de juego puede ser rescatado o salvado; siempre y cuando el jugador haya tenido contacto con el área de juego. Ya sea en el piso o en el aire. Se considera falta tocar la zona fuera de juego antes de tocar el balón.

J. Los equipos deberán estar debidamente uniformados con pantalones y camisas iguales, números legibles y que contrasten con el color de la camisa.

Nota: La protesta para esta regla debe ser antes de iniciar el partido. Aun así, el equipo afectado comenzará el próximo partido en desventaja de 0-10 y no podrán jugar los jugadores no uniformados debidamente.

K. LIBERO:

1. Los equipos desde las divisiones de **11U** pueden usar jugadores Libero.

Nota: Habrá excepción en **10U Open**.

- a. Cada equipo podrá designar hasta dos Líberos por partido.
- b. El Jugadores Líberos deberán ser identificados antes de cada juego.
- c. De tener 2 Líberos ambos deben estar en la ficha. Solo 1 libero puede estar en cancha.
- d. Los reemplazos no contarán como sustitución y debe haber una jugada completada entre dos reemplazos.
- e. El líbero actuante solo puede ser reemplazado por el jugador regular reemplazado es esa posición o por el segundo libero.
- f. El Libero (s) puede servir en una sola rotación en un conjunto.

- g. El uniforme del Libero (s) debe ser reconocida inmediatamente desde todos los ángulos como en claro contraste y distinto de los otros miembros del equipo.
- h. El color de la t-shirt del líbero debe ser de un color diferente al de sus demás compañeros de equipo.

L. Requisitos para uniformes:

1. Se requiere que cada jugador para llevar el mismo número de la camiseta durante todo el evento. Esto se aplica a todos los jugadores incluyendo la posición de líbero. Si los jugadores comparten la posición de líbero en cada pool o en un partido, cada jugador debe llevar el mismo número de la camiseta cada vez que juegan.
2. Si un jugador se corta y mancha su uniforme con sangre, el jugador podrá cambiar su número por algún otro que no esté en uso, el número podría ser diferente. Se requieren uniformes el uso de uniformes idénticos, con la excepción del Libero.
3. Números en los uniformes:
 - a. Las camisetas deberán estar numeradas de forma permanente del 1 a 99.
 - b. No se permiten números duplicados.
 - c. Los números de uniforme debe ser claramente visible, centrados en el pecho y la espalda. (NO podrá usar ningún tipo de cinta adhesiva para alterar o confeccionar los números del uniforme).
 - d. Los números deben tener una altura mínima de 4 "en el pecho y 6" en la parte posterior (se recomienda que sean 6 "en el pecho y 8 "en la parte posterior). La anchura mínima del número deberá ser de $\frac{3}{4}$ ".
 - e. Cada camiseta tiene que ser del mismo color y los números estar a la misma altura de todos los uniformes, excepto el Libero.
 - f. El color y el brillo de los números debe contrastar con el color y el brillo de las camisetas. Las combinaciones de colores como el morado / negro, verde oscuro / negro, azul marino / negro o azul marino / marrón NO cumplen con las reglas.
 - i. Los entrenadores deberán vestir ropa apropiada, entiéndase zapato cerrado, (no sandalias ó descalzos), pantalón corto al nivel de la rodilla ó largo, no camisillas ó camisas sin mangas, el comité

organizador podrá remover del área a un entrenador de entender que no cumple con estas condiciones para dirigir.

NOTA: Los jugadores deben llevar sus botellas de agua.

M. Balón de juego

1. Los equipos podrán utilizar en el calentamiento cualquier balón, pero en los juegos oficiales se utilizará el balón oficial. (Ver en las reglas de Juego) **Cada equipo deberá presentar un balón de juego en buenas condiciones.**
 - a. 8U – Peak Light Weight (Roja-Azul Royal)
 - b. 9U a 12U – Peak Youth (Amarilla-Blanca-Azul Marino)
 - c. 13Up – Peak Regular (Roja-Blanca-Azul Royal)

2. El servicio en ACE tiene un valor de 2 puntos **(solo aplica desde la División de 12 under en adelante,** (categorías 11U-10U-9U-8U- no aplica regla de ace). El balón tiene que tocar el suelo claramente sin ningún jugador hacer contacto con el balón ó la malla. (Net serve).

3. Si un balón hace contacto con el techo, la jugada continuará siempre y cuando el balón permanezca en el mismo lado donde ocurrió la jugada.

4. Todo equipo debe tener disponible en todo momento los documentos de registro del equipo, estos documentos pueden ser requeridos en cualquier momento para verificación por el staff de PLVC (roster completo de jugadores y staff firmado y ponchado por PLVC y afiliaciones de staff y jugadores). De no tener documentos disponibles el director de Torneo podrá aplicar penalidades.

5. Los itinerarios de los juegos al igual que la información de resultados de juegos se pueden encontrar en nuestra página de internet
www.powerleaguepr.com
www.registrodeportivo.com/poolandresults/poolresults

6. La información de los juegos será actualizada cuando el último equipo de la categoría termine su pool. De tener dudas con la información favor de pasar a la mesa de resultados para orientación. Los resultados estarán disponibles en la Web una vez termine el pool.

7. Los equipos no deben abandonar su cancha sin antes asegurarse de las siguientes instrucciones:
 - a. Los entrenadores deben firmar las hojas de anotaciones y asegurar que el resultado del juego sea el correcto.

- b. Recoger el área de juego entiéndase botellas bultos etc. Se estará supervisando dichas acciones de equipos dejan áreas sucias.
 - c. Asegurarse de no tener que jugar un challenge.
- 8. En caso de empate en los “pool play” entre dos equipos se definirá por el juego entre ellos o “head to head”.
- 9. En caso de empates entre tres o más equipos, se decidirá en el siguiente orden:
 - a. Juegos ganados vs juegos perdidos; parciales ganados vs parciales perdidos y puntos anotados vs puntos permitidos.
 - b. El resultado final será el **“Ratio”** digital computarizado del sistema de informática. No habrá parcial decisivo a menos que el director de Torneo lo entienda necesario.
- 10. Se esperará un máximo de 10 minutos para confiscar el primer set del juego, se esperará otros 10 minutos adicionales para la confiscación del partido, no se harán excepciones, a menos que el director del torneo lo diga.
- 11. Los equipos deberán estar preparados para jugar rápidamente de concluir el juego en cancha.
- 12. En ninguna instalación deportiva se permitirá la entrada de neveritas. **El público NO podrá traer sillas portátiles.**

VI. Categorías de eventos

A. Tipos de Competencia

- 1. Campeonato Nacional
- 2. Campeonato regional
- 3. Temporadas (Season)

B. Formatos

- 1. Un (1) día (Todos contra todos, Eliminación sencilla, doble eliminación)
- 2. Dos (2) días (Todos contra todos, doble eliminación)
- 3. Tres (3) días (Todos contra todos, doble eliminación)
- 4. Cuatro (4) días (Todos contra todos, doble eliminación)

C. Categorías de Competencia

- 1. Infantil, Jóvenes y adultos.
- 2. Interior (Indoor).
- 3. Playa / al aire libre

VII. Reglas de Competición de Voleibol de salón.

- A. Los eventos de voleibol se llevarán a cabo bajo los reglamentos que disponga Power League Puerto Rico, reglas de juego actuales de la Federación Puertorriqueña de voleibol de Puerto Rico. Para verificar los reglamentos de competiciones de Voleibol de salón en Puerto Rico, visita www.powerleaguepr.com.
- B. La siguiente sección contiene las normas para los eventos regionales, Gran Prix, Super regionales y Campeonato Nacionales organizados por Power League Puerto Rico.
- C. Las reglas pueden ser modificadas por eventos por el director de Torneos de Power League Puerto Rico y se les informará a todos los participantes con un tiempo no menor de 48hrs antes del comienzo de un evento de ser necesario.
- D. Indoor National Championship Competition Rules
 - 1. Procedimiento de elegibilidad para la participación. Los eventos nacionales estarán abiertos para todos los miembros de FPV y cumplan con las directrices de participación.

VIII. Divisiones de edad.

- A. La fecha de determinación de la edad PL y la FPV es el 1 de julio. A continuación, se presentan los requisitos de edad de la temporada 2025 / 2026 para cada categoría.
- B. Para determinar la división de edad correcta. Busque el mes de nacimiento en la columna izquierda y luego el año de nacimiento en la misma fila. El encabezado de la columna que coincide con el año de nacimiento es el rango de edad correcto.

2025-26 USA VOLLEYBALL AGE DEFINITIONS

2025 - 2026 USAV Age Guidelines										
	18U (1)	18U (2)	17U	16U	15U	14U	13U	12U	11U	10U
July	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
August	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
September	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
October	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
November	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
December	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
January	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
February	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
March	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
April	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
May	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
June	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016

1 Players who were born on or after July 1, 2006 and a high school student in the twelfth (12th) grade or below during some part of the current academic year are eligible to compete in 18 & under.

2 Female Only - Players who were born on or after July 1, 2007, (who are defined as 18 & under by the USAV Age Definition) and are in the 11th grade for the current academic year are allowed to compete in 17 & under. (This age waiver is based on recruiting concerns for 11th grade girls previously required to participate in girls 18's qualifiers and the 18's G.N.C.)

C. Nivel de competencias

- 1. La división **“OPEN”** es de un nivel de competencia alto,
- 2. La división **“CLUB”** es un nivel de competencia de desarrollo,
- 3. La división **“CLASSIC”** es el nivel de competencia de principiantes.

IX. Confiscación

- A. En el caso de que un equipo completo de juego (6 jugadores y un entrenador) no está presente y listo para jugar en el tiempo de partido programado, el equipo faltante incompleto perderá el primer set del partido. El equipo pierde el segundo set del partido 10 minutos después de la pérdida del primer set. Si el equipo llega o llega a ser completa durante los 10 minutos entre series, el segundo juego se iniciará inmediatamente después de la finalización de las alineaciones y allí no será tiempo de calentamiento.

X. Código de Conducta

- A. La seguridad estará constantemente vigilando las áreas asignadas para colocar las sillas, de un fanático no seguir las instrucciones será expulsado.
- B. En las áreas de juego no se permitirá ningún fanático.
- C. Los equipos son responsables de mantener el área de juego limpia y libre de basura y otras pertenencias. No seremos responsables por artículos dejados en el área de juegos luego de culminado los partidos.
- D. Todo, jugador, dirigente, asistente, padre ó apoderado que incurra en una conducta antideportiva será escoltado a la parte exterior del complejo por el staff de seguridad que trabaje para Power League Puerto Rico o la seguridad de localidad en donde se realice el evento.
- E. Un jugador recibir una tarjeta amarilla no será elegible para recibir premio “all star”.
- F. Un **dirigente, jugador ó asistente sea expulsado de un partido no podrá participar en el resto del torneo.**
- G. Durante el torneo estará un director de seguridad y conducta observando el desempeño de los fanáticos, jugadores y dirigentes, este será mediador para resolver cualquier problema que exista durante el torneo y de ver a una persona con una conducta no siga los protocolos y mantenga una conducta inaceptable se le dará una advertencia la primera vez, en la segunda se expulsará de las facilidades y no podrá regresar durante la duración del torneo.
- H. En caso de surgir alguna situación que no esté descrita en este reglamento relacionado a aspectos técnicos y/o de conducta, el director de torneo, el presidente de PLPR y el director de Arbitraje en reunión conjunta decidirán sobre la situación.

Power League se reserva el derecho de admisión en todos sus eventos.