



Manual de Deportes de Escuela Intermedia 2025-2026



ADAMS 12 FIVE STAR SCHOOLS | 1500 E. 128TH AVE, THORNTON, CO 80241

TABLE OF CONTENTS

Descripcion general	1-2
A campo Traviesa (Niños y niñas)	3
Deportes de cancha y campo	4-5
Baloncesto (Niños y niñas)	6-7
Fútbol (Niños y niñas)	8-10
Voleibol (Niñas)	11-13

Uso general

Promover situaciones controladas que ayuden a los alumnos de Enseñanzas Medias a aprender el valor de la competición, la autodisciplina y el orgullo por los logros. Proporcionar coherencia a todas las escuelas en la realización o promoción de actividades controladas.

Filosofía

La Asociación Atlética de la Escuela Intermedia Adams 12 busca proporcionar actividades competitivas y/o no competitivas del tipo que mejor promueva el buen espíritu deportivo, el carácter, el desarrollo físico, la coordinación y un sano interés en las actividades para todos los estudiantes.

Las escuelas deben adaptarse eficazmente tanto a los intereses como a las capacidades de los alumnos para que participen al máximo en una experiencia educativa significativa. La madurez física y mental de todos los alumnos participantes debe regir el alcance de cada actividad.

Elegibilidad de los jugadores

Para representar a una escuela en cualquier competición atlética interescolar, un estudiante debe ser elegible según las siguientes reglas.

- Los estudiantes deben cumplir con la elegibilidad de participación según las directrices del distrito escolar de origen.
- Los estudiantes deben tener un examen físico completo en el archivo de la escuela.
- División por grados: Los alumnos de séptimo grado participarán únicamente en los concursos de séptimo grado. Los alumnos de octavo grado participarán únicamente en las competiciones de octavo grado. (Excepción- a menos que las escuelas tengan equipos de nivel mixto aprobados por el AD del Distrito)
- Participar en el atletismo es un privilegio y queremos que nuestros estudiantes-atletas demuestren un gran carácter tanto en el deporte como en el aula. Se espera que los alumnos deportistas sean respetuosos y participen en clase.
 - Asistencia Un estudiante-atleta con 3 o más ausencias injustificadas o 6 o más retrasos injustificados no será elegible para el siguiente día de competición. La asistencia será revisada entre las fechas de competencia y si se encuentra que un estudiante tiene más del número de ausencias o tardanzas injustificadas mencionadas anteriormente, no será elegible para la siguiente fecha de competencia programada. Además, los estudiantes-atletas deben asistir a la escuela la mitad de la jornada escolar para poder participar en un entrenamiento o competición. Cualquier excepción debe ser aprobada por el Director Atlético.
 - Comportamiento Si un alumno deportista es suspendido (ISS u OSS) en cualquier momento de la temporada, no podrá participar en la siguiente competición programada.

Prácticas mínimas

- Adams 12 Middle School Athletic Association permitirá un máximo de 3 prácticas a la semana y las prácticas deben limitarse a 1,5 horas o menos.

- Adams 12 Middle School Athletic Association requiere por lo menos 2 prácticas antes de que un atleta compita en un evento de la liga.
- Cada escuela podrá realizar un cuarto entrenamiento adicional en las semanas sin partidos/eventos y tres entrenamientos en las semanas con un partido/evento. Se recomienda que los entrenamientos tengan una duración de 1-1,5 horas. (máximo 1,5 horas)

Funcionarios

- Se recomienda que los oficiales de juego sean miembros de una asociación de oficiales reconocida. Los oficiales utilizados en torneos deben ser oficiales registrados de la asociación local de oficiales. En el caso de que los oficiales no estén disponibles, las escuelas pueden utilizar un oficial alternativo aprobado por la escuela AD para oficiar un juego.

Expulsiones de entrenadores

- Un entrenador expulsado de una competición por cometer un acto antideportivo será suspendido como entrenador para el siguiente partido o competición programada regularmente. No podrá entrenar en ninguna otra competición de ningún nivel durante este tiempo.
- Si un entrenador de Adams 12 es expulsado, ese entrenador será responsable de reunirse con el AD del Distrito y el Superintendente.

Fecha de inicio de la liga y horarios

- Los Directores Atlético trabajarán con el AD del Distrito para acordar la fecha de inicio para el año siguiente.
- Idealmente, las escuelas miembros acordarán los calendarios para el concurso del año siguiente a más tardar en la última reunión de junio.

Fechas de la temporada

- Campo a través: Agosto-octubre
- Fútbol femenino: Agosto-Octubre
- Baloncesto masculino: Octubre-Diciembre
- Voleibol femenino: Enero-Marzo
- Baloncesto femenino- Marzo-Mayo
- Fútbol masculino: Marzo-Mayo

Banquetes y fotos de equipo

- Las escuelas y los equipos decidirán si celebran un banquete de fin de curso.
- Cada escuela y cada equipo determinarán si tendrán fotos de equipo e individuales

Campo traviesa (masculino y femenino)

6to, 7mo y 8vo grado

Conoce las limitaciones/puntuación

- Cualquier atleta puede participar en cualquier competición de campo a través de la temporada regular.
- Las carreras de campo a través de la EM tendrán una longitud de 2 millas.
- Las competencias constarán de una carrera de chicas y otra de chicos.
- Se puntuará a los 5 primeros corredores de cada escuela en cada competición. El resto de corredores serán cronometrados pero no puntuados.

Encuentro de Distrito y Trofeos

- Se puntuará el encuentro de distrito de final de temporada y se entregarán los premios.
- Los premios se concederán de la siguiente manera:
 - Trofeos para el 1º, 2º y 3º puesto (chicos y chicas)
 - Medallas para el 1º, 2º y 3º puesto individual (chicos y chicas)
 - Cintas para el 4º, 5º, 6º, 7º y 8º puesto (niños y niñas)

Deportes de pista y campo (Baloncesto, Voleibol y Fútbol)

Alineación de divisiones

- Para todos los deportes de pista y de campo, las divisiones se determinan por el número de atletas inscritos en el deporte.

Torneos y trofeos

- Los torneos constarán de fases de campeonato y de consolación para equipos de séptimo y octavo grado A únicamente.
- Se entregarán premios a los ganadores del primer y segundo puesto.
- Las listas de los torneos no deben superar los 18 jugadores.

Una consideración sobre el torneo por equipos

- Todos los equipos A se clasifican para el torneo
- El torneo tendrá un formato de eliminación simple
- Los equipos se clasificarán en función de los puntos obtenidos en la temporada regular (véase más abajo).
- Los equipos mejor clasificados serán designados como locales.
- Los equipos locales acogerán las rondas 1 y 2 del torneo y serán responsables de todas las tareas del partido.
- Las rondas del campeonato se jugarán en estadios de distrito neutrales.

Puntos de la temporada regular:

- Los equipos ganadores recibirán 3 puntos por victoria.
- Los empates darán lugar a un único punto para cada equipo.

Romper empates a dos (siembra)

- Diferencial de goles: cuántos goles has marcado a otros equipos frente a cuántos te han marcado a ti.
- Récord de enfrentamientos directos
- Goles marcados: El mayor número de goles marcados en la temporada regular recibe el cabeza de serie más alto y así sucesivamente.
- Goles permitidos: El menor número de goles en contra de la temporada regular es el cabeza de serie más alto, y así sucesivamente.
- Si persiste el empate, se lanzará una moneda al aire para determinar el cabeza de serie más alto.

Desempate a tres (Seeding)

- Diferencial de goles: cuántos goles has marcado a otros equipos frente a cuántos te han marcado a ti.
- Récord de enfrentamientos directos
- Goles marcados: El mayor número de goles marcados en la temporada regular recibe el cabeza de serie más alto y así sucesivamente.
- Goles permitidos: El menor número de goles en contra de la temporada regular es el cabeza de serie más alto, y así sucesivamente.
- Si persiste el empate, se lanzará una moneda al aire para determinar el cabeza de serie más alto.

Joyería

- Joyas: deben quitarse todas las joyas, excepto los pendientes o clavos pequeños y seguros que se

lleven en la barbilla. Se permiten excepciones para medallas religiosas o médicas. Las medallas religiosas u otros objetos religiosos deben estar pegados al cuerpo y llevarse bajo el uniforme. Las alertas médicas deben ir pegadas con cinta adhesiva y pueden ser visibles.

Uniformes

- Los equipos locales decidirán el color de la camiseta; la escuela visitante llevará el opuesto
- Sin alteraciones en el uniforme, sin purpurina, pintura facial o corporal ni accesorios metálicos para el pelo.

Baloncesto (chicos y chicas) **7° y 8° grado**

Límite del juego

- Cualquier jugador podrá participar en cualquier partido de la temporada regular de los equipos A o B siempre que no infrinja el número de partidos permitidos para ese deporte.
- Si el número de participantes de un colegio es bajo, lo normal es que primero se forme un equipo A antes de jugar contra un equipo B.
- Ningún jugador del equipo A que sea titular debe jugar en el partido B, a menos que todo el grado tenga 15 o menos jugadores. En ese caso, los 3 mejores niños del equipo A no deben jugar en el partido B.
- Las condiciones de juego para los partidos de nivel B serán determinadas antes del partido por los administradores/entrenadores de la escuela local en conferencia con los administradores/entrenadores de la escuela visitante para circunstancias especiales.

Estructura del juego

- Reloj
 - Un equipo- Cuatro cuartos de 6 minutos (el reloj se para con cada pitido)
 - Equipo B- Cuatro o más cuartos de 6-8 minutos (según lo determinado por los AD y sin exceder 48 minutos de tiempo de juego); el reloj se detiene por faltas de tiro que resultan en tiros libres y se detiene por cada silbato en los últimos dos minutos del último cuarto.
- Faltas
 - El deportista queda fuera de juego a la 5ª falta
 - Dos faltas técnicas = expulsión del partido
- Prensa a toda cancha
 - Partidos de un equipo: no se permite la presión en toda la cancha si un equipo va ganando por más de 20 puntos; si la ventaja es inferior a 20, se puede reanudar la presión en toda la cancha.
 - Partidos del equipo B: no se permite la presión en toda la cancha.
- Regla de misericordia
 - Una vez que un equipo alcance una ventaja de más de 20 puntos, se aplicará la regla de la clemencia durante el resto del partido. Esto significa un reloj en marcha y no parar el reloj los dos últimos minutos.
- Tiempo extra (sólo equipos A)
 - Los periodos de tiempo extra constarán de un reloj de 3 minutos. El reloj se detendrá con cada pitido.
 - Un salto determinará la posesión.
 - Cada equipo recibe un tiempo muerto adicional.
- Listas (sólo equipos A)
 - Las listas de un equipo no deben superar los 15 jugadores.
- Tiempos muertos
 - Cada equipo dispone de tres tiempos muertos COMPLETOS (1 minuto) y dos tiempos muertos de 30 segundos (refleja las reglas de HS).
- Uniformes
 - Joyas: deben quitarse todas las joyas, excepto los pendientes o clavos pequeños y seguros que se lleven en la barbilla. Se permiten excepciones para medallas religiosas o médicas. Una medalla religiosa u otros artículos religiosos deben estar pegados al cuerpo y llevarse bajo el uniforme. Las alertas médicas deben ir pegadas con cinta adhesiva y pueden ser

visibles.

- Calentamiento
 - Los calentamientos previos al partido no durarán más de 10 minutos y habrá un descanso de 5 minutos.

Balones de baloncesto

- Los equipos locales deberán proporcionar 6 balones de baloncesto tanto para el equipo visitante como para el local.
- Los equipos locales también serán responsables de proporcionar un balón de juego

Fútbol (chicos y chicas) **7° y 8° grado**

Límite del juego

- Cualquier jugador podrá participar en cualquier partido de la temporada regular de los equipos A o B siempre que no infrinja el número de partidos permitidos para ese deporte.
- Si el número de participantes de un colegio es bajo, lo normal es que primero se forme un equipo A antes de jugar contra un equipo B.
- Ningún jugador del equipo A que sea titular debe jugar en el partido B, a menos que todo el grado tenga 15 o menos jugadores. En ese caso, los 3 mejores niños del equipo A no deben jugar en el partido B.
- Las condiciones de juego para los partidos de nivel B serán determinadas antes del partido por los administradores/entrenadores de la escuela local en conferencia con los administradores/entrenadores de la escuela visitante para circunstancias especiales.

Estructura del juego

- Tarjetas
- Penalización por expulsión (tarjetas rojas) - Un jugador expulsado por una tarjeta roja será descalificado para el resto del partido o competición. Además, el jugador será suspendido de la competición para el siguiente partido o competición programado que se juegue en el mismo nivel. No podrá participar en ningún partido de ningún nivel durante este tiempo.
- Tarjetas amarillas - Todos los jugadores que reciban una segunda tarjeta amarilla en el mismo partido serán descalificados del resto del partido en curso, más la siguiente competición del mismo nivel, independientemente de si se mostró una tarjeta roja. El atleta no podrá participar en ningún otro partido de ningún nivel durante este tiempo.
- Reloj
- Cada partido constará de dos tiempos de 35 minutos con reloj en marcha. Si el árbitro detiene el partido por una lesión, determinará si se añade tiempo de descuento.
- El descanso puede durar entre 5 y 10 minutos, de mutuo acuerdo entre los entrenadores. Si el partido no empieza a tiempo, el descanso será de 5 minutos.
- Campos
 - Los partidos se jugarán en campos de 100 metros de largo por 60 de ancho.
 - Los partidos del campeonato se jugarán en los campos de césped más grandes del estadio.
 - Los entrenadores deben entrenar desde fuera del terreno de juego. No pueden estar en el terreno de juego.
- Regla de misericordia
 - Una vez alcanzada una diferencia de 7 goles entre dos equipos, el árbitro informará a ambos entrenadores de que se ha invocado la Mercy Rule y el árbitro y/o el cronometrador dejarán correr el reloj oficial durante las lesiones, los tiros penales, después de los goles y durante las acciones disciplinarias del árbitro.
 - Finalización del partido: una vez que se alcance una diferencia de 10 goles y se haya completado la primera mitad del partido, el árbitro dará por finalizado el partido durante la fase regular y la postemporada.
- Horas extraordinarias
 - Temporada regular- Si el partido está empatado al final del tiempo reglamentario, el resultado se registrará como empate. No hay prórroga en la temporada regular.
 - Postemporada (torneo)-
 - Se jugará una prórroga de 10 minutos por victoria súbita (gol de oro).

- Lanzamiento de la moneda para el inicio de la prórroga. El visitante lanzará la moneda. El ganador del sorteo elegirá una portería para defender o patear en el tiempo extra.
- El partido termina cuando uno de los dos equipos marca un gol.
- Si, después del tiempo suplementario, el marcador sigue empatado, todos los entrenadores, árbitros y capitanes de equipo se reunirán en la línea media para revisar el procedimiento de lanzamiento de tiros desde el punto penal, tal y como se describe a continuación.
 - Mecánica de los tiros desde el punto de penalti (KFTPM):
- El árbitro elegirá la meta en la que se lanzarán todos los tiros desde el punto penal.
- Se lanzará una moneda al aire; el equipo visitante decide. El equipo ganador tendrá la opción de patear primero o segundo. Los equipos se alternarán los pateadores.
- Cada entrenador identificará a los cinco jugadores de la lista, incluido el guardameta, dentro o fuera del campo al final del tiempo extra, que participarán en los cinco primeros lanzamientos. Excepción: Cualquier jugador que haya sido descalificado/expulsado durante el partido no podrá participar en el KFTPM.
- Los jugadores permanecerán en el círculo central hasta que el árbitro les haga una señal.
- Cada pateador se presentará al Árbitro en el área penal. El Árbitro anotará el número del jugador y el orden de pateo en el ciclo de su equipo.
- El guardameta que defenderá el siguiente intento de saque se situará fuera del terreno de juego, en la intersección de la línea de meta y el límite del área penal, detrás del árbitro asistente.
- Una vez que el ejecutor se haya presentado ante el árbitro para intentar el saque, podrá colocar el balón en el punto penal.
- El árbitro indicará al guardameta que se coloque en la línea de meta y, a continuación, hará sonar el silbato para el saque.
- El saque se completará cuando el balón deje de moverse, salga fuera de juego o el árbitro detenga el juego por cualquier infracción de las reglas.
 - Mecánica para la victoria súbita KFTPM (si hay empate después de que cada equipo haya intentado cinco lanzamientos):
- Pateadores 6-10, cada Entrenador identificará a cinco jugadores diferentes de los cinco primeros que ya han pateado.
- Los lanzadores 11-15, si el marcador sigue empatado, continuarán con los lanzamientos de victoria súbita y los entrenadores identificarán a cinco jugadores cualesquiera para efectuar la siguiente serie de lanzamientos alternos.
- Los lanzadores 16-18, si el marcador sigue empatado, continuarán los lanzamientos de victoria súbita con el entrenador identificando a cinco jugadores diferentes, excepto los que participaron en el punto 2 (11-15 jugadores).
 - Repita los pasos de los puntos 2 y 3 según sea necesario.
 - Los tiros desde el punto de penalti (KFTPM) se completan cuando:
- Antes de que ambos equipos hayan ejecutado cinco tiros, un equipo ha marcado más goles de los que el otro equipo podría marcar, incluso si completara sus cinco tiros asignados (es decir, 4-2). En este caso, no se efectúan más saques.
- Después de que ambos equipos hayan lanzado cinco tiros, el equipo con más goles (es decir, 5-4).
 - Si el marcador sigue empatado después de que cada equipo haya efectuado cinco tiros, el KFTPM se convierte en una situación de victoria súbita (es decir, si un equipo marca y el otro no marca, el partido finaliza sin que se efectúen más tiros).
- Listas
 - Los equipos deben mantener una lista de al menos 15 jugadores.
 - Los partidos se jugarán con 11 contra 11 jugadores. Un partido debe empezar con 11 jugadores, pero puede empezar con menos si es necesario. Si un equipo no puede empezar

con 11, jugará con tantos como pueda. Siempre que un equipo empiece un partido con menos de 11 jugadores, se recomienda que el equipo contrario empiece con un equipo completo y reduzca el número de jugadores según proceda.

- Líneas de banda
 - Los entrenadores no pueden entrenar en el campo; deben permanecer en la línea de banda.
- Sustituciones
 - Por lo general, las sustituciones se realizan antes de un saque de banda, un saque de esquina, después de un gol, en el descanso o a causa de una lesión.
- Partidos suspendidos
 - Durante la temporada regular, si se ha completado una mitad del juego, la competición se declarará oficial. Si no se ha completado una mitad del juego, se reanudará desde el punto de interrupción.
- Tackles
 - Están prohibidos los derribos.
- Bancos de equipo
 - Los entrenadores locales designarán las zonas de los equipos en las que permanecerán todos los jugadores y entrenadores durante el transcurso del partido (para ambos equipos). Los banquillos de los equipos deberán estar en el mismo lado del campo. Los padres no podrán entrar en esta zona. Los padres y los espectadores se sentarán en las líneas laterales opuestas a los bancos de los equipos. Los entrenadores podrán delimitar esta zona mediante conos u otros métodos de señalización.
- Uniformes
 - Los equipos locales llevarán uniformes oscuros.
 - Las camisetas de los porteros deben ser de un color diferente al de su equipo. No obstante, los porteros pueden llevar el mismo color. Los porteros deben llevar guantes de portero.
 - Se requieren espinilleras y calcetines de fútbol.
 - Sin tacos metálicos
 - Deben quitarse todas las joyas, excepto las pequeñas tachuelas o postes que se lleven en la barbilla. Se permiten excepciones en el caso de medallas religiosas o médicas. Las medallas religiosas u otros objetos religiosos deben ir pegados al cuerpo y llevarse bajo el uniforme. Las alertas médicas deben ir pegadas con cinta adhesiva y pueden ser visibles.
 - No se permite el uso de horquillas, clips, pasadores u otros dispositivos para el cabello fabricados con materiales abrasivos o duros. Los cubrecabezas que se lleven por motivos religiosos no deberán ser de materiales abrasivos o duros, y deberán ajustarse bien.
- Calentamiento
 - Los calentamientos previos al partido no durarán más de 10 minutos.
- Balones de fútbol
 - Utilizaremos un balón de fútbol de la talla 5.
 - Los equipos traerán sus propios balones de fútbol para el calentamiento y el equipo local proporcionará el balón de juego.

Voleibol (chicas) **7° y 8° grado**

Límite del juego

- Cualquier jugadora podrá participar en cualquier partido de la temporada regular de los equipos A o B siempre que no infrinja el número de partidos permitido para ese deporte.
- Si el número de participantes de un colegio es bajo, lo normal es que primero se forme un equipo A antes de jugar contra un equipo B.
- Ningún jugador del equipo A que sea titular debe jugar en el partido B, a menos que todo el grado tenga 15 o menos jugadores. En ese caso, los 3 mejores niños del equipo A no deben jugar en el partido B.

Estructura del juego

- Oficial
 - Si no hay suficientes oficiales para los partidos de nivel B, los entrenadores pueden ayudar a officiar.
 - El equipo local proporcionará los jueces de línea, que pueden ser estudiantes directivos, estudiantes deportistas o voluntarios.
 - Para cada juego, necesitarás dos jueces de línea y deberán colocarse en esquinas opuestas.
 - Si una pelota toca la línea, ¡la pelota está DENTRO!
- Rotaciones/Sustituciones
 - 6 jugadores en la cancha
 - Los equipos rotan cuando les toca servir
 - Los equipos sacan hasta que pierden un punto O después de realizar cinco saques con éxito
 - Sustituciones-
 - No hay límite en el número de sustituciones.
 - Un servidor no puede servir más de una vez cada seis jugadores
 - Equipos A- Los mismos jugadores deben sustituir a los mismos jugadores (hasta 3 jugadores). Excepción: En caso de lesión, las rotaciones pueden ajustarse, pero deben permanecer así durante el resto del partido, salvo que se produzcan otras lesiones. En caso de discrepancia, los árbitros resolverán la cuestión con los entrenadores.
 - Equipos B- Las sustituciones deben ser jugador por jugador o desde la misma posición en la cancha (es decir, delantero derecho, lateral derecho, etc.)
- Reglas de juego
 - Un jugador de la línea de fondo (en la línea de ataque o delante de ella) no puede entrar en contacto con el balón completamente por encima de la altura de la red y completar un ataque. Siempre que el punto de contacto se realice completamente por debajo de la altura de la red, se tratará de un contacto legal.
 - Un jugador puede tocar el suelo a través de la línea central con uno o ambos pies/manos siempre que una parte del pie/pies o mano(s) permanezca en o por encima de la línea central. El contacto con el suelo a través de la línea central con cualquier otra parte del cuerpo es ilegal.
 - Las redes deben colocarse a una altura aproximada de 7 pies/altura reglamentaria de las mujeres
 - Los equipos pueden cambiar de lado después de cada set - esto lo decidirán los entrenadores y los oficiales al comienzo del partido.
- Puntuación
 - Se utilizará la puntuación de rally para todos los concursos.

- Un equipo coincide...
 - Todos los partidos serán al mejor de dos de tres sets; puntuación de los rallies a 25; victoria por 2, tope a 29.
 - Si es necesario un tercer set, se jugará a 15 puntos, ganando por 2, con un tope de 19.
- Partidos del equipo B.
 - Todos los partidos serán al mejor de dos de tres sets; puntuación de los rallies a 25; tope a 29.
 - Los equipos B de las escuelas grandes jugarán un tercer set a pesar de todo. Ese set se jugará a 15 puntos, el primero que llegue a 15 gana. Los equipos B de escuelas pequeñas seguirán la regla del mejor 2 de 3 para su equipo B.
 - En caso de que un equipo B ya haya ganado el primer y segundo set, se jugará el tercer set para que más atletas tengan la oportunidad de jugar; este set no contará en el registro. De lo contrario, se jugará el tercer set para determinar el ganador del partido.
- Libro oficial
 - Debe llevar un registro de la puntuación oficial.
 - Deben llevar la cuenta de los saques consecutivos y avisar a los oficiales cuando ese servidor haya alcanzado los 5 saques consecutivos.
- Sirviendo a
 - Equipos A y B
 - Se permite a los alumnos un intento de saque por alto (por posesión de saque).
 - Si no pasa la red, tendrán un segundo intento, pero debe ser por debajo del hombro.
 - Si el balón no sobrepasa la red en el segundo intento, el otro equipo gana el punto.
 - Si el primer saque es por debajo del hombro y no se despeja de la red, el otro equipo consigue el punto y saca.
 - Equipos B.
 - Los alumnos realizarán el saque desde la línea de servicio, pero si la sobrepasan, no se les penalizará con la pérdida de un punto por una falta con el pie.
 - Si el balón no sobrepasa la red, el otro equipo gana el punto.
 - No se permite el contacto de ataque en el primer contacto de recepción del saque.
 - Hay un límite de cinco (5) saques por persona y equipo. Al finalizar el quinto saque con éxito del servidor, se concede el punto correspondiente y el saque pasa al otro equipo.
 - En los saques por alto, el sacador puede dejar caer el balón lanzado una vez por sesión de saque.
 - Se utilizará piedra, papel o tijera para determinar qué equipo sacará primero en el primer set. El equipo que saque primero en el primer set servirá segundo en el segundo set. Se utilizará piedra, papel o tijera para determinar el primer saque del tercer set.
 - Se permitirá el let-serve y el juego continuará siempre que el contacto con la red se produzca por completo dentro de las antenas de la red.
 - Si un saque golpea la antena, ¡la pelota está FUERA!
- Tiempos muertos
 - Cada equipo dispondrá de 2 tiempos muertos por set de 30 segundos cada uno, con un total de 6 tiempos muertos si se juegan tres sets. Calentamiento

- El calentamiento previo al partido consistirá en que cada equipo ocupará toda la pista durante 5 minutos de calentamiento y 2 minutos de saque conjunto antes de que comience el set. El equipo visitante calentará primero.

Balones de voleibol

- Los equipos locales deberán proporcionar 11 balones de voleibol para cada uno de los equipos visitante y local (total 22 balones de voleibol).
- Los equipos locales también serán responsables de proporcionar un balón de juego