ANEXO ACTIVIDADES DEPORTIVAS

LINEAMIENTOS

Las y los participantes deberán cubrir, estrictamente, los requisitos que se marcan en esta convocatoria y observar rigurosamente los lineamientos, situación que vigilarán las directoras y los directores de la unidad educativa, así como las asesoras y los asesores de las actividades de Desarrollo Humano, en virtud de ser directamente responsables de las y los estudiantes que concursan. Al inicio de cada actividad es obligación de la asesora o asesor presentarse con las y los estudiantes participantes para exhibir ante la o el responsable de la misma, las credenciales vigentes con fotografía, en buen estado, selladas y firmadas por su directora o director. Los estudiantes deberán presentarse debidamente uniformados en los concursos académicos y de acuerdo a la exigencia de cada disciplina cultural, deportiva o cívica.

Asimismo, la asesora o el asesor, la entrenadora o entrenador, antes de iniciar el concurso o el partido, mostrará su credencial vigente con fotografía que lo acredite como empleada o empleado del COBAO y permanecerá al frente de su equipo durante el desarrollo de la competencia. En caso de ausencia temporal, deberá presentarse una trabajadora o trabajador de la unidad educativa acreditándose con su credencial. Sólo podrán participar personas ajenas al COBAO, como ASISTENTES, siempre y cuando presenten un documento oficial con su fotografía y avalado con la firma de la directora o el director de la unidad educativa. Esta persona no podrá fungir como responsable de las y los estudiantes.

Sanciones:
Corresponde a las autoridades del COBAO imponer la sanción que considere pertinente, de acuerdo a la gravedad de la falta. Las sanciones que se aplicarán podrán ser:

Estudiantes:

I. **Primera.-** Amonestación verbal.
II. **Segunda.-** Amonestación escrita.
III. **Tercera.-** Descalificación del Intercolegial.
IV. **Cuarta.-** Suspensión de su participación hasta por dos intercolegiales consecutivos.
V. **Quinta.-** Descalificación de toda la delegación del plantel en el Intercolegial.

Personal directivo, Asesoras, asesores y personal administrativo:

I. **Primera.-** Amonestación verbal.
II. **Segunda.-** Amonestación escrita.
III. **Tercera.-** Descalificación del Intercolegial.
IV. **Cuarta.-** Suspensión de su participación hasta por dos intercolegiales consecutivos.
V. **Quinta.-** Descalificación de toda la delegación del plantel en el Intercolegial.
VI. **Sexta.-** Intervención de la Comisión Mixta Disciplinaria, en caso de tratarse de un asesor.

- En caso de reincidencia la sanción aumentará.
- En el caso de las disciplinas deportivas, además de las sanciones mencionadas, las y los participantes se sujetarán a las medidas disciplinarias contenidas en los reglamentos que rigen a las federaciones deportivas.
- Las y los estudiantes que ingieran bebidas embriagantes o alguna droga, se harán acreedores a una sanción especial, la cual será determinada por la Dirección General.
- Las asesoras, asesores, entrenadoras y entrenadores y/o personal administrativo no deberán tener contacto (verbal, escrito, físico, señas, etc.) con jurados y/o árbitros, durante el desarrollo de la actividad, ni durante la deliberación de jurados y/o árbitros.
- En el caso de suplantación de estudiantes en cualquiera de las actividades, se sancionará a quienes sean sorprendidas o sorprendidos, a la asesora o asesor, a la directora o director de la unidad educativa, de acuerdo con la sanción IV estipulada en este anexo, además serán acreedoras y acreedores a las sanciones administrativas (civiles, penales y laborales) que procedan.
- Según lo estipulado en la convocatoria, el fallo de jueces y árbitros es inapelable, por lo que cualquier alteración del orden (protestas, gritos, injurias, violencia física, etc.) que se relacione con estos fallos, se castigará de acuerdo con este documento.

AJEDREZ

Las y los participantes deberán apegarse a los lineamientos de la Convocatoria General del Intercolegial 2024 y al presente anexo.

1.- REGLAMENTO

Se aplicará el reglamento en vigor de la FIDE (Federación Internacional de Ajedrez) con las adecuaciones propias para este evento.

2.- SISTEMA DE COMPETENCIA

Se hará de acuerdo al número de participantes.

3.- UNIFORMES

Las y los participantes deberán presentarse a la competencia con el uniforme oficial del COBAO **(ESCOLAR).**

4.- ACREDITACIÓN

En todas las partidas las y los participantes deberán presentarse con su credencial debidamente requisitada, la cual será entregada al responsable de la actividad para su cotejo.

Los equipos deberán ser mixtos.

Las credenciales deberán cubrir los siguientes requisitos:

a) Resello Vigente al ciclo escolar en curso.
b) Foto Cancelada (no se aceptará foto sobrepuesta, sin sello o con doble sello).
c) Credencial en buen estado.

NOTA: Las jugadoras y los jugadores que no cumplan con los requisitos anteriores, no podrán participar.

5.-CLASIFICADOS A LA ETAPA ESTATAL

En las pruebas individuales clasifica la o el primer lugar por región de acuerdo a la tabla de posición.

En las pruebas por equipo clasifica el primer lugar de acuerdo a la tabla de posición.

6.- TIEMPO DE JUEGO

El tiempo de juego será de una hora para cada jugadora o jugador por partida, este tiempo podrá reducirse por causas especiales a criterio de las y los jueces.

NOTA: La o el participante que pierda por ausencia será descalificado del torneo.

7.- DISPOSICIONES GENERALES

Las o los participantes deberán presentarse 60 minutos antes de la hora programada del torneo, para que el personal responsable del evento coteje cédulas y credenciales con el registro oficial de inscripción y se lleve a cabo la junta previa. Solo habrá tolerancia para la primera ronda y será de 15 minutos máximo. Para las rondas subsecuentes no habrá tolerancia.

Para participar en las rondas, las jugadoras o los jugadores deberán ingresar a la sede de la competencia con su tablero de ajedrez tipo lona, piezas completas **(32 y 2 adicionales)**.

Cada participante deberá acompañarse con una asesora o un asesor como responsable del mismo, que deberá identificarse con su credencial como trabajadora o trabajador de la institución, quien se mantendrá fuera del área de competencia. En caso de que la asesora o asesor sea ajena (o) al plantel, la directora el director del mismo será responsable por sus actos.

Las y los participantes no podrán interferir en alguna de las partidas en desarrollo, incluyendo en la que participe.

La o el participante no se podrá alejar del área de participación salvo con autorización del juez principal.

La o el participante deberá saber utilizar el reloj de competencia.

Es obligatorio anotar los movimientos de cada partida, y al terminar la misma registrar los resultados.

Después de cinco minutos iniciada la ronda al público espectador deberán abandonar el área de competencia.

FAIR PLAY (JUEGO LIMPIO)

Cada asesora o asesor será responsable de promover la competencia leal y el respeto entre las y los participantes (jugadores, jugadoras, entrenadores, entrenadoras, directivos, árbitros y público).

Al inicio y al final de cada partida las jugadoras y los jugadores deberán saludarse como signo de amistad y fraternidad.

NOTA: En caso extraordinario de que no se culmine el evento por alguna causa de fuerza mayor, la Coordinación de Desarrollo Humano será la encargada de decidir lo procedente.

CÓDIGO DISCIPLINARIO

a) Se expulsará y/o sancionará del terreno de juego a la jugadora o jugador, asesora o asesor que manifieste conducta violenta, antideportiva, o que altere el buen desarrollo del juego.
b) Las sanciones administrativas para jugadoras, jugadores, asesoras, asesores y directivos que sean expulsados de un partido, en la etapa regional serán determinadas por la Coordinación de Desarrollo Humano y en la etapa estatal por el comité organizador, apoyados en ambos casos en el reporte arbitral y del responsable de la unidad educativa sede.
c) Cualquier situación que no esté contemplada en este anexo o en la convocatoria se llevará al comité organizador del evento para su análisis y dictamen correspondiente, **el cual será inapelable**.

Toda protesta deberá presentarse por escrito ante el comité organizador debidamente fundamentada, firmada por la asesora o el asesor y avalada por la directora o el director de la unidad educativa. El plazo para presentar la protesta será de 15 minutos una vez concluido el partido y deberá estar acompañada de $500.00 (Quinientos pesos 00/100 M.N.); en caso de que la protesta proceda la cantidad aportada será devuelta; de no proceder, el monto de la fianza será destinado a la unidad educativa sede para compra de material deportivo

ATLETISMO

Las y los atletas participantes deberán apegarse a los lineamientos de la Convocatoria General del Intercolegial 2024 y al presente anexo técnico.

1.- REGLAMENTO

Se aplicará el reglamento en vigor de la Federación Mexicana de Asociaciones de Atletismo (FMAA) con las adecuaciones propias para este evento.

2.- SISTEMA DE COMPETENCIA

El comité organizador determinará el sistema de competencia y lo dará a conocer en la junta previa.

3.- DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

Las y los participantes deberán pasar a su registro con 15 min. con anticipación al inicio de su prueba, al tercer llamado deberán acceder a la pista. **No se permitirá su ingreso al área de competencia sin su registro y número.**

La salida del espacio de competencia se realizará por el área determinada y mencionada por las y los jueces.

No deberán portar los números doblados o rasgados.

Las corredoras y los corredores de velocidad hasta 400mts. Deberán portar su número en la espalda.

Las corredoras y los corredores de 800 hasta 5,000mts. Deberán portar su número en el pecho.
En todas las pruebas de campo deberán portar su número en la espalda. Las dudas técnicas de ejecución e inicio de prueba se podrán realizar con antelación por su respectiva entrenadora o entrenador.

Las pruebas de relevos se realizarán por ramas y cada unidad educativa será responsable de contar con sus estafetas o testigos siendo estos de una medida de 30 cm. de largo y una circunferencia de 12 mm

4.- ELIMINATORIAS

En función del número de participantes en cada prueba, se determinará si hay eliminatorias o finales directas.

5.- CARRILES

En las pruebas de velocidad individual y relevos se sortearán antes de iniciar la competencia. En las pruebas de fondo, a partir de los 800 mts., será carril libre.

6.- CALENTAMIENTO

Las y los atletas, únicamente podrán utilizar para su calentamiento las áreas destinadas para ese fin, debiendo desalojarlas en cuanto este finalice.

7.- ENTRENADORAS O ENTRENADORES

No se permitirá la presencia de las entrenadoras y los entrenadores en las áreas de competencia, debiendo permanecer estos en las tribunas.

8.- UNIFORMES

Las y los atletas deberán portar el uniforme con los requisitos que exige el reglamento.

9.-CLASIFICADOS A LA ETAPA ESTATAL

En todas las pruebas clasifica la o el primer lugar por región de acuerdo a la tabla de posición.

10.- FAIR PLAY (JUEGO LIMPIO)

Cada entrenadora o entrenador será responsable de promover la competencia leal y el respeto entre las y los participantes (atletas, entrenadores, directivos, jueces y público).

NOTA: En caso extraordinario de que no se culmine el evento por alguna causa de fuerza mayor, la Coordinación de Desarrollo Humano será la encargada de decidir lo procedente

CÓDIGO DISCIPLINARIO

a) Se expulsará y/o sancionará de la pista y campo a la o a el atleta, entrenadora, entrenador o auxiliar que manifieste conducta violenta, antideportiva, o que altere el buen desarrollo del juego.

b) Las sanciones administrativas para las y los atletas, entrenadoras, entrenadores y personal directivo que sean expulsados, serán determinadas por la Coordinación de Desarrollo Humano y por el comité organizador, apoyados en el reporte de la o el juez y del responsable de la sede.

c) La porra que se identifique con alguna o algún atleta y/o unidad educativa participante y que manifieste conducta antideportiva o violenta será responsabilidad de la entrenadora o el entrenador del mismo y sujeto a las sanciones propias del evento.

d) Cualquier situación que no esté contemplada en este anexo o en la convocatoria se llevará al comité organizador del evento para su análisis y dictamen correspondiente, **el cual será inapelable**.

Toda protesta deberá presentarse por escrito ante el comité organizador debidamente fundamentada, firmada por la entrenadora o el entrenador y avalada por la directora o el director de la unidad educativa. El plazo para presentar la protesta será de 15 minutos una vez concluida la prueba donde se presentó la inconformidad y deberá estar acompañada de $500.00 (Quinientos pesos 00/100 M.N.); en caso de que la protesta proceda la cantidad aportada será devuelta; de no proceder, el monto de la fianza será destinado a la unidad educativa sede para compra de material deportivo.

BALONCESTO

Las o los participantes deberán apegarse a los lineamientos de la Convocatoria General del Intercolegial 2024 y al presente anexo técnico.

1.- REGLAMENTO

Se aplicará el reglamento en vigor de la FIBA (Federación Internacional de Basquetbol) con las adecuaciones propias para este evento.

2.- SISTEMA DE COMPETENCIA

El sistema de competencia será de acuerdo al número de equipos las y los participantes.

3.- UNIFORMES

Los equipos participantes deberán presentarse a los juegos debidamente uniformados con los requisitos que exige el reglamento de la FIBA, con números visibles estampados al frente y en la parte posterior de la camiseta, (no se aceptarán números pintados o sobrepuestos), deberán llevar el logo del COBAO, nombre y número del plantel al que representan, podrán portar algún logo impreso de un patrocinador, de una medida no mayor a 8 cms. de largo x 8 cms. de ancho, siempre y cuando no sea de productos nocivos para la salud.

4.- ACREDITACIÓN

Los equipos estarán integrados por un mínimo de 8 y un máximo de 12 jugadoras/jugadores respectivamente

En todos los partidos los equipos deberán presentarse a la cancha con un mínimo de 8 jugadoras o jugadores respectivamente, con sus credenciales debidamente requisitadas, las cuales serán entregadas a la o a el responsable de la actividad para su cotejo. Las credenciales deberán cubrir los siguientes requisitos:

a) Resello vigente al ciclo escolar en curso.
b) Foto cancelada (no se aceptará foto sobrepuesta, sin sello o con doble sello).
c) Credenciales en buen estado.

NOTA: El equipo, las y los jugadores que no cumplan con los requisitos anteriores, no podrán participar.

5.- TIEMPO DE JUEGO

Se jugarán 4 cuartos de 10 minutos, siendo el tiempo corrido y solamente los últimos 2 minutos del último cuarto serán cronometrados.
Si un juego termina empatado en su tiempo normal, se jugará un tiempo extra de 5 minutos, de los cuales, los 3 primeros serán corridos y los 2 últimos cronometrados.
Si el empate persiste se jugarán tantos tiempos extras similares como sean necesarios hasta que resulte un ganador.

Cada equipo presentará en el partido un balón del tamaño oficial, en buen estado. El balón oficial será del número 6 para femenil y 7 para varonil.

6.- CRITERIOS DE DESEMPATE

Juego ganado: 2 puntos. Juego perdido: 1 punto.

Juego perdido por ausencia o por default: descalificación del torneo o en su caso inhabilitación para el siguiente intercolegial, esto estará sujeto a criterio del comité organizador. (ESTE CRITERIO APLICARA PARA EL CASO QUE UN EQUIPO NO SE PRESENTE AL JUEGO. EN EL CASO DE QUE SE PRESENTE CUANDO SE LE HAYA MARCADO EL PARTIDO COMO PERDIDO, PODRÁ JUGAR LOS SIGUIENTES PARTIDOS QUE TENGA PROGRAMADOS, Y NO SE LE ASIGNARA NINGUN PUNTO POR EL PARTIDO PERDIDO POR AUSENCIA).

Un equipo perderá por default:

- Cuando no se presente a la hora marcada en el rol de juegos. Al alinear a un jugador que se encuentre suspendido.
- No presenten credenciales al inicio del juego.
- Alinear a una jugadora o jugador que no esté acreditada o acreditado, que no pertenezca al equipo (suplantación de jugadora o jugador, foto sobrepuesta en la credencial)

En caso de empate en puntos, el equipo ganador, será:

- **Entre dos equipos:**
  El equipo ganador del juego entre sí.
- **Entre 3 o más equipos, el que tenga:**
  1. La mejor diferencia de puntos de los juegos entre los equipos involucrados.
  2. Más puntos a favor en los juegos entre los equipos involucrados.
  3. Menor número de faltas técnicas y/o descalificadoras.
  4. Sorteo (volado) el cual será realizado por un integrante del cuerpo arbitral en presencia del responsable de sede.

7.-CLASIFICADOS A LA ETAPA ESTATAL

Clasifica el primer lugar por región de acuerdo a la tabla de posición.

8.- DISPOSICIONES GENERALES

Cada equipo presentará antes de cada partido un balón oficial en buen estado.
El balón oficial será del número 6 para femenil y 7 para varonil.
Los equipos deberán presentarse 30 minutos antes de la hora programada para su partido, para que el personal responsable del evento coteje cédulas y credenciales con el registro oficial de inscripción.
Solo habrá tolerancia para el primer partido de la jornada y ésta será de 15 minutos máximo.
Para los juegos subsecuentes no habrá tolerancia

Para participar las y los jugadores deberán ingresar a la cancha sin accesorios como aretes, pulseras, collares, anillos, prendedores, etc., con las uñas recortadas, para evitar riesgos en la integridad física de los mismos. Cada equipo deberá estar acompañado de una entrenadora o entrenador, como responsable del mismo, el cual deberá ser trabajadora o trabajador de la institución, presentando su credencial respectiva. En caso de que el entrenador sea ajeno a la unidad educativa, la directora o **el Director del mismo será el responsable por sus actos**.

En la banca sólo podrán estar las y los jugadores suplentes y la entrenadora o el entrenador acreditado, en su caso un auxiliar.

FAIR PLAY (JUEGO LIMPIO) Cada entrenadora o entrenador será responsable de promover la competencia leal y el respeto entre los participantes (jugadores, entrenadores, directivos, árbitros y público).

Al inicio y al final de cada partido las y los jugadores deberán saludarse como signo de amistad y fraternidad.

NOTA: En caso extraordinario de que no se culmine el evento por alguna causa de fuerza mayor, la Coordinación de Desarrollo Humano será la encargada de decidir lo procedente.

CÓDIGO DISCIPLINARIO

a) Se expulsará y/o sancionará del terreno de juego a la jugadora o el jugador, entrenadora, entrenador o auxiliar que manifieste conducta violenta, antideportiva, o que altere el buen desarrollo del juego.
b) Las sanciones administrativas para jugadores, entrenadores y directivos que sean expulsados de un partido, en la etapa regional serán determinadas por la Coordinación de Desarrollo Humano.
c) La porra que se identifique con algún equipo participante y que manifieste conducta antideportiva o violenta será responsabilidad del entrenador del mismo y sujeto a las sanciones propias del evento
d) Cualquier situación que no esté contemplada en este anexo o en la convocatoria se llevará al comité organizador del evento para su análisis y dictamen correspondiente, **el cual será inapelable**.

Toda protesta deberá presentarse por escrito ante el comité organizador debidamente fundamentada, firmada por el asesor y avalada por la directora o el director de la unidad educativa. El plazo para presentar la protesta será de 15 minutos una vez concluido el partido y deberá estar acompañada de $500.00 (Quinientos pesos 00/100 M.N.); en caso de que la protesta proceda la cantidad aportada será devuelta; de no proceder, el monto de la fianza será destinado al plantel sede para compra de material deportivo.

BÉISBOL

Los equipos participantes deberán apegarse a los lineamientos de la Convocatoria General del Intercolegial 2024 y al presente anexo técnico.

1.- REGLAMENTO

Se aplicará el reglamento en vigor de la IBAF con las adecuaciones propias para este evento.

2.- SISTEMA DE COMPETENCIA

El sistema de competencia será según el número de equipos participantes.

3.- UNIFORMES

Los equipos participantes deberán presentarse a los juegos debidamente uniformados con los requisitos que exige el reglamento, con números visibles en la parte posterior de la camisola, (No se aceptarán números pintados o sobre puestos), deberán llevar el logo del COBAO, nombre y número del plantel al que representan, podrán portar algún logo impreso de un patrocinador, de una medida no mayor a 8 cms. de largo x 8 cms. de ancho, siempre y cuando no sea de productos nocivos para la salud.

Solo se jugará con bates de madera.

4.- ACREDITACIÓN

Los equipos estarán integrados por un mínimo de 12 y un máximo de 18 jugadores.

En todos los partidos los equipos deberán presentarse al campo con un mínimo de 12 jugadores y con sus credenciales debidamente requisitadas, las cuales serán entregadas al responsable de la actividad para su cotejo.
Las credenciales deberán cubrir los siguientes requisitos:

a) Resello vigente al ciclo escolar en curso.

b) Foto cancelada (no se aceptará foto sobrepuesta sin sello o con doble sello).
c) Credenciales en buen estado.

NOTA: El equipo y los jugadores que no cumplan con los requisitos anteriores, no podrán participar.

5.- REGLAS DE JUEGO

DURACIÓN DE LOS JUEGOS. - Todos los juegos se llevarán a efecto a 7 entradas.
DE LOS DESEMPATES EN JUEGOS. Si al concluir el número de entradas establecidas, el juego estuviera empatado, se podrá jugar dos entradas
extras.

En base a la Regla IBAF, en juego de 7 entradas, se abrirá la octava entrada, con el bateador que se quedó en turno, y se colocarán los dos últimos bateadores de la entrada anterior como corredores, uno en primera, y el otro en la segunda base **SIN OUT.**

NOTA I. Al concluir el número de entradas incluyendo las dos extras (IBAF), si por alguna razón (lluvia, fenómeno natural, etc.) el juego se mantiene empatado se aplicarán estos criterios de desempate en el orden siguiente:

a) Se dará como ganador al equipo que haya dejado más corredores en base en ese juego.
b) Se dará como ganador al equipo que haya realizado más ponches en ese juego.
c) Se dará como ganador al equipo que haya conectado más hits en ese juego.
d) Sorteo (volado) el cual será realizado por el umpire del juego. Estos mismos conceptos se aplicarán, en el caso que el juego sea legal y el juego quede empatado por ocurrir un fenómeno natural; lluvia, obscuridad, temblor, etc. Y el umpire de por terminado el juego.

Si no es legal y dicho juego es necesario para definir primeros lugares, la comisión Técnica determinará hora y fecha de la reprogramación en las mismas condiciones en que estaba al momento de la suspensión.

JUEGO LEGAL: Se determinará como juego legal en la cuarta entrada (completas).

BATEADOR DESIGNADO. - Se podrá utilizar bateador designado en
Cualquiera de los juegos.

KNOCK OUT. - Se aplicará el knock out con diez carreras o más de ventaja a partir de la 5ta entrada.

SUPER KNOCK OUT. - Se aplicará con quince carreras o más de ventaja a partir de la 4ta. Entrada.

VISITAS A LOS PITCHERS. - Una visita libre es aquella en la cual el pitcher no es retirado del montículo.
Cada vez que un pitcher es retirado del juego no se cuenta como visita libre.
Los managers o coaches de un equipo podrán visitar para conferenciar hasta 4 visitas libres durante el juego.
Una segunda visita al mismo pitcher en la misma entrada causará la inmediata salida del pitcher del juego.
Una vez agotadas sus visitas libres, cada vez que el manager o coach entre a visitar al pitcher en turno, este tendrá que sustituirlo debiendo salir del juego y no podrá cambiarlo a otra posición incluyendo si lo hace desde el dug out o sin cruzar la línea de fair.

Si el partido se va a entradas extras, se permitirá una visita libre adicional en las dos entradas extras. Sin ser acumulativas las anteriores.

1. No se permitirá el bloqueo de home.

2. La base por bolas intencional se realiza solo señalando con el número 4, sin pitcheos.
3. El cronómetro tal como está (15 segundos para el lanzador entre pitcheo y pitcheo, siempre y cuando no haya corredores en base; libre con corredores en base)
4. Se mantienen los 2 minutos entre innings, para cambio de lanzador y los 30 segundos para reuniones en el montículo.
5. El número de visitas al montículo sin obligación de cambio de lanzador se mantendrá en 2 para juegos de 9 y 7 entradas, respectivamente.
6. No habrá corredor en segunda base en el caso de los extra innings.

Nota: El umpire no debe permitir que los jugadores y coaches pidan "Tiempo" innecesariamente cuando sea una táctica obvia para retrasar el juego. El umpire no pedirá tiempo hasta que se haya completado una jugada.

EMPATES EN RONDA DE CAMPEONATO Y CLASIFICACIÓN. – Se deberán terminar como sigue:

Cuando dos equipos queden empatados en ganados y perdidos.
1.- Al equipo que gane el (los) juego(s) entre los equipos involucrados, se le debe otorgar la posición más alta (dominio).

En los casos de TRIPLE EMPATE se aplicará lo siguiente:

PRIMER CASO:

a) Cuando los tres equipos están empatados en juegos ganados y perdidos uno de ellos gana a los otros dos, este último ocupará la posición más alta, y en los dos equipos restantes

SE APLICARÁ EL DOMINIO.

b) Cuando tres equipos están empatados en juegos ganados y perdidos, pero 2 equipos le ganaron al tercer equipo, este tercer equipo quedará en la última posición de los 3 y los otros 2 equipos deciden por dominio, es decir que el que haya ganado el juego entre los dos ocupará la posición más alta.

c) Al menor número de carreras permitidas entre los equipos empatados.

SEGUNDO CASO:

En el triple empate los tres equipos están empatados en (juegos ganados y perdidos) los equipos se ganaron entre sí. Pasa a ocupar la más alta posición el equipo con menos carreras admitidas (SOLO ENTRE ELLOS) y si hubiera otro lugar se decide **POR DOMINIO ENTRE LOS DOS EQUIPOS RESTANTE.**

TERCER CASO:

En otro triple empate: dos equipos tienen igual número de carreras admitidas, el tercer equipo tiene más carreras admitidas en los juegos entre ellos, este equipo sale de la lucha por un lugar. De los otros dos, ocupa la posición más alta el que haya ganado el juego entre ellos, DOMINIO.

CASO ÚNICO:
Triple empate con igual número de carreras admitidas, cabe recordar que solo se toman en cuenta las carreras en los juegos entre los equipos involucrados y conforme al Reglamento se otorga la posición más alta al equipo con menor número de ponches recibidos entre los equipos involucrados y si hubiera otro lugar se determinará por DOMINIO entre los dos equipos restantes, si dos equipos empatan en los ponches recibidos el tercero sale de la competencia y por dominio ocupará la posición más alta.

Un equipo perderá por Forfeit:

- Cuando no se presente a la hora marcada en el rol de juegos.
- Al alinear a un jugador que se encuentre suspendido.
- No presenten credenciales al inicio del juego.
- Alinear a un jugador que no esté acreditado o que no pertenezca al equipo (Suplantación de jugador, foto sobrepuesta en la credencial).

ANOTADOR OFICIAL. -La designación de un anotador oficial es obligatoria durante todos los encuentros y será designado por el comité organizador local en la etapa regional, y por la Coordinación de Desarrollo Humano en su etapa estatal.

DISPOSICIONES GENERALES
Los equipos deberán presentarse 30 minutos antes de la hora programada para su partido para que el personal responsable del evento coteje cédulas y credenciales con registro oficial de inscripción.
Solo habrá tolerancia para el primer partido de la jornada y este será de
15 minutos máximo. **Para los juegos subsecuentes no habrá tolerancia**.

Para participar los jugadores deberán ingresar al campo sin accesorios como aretes, pulseras, collares, anillos, etc. Para evitar riesgos en la integridad física de los mismos.
Cada equipo deberá estar acompañado de un entrenador, como responsable del mismo, el cual deberá ser trabajador de la institución, presentando su credencial respectiva. En caso de que el entrenador sea ajeno al plantel, el Director del mismo será el responsable por sus actos. En la banca solo podrá estar el entrenador acreditado, en su caso un auxiliar y los jugadores suplentes.

FAIR PLAY (JUEGO LIMPIO) Cada entrenador será responsable de promover la competencia leal y el respeto entre los participantes (jugadores, entrenadores, directivos, árbitros y público).
Al inicio y al final de cada partido los jugadores deberán saludarse como signo de amistad y fraternidad.

NOTA: En caso extraordinario de que no se culmine el evento por alguna causa de fuerza mayor, la Coordinación de Desarrollo Humano será la encargada de decidir lo procedente.

6.-CLASIFICADOS A LA ETAPA ESTATAL

Clasifica el primer lugar por región de acuerdo a la tabla de posición.

CÓDIGO DISCIPLINARIO

- Se expulsará y/o sancionará del terreno de juego a la jugadora o jugador, entrenador o auxiliar que manifieste conducta violenta, antideportiva, o que altere el buen desarrollo del juego.

- Las sanciones administrativas para jugadoras, jugadores, entrenadores y directivos que sean expulsados de un partido, en la fase regional serán determinadas por la Coordinación de Desarrollo Humano y en la fase estatal por el comité organizador, apoyados en ambos casos en el reporte arbitral y del responsable de la sede.

La porra que se identifique con algún equipo participante y que manifieste conducta antideportiva o violenta será responsabilidad del entrenador del mismo y sujeto a las sanciones propias del evento.
Cualquier situación que no esté contemplada en este anexo o en la convocatoria se llevará al comité organizador del evento para su análisis y dictamen correspondiente, **el cual será inapelable**.

Toda protesta deberá presentarse por escrito ante el comité organizador debidamente fundamentada, firmada por el asesor y avalada por el director de la unidad educativa. El plazo para presentar la protesta será de 15 minutos una vez concluido el partido y deberá estar acompañada de $500.00 (Quinientos pesos 00/100 M.N.); en caso de que la protesta proceda la cantidad aportada será devuelta; de no proceder, el monto de la fianza será destinado al plantel sede para compra de material deportivo.

SOFTBOL

Los equipos participantes deberán apegarse a los lineamientos de la Convocatoria General del Intercolegial 2024 y al presente anexo técnico.

1.- REGLAMENTO
Se aplicará el reglamento en vigor de la (ISF), con las adecuaciones propias para este evento.

2.- SISTEMA DE COMPETENCIA
El sistema de competencia será según el número de equipos participantes.

3.- UNIFORMES

Los equipos participantes deberán presentarse a los juegos debidamente uniformados con los requisitos que exige el reglamento, con números visibles en la parte posterior de la camisola, (No se aceptarán números pintados o sobre puestos), deberán llevar el logo del COBAO, nombre y número del plantel al que representan, podrán portar algún logo impreso de un patrocinador, de una medida no mayor a 8 cms. de largo x 8 cms. de ancho, siempre y cuando no sea de productos nocivos para la salud.

NOTA:
Solo se jugará con bates de aluminio.
Bola de 30.5cm (12").
Medida del diamante 18.29m y una distancia de lanzamiento 14.02m.

4.- ACREDITACIÓN

Los equipos estarán integrados por un mínimo de 12 y un máximo de 18 jugadores.

En todos los partidos los equipos deberán presentarse al campo con un mínimo de 12 jugadores y con sus credenciales debidamente requisitadas, las cuales serán entregadas al responsable de la actividad para su cotejo.
Las credenciales deberán cubrir los siguientes requisitos:

d) Resello vigente al ciclo escolar en curso.

e) Foto cancelada (no se aceptará foto sobrepuesta sin sello o con doble sello).
f) Credenciales en buen estado.

NOTA: El equipo y los jugadores que no cumplan con los requisitos anteriores, no podrán participar.

5.- REGLAS DE JUEGO
DURACIÓN DE LOS JUEGOS. - Todos los juegos se llevarán a efecto a 7 entradas.
DE LOS DESEMPATES EN JUEGOS. Si al concluir el número de entradas establecidas, el juego estuviera empatado, se podrá jugar dos entradas
extras.

En base a la Regla ISF, en juego de 7 entradas, se abrirá la octava entrada, con el bateador que se quedó en turno, y se colocarán los dos últimos bateadores de la entrada anterior como corredores, uno en primera, y el otro en la segunda base **SIN OUT.**

NOTA I. Al concluir el número de entradas incluyendo las dos extras ISF, si por alguna razón (lluvia, fenómeno natural, etc.) el juego se mantiene empatado se aplicarán estos criterios de desempate en el orden siguiente:

e) Se dará como ganador al equipo que haya dejado más corredores en base en ese juego.

f) Se dará como ganador al equipo que haya realizado más ponches en ese juego.
g) Se dará como ganador al equipo que haya conectado más hits en ese juego.
h) Sorteo (volado) el cual será realizado por el umpire del juego. Estos mismos conceptos se aplicarán, en el caso que el juego sea legal y el juego quede empatado por ocurrir un fenómeno natural; lluvia, obscuridad, temblor, etc. Y el umpire de por terminado el juego.

Si no es legal y dicho juego es necesario para definir primeros lugares, la comisión Técnica determinará hora y fecha de la reprogramación en las mismas condiciones en que estaba al momento de la suspensión.

JUEGO LEGAL: Se determinará como juego legal en la cuarta entrada (completas).

BATEADOR DESIGNADO. - Se podrá utilizar bateador designado en
Cualquiera de los juegos.

KNOCK OUT. - Se aplicará el knock out con diez carreras o más de ventaja a partir de la 5ta entrada.

SUPER KNOCK OUT. - Se aplicará con quince carreras o más de ventaja a partir de la 4ta. Entrada.

VISITAS A LOS PITCHERS. - Una visita libre es aquella en la cual el pitcher no es retirado del montículo.
Cada vez que un pitcher es retirado del juego no se cuenta como visita libre.
Los managers o coaches de un equipo podrán visitar para conferenciar hasta 4 visitas libres durante el juego.
Una segunda visita al mismo pitcher en la misma entrada causará la inmediata salida del pitcher del juego.
Una vez agotadas sus visitas libres, cada vez que el manager o coach entre a visitar al pitcher en turno, este tendrá que sustituirlo debiendo salir del juego y no podrá cambiarlo a otra posición incluyendo si lo hace desde el dug out o sin cruzar la línea de fair.

Si el partido se va a entradas extras, se permitirá una visita libre adicional en las dos entradas extras. Sin ser acumulativas las anteriores.

EMPATES EN RONDA DE CAMPEONATO Y CLASIFICACIÓN. – Se deberán terminar como sigue:

Cuando dos equipos queden empatados en ganados y perdidos.
1.- Al equipo que gane el (los) juego(s) entre los equipos involucrados, se le debe otorgar la posición más alta (dominio).

En los casos de TRIPLE EMPATE se aplicará lo siguiente:

PRIMER CASO:

d) Cuando los tres equipos están empatados en juegos ganados y perdidos uno de ellos gana a los otros dos, este último ocupará la posición más alta, y en los dos equipos restantes

SE APLICARÁ EL DOMINIO.

e) Cuando tres equipos están empatados en juegos ganados y perdidos, pero 2 equipos le ganaron al tercer equipo, este tercer equipo quedará en la última posición de los 3 y los otros 2 equipos deciden por dominio, es decir que el que haya ganado el juego entre los dos ocupará la posición más alta.

f) Al menor número de carreras permitidas entre los equipos empatados.

SEGUNDO CASO:

En el triple empate los tres equipos están empatados en (juegos ganados y perdidos) los equipos se ganaron entre sí. Pasa a ocupar la más alta posición el equipo con menos carreras admitidas (SOLO ENTRE ELLOS) y si hubiera otro lugar se decide **POR DOMINIO ENTRE LOS DOS EQUIPOS RESTANTE.**

TERCER CASO:

En otro triple empate: dos equipos tienen igual número de carreras admitidas, el tercer equipo tiene más carreras admitidas en los juegos entre ellos, este equipo sale de la lucha por un lugar. De los otros dos, ocupa la posición más alta el que haya ganado el juego entre ellos, DOMINIO.

CASO ÚNICO:

Triple empate con igual número de carreras admitidas, cabe recordar que solo se toman en cuenta las carreras en los juegos entre los equipos involucrados y conforme al Reglamento se otorga la posición más alta al equipo con menor número de ponches recibidos entre los equipos involucrados y si hubiera otro lugar se determinará por DOMINIO entre los dos equipos restantes, si dos equipos empatan en los ponches recibidos el tercero sale de la competencia y por dominio ocupará la posición más alta.

Un equipo perderá por Forfeit:

- Cuando no se presente a la hora marcada en el rol de juegos.
- Al alinear a un jugador que se encuentre suspendido.
- No presenten credenciales al inicio del juego.
- Alinear a un jugador que no esté acreditado o que no pertenezca al equipo (Suplantación de jugador, foto sobrepuesta en la credencial).

ANOTADOR OFICIAL. -La designación de un anotador oficial es obligatoria durante todos los encuentros y será designado por el comité organizador local en la etapa regional, y por la Coordinación de Desarrollo Humano en su etapa estatal.

DISPOSICIONES GENERALES

Los equipos deberán presentarse 30 minutos antes de la hora programada para su partido para que el personal responsable del evento coteje cédulas y credenciales con registro oficial de inscripción.

Solo habrá tolerancia para el primer partido de la jornada y este será de 15 minutos máximo. **Para los juegos subsecuentes no habrá tolerancia**.

Para participar los jugadores deberán ingresar al campo sin accesorios como aretes, pulseras, collares, anillos, etc. Para evitar riesgos en la integridad física de los mismos.

Cada equipo deberá estar acompañado de un entrenador, como responsable del mismo, el cual deberá ser trabajador de la institución, presentando su credencial respectiva. En caso de que el entrenador sea ajeno al plantel, el Director del mismo será el responsable por sus actos. En la banca solo podrá estar el entrenador acreditado, en su caso un auxiliar y los jugadores suplentes.

FAIR PLAY (JUEGO LIMPIO) Cada entrenador será responsable de promover la competencia leal y el respeto entre los participantes (jugadores, entrenadores, directivos, árbitros y público). Al inicio y al final de cada partido los jugadores deberán saludarse como signo de amistad y fraternidad.

NOTA: En caso extraordinario de que no se culmine el evento por alguna causa de fuerza mayor, la Coordinación de Desarrollo Humano será la encargada de decidir lo procedente.

6.-CLASIFICADOS A LA ETAPA ESTATAL

Clasifica el primer lugar por región de acuerdo a la tabla de posición.

CÓDIGO DISCIPLINARIO

- Se expulsará y/o sancionará del terreno de juego a la jugadora o jugador, entrenador o auxiliar que manifieste conducta violenta, antideportiva, o que altere el buen desarrollo del juego.

- Las sanciones administrativas para jugadoras, jugadores, entrenadores y directivos que sean expulsados de un partido, en la fase regional serán determinadas por la Coordinación de Desarrollo Humano y en la fase estatal por el comité organizador, apoyados en ambos casos en el reporte arbitral y del responsable de la sede.

La porra que se identifique con algún equipo participante y que manifieste conducta antideportiva o violenta será responsabilidad del entrenador del mismo y sujeto a las sanciones propias del evento.

Cualquier situación que no esté contemplada en este anexo o en la convocatoria se llevará al comité organizador del evento para su análisis y dictamen correspondiente, **el cual será inapelable**.

Toda protesta deberá presentarse por escrito ante el comité organizador debidamente fundamentada, firmada por el asesor y avalada por el director de la unidad educativa. El plazo para presentar la protesta será de 15 minutos una vez concluido el partido y deberá estar acompañada de $500.00 (Quinientos pesos 00/100 M.N.); en caso de que la protesta proceda la cantidad aportada será devuelta; de no proceder, el monto de la fianza será destinado al plantel sede para compra de material deportivo.

FUTBOL

Las y los participantes deberán apegarse a los lineamientos de la Convocatoria General del Intercolegial 2024 y al presente anexo técnico.

1.- REGLAMENTO

Se aplicará el reglamento en vigor de la FIFA con las adecuaciones propias para este evento.

2.- SISTEMA DE COMPETENCIA

El sistema de competencia será de acuerdo al número de equipos participantes.

3.- UNIFORMES

Los equipos participantes deberán presentarse a los juegos debidamente uniformados con los requisitos que exige el reglamento de la Federación Mexicana de Futbol, con números visibles estampados en la parte posterior de la camiseta, (no se aceptarán números pintados o sobrepuestos) y deberán llevar el logo del COBAO, nombre y número del plantel al que representan, podrán portar algún logo impreso de un patrocinador, de una medida no mayor a 8 cms. de largo x 8 cms. de ancho, siempre y cuando no sea de productos nocivos para la salud. El uso de espinilleras será obligatorio.

4.- ACREDITACIÓN

Los equipos estarán integrados por un mínimo de 16 y un máximo de 20 jugadoras o jugadores. En todos los partidos los equipos deberán presentarse al campo con un mínimo de 15 jugadoras o jugadores y con sus credenciales debidamente requisitadas las cuales serán entregadas al responsable de la actividad para su cotejo. Las credenciales deberán cubrir los siguientes requisitos:

a) Resello vigente al ciclo escolar en curso.
b) Foto cancelada (no se aceptará foto sobrepuesta sin sello o con doble sello).
c) Credencial en buen estado.

NOTA: Las jugadoras y los jugadores que no cumplan con los requisitos anteriores, no podrán participar.

5.- TIEMPO DE JUEGO

Se jugarán dos tiempos de 30 minutos en la rama femenil y de 35 minutos en la rama varonil, con 10 minutos de descanso al medio tiempo en ambos casos.
Se podrán realizar un máximo de 5 cambios incluyendo a la portera o el portero, distribuidos en tres ventanas de cambio por equipo.
Cada equipo deberá presentarse al partido con su respectivo balón en buen estado (no. 5).

6.- CRITERIOS DE DESEMPATE

Juego ganado: 3 puntos. Juego empatado: 1 punto.
Juego perdido por ausencia o por default: descalificación del torneo, o en su caso inhabilitación para el siguiente intercolegial, esto estará sujeto a criterio del comité organizador. (ESTE CRITERIO APLICARA PARA EL CASO QUE UN EQUIPO NO SE PRESENTE AL JUEGO. EN EL CASO DE QUE SE PRESENTE CUANDO SE LE HAYA MARCADO EL PARTIDO COMO PERDIDO, PODRÁ JUGAR LOS SIGUIENTES PARTIDOS QUE TENGA PROGRAMADOS).

Un equipo perderá por default:

- Cuando no se presente a la hora marcada en el rol de juegos. Al alinear a una jugadora o un jugador que se encuentre suspendido.
- No presenten credenciales, teniendo como límite hasta antes del inicio del segundo tiempo del partido.
- Alinear a una jugadora o jugador que no esté acreditada, acreditado o que no pertenezca al equipo (Suplantación de jugador, foto sobrepuesta en la credencial).

En caso de empate se tomarán los siguientes criterios:

1. En los juegos eliminatorios de grupo en caso de empate en el tiempo regular. **NO HABRÁ TIEMPOS EXTRAS NI PENALES.**
2. Mayor diferencia de goles.
3. Mayor número de goles anotados.
4. Mayor número de puntos obtenidos en los partidos disputados entre los equipos empatados.
5. Mayor diferencia de goles en los partidos disputados entre los equipos empatados.
6. Mayor número de goles anotados en los partidos disputados entre los equipos empatados.
7. Menor número de tarjetas amarillas (una tarjeta roja equivale a dos amarillas).
8. Sorteo (volado) el cual será realizado por una o un integrante del cuerpo arbitral en presencia del responsable de sede.

NOTA: En juegos de finales, en caso de empate se tirará una serie de 5 penales por equipo. Si persiste el empate se definirá en muerte súbita.

7.-CLASIFICADOS A LA ETAPA ESTATAL

Clasifica el primer lugar por región de acuerdo a la tabla de posición.

8.- DISPOSICIONES GENERALES

Cada equipo deberá presentar antes de cada partido un balón oficial en buen estado.
El balón oficial será del número 5 para ambas ramas.

Los equipos deberán presentarse 30 minutos antes de la hora programada para su partido, para que el personal responsable del evento coteje cédulas y credenciales con el registro oficial de inscripción.
Solo habrá tolerancia para el primer partido de la jornada y ésta será de 15 minutos máximo.
Para los juegos subsecuentes no habrá tolerancia.
Para participar las y los jugadores deberán ingresar al campo sin accesorios como aretes, pulseras, collares, anillos, prendedores, etc., con las uñas recortadas para evitar riesgos en la integridad física de los mismos. Cada equipo deberá estar acompañado de un entrenador, como responsable del mismo, el cual deberá ser trabajador de la institución, presentando su credencial respectiva. En caso de que el entrenador sea ajeno al plantel, la directora o el director del mismo será el responsable por sus actos. En la banca solo podrán estar la entrenadora o el entrenador acreditado, en su caso un auxiliar y las jugadoras o los jugadores suplentes.

FAIR PLAY (JUEGO LIMPIO) Cada entrenadora o entrenador será responsable de promover la competencia leal y el respeto entre los participantes (jugadores, entrenadores, directivos, árbitros y público).
Al inicio y al final de cada partido los jugadores deberán saludarse como signo de amistad y fraternidad.

NOTA: En caso extraordinario de que no se culmine el evento por alguna causa de fuerza mayor, la Coordinación de Desarrollo Humano será la encargada de decidir lo procedente.

CÓDIGO DISCIPLINARIO

a) Se expulsará y/o sancionará del terreno de juego a la jugadora o jugador, entrenador o auxiliar que manifieste conducta violenta, antideportiva o que altere el buen desarrollo del juego.

b) Las sanciones administrativas para jugadoras, jugadores, entrenadoras, entrenadores y personal directivo que sean expulsados del partido, en la fase regional serán determinadas por la Coordinación de Desarrollo Humano y en la etapa estatal por el comité organizador, apoyados en ambos casos por el reporte arbitral y del responsable de la sede.

c) La porra que se identifique con algún equipo participante y que manifieste conducta antideportiva o violenta será responsabilidad del entrenador del mismo y sujeto a las sanciones propias del evento.

d) Cualquier situación que no esté contemplada en este anexo o en la convocatoria se llevará al comité organizador del evento para su análisis y dictamen correspondiente, **el cual será inapelable.**

Toda protesta deberá presentarse por escrito ante el comité organizador debidamente fundamentada, firmada por la entrenadora o el entrenador y avalada por la directora o el director de la unidad educativa. El plazo para presentar la protesta será de 15 minutos una vez concluido el partido y deberá estar acompañada de $500.00 (Quinientos pesos 00/100 M.N.); en caso de que la protesta proceda la cantidad aportada será devuelta; de no proceder, el monto de la fianza será destinado al plantel sede para compra de material deportivo.

VOLEIBOL

Las y los participantes deberán apegarse a los lineamientos de la Convocatoria General del Intercolegial 2024 y al presente anexo técnico.

1.- REGLAMENTO

Se aplicará el reglamento en vigor de la FIVB con las adecuaciones propias para este evento.

2.- SISTEMA DE COMPETENCIA

El sistema de competencia será de acuerdo al número de equipos participantes.

3.- UNIFORMES

Los equipos participantes deberán presentarse a los juegos debidamente uniformados con los requisitos que exige el reglamento, con números visibles estampados al frente y en la parte posterior de la camiseta (no se aceptarán números pintados o sobrepuestos), deberán llevar el logo del COBAO, nombre y número del plantel al que representan, podrán portar algún logo impreso de un patrocinador, de una medida no mayor a 8 cms. de largo x 8 cms. de ancho, siempre y cuando no sea de productos nocivos para la salud.
La o el líbero deberá usar uniforme en color diferente en la playera y short.

4.- ACREDITACIÓN

Los equipos estarán integrados por un mínimo de 8 y un máximo de 12 jugadoras o jugadores respectivamente.
En todos los partidos los equipos deberán presentarse a la cancha con un mínimo de 7 jugadoras o jugadores y con sus credenciales debidamente requisitadas, las cuáles serán entregadas a la a el responsable de la actividad para su cotejo.
Las credenciales deberán cubrir los siguientes requisitos:

a) Resello vigente al ciclo escolar en curso.

b) Foto cancelada (no se aceptará foto sobrepuesta, sin sello o con doble sello).
c) Credenciales en buen estado.

NOTA: El equipo, las jugadoras y los jugadores que no cumplan con los requisitos anteriores, no podrán participar

5.- FORMA DE JUEGO
Se jugará a ganar dos de tres sets.

6.- CRITERIOS DE DESEMPATE
Juego ganado: 2 puntos. Juego perdido: 1 punto.
Juego perdido por ausencia o por default: descalificación del torneo.
(ESTE CRITERIO APLICARA PARA EL CASO QUE UN EQUIPO NO SE PRESENTE AL JUEGO. EN EL CASO DE QUE SE PRESENTE CUANDO SE LE HAYA MARCADO EL PARTIDO COMO PERDIDO, PODRÁ JUGAR LOS SIGUIENTES PARTIDOS QUE TENGA PROGRAMADOS, Y NO SE LE ASIGNARA NINGÚN PUNTO POR EL PARTIDO PERDIDO POR AUSENCIA).

Un equipo perderá por default:
Cuando no se presente a la hora marcada en el rol de juegos. Al alinear a una jugadora o jugador que se encuentre suspendido.
No presenten credenciales al inicio del juego.
Alinear a una jugadora o jugador que no esté acreditada, acreditado o que no pertenezca al equipo (suplantación de jugadora o jugador, foto sobrepuesta en la credencial.)

En caso de empate en el grupo se tomarán los siguientes criterios:
1.- Puntos a favor entre puntos en contra (División).
2.- Diferencia de Sets a favor y en contra (Diferencia).
3.- Juego entre sí (Criterio para 2 equipos en caso de seguir empatados).

7.- CLASIFICADOS A LA ETAPA ESTATAL

Clasifica el primer lugar por región de acuerdo a la tabla de posición.

8.- DISPOSICIONES GENERALES

Cada equipo deberá presentar antes de cada partido un balón oficial en buen estado.
El balón oficial será del número 5 en ambas ramas.
Los equipos deberán presentarse 30 minutos antes de la hora programada para su partido, para que el personal responsable del evento coteje cédulas y credenciales con el registro oficial de inscripción.
Solo habrá tolerancia para el primer partido de la jornada y ésta será de 15 minutos máximo.
Para los juegos subsecuentes no habrá tolerancia.

Para participar, las y lo jugadores deberán ingresar a la cancha sin accesorios como aretes, pulseras, collares, anillos, prendedores, etc., con las uñas recortadas, para evitar riesgos en la integridad física de los mismos.
Cada equipo deberá estar acompañado de una entrenadora o entrenador, como responsable del mismo, el cual deberá ser trabajadora o trabajador de la institución, presentando su credencial respectiva. En caso de que la entrenadora o entrenador sea ajeno al plantel, la directora o el **Director del mismo será el responsable por sus actos.**
En la banca solo podrán estar los jugadores suplentes y el entrenador acreditado, en su caso un auxiliar.

FAIR PLAY (JUEGO LIMPIO) Cada entrenador será responsable de promover la competencia leal y el respeto entre los participantes (las jugadoras y jugadores, entrenadoras y entrenadores, directivos, árbitros y público).
Al inicio y al final de cada partido las jugadoras y jugadores deberán saludarse como signo de amistad y fraternidad.

NOTA: En caso extraordinario de que no se culmine el evento por alguna causa de fuerza mayor, la Coordinación de Desarrollo Humano será la encargada de decidir lo procedente.

CÓDIGO DISCIPLINARIO

a) Se expulsará y/o sancionará del terreno de juego a la y el jugador, entrenador o auxiliar que manifieste conducta violenta, antideportiva, o que altere el buen desarrollo del juego.
b) Las sanciones administrativas para las y los jugadores, entrenadores y directivos quesean expulsados de un partido, en la etapa regional serán determinadas por la Coordinación de Desarrollo Humano y en la fase estatal por el comité organizador, apoyados en ambos casos en el reporte arbitral y del responsable de la sede.
c) La porra que se identifique con algún equipo participante y que manifieste conducta antideportiva o violenta será responsabilidad del entrenador del mismo y sujeto a las sanciones propias del evento.
d) Cualquier situación que no esté contemplada en este anexo o en la convocatoria se llevará al comité organizador del evento para su análisis y dictamen correspondiente, **el cual será inapelable**.

Toda protesta deberá presentarse por escrito ante el comité organizador debidamente fundamentada, firmada por la asesora o asesor y avalada por la directora o el director de la unidad educativa. El plazo para presentar la protesta será de 15 minutos una vez concluido el partido y deberá estar acompañada de $500.00 (Quinientos pesos 00/100 M.N.); en caso de que la protesta proceda la cantidad aportada será devuelta; de no proceder, el monto de la fianza será destinado al plantel sede para compra de material deportivo.

SISTEMAS DE COMPETENCIA EN LA ETAPA REGIONAL DE ACUERDO A EL NÚMERO DE PARTICIPANTES EN DEPORTES DE CONJUNTO (BASQUETBOL, FUTBOL, VOLEIBOL Y BÉISBOL).

Clasificación tipo Round robín hasta 5 equipos participantes.

TODOS VS TODOS
Sistema de clasificación en donde el número de participantes es igual o menor a 5 y se enfrentan todos vs todos clasificando a la fase estatal el equipo posicionado en primer lugar de la tabla

Clasificación con 6 equipos participantes.

Se realizarán 2 grupos (A y B) de 3 integrantes cada uno de acuerdo al sorteo realizado en la junta previa, en cada grupo se realizará eliminatorias round robín (todos vs todos) en donde el primer lugar grupo A (de acuerdo a la tabla de posiciones) se enfrentará al primer lugar de la tabla del grupo B y el ganador será el equipo clasificado a la etapa estatal.

GRUPO A	GRUPO B
1	4
2	5
3	6

Clasificación con 7 equipos participantes.

Se realizarán 2 grupos (A y B), de 3 integrantes el grupo A y cuatro integrantes el grupo B de acuerdo al sorteo realizado en la junta previa, en cada grupo se realizará eliminatorias round robín (todos vs todos) en donde el primer lugar de acuerdo a la tabla de posiciones del grupo A se enfrentará a el primer lugar de la tabla del grupo B y el ganador será el equipo clasificado a la etapa estatal.

Grupo A	Grupo B
1	4
2	5
3	6
	7

Clasificación con 8 equipos participantes.

Se realizarán 2 grupos (A y B) de 4 integrantes cada grupo de acuerdo al sorteo realizado en la junta previa, en cada grupo se realizará eliminatorias round robín (todos vs todos) en donde el

primer lugar de acuerdo a la tabla de posiciones del grupo A se enfrentará al primer lugar de acuerdo a la tabla del grupo B y el ganador será el equipo clasificado a la etapa estatal.

Grupo A	Grupo B
1	5
2	6
3	7
4	8

Clasificación con 9 equipos participantes.

Se realizarán 3 grupos (A, B y C) de 3 integrantes cada grupo de acuerdo al sorteo, en cada grupo se realizará eliminatorias round robín (todos vs todos) en donde el primer lugar de acuerdo a la tabla de posiciones de cada grupo clasifica a semifinales y el mejor segundo lugar de los 3 grupos clasifica a las semifinales enfrentándose contra el mejor primer lugar (siempre y cuando este no sea rival del mismo grupo, de ser así enfrentaría al segundo mejor posicionado)

Los ganadores de las semifinales se enfrentarán a un partido para definir al clasificado a la etapa Estatal.

Grupo A	Grupo B	Grupo C
1	4	7
2	5	8
3	6	9

Clasificación con 10 equipos participantes.

Se realizarán 3 grupos (A, B y C) de 3 equipos el grupo A y B, el grupo C se conformará de 4 equipos de acuerdo al sorteo realizado en la junta previa, en cada grupo se realizará eliminatorias round robín (todos vs todos) en donde el primer lugar (de acuerdo a la tabla de posiciones) del grupo A y B clasifica a semifinales y el primer lugar y segundo lugar del grupo C clasifican a semifinales, el clasificado del grupo A se enfrentara a el segundo lugar del grupo C y el clasificado del grupo B se enfrentara en semifinales al clasificado en primera posición del grupo C.

Los ganadores de las semifinales se enfrentarán a un partido para definir al clasificado a la etapa Estatal.

Grupo A	Grupo B	Grupo C
1	4	7
2	5	8
3	6	9
		10

Clasificación con 11 equipos participantes.

Se realizarán 3 grupos (A, B y C) de 3 equipos el grupo A de acuerdo al sorteo realizado en la junta previa, el grupo B y C se conformarán de 4 equipos de acuerdo al sorteo realizado, en cada grupo se realizará eliminatorias round robín (todos vs todos) en donde el primer lugar (de acuerdo a la tabla de posiciones) del grupo A, B y C clasifican a semifinales y el mejor segundo lugar del grupo B y C clasifica a semifinales.

El equipo clasificado del grupo A se enfrentará en semifinales al mejor segundo lugar clasificado y el clasificado del grupo B se enfrentará a el equipo clasificado del grupo C.
Los ganadores de las semifinales se enfrentarán a un partido para definir al clasificado a la etapa Estatal.

Grupo A	Grupo B	Grupo C
1	4	8
2	5	9
3	6	10
	7	11

Clasificación con 12 equipos participantes

Se realizarán 4 grupos (A, B, C y D) de 3 equipos cada uno de acuerdo al sorteo realizado en la junta previa, en cada grupo se realizará eliminatorias round robín (todos vs todos) en donde el primer lugar (de acuerdo a la tabla de posiciones) serán los que clasifiquen a la fase de semifinales en donde el clasificado del grupo A jugara vs el clasificado del grupo B y el Clasificado del grupo C jugara contra el clasificado del grupo D.
Los ganadores de las semifinales se enfrentarán a un partido para definir al clasificado a la etapa Estatal.

Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D
1	4	7	10
2	5	8	11
3	6	9	12

Clasificación con 13 equipos participantes

Se realizarán 4 grupos (A, B, C y D) los grupos A, B y C estarán integrados por 3 equipos cada uno de acuerdo al sorteo realizado en la junta previa, el grupo D se integrara por 4 equipos de acuerdo a el sorteo, en cada grupo se realizarán eliminatorias round robín (todos vs todos) en donde el primer lugar de cada grupo (de acuerdo a la tabla de posiciones) serán los que clasifiquen a la fase de semifinales, el clasificado del grupo A jugara vs el clasificado del grupo B y el Clasificado del grupo C jugara contra el clasificado del grupo D.
Los ganadores de las semifinales se enfrentarán a un partido para definir al clasificado a la etapa Estatal.

Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D
1	4	7	10
2	5	8	11
3	6	9	12
			13

Clasificación con 14 equipos participantes

Se realizarán 4 grupos (A, B, C y D) los grupos A y B estarán integrados por 3 equipos cada uno de acuerdo al sorteo realizado en la junta previa, el grupo C y D se integrarán por 4 equipos de acuerdo a el sorteo, en cada grupo se realizarán eliminatorias round robín (todos vs todos) en donde el primer lugar de cada grupo de acuerdo a la tabla de posiciones serán los que clasifiquen a la fase de semifinales, el clasificado del grupo A jugara vs el clasificado del grupo B y el Clasificado del grupo C jugara contra el clasificado del grupo D.
Los ganadores de las semifinales se enfrentarán a un partido para definir al clasificado a la etapa Estatal.

Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D
1	4	7	11
2	5	8	12
3	6	9	13
		10	14

Clasificación con 15 equipos participantes

Se realizarán 4 grupos (A, B, C y D) el grupo A estará integrado por 3 equipos de acuerdo al sorteo realizado en la junta previa, los grupos B, C y D se integrarán por 4 equipos de acuerdo a el sorteo, en cada grupo se realizarán eliminatorias round robín (todos vs todos) en donde el primer lugar de cada grupo de acuerdo a la tabla de posiciones serán los que clasifiquen a la fase de semifinales, el clasificado del grupo A jugara vs el clasificado del grupo B y el Clasificado del grupo C jugara contra el clasificado del grupo D.

Los ganadores de las semifinales se enfrentarán a un partido para definir al clasificado a la etapa Estatal.

Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D
1	4	8	12
2	5	9	13
3	6	10	14
	7	11	15

Clasificación con 16 equipos participantes

Se realizarán 4 grupos (A, B, C y D) de 4 equipos cada uno de acuerdo al sorteo realizado en la junta previa, en cada grupo se realizará eliminatorias round robín (todos vs todos) en donde el primer lugar (de acuerdo a la tabla de posiciones) serán los que clasifiquen a la fase de semifinales, el clasificado del grupo A jugara vs el clasificado del grupo B y el clasificado del grupo C jugara contra el clasificado del grupo D.
Los ganadores de las semifinales se enfrentarán a un partido para definir al clasificado a la etapa Estatal.

Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D
1	5	9	13
2	6	10	14
3	7	11	15
4	8	12	16

Clasificación con 17 equipos participantes

Se realizarán 4 grupos (A, B, C y D) los grupos A,B y C estarán integrados por 4 equipos cada uno de acuerdo al sorteo realizado en la junta previa, el grupo D se integrara por 5 equipos de acuerdo a el sorteo, en cada grupo se realizarán eliminatorias round robín (todos vs todos) en donde el primer lugar de cada grupo (de acuerdo a la tabla de posiciones) serán los que clasifiquen a la fase de semifinales, el clasificado del grupo A jugara vs el clasificado del grupo B y el Clasificado del grupo C jugara contra el clasificado del grupo D.
Los ganadores de las semifinales se enfrentarán a un partido para definir al clasificado a la etapa Estatal.

Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D
1	5	9	113
2	6	10	14
3	7	11	15
4	8	12	16
			17

Clasificación con 18 equipos participantes

Se realizarán 4 grupos (A, B, C y D) los grupos A y B estarán integrados por 4 equipos cada uno de acuerdo al sorteo realizado en la junta previa, el grupo C y D se integrarán por 5 equipos, en cada grupo se realizarán eliminatorias round robín (todos vs todos) en donde el primer lugar de cada grupo (de acuerdo a la tabla de posiciones) serán los que clasifiquen a la **fase** de semifinales, el clasificado del grupo A jugara vs el clasificado del grupo B y el Clasificado del grupo C jugara contra el clasificado del grupo D.
Los ganadores de las semifinales se enfrentarán a un partido para definir al clasificado a la etapa Estatal.

Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D
1	5	9	14
2	6	10	15
3	7	11	16
4	8	12	17
		13	18