



ANEXO TÉCNICO DE AJEDREZ 2023

Los participantes deberán apegarse a los lineamientos de la Convocatoria General del Intercolegial 2023 y al presente anexo técnico.

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

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

4.- ACREDITACIÓN

En la etapa estatal podrán participar únicamente los alumnos ganadores de la etapa regional y el plantel sede.

En todas las partidas 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: Los jugadores que no cumplan con los requisitos anteriores, no podrán participar.

5.- TIEMPO DE JUEGO

El tiempo de juego será de una hora para cada jugador por partida, este tiempo podrá reducirse por causas especiales a criterio del juez.



6.- CRITERIOS DE DESEMPATE

Encuentro directo.

Mayor número de victoria.

Blitz (muerte súbita).

NOTA: El participante que pierda por ausencia será descalificado del torneo.

7.- DISPOSICIONES GENERALES

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, los jugadores deberán ingresar a la sede de la competencia con su tablero de ajedrez tipo lona, piezas completas **(32 y 2 adicionales)**.

Cada jugador deberá acompañarse con un asesor como responsable del mismo, que deberá identificarse con su credencial como trabajador de la institución, quien se mantendrá fuera del área de competencia. En caso de que el asesor sea ajeno al plantel, el director del mismo será responsable por sus actos.

Los participantes no podrán interferir en ninguna de las partidas en desarrollo, incluyendo en la que él participe.

El participante no se podrá alejar del área de participación salvo con autorización del juez principal.

Los participantes deberán 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 todos los espectadores deberán abandonar el área de competencia.

FAIR PLAY (JUEGO LIMPIO) Cada asesor 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 partida 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 al jugador, asesor que manifieste conducta violenta, antideportiva, o que altere el buen desarrollo del juego.
- b) Las sanciones administrativas para jugadores, asesores 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.
- 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 el asesor y avalada por el director del plantel. 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.



ANEXO TÉCNICO ATLETISMO 2023 "Si te drogas, te dañas"

Los atletas participantes deberán apegarse a los lineamientos de la Convocatoria General del Intercolegial 2023 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

Los competidores deberán pasar a su registro con 15 min. de anticipación al inicio de su prueba, al tercer llamado deberán acceder a lapista. **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 los jueces.

No deberán portar los números doblados o rasgados.

Los corredores de velocidad hasta 400mts. Deberán portar su número en la espalda.

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 respectivo entrenador.

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 se sortearán antes de iniciar la competencia.

En las pruebas de fondo, a partir de los 800 mts., será carril libre.

6.- CALENTAMIENTO

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

7.- ENTRENADORES

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

8.- UNIFORMES

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

9.- FAIR PLAY (JUEGO LIMPIO)

Cada entrenador será responsable de promover la competencia leal y el respeto entre 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 al atleta, entrenador o auxiliar que manifieste conducta violenta, antideportiva, o que altere el buen desarrollo del juego.
- b) Las sanciones administrativas para atletas, entrenadores y directivos que sean expulsados, serán determinadas por la Coordinación de Desarrollo Humano y por el comité organizador, apoyados en el reporte del juez y del responsable de la sede.
- c) La porra que se identifique con algún atleta o plantel 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 entrenador y avalada por el director del plantel. 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 al plantel sede para compra de material deportivo



ANEXO TÉCNICO DE BALONCESTO 2023

Los participantes deberán apegarse a los lineamientos de la Convocatoria General del Intercolegial 2023 y al presente anexo técnico.

1.- REGLAMENTO

Se aplicará el reglamento en vigor de la FIBA (Federación Internacional de Basquetbol Amateur) 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 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 jugadores.



NOTA: PODRÁN INTEGRAR EN SU SELECCIÓN UN MÁXIMO DE 4 REFUERZOS DE OTROS PLANTELES DE LA MISMA REGIÓN QUE HAYAN PARTICIPADO EN LA ETAPA REGIONAL, O ALUMNOS DEL MISMO PLANTEL INCLUYENDO NUEVO INGRESO.

En todos los partidos los equipos deberán presentarse a la cancha con un mínimo de 8 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 doblesello).
- c) Credenciales en buen estado.

NOTA: El equipo 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 femenino 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 APLICARÁ 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 un jugador que no esté acreditado o que no pertenezca al equipo (suplantación de jugador, foto sobrepuesta en la credencial)

En caso de empate en puntos el ganador será:

Entre dos equipos:

El ganador del juego entre sí.

Entre 3 o más equipos:

1.- El que tenga la mejor diferencia de puntos de los juegos entre los equipos involucrados.

2.- El que tenga más puntos a favor en los juegos entre los equipos involucrados.

3.- El que tenga mayor diferencia de puntos tomando en cuenta todos los juegos entre los equipos del grupo.

4.- El que tenga más puntos a favor tomando en cuenta todos los juegos entre los equipos del grupo.

5.- El que tenga menor número de faltas técnicas y/o descalificadoras.

6.- Sorteo (volado) el cual será realizado por un integrante del cuerpo arbitral en presencia del responsable de sede.

7.- DISPOSICIONES GENERALES

Cada equipo presentará antes de cada partido un balón oficial en buen estado.

El balón oficial será del número 6 para femenino 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 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 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 sólo 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 (jugadores, entrenadores, directivos, árbitros y público).

Al inicio y al final de cada partido los jugadores deberán saludarse como signode 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 al jugador, 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 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 reportearbital 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 el asesor y avalada por el director del plantel. 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.

ANEXO TÉCNICO DE BEISBOL 2023

Los equipos participantes deberán apegarse a los lineamientos de la Convocatoria General del Intercolegial 2023 y al presente anexo técnico.

1.- REGLAMENTO

Se aplicará el reglamento en vigor de la FEMEBE (federación mexicana de béisbol) 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.

4.- ACREDITACIÓN

Los equipos estarán integrados por un mínimo de 12 y un máximo de 15 jugadores.

NOTA: PODRÁN INTEGRAR EN SU SELLECCIÓN UN MAXIMO DE 4 REFUERZOS DE OTROS PLANTELES DE LA MISMA REGIÓN QUE HAYAN PARTICIPADO EN LA ETAPA REGIONAL, O ALUMNOS DEL MISMO PLANTEL INCLUYENDO NUEVO INGRESO.

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 doblesello).
- 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

DURACION 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.

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 y 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 RESTANTES**.



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.

CÓDIGO DISCIPLINARIO

- Se expulsará y/o sancionará del terreno de juego al jugador, entrenador o auxiliar que manifieste conducta violenta, antideportiva, o que altere el buen desarrollo del juego.
- Las sanciones administrativas para 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 reportearbitral 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 del plantel. 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.

ANEXO TÉCNICO DE FUTBOL 2023

Los participantes deberán apegarse a los lineamientos de la Convocatoria General del Intercolegial 2023 y al presente anexo técnico.

1.- REGLAMENTO

Se aplicará el reglamento en vigor de la FMF (Federación Mexicana de Fútbol) 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 Fútbol, 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 15 y un máximo de 18 jugadores.

En todos los partidos los equipos deberán presentarse al campo con un mínimo de 15 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 doblesello).
- f) Credencial en buen estado.

NOTA: 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 al 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, PODRA 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 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).

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 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.- DISPOSICIONES GENERALES

Cada equipo deberá presentar antes de cada partido un balón oficial en buenestado.

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 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, el Director del mismo será el responsable por sus actos. En la banca solo podrán estar el entrenador acreditado, en su caso un auxiliary 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.



CÓDIGO DISCIPLINARIO

- a) Se expulsará y/o sancionará del terreno de juego al jugador, 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 del 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 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 el entrenador y avalada por el director del plantel. 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.



ANEXO TÉCNICO DE SOFTBOL 2023

Los equipos participantes deberán apegarse a los lineamientos de la Convocatoria General del Intercolegial 2023 y al presente anexo técnico.

1.- REGLAMENTO

Se aplicará el reglamento en vigor de la FEMES (federación mexicana de softbol) 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 camiseta, (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.

4.- ACREDITACIÓN

Los equipos estarán integrados por un mínimo de 9 y un máximo de 15 jugadores.

NOTA: PODRÁN INTEGRAR EN SU SELECCIÓN UN MÁXIMO DE 4 REFUERZOS DE OTROS PLANTELES DE LA MISMA REGIÓN QUE HAYAN PARTICIPADO EN LA ETAPA REGIONAL, O ALUMNOS DEL MISMO PLANTEL INCLUYENDO NUEVO INGRESO.

En todos los partidos los equipos deberán presentarse al campo con un mínimo de 9 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:

- Resello vigente al ciclo escolar en curso.
- Foto cancelada (no se aceptará foto sobrepuesta sin sello o con doblesello).
- Credenciales en buen estado.



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

5.- REGLAS DE JUEGO

DURACION DE LOS JUEGOS. - Todos los juegos se llevarán a efecto a 7 entradas.

DE LOS DESEMPATES EN JUEGOS. En un juego empatado al final de las siete entradas, se continuará jugando entradas adicionales, hasta que uno de los dos equipos anote más carreras que el otro al final de una entrada completada, antes que sea hecho el 3er out en la parte baja de la entrada.

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

- Se dará como ganador al equipo que haya dejado más corredores con base en ese juego.
- Se dará como ganador al equipo que haya realizado más ponches en ese juego.
- Se dará como ganador al equipo que haya conectado más hits en ese juego.
- 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: si cinco o más entradas completas han sido jugadas, o si el segundo equipo al bate, ha anotado más carreras que el otro equipo en cinco o más entradas completas, o si es invocada la regla de carrera de ventaja.



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.

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:

Cuando los tres equipos están empatados en juegos ganados y perdidos y 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.**

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. 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 RESTANTES.**

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 signode 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

- Se expulsará y/o sancionará del terreno de juego al jugador, entrenador o auxiliar que manifieste conducta violenta, antideportiva, o que altere el buen desarrollo del juego.
- Las sanciones administrativas para 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 reportearbital 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 del plantel. 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.



ANEXO TÉCNICO DE VOLEIBOL 2023

Los participantes deberán apegarse a los lineamientos de la Convocatoria General del Intercolegial 2023 y al presente anexo técnico.

1.- REGLAMENTO

Se aplicará el reglamento en vigor de la FMV (Federación Mexicana de Voleibol) 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.

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 jugadores.

En todos los partidos los equipos deberán presentarse a la cancha con un mínimo de 7 jugadores y con sus credenciales debidamente requisitadas, lascuáles 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.



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, PODRA 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 un jugador que no esté acreditado o que no pertenezca al equipo(suplantación de 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.- 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, 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 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 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 (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 al jugador, 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 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.
- 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 el director del plantel. 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.

ANEXO TÉCNICO DE BABYFUT FEMENIL Y VARONIL INTERCEA 2023

Los participantes deberán apegarse a los lineamientos de la Convocatoria General del Intercea 2023 y al presente anexo técnico.

1.- REGLAMENTO

- Se aplicará el reglamento en vigor de la FMF (Federación Mexicana de Fútbol) 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 Fútbol, 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 SEA 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 7 y un máximo de 10 jugadores.
- En todos los partidos los equipos deberán presentarse al campo con un mínimo de 6 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 cuatrimestre escolar en curso.
- b) Foto cancelada (no se aceptará foto sobrepuesta, sin sello o con doble sello).
- c) Credenciales en buen estado.
 - No podrán participar trabajadores.

NOTA: Los jugadores que no cumplan con los requisitos anteriores, no podrán participar.

5.- TIEMPO DE JUEGO

- Se jugarán dos tiempos de 20 minutos, con 5 minutos de descanso al medio tiempo.
- Se podrán realizar cambios libres e ilimitados.
- Cada equipo deberá presentarse al partido con su respectivo balón en buen estado (no. 4).

6.- CRITERIOS DE DESEMPATE

- Juego ganado: 3 puntos.
- Juego empatado: 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, PODRA 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 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).

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 un integrante del cuerpo arbitral en presencia del responsable de sede.

NOTA: En el juego de final, en caso de empate se tirará una serie de 3 penales por equipo. Si persiste el empate se definirá en muerte súbita.

7.- DISPOSICIONES GENERALES

- Cada equipo deberá presentar antes de cada partido un balón oficial en buen estado.
 - El balón oficial será del número 4.
 - 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 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 SEA, el Director del mismo será el responsable por sus actos.
 - En la banca solo podrán 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 del SEA será la encargada de decidir lo procedente.

CÓDIGO DISCIPLINARIO

- a) Se expulsará y/o sancionará del terreno de juego al jugador, 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, serán determinadas por la **Coordinación del SEA** y por el comité organizador, apoyados 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 el director del SEA. 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 comité organizador.



ANEXO TÉCNICO DE VOLEIBOL MIXTO INTERSEA 2023

Los participantes deberán apegarse a los lineamientos de la Convocatoria General del Intercolegial 2023 y al presente anexo técnico.

1.- REGLAMENTO

Se aplicará el reglamento en vigor de la FMV (Federación Mexicana de Voleibol) 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 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 SEA 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 líbero deberá usar uniforme en color diferente en la playera y short.

4.- ACREDITACIÓN

Los equipos estarán integrados por un mínimo de 6 y un máximo de 12 jugadores.

En todos los partidos los equipos deberán presentarse a la cancha con un mínimo de 6 jugadores y con sus credenciales debidamente requisitadas, las cuáles serán entregadas al responsable de la actividad para su cotejo.

Las credenciales deberán cubrir los siguientes requisitos:

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



NOTA: El equipo 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.

Cada equipo estará conformado por seis (6) jugadores, con un máximo de tres (3) jugadores masculinos en cancha, pero sin límite en el caso de integrantes femeninos.

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, PODRA 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 un jugador que no esté acreditado o que no pertenezca al equipo (suplantación de 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.- 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.



OAXACA
GOBIERNO DEL ESTADO



Intercolegial 2023
Etapa estatal

"Si te drogas, te dañas"

- Para participar, 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 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 SEA, **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 (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 del SEA** será la encargada de decidir lo procedente.

CÓDIGO DISCIPLINARIO

- a) Se expulsará y/o sancionará del terreno de juego al jugador, 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, serán determinadas por la **Coordinación del SEA** y por el comité organizador, apoyados en el reporte del 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 el director del SEA. 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 comité organizador.