

ANEXO ACTIVIDADES DEPORTIVAS

LINEAMIENTOS

Las y los estudiantes 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 cada plantel, 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. Las y los estudiantes deberán presentarse debidamente uniformados en los concursos de acuerdo a la exigencia de cada disciplina

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 del plantel 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 del plantel. 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:

Primera. - Amonestación verbal.

Segunda. - Descalificación del Intercolegial.

Tercera. - Suspensión de su participación hasta por dos intercolegiales consecutivos.

Cuarta. - Descalificación de toda la delegación del plantel en el Intercolegial.



Av. Universidad No. 145, Ex Hacienda Candiani
Santa Cruz Xoxocotlán, Oaxaca. C.P. 71233



951 501 51 60



www.cobao.edu.mx

PERSONAL DIRECTIVO, ASESORAS, ASESORES Y PERSONAL ADMINISTRATIVO:

Primera. - Amonestación verbal.

Segunda. - Descalificación del Intercolegial.

Tercera. - Suspensión de su participación hasta por dos intercolegiales consecutivos.

Cuarta. - Descalificación de toda la delegación del plantel en el Intercolegial.

Quinta. - 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, estupefacientes, drogas y cualquier otra sustancia nociva para la salud durante las actividades 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 del plantel, 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.



**Av. Universidad No. 145, Ex Hacienda Candiani
Santa Cruz Xoxocotlán, Oaxaca. C.P. 71233**



951 501 51 60



www.cobao.edu.mx

AJEDREZ

Las y los estudiantes participantes deberán apegarse a los lineamientos de la Convocatoria General del 44 Intercolegial 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 estudiantes 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. (por lo menos un jugador del sexo opuesto)

Se integrarán por un mínimo de 4 y un máximo de 6 jugadores, de éstos, 4 serán titulares y 2 serán suplentes. El plantel que presente menos de 4 jugadores no podrá participar.

5. ALINEACIONES: -

Los entrenadores deberán presentar al árbitro principal en la junta previa la alineación de su equipo: 1° tablero, 2° tablero, 3° tablero, 4° tablero, 1° suplente y 2° suplente.

El orden de los tableros en la conformación de los equipos será inalterable durante todo el torneo, las sustituciones se realizarán por rotación olímpica. Los suplentes pueden ingresar por cualquier integrante del equipo y, en su caso, se recorrerán los tableros correspondientes. Es decir: si ingresa sólo un suplente podrá hacerlo únicamente en el 4° tablero, si ingresan dos, lo harán en el 3° y 4° tableros respectivamente, según el número de suplentes asignados. El horario para presentar alineaciones en



cada ronda lo fijará el árbitro principal, con un mínimo de 30 minutos antes de su comienzo. En caso de incumplimiento de esta norma el equipo deberá presentarse con la alineación titular, registrada al principio del torneo.

Capitanes: - Cada equipo deberá tener un capitán (jugador), que será responsable de las cuestiones relacionadas con el match en juego.

Las credenciales deberán cubrir los siguientes requisitos:

- a) Resello Vigente al ciclo escolar en curso 2026 ´ B.
- 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.

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. 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.

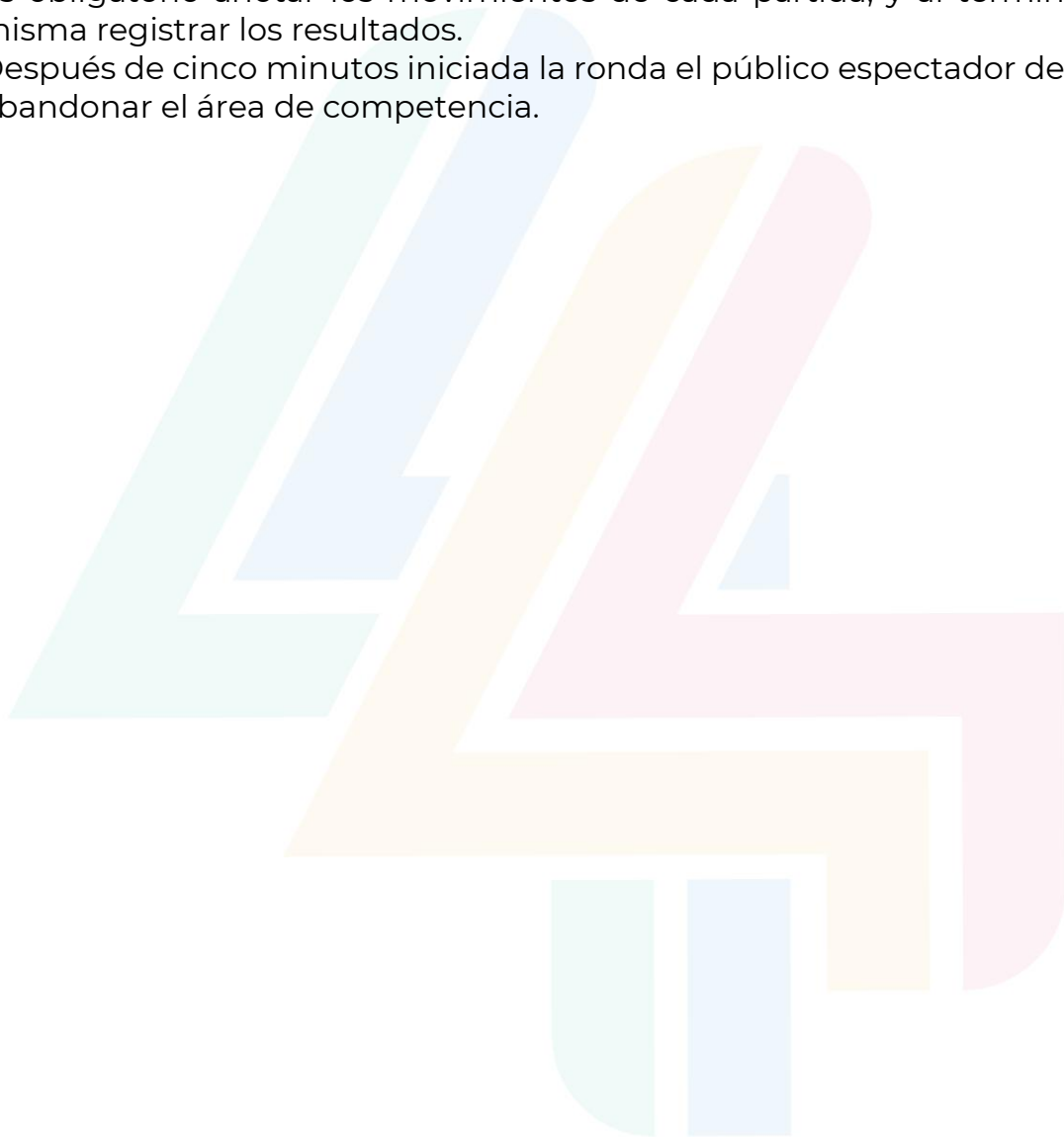


La o el participante no se podrá alejar del área de participación salvo con autorización del juez principal.

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 el público espectador deberá abandonar el área de competencia.



Las y los atletas participantes deberán apegarse a los lineamientos de la Convocatoria General del 44 Intercolegial 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 la cual se realizará una hora antes del inicio del evento.

3.- DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

Las y los participantes deberán pasar a su registro con 15 min. de 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 3,000mts. 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 plantel 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

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.- ACREDITACIÓN

En todas las competencias las y los atletas deberán presentarse 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:

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

NOTA: Las y los atletas deberán que no cumplan con los requisitos anteriores, no podrán participar.



Av. Universidad No. 145, Ex Hacienda Candiani
Santa Cruz Xoxocotlán, Oaxaca. C.P. 71233



951 501 51 60



www.cobao.edu.mx

BALONCESTO 3 x 3

Las o los participantes deberán apegarse a los lineamientos de la Convocatoria General del 44 Intercolegial y al presente anexo técnico.

1.- REGLAMENTO

Se aplicará el reglamento baloncesto 3x3 en vigor de la FIBA (Federación Internacional de Basquetbol) con las adecuaciones propias para este evento. (SE JUGARÁN TODOS LOS ENCUENTROS EN UNA MEDIA CANCHA DE BALONCESTO)

2.- SISTEMA DE COMPETENCIA

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

3.- UNIFORMES

Los equipos participantes deberán presentarse a los juegos debidamente uniformados con los requisitos que exige el reglamento de la FIBA 3x3, 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. (Los equipos participantes harán su calentamiento de manera simultánea en la misma media cancha que su oponente).

4.- ACREDITACIÓN

En todos los partidos los equipos deberán presentarse a la cancha con un mínimo de 3 jugadoras o jugadores y 4 máximo, 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:

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

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



Av. Universidad No. 145, Ex Hacienda Candiani
Santa Cruz Xoxocotlán, Oaxaca. C.P. 71233



951 501 51 60



www.cobao.edu.mx

5.- TIEMPO DE JUEGO

Se jugará un tiempo de 10 minutos cronometrados, el equipo que obtenga un mayor número de puntos será el ganador al finalizar el encuentro. Si alguno de los dos contrincantes alcanza los 21 puntos, antes de completar la duración del partido, se dará por terminado el juego.

Si un juego termina empatado en su tiempo normal, se jugará una muerte súbita de 2 puntos, quien sea el primero que los anote será el ganador del encuentro.

Cada equipo presentará en el partido un balón del tamaño oficial, en buen estado.

El balón oficial será 3x3 establecido por la FIBA, para ambas ramas: femenino y varonil.

NOTA: Las y los estudiantes que participen en esta modalidad, no podrán participar en la modalidad convencional.

El entrenador de cada equipo podrá presenciar el juego, pero no podrá permanecer en la banca, ni dirigir de ninguna forma a su equipo durante el juego y calentamiento.



Av. Universidad No. 145, Ex Hacienda Candiani
Santa Cruz Xoxocotlán, Oaxaca. C.P. 71233



951 501 51 60



www.cobao.edu.mx

Las o los participantes deberán apegarse a los lineamientos de la Convocatoria General del 44 Intercolegial 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.

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

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:

- Resello vigente al ciclo escolar en curso.
- Foto cancelada (no se aceptará foto sobrepuesta, sin sello o con doble sello).
- 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 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 ASIGNARÁ 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 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 dentro del grupo, el equipo ganador, será:
Entre dos equipos:

- El equipo ganador del juego entre sí.
-

Entre 3 o más equipos, el que tenga:

- La mejor diferencia de puntos de los juegos entre los equipos involucrados.
- Más puntos a favor en los juegos entre los equipos involucrados.
- Menor número de faltas técnicas y/o descalificadoras.



- 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 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 al plantel, **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.



Av. Universidad No. 145, Ex Hacienda Candiani
Santa Cruz Xoxocotlán, Oaxaca. C.P. 71233



951 501 51 60



www.cobao.edu.mx

Los equipos participantes deberán apegarse a los lineamientos de la Convocatoria General del 44 Intercolegial y al presente anexo técnico.

1.- REGLAMENTO

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

2.- SISTEMA DE COMPETENCIA

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

3.- EQUIPO OFICIAL:

Pelota oficial: Se utilizará una pelota de calidad profesional, elaborada con 100% piel de res y clasificada con calidad 5 diamantes.

Bates: Podrán ser de madera de una sola pieza (No está permitido el aluminio)

4.- UNIFORMES

Los equipos participantes deberán presentarse a los encuentros debidamente uniformados, conforme a los lineamientos establecidos en el reglamento. Cada camisola deberá portar un número visible en la parte posterior, elaborado mediante serigrafía, vinil textil u otra técnica formal y duradera que garantice legibilidad. No se permitirá el uso de números pintados a mano o improvisados, ya que no cumplen con los estándares requeridos.

El uniforme deberá incluir también el logotipo del COBAO, así como el nombre y número del plantel que representa. Se autoriza la inclusión de logotipos de patrocinadores, siempre que estos no promuevan productos nocivos para la salud.

5.- ACREDITACIÓN

En todos los partidos los equipos deberán presentarse 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 doble sello).
- Credenciales en buen estado.

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

6.- REGLAS DE JUEGO

DURACIÓN Y DESEMPATE DE LOS JUEGOS. - Todos los juegos se llevarán a efecto a 7 entradas. Si al concluir el número de entradas establecidas, el juego estuviera empatado, se podrá jugar dos entradas extras con la reglamentación de la WBSC. Se abrirá la octava entrada con el bateador que se quedó en turno, por ejemplo, si el último bateador fue el sexto bate, se abrirá la entrada bateando el séptimo bate, corriendo en primera base el sexto bate y en la segunda base el quinto bate, SIN OUT. Si continúa el empate, se repite el sistema.

NOTA: Al concluir el número de entradas incluyendo las dos extras (WBSC), 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 en 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: Se determinará como juego legal en la cuarta entrada (completas).



Av. Universidad No. 145, Ex Hacienda Candiani
Santa Cruz Xoxocotlán, Oaxaca. C.P. 71233



951 501 51 60



www.cobao.edu.mx

EMPATES EN RONDA DE CAMPEONATO Y CLASIFICACIÓN:

Los desempates en juegos ganados y perdidos en la ronda de clasificación se resuelven bajo los siguientes criterios:

- Al equipo que gane el juego entre los equipos involucrados, se le debe otorgar la posición más alta, (dominio).

En los casos de triple empate se aplicará el siguiente criterio:

PRIMER CASO: Cuando los tres equipos están empatados en juegos ganados y perdidos uno de ellos gana a los otros dos en su rol normal, se aplica el dominio.

SEGUNDO CASO: 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.

TERCER CASO: En el triple empate los tres equipos están empatados en (juegos ganados y perdidos) los equipos se ganaron entre sí. Se determinará como ganador al equipo que tenga la mejor calidad de equilibrio de equipo (TQB) Team Quality Balance.

NOTA: El TQB se obtiene al sacar la Media de Carreras Anotadas entre Innings Ofensivos y la Media de Carreras recibidas entre innings Defensivos, la resta de la Media menos Media nos dará el TQB. El equipo con el TQB más alto se considera el equipo mejor clasificado.

BATEADOR DESIGNADO: Se podrá utilizar bateador designado en cualquiera de los juegos.

NOCAUT: Se aplicará el knock out con diez carreras o más de ventaja a partir de la 5ta entrada.

SUPER NOCAUT: 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 dugout 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.

Un equipo perderá por Forfeit:

Cuando no se presente a la hora marcada en el rol de juegos.

Al alinearse 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).

7.- 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 esta 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.

8.- 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.



Los equipos participantes deberán apegarse a los lineamientos de la Convocatoria General del 44 Intercolegial 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 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.

NOTA: Solo se jugará con bates de aluminio.

4.- ACREDITACIÓN

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:

- Resello vigente al ciclo escolar en curso.
- Foto cancelada (no se aceptará foto sobrepuesta sin sello o con doble sello).
- 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: Se dará como ganador al equipo que haya dejado más corredores en 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: 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.

- 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 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 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.

6.- 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.

7.- CLASIFICADOS A LA ETAPA ESTATAL

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



Av. Universidad No. 145, Ex Hacienda Candiani
Santa Cruz Xoxocotlán, Oaxaca. C.P. 71233



951 501 51 60



www.cobao.edu.mx

Las y los participantes deberán apegarse a los lineamientos de la Convocatoria General del Intercolegial 2026 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 Fútbol, con números visibles estampados en la parte posterior de la camiseta, (no se aceptarán números pintados o sobrepuestos) y deberán llevar el logotipo del COBAO, nombre y número del plantel al que representan, podrán portar algún logotipo 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, así mismo es obligatorio contar con casacas para los deportistas que están en la banca.

4.- ACREDITACIÓN

Los equipos estarán integrados por un mínimo de 16 y un máximo de 18 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:

- Resello vigente al ciclo escolar en curso 2026´B.
- Foto cancelada (no se aceptará foto sobrepuesta sin sello o con doble sello).
- 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 superpuesta 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.-Mejor diferencia entre los goles anotados y recibidos
- 3.-. Mayor número de goles anotados
- 4. Juego directo entre los Clubes empatados glame
- 5.-. Tabla Fair Play
- 6.-. Volado



Por Tabla Fair Play se entenderá el sistema de puntos sobre el cual se contabiliza el número de tarjetas amarillas y rojas, de conformidad con lo siguiente:

Primera tarjeta amarilla 1 punto

Segunda tarjeta amarilla (roja indirecta) 3 puntos

Tarjeta roja directa 3 puntos

Una tarjeta amarilla y una tarjeta roja directa 4 puntos

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 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.



Av. Universidad No. 145, Ex Hacienda Candiani
Santa Cruz Xoxocotlán, Oaxaca. C.P. 71233



951 501 51 60



www.cobao.edu.mx

Las y los participantes deberán apegarse a los lineamientos de la Convocatoria General del Intercolegial 2026 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. La indumentaria de un jugador consiste en pantalón corto o traje de baño. Una camiseta o "camiseta sin mangas" es opcional. Los jugadores pueden usar gorra / visera de cabeza, y el uniforme tendrá que ser del mismo color.

4.- ACREDITACIÓN

En todos los partidos los equipos estarán integrados por 2 jugadores y deberán con un tercero en un caso extraordinario de lesión o conmoción deportiva que amerite su cambio, deberán contar 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:

- Resello vigente al ciclo escolar en curso.
- Foto cancelada (no se aceptará foto sobrepuesta, sin sello o con doble sello).
- 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.

Los dos primeros sets se disputan a **21 puntos** y el set de desempate (en caso de ser necesario) a **15 puntos**. En todos los casos, el set se gana con una ventaja mínima de **2 puntos**.



Av. Universidad No. 145, Ex Hacienda Candiani
Santa Cruz Xoxocotlán, Oaxaca. C.P. 71233



951 501 51 60



www.cobao.edu.mx

Cambio de lado: Para garantizar condiciones equitativas (viento y sol), los equipos cambian de cancha cada 7 puntos jugados en los dos primeros sets, y cada 5 puntos en el set decisivo.

6.- CRITERIOS DE DESEMPATE

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

Juego perdido por ausencia o por default: descalificación del torneo.

(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 ASIGNARÁ 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.- 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 los jugadores deberán ingresar descalzos, sin accesorios como aretes, pulseras, collares, anillos, prendedores, etc., con



Av. Universidad No. 145, Ex Hacienda Candiani
Santa Cruz Xoxocotlán, Oaxaca. C.P. 71233



951 501 51 60



www.cobao.edu.mx

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.



Av. Universidad No. 145, Ex Hacienda Candiani
Santa Cruz Xoxocotlán, Oaxaca. C.P. 71233



951 501 51 60



www.cobao.edu.mx

EN TODAS LAS DISCIPLINAS

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

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.

Las sanciones administrativas para las y los jugadores, entrenadores y directivos que sean 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.

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 la asesora o asesor y avalada por la directora o el director del plantel. El plazo para presentar la protesta será de 20 minutos una vez concluido el partido y deberá estar acompañada de \$1000.00 (Mil 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.



Av. Universidad No. 145, Ex Hacienda Candiani
Santa Cruz Xoxocotlán, Oaxaca. C.P. 71233



951 501 51 60



www.cobao.edu.mx