A S O M E X

Asociación de Escuelas Americanas en México

REGLAMENTO DEPORTIVO

Actualizado: 6 de septiembre de 2019

INDICE GENERAL

I – MISIÓN DEL PROGRAMA DEPORTIVO ASOMEX 1

II – MESA DIRECTIVA DE DIRECTORES ATLÉTICOS ASOMEX 1

A. Función de la Mesa Directiva 1
B. Puestos y Responsabilidad General 1
C. Requisitos para Ser Miembro 1
D. Proceso de Elección 1
E. Junta Anual de Directores Atléticos 2

III – REGLAS GENERALES DE TORNEOS ASOMEX 3

A. Junta Anual de Directores Atléticos 3
B. Calendario de Actividades ASOMEX 3
C. Sede Alterna 3
D. Elegibilidad Académica 3
E. Espíritu Deportivo 4
2. Procedimiento para utilizar la Rúbrica al Espíritu Deportivo: 6
3. Acciones descalificatorias para el Premio al Espíritu Deportivo. 6
F. Hospedaje 6
G. Servicios Médicos 7
H. Seguridad 7
Requisitos Mínimos de Seguridad 7
Recomendaciones de Seguridad 8
I. Cancelación del Evento 8
Escuela Sede 8
Escuela Participante 8
J. Deslinde de Responsabilidad 9
K. Torneo Invitacional 9

IV – ORGANIZACIÓN DEL TORNEO 9

A. Juntas de Planeación 9
1. Junta del Comité Organizador 9
2. Junta del Comité Organizador con Visores 10
3. Junta Previa del Comité Organizador con Visores y Entrenadores 10
B. Convocatoria 10
C. Inscripción 11
D. Logística del Torneo 11
E. Llegada y Partida de Equipos 12
F. Ceremonia de Inauguración 12
G. Ceremonia de Clausura 12
1. Categoría Infantil 13
2. Categoría Juvenil A, B, C 13
3. Atletismo, Natación y Tenis 13
4. Reconocimiento para Estudiantes “Sénior” (Preparatoria) 13

V – RESPONSABILIDADES 13

A. Visor 13
Visores 14
Visor Principal 14

Visor en Categoría Infantil *15*
B. Director Atlético *15*
C. Entrenador *15*

VI – CÓDIGO DE CONDUCTA 16
A. Alumno/Jugador *17*
B. Padre de Familia o Espectador *17*
C. Director Atlético, Visor y Entrenador (coordinador, responsable, asistente, médico) *17*
D. Árbitro *18*

VII – SOLUCIÓN DE CONFLICTOS 18
A. Procedimiento para la Solución de Conflictos *18*
B. Comité de Honor y Justicia *19*
Función 19

VIII – TABULADOR DE SANCIONES 20
A. Alumno/Jugador *20*
B. Padre de Familia o Espectador *21*
C. Director Atlético y Entrenador *21*

IX. BASES DE TORNEOS ASOMEX 22
A. Bases Generales *22*
B. Sistema de Competencia *23*
C. Jornadas y Juegos *24*

X– MODELO INFANTIL 36
A. Objetivos *36*
B. 3 Componentes del Modelo *36*
1. Competencia 36
2. Desarrollo Técnico 36
3. Convivencia 37

C. Metodología de la Actividades de Desarrollo Técnico y de Convivencia *37*
D. Sistema de Competencia *38*
Basquetbol – Modelo Infantil *41*
Fútbol Soccer – Modelo Infantil *43*
Voleibol – Modelo Infantil *45*

XI. REGLAS OFICIALES DE LAS DISCIPLINAS 46
B. Basquetbol *49*
Categoría Pasarela - Juvenil A 49
Categoría Juvenil B y C 51
C. Futbol Soccer *53*
Categoría Juvenil A, B, C 53
D. Fútbol 7 ..... *56*
E. Natación *58*
F. Tenis *61*
G. Voleibol Juvenil A, B y C *62*
H. Tochito Bandera *63*

REGLAMENTO DEPORTIVO ASOMEX
Directores Atléticos

I – MISIÓN DEL PROGRAMA DEPORTIVO ASOMEX

Brindar a los alumnos la oportunidad de aprender, crecer, competir y convivir en eventos deportivos respetando las diferencias y derechos de los demás, promoviendo el desarrollo del carácter, el espíritu deportivo, la honestidad, la cortesía y la disciplina, como valores fundamentales en un ambiente sano y seguro.

II – MESA DIRECTIVA DE DIRECTORES ATLÉTICOS ASOMEX

A. Función de la Mesa Directiva

Organizar, conducir y supervisar los eventos deportivos profesionalmente, en congruencia con la Misión del Programa Deportivo ASOMEX y con las políticas del Reglamento Deportivo ASOMEX.

B. Puestos y Responsabilidad General

1. Presidente
   a. Presidir las juntas y reuniones.
   b. Ser enlace de comunicación con el Presidente de ASOMEX.
   c. Reportar a Directores Generales de Escuelas ASOMEX.
2. Vicepresidente
   a. Asumir la responsabilidad del Presidente en ausencia de este.
   b. Asistir al presidente en la coordinación de tareas referentes al funcionamiento de la mesa directiva.
3. Secretario
   a. Mantener registro y minuta de la Reunión Anual de Directores Atléticos.
   b. Tomar minuta de la junta de la Mesa Directiva con Directores Generales e informar a DA.
   c. Recibir y revisar las convocatorias
   d. Mantener actualizado el calendario de rotación de eventos
4. Vocal 1
   a. Actualizar el Reglamento Deportivo ASOMEX.
   b. Verificar publicación de reportes y videos del Comité Organizador y Visores en plataforma DA.
5. Vocal 2
   a. Dar seguimiento a propuestas y nuevos proyectos.
   b. Dar seguimiento a multas por incumplimiento del Reglamento Deportivo ASOMEX.

C. Requisitos para Ser Miembro

1. Experiencia de 2 años como Director Atlético ASOMEX.
2. Asistencia a 2 juntas anuales de Directores Atléticos.
3. Participación como visor en 5 torneos en un lapso de 2 años.
4. Participación de su colegio mínimo en un torneo ASOMEX por año
5. Experiencia organizando al menos un torneo ASOMEX

D. Proceso de Elección

La Mesa Directiva estará en función por un período de 2 años a partir de su elección, la cual se llevará a cabo en la Reunión Anual de Directores Atléticos.

1. La Mesa Directiva actual tendrá voz, pero no voto, en el proceso de elección de la nueva Mesa Directiva.

2. La elección se realizará por votación, resultando electo Presidente quien obtenga la mayor cantidad de sufragios, quedando como Vicepresidente quien le siga. En caso de empate, se realizará una segunda votación únicamente entre los involucrados.
3. Los puestos de Presidente y Vicepresidente surgirán de los miembros de la Mesa Directiva actual para dar continuidad, a excepción del Presidente, quien dejará su función y no podrá ser elegido como Secretario o Vocal de la nueva mesa directiva. El presidente saliente es inelegible para ser parte de la mesa directiva siguiente.
4. Los dos miembros restantes de la Mesa Directiva actual que no resulten elegidos como Presidente o Vicepresidente, terminarán su función y podrán participar en otro proceso de elección para volver a integrar la Mesa Directiva.
5. Los puestos de Secretario y Vocal 1 serán propuestos y elegidos por la asamblea entre los miembros de la junta que cubran los requisitos de membrecía establecidos.
6. Al menos un miembro de la Mesa Directiva debe ser nuevo (no haber participado en ninguna mesa directiva ASOMEX) e ingresará como Vocal 2, con el fin de brindar oportunidad a todos los directores atléticos de adquirir experiencia para su desarrollo personal y profesional. Siempre y cuando cumpla con los requisitos para ser miembro de la mesa directiva
7. El presidente de la mesa directiva actual debe entregar la documentación y administración al siguiente presidente electo en la junta anual de directores atléticos.

E. Junta Anual de Directores Atléticos

Se llevará a cabo en las mismas fechas que los Directores Generales. El Presidente de Directores Atléticos debe mandar la agenda de trabajo tentativa de su próxima junta anual al Presidente de Directores ASOMEX, e incluir sus recomendaciones.

1. Agenda de trabajo de la Junta Anual

   a. Bienvenida (del Director General Anfitrión)

   b. Ciclo Escolar en Curso
      - Revisión de Torneos
      - Estadísticas (comparativo del ciclo escolar anterior con el ciclo escolar en curso)
      - Cumplimiento del Reglamento Deportivo (participación, visorias, cuotas, multas, etc.)

   c. Próximo Ciclo Escolar
      - Rotación de Torneos y Calendario
      - Asignación de Visor Principal y Visores Oficiales a Torneos (según reglamento)
      - Actualización del Reglamento Deportivo ASOMEX
      - Actualización del Directorio
      - Plataforma de DA como Medio de Comunicación
      - Cambio de Mesa Directiva (cada 2 años)
      - Entrega del presidente actual al presidente electo

   a. Reporte de la Mesa Directiva
      - Generar el reporte durante la junta para presentar a Directores Generales
      - Presentar a DA minuta de la junta de la Mesa Directiva con Directores Generales.

   b. Asuntos Generales
      - Ejemplo: Patrocinadores, capacitación, proyectos, propuestas, etc.

   c. Firma de Minuta y Cierre (de Junta Anual DA)

III – REGLAS GENERALES DE TORNEOS ASOMEX

El presente Reglamento Deportivo ASOMEX se publica en la página oficial de ASOMEX, en la sección de Deportes bajo Reglas y Lineamientos. Las normas establecidas en el reglamento promueven el cumplimiento de la Misión del Programa Deportivo ASOMEX y rigen todos los torneos. Es responsabilidad de cada escuela comunicar a sus alumnos y padres de familia este reglamento.

A. Junta Anual de Directores Atléticos

Durante cada ciclo escolar, las escuelas participan en numerosas actividades de ASOMEX que incluyen torneos deportivos, talleres para maestros y estudiantes, modelos de las Naciones Unidas y festivales de arte y música. Estas experiencias promueven las relaciones que se forman entre estudiantes, maestros, padres de familia y administradores de las escuelas; la conciencia intercultural, y el avance y bienestar educativo de nuestra comunidad.

1. El Calendario de Actividades es publicado cada ciclo escolar en la sección de Eventos en la página oficial de ASOMEX.
2. Los Directores Generales actualizan y autorizan el calendario de eventos y las normas que los rigen.
3. El Calendario comprende 2 secciones:
4. Calendario de Actividades
5. Eventos Invitacionales
6. Cada escuela debe participar en 5 eventos ASOMEX, uno de los cuales debe ser un evento deportivo.

B. Calendario de Actividades ASOMEX

1. Utilizar sábado y domingo para jornadas completas; incluir día festivo cuando sea posible.
2. Extender el evento un día más justificado en lo siguiente:
   a. Antecedentes del evento
   b. Infraestructura
   c. Cantidad de equipos inscritos
   d. Sistema de competencia
   e. Eventos combinados (distinta categoría y/o distinto deporte)
3. El Director General anfitrión determinará con su Director Atlético, extender o reducir un día el evento, 3 días después de la fecha de registro, e informar a los colegios participantes.

C. Sede Alterna

1. Cuando no se cuente con las áreas deportivas para atender una demanda alta de inscripción.
2. Ofrecer en la subsede las mismas condiciones que en la sede:
   a. Canchas deportivas en condiciones para realizar el torneo
   b. Contar con estacionamiento
   c. Accesos restringidos, área médica, limpieza y seguridad
   d. Implementos deportivos, por ejemplo: flecha de alternancia, marcador electrónico, marcador manual, bandera de fauls acumulados, indicador de faul personal, cronómetro o dispositivo 24 segundos, hojas de anotación, etc.

D. Elegibilidad Académica

1. Estar inscrito como alumno de tiempo completo en Primaria, Secundaria o Preparatoria de la escuela a la que representa.
2. Aprobar el promedio de cada materia al inscribirse en el evento. La última calificación antes de la fecha límite de registro debe ser tomada en cuenta para determinar la elegibilidad. Cada escuela podrá establecer estándares adicionales y/o más altos si así lo desean.
3. Los Directores Atléticos deben verificar la edad y elegibilidad de los estudiantes. La falsificación o falta de verificación de documentos y/o datos dañan seriamente los eventos ASOMEX. Los jugadores mayores de la edad establecida y el entrenador quedarán suspendidos de ese torneo, y el equipo perderá todos los juegos y cualquier premiación.

Adicionalmente los infractores serán acreedores a sanciones futuras de acuerdo al Reglamento Deportivo ASOMEX.

4. El Director General es responsable de certificar la edad y elegibilidad de sus jugadores.

E. Espíritu Deportivo

Las instituciones educativas de ASOMEX compartimos el privilegio de promover actividades deportivas en las que alumnos, padres de familia, maestros, entrenadores y autoridades, colaboramos en un mismo equipo. ASOMEX representa el más alto nivel de desarrollo educativo en su género en el país y estamos comprometidos a mantener un comportamiento positivo que nos distinga como líderes respetuosos y responsables de nuestra comunidad.

Antes de ganar juegos de campeonato y trofeos, las escuelas ASOMEX trabajan en colaboración para ayudar a los alumnos/jugadores a alcanzar sus metas dentro de los mejores intereses del programa deportivo.

1. Rúbrica de Elementos a Considerar para el Premio al Espíritu Deportivo.

RÚBRICA AL PREMIO ESPÍRITU DEPORTIVO ASOMEX			
ANTES DE LOS PARTIDOS (Evaluación Única)			
CONCEPTO A EVALUAR	QUIÉN EVALÚA	A QUIÉN EVALÚA	CONDUCTA ESPERADA
Cumplir requisitos de la Junta Previa. 3 puntos: 4 requisitos 2 puntos: 3 requisitos 1 punto: 2 requisitos 0 puntos: 1 / - requisitos	Visor / Comité Organizador	Representante de la Institución	• Llega a tiempo y con el reglamento ASOMEX • Credenciales en forma • Fichas médicas electrónicas con datos completos • Hoja de registro con firmas • Envío en tiempo y forma de lista y hoja de viaje
Comportamiento del equipo en la Ceremonia de Inauguración. 3 puntos: 3 requisitos 2 puntos: 2 requisitos 1 punto: 1 requisito 0 puntos: 0 requisitos	Visor / Comité Organizador	Equipo	• Se presenta a tiempo • Porta el uniforme de su institución • Mantiene una buena conducta
Puntualidad del equipo en los juegos. 3 puntos: ningún retraso 2 puntos: 1 retraso 1 punto: 2 retrasos 0 puntos: 3 / + retrasos	Cuerpo Arbitral / Visor	Equipo	• Se presente ante el árbitro cuando le es indicado: inicio del juego, reinicio del juego por hidratación, lesión tiempo fuera, medio tiempo, inicio de período, etc.

INICIANDO EL PRIMER PARTIDO (Una evaluación por juego)			
CONCEPTO A EVALUAR	QUIÉN EVALÚA	A QUIÉN EVALÚA	CONDUCTA ESPERADA
Comportamiento del equipo antes, en cancha y después de sus juegos. 3 puntos: Ninguna acción o actitud negativa 2 puntos: 1 acción o actitud negativa 1 punto: 2 acciones o actitudes negativas 0 puntos: 3 / + acciones o actitudes negativas	Cuerpo Arbitral / Responsable de Cancha / Visor	Equipo	• Conducirse de manera apropiada demostrando actitud positiva y en apego al Reglamento Deportivo ASOMEX.
Comportamiento del entrenador y asistente antes, en cancha y después de sus juegos. 3 puntos: Ninguna acción o actitud negativa 2 puntos: 1 acción o actitud negativa 1 punto: 2 acciones o actitudes negativas 0 puntos: 3 / + acciones o actitudes negativas	Cuerpo Arbitral / Responsable de Cancha / Visor / Comité Organizador	Entrenador y Asistente	• Conducirse de manera apropiada demostrando actitud positiva y en apego al Reglamento Deportivo ASOMEX.
Comportamiento de padres y/o porra durante el juego. 3 puntos: Ninguna acción o actitud negativa 2 puntos: 1 acción o actitud negativa 1 punto: 2 acciones o actitudes negativas 0 puntos: 3 / + acciones o actitudes negativas	Visor / Cuerpo Arbitral / Comité Organizador	Padres y/o Porra	• Conducirse de manera apropiada demostrando actitud positiva y en apego al Reglamento Deportivo ASOMEX.
Cantidad de faltas del equipo cometidas durante el juego. SOCCER 3 puntos: cero t. amarillas 2 puntos: 1 t. amarilla 1 punto: 2 t. amarilla 0 puntos: 1 t. roja o 3 t. amarillas BASQUETBOL 3 puntos: 0 faltas fuertes* 2 puntos: 1 falta fuerte 1 punto: 2 faltas fuertes 0 puntos: 3 / + faltas fuertes, o faul descalificador / Expulsión *FALTA FUERTE: Falta antideportiva, falta técnica (marcada por el árbitro o considerada por el visor)	Cuerpo Arbitral / Responsable de Cancha / Visor	Equipo	• Juego limpio
NOTA: En el caso de Atletismo, Natación y Tenis se entrega a todos los colegios participantes una placa de reconocimiento por el ESPÍRITU DEPORTIVO mostrado en el evento.			

2. Procedimiento para utilizar la Rúbrica al Espíritu Deportivo:
   Nota: El uso de la **Plataforma de Captura de Calificaciones del Espíritu Deportivo** es obligatorio para todas las instituciones que organizan un evento de conjunto. **(Requerimientos Plataforma ASOMEX, Anexo 1)**
   a. Sumar los puntos de la junta previa y la inauguración.
   b. Sumar los puntos que cada equipo obtiene por día, y se informa a su entrenador al día siguiente.
   c. El equipo que sume más puntos al final del torneo obtendrá el premio, siempre y cuando no realice alguna ACCIÓN DESCALIFICATORIA, que a juicio del Comité de Honor y Justicia lo DESCALIFIQUE para obtener el premio.
      - Si aplica alguna acción descalificatoria, el premio se otorga al equipo con 2º lugar en puntuación. El comité de Honor y Justicia tomará la decisión, notificando por escrito al comité organizador.
      - Al equipo que quede inelegible, se le seguirá llevando la puntuación igual que al resto de los equipos participantes, marcándolo con un asterisco haciendo referencia a su inelegibilidad.
   d. La suma de puntos y el ganador del premio será avalada y anunciada por el visor oficial/Principal.
   e. Criterios en caso de empate:
      - Designar al ganador mediante el reconocimiento de acciones sobresalientes y mostrando espíritu de lucha y combatividad, que a criterio de los visores y comité organizador muestren el Espíritu Deportivo. Tomar en cuenta el número de integrantes de la porra y si ésta mantuvo buen comportamiento durante el torneo.
      - De continuar el empate, tomar en cuenta la calificación obtenida en el encuentro entre ambos. Por lo que todos los partidos serán evaluados por los visores (aunque para la primera parte sólo se toman en cuenta los partidos de la etapa clasificatoria).
      - De persistir el empate, se toma en cuenta el menor número de anotaciones recibidas durante la etapa descalificatoria (todos los partidos).
      - De persistir el empate, considerar las faltas contabilizadas en hoja de anotación de basquetbol y contabilizadas por el visor en futbol (primero en el juego entre si y luego el total).
3. Acciones descalificatorias para el Premio al Espíritu Deportivo.
   a. No estar presente en el evento completo, desde la inauguración hasta la premiación y clausura.
   b. Asistir a las ceremonias sin el uniforme y sin algo representativo de la institución.
   c. Reclamar irrespetuosamente las decisiones arbitrales y/o al comité organizador.
   d. Insultar al árbitro, compañeros, contrario y/o comité organizador.
   e. Recibir una tarjeta roja directa en soccer, faul descalificador o expulsión en basquetbol. En caso de que alguno de los equipos que este en semifinales o finales y sea el de mayor puntaje en la obtención del premio al Espíritu Deportivo
   f. Agresión física de cualquier integrante del equipo y/o porra.
   g. Retirarse del torneo.
   h. Negarse a recibir el premio(s) que le corresponda.
   i. Comportamiento inadecuado durante la clausura.
   j. Falta grave de los integrantes del equipo en el hospedaje (hotel).

F. Hospedaje

1. Exclusivamente en hotel en todas las categorías; los entrenadores estarán a cargo de sus alumnos.
2. Alumnos, entrenadores y padres de familia deben apoyar a su equipo y escuela mostrando buenos modales, disciplina y cortesía durante su estancia en el hotel.
3. La indisciplina de alumnos, padres y entrenadores derivada de su estancia en el hotel, tendrá una sanción que pude ir desde un reporte hasta la suspensión de los involucrados

para participar en el evento y/o en eventos ASOMEX futuros (puede ser factor para perder el premio al Espíritu Deportivo).

G. Servicios Médicos

1. El colegio anfitrión debe proporcionar los datos y contactos del hospital encargado de la asistencia médica con servicio día y noche, que reciba a los deportistas sin que se necesite garantizar el ingreso y el importe de los gastos ocasionados. Se debe incluir esta información en la convocatoria.
2. Incluir en el folleto (manual de mano, memoria) el contacto del doctor en caso de emergencia.
3. Todo alumno participante debe contar con seguro contra accidentes con cobertura mínima de $15,000 pesos, y un seguro de cobertura mayor en caso de ser necesario. Cada colegio debe verificar los hospitales que le darán servicio médico de acuerdo con su póliza de seguro.
4. El colegio participante deberá enviar la forma HOJA MÉDICA ASOMEX, completamente llena por cada uno de sus jugadores y /o padre de familia; así mismo, cada institución debe asegurarse que cada institución cuente con el documento electrónicamente. **(Hoja Médica ASOMEX, Anexo 2**)
5. Contar con la presencia y asistencia de un médico en cada campus, y personal médico en cada cancha donde se desarrolla el evento.
6. En caso de lesión o enfermedad, los paramédicos atenderán sólo los primeros auxilios. El médico responsable informará en privado al coordinador o entrenador del equipo correspondiente sobre el diagnóstico de la persona afectada, siendo la responsabilidad del coordinador o entrenador dar seguimiento a la atención médica de la persona lastimada.
7. El colegio visitante que reciba servicio médico de urgencia es responsable de liquidarlo independientemente de que el seguro reembolse el gasto correspondiente.
8. Se sugiere que cada delegación viaje con asistencia médica.

H. Seguridad

Requisitos Mínimos de Seguridad

1. El Director General y Director Atlético deben revisar la logística de viaje y comportamiento de alumnos, con el fin de prevenir incidentes que pongan en riesgo su integridad y seguridad.
2. El comité organizador podrá organizar sólo un evento social de la siguiente manera.
3. Dentro de las instalaciones de la escuela sede.
4. Dentro del horario establecido.
5. Estar presente mínimo un representante del staff de cada colegio (vigilando el buen comportamiento de sus jugadores), DA presentes, y el personal de la escuela sede.
6. Contar con seguridad, primeros auxilios.
7. El comité organizador, las escuelas participantes, directores atléticos, entrenadores, y visores, no deben promover otros eventos sociales que afecten al torneo.
8. Contar con sistema y procedimiento de emergencia en cada sede (evacuación, repliegue, amenaza interna y externa, etc.), e informarlo en juntas, ceremonias de inauguración y clausura.
9. Notificar el procedimiento de control de entradas y salidas en convocatoria (pulsera, gafete, etc.).
10. Informar sobre los elementos indispensables para el tráfico; accesos y horarios de entrada y salida de clases; estacionamiento, etc.
11. Las instituciones deben enviar listado de participantes y personal en la fecha señalada en el calendario, a fin de que el comité organizador lo pase a su departamento de seguridad.
12. Por cuestiones de protección de datos, el comité organizador deberá incluir las credenciales de los jugadores en el folder de cada institución junto con los diplomas de participación. En el caso de la categoría infantil se les entregará en un sobre al final del evento.
13. Los colegios participantes deben informar al comité organizador el número de personas que vienen como personal de seguridad.
14. Si un alumno cuenta con guardaespaldas, el entrenador deberá informarlo al comité organizador y se respetarán las políticas que la institución sede tenga al respecto.

15. Si el colegio sede tiene estándares adicionales de seguridad, debe informarlo oportunamente.
16. El comité organizador debe autorizar a las personas responsables de la toma de video y fotografías; su publicación y venta estará limitada al interior de la sede.

Recomendaciones de Seguridad

1. Evitar promover en los medios los eventos ASOMEX, antes o durante la celebración del mismo.
2. Comunicar a los acompañantes (adultos) en los viajes su función.
3. En caso necesario, contratación extra de seguridad privada.
4. Conocimiento del lugar donde se desarrollará el evento.
5. Control y vigilancia de un solo acceso y registro de cada persona que ingrese.
6. No permitir que los alumnos se transporten en taxi ni que salgan solos del plantel sede.
7. Contratación en tiempo y forma de hoteles y comidas, prever los tiempos de su itinerario.
8. Contratación adecuada del servicio de transporte. Viajar en autobús de día, con 2 choferes en viajes de más de 6 horas y llevar botiquín. Vigilar las paradas técnicas durante el viaje.
9. Certificación en primeros auxilios de entrenadores responsables del viaje.
10. Realizar una evaluación diaria y una final del evento.

I. Cancelación del Evento

Escuela Sede

1. En caso de declinar la organización del evento asignado, el Director General notificará al Presidente de ASOMEX, quien a su vez informará al presidente de Directores Atléticos para dar seguimiento y hacer las recomendaciones pertinentes.
2. El comité organizador debe mandar un comunicado a todas las escuelas si aún no ha pasado la fecha límite de confirmación o sólo a las escuelas inscritas si ya pasó esta fecha, explicando los motivos de cancelación. En cualquier caso, dicho comunicado deberá ser informado a la Mesa Directiva de Directores Atléticos.
3. Si alguna escuela ya efectuó el pago de inscripción, éste será reembolsado máximo una semana después de la fecha en que se informó la cancelación del evento.
4. El Presidente de Directores Atléticos enviará un aviso al resto de los Directores Atléticos sobre la disponibilidad de los visores del evento cancelado, para fungir como visores en otros eventos ASOMEX.

Escuela Participante

1. Debe respetarse el compromiso de participar en los eventos.
2. Al tomar la decisión de cancelar su participación, debe informarlo a la escuela anfitriona y explicar el motivo.
3. La inscripción y multa por cancelación no son reembolsables.
4. La multa será otro tanto de la cantidad que se pagó por registro por cada equipo que cancele su participación, y debe pagarse dentro de los 30 días posteriores a la cancelación.
5. Cuando la mesa directiva considere que la cancelación es justificada se condonará el pago de la multa, no así el pago de la inscripción o aportación adicional.
6. En caso de no realizar el pago de la multa en el plazo establecido, la institución no podrá participar en eventos deportivos posteriores hasta no liquidar su adeudo.
7. Si por algún motivo no se ha cubierto la multa, el comité organizador informará a la Mesa Directiva de Directores Atléticos, quien enviará una carta solicitando el pago a la institución correspondiente, con copia para la escuela anfitriona y para la Mesa Directiva de Directores Generales.
8. Se recomienda NO realizar compra de boletos de avión, pago de transporte y depósitos a hoteles hasta que la escuela anfitriona haya enviado la confirmación de participantes al evento 3 días después de la confirmación de estos.

J. Deslinde de Responsabilidad

Se debe incluir el siguiente párrafo de exención de responsabilidad, en todas las convocatorias de eventos ASOMEX del Calendario de Actividades.

1. Política de Cancelación de Eventos: *"El Director de la escuela anfitriona del evento en conjunto con el Presidente de ASOMEX, tomarán la decisión de cancelar un evento debido a circunstancias imprevistas o anunciadas, y no garantizan el reembolso del registro o de cualquier gasto generado para dicho evento por parte de las escuelas o de ASOMEX."*

2. Política sobre Riesgos Deportivos: *"ASOMEX y/o el Comité Organizador de la escuela anfitriona no se hacen responsables de accidentes, lesiones físicas, enfermedades, o acciones flagrantes por ser considerados riesgos deportivos*

K. Torneo Invitacional

1. El presente Reglamento Deportivo ASOMEX aplica para los Torneos Invitacionales.
2. Sí hay premiación como en torneo oficial, a excepción del Premio al Espíritu Deportivo.
3. La leyenda de deslinde de responsabilidad debe aparecer en la convocatoria.

IV – ORGANIZACIÓN DEL TORNEO

El Comité Organizador de la escuela sede es responsable de organizar, llevar a cabo y evaluar el evento asignado en el Calendario de Actividades ASOMEX, siguiendo el proceso establecido en este Reglamento Deportivo.

El éxito del torneo recae no sólo en el comité organizador, sino en el apoyo de visores, entrenadores, alumnos y padres de familia de los colegios participantes que forman parte de ASOMEX, y en cumplimiento de la Misión del Programa Deportivo.

A. Juntas de Planeación

1. Junta del Comité Organizador
   a. Lo forman el Director Atlético anfitrión y su equipo de trabajo, autorizado por el Director General.
   b. Es responsable de la organización total del evento y la comunicación con las escuelas.
   c. Debe contar con el Reglamento Deportivo ASOMEX publicado y de la disciplina correspondiente.
      - Atletismo – FIA (Federación Internacional de Atletismo)
      - Básquetbol – FIBA (Federación Internacional de Básquetbol
      - Fútbol Soccer – FIFA (Federación Internacional de Fútbol)
      - Natación – FINA (Federación Internacional de Natación)
      - Tenis – ATF
      - Voleibol – FIVB (Federación Internacional de Voleibol)
   d. Contar con el procedimiento de emergencia.
   e. Publicar videos o imágenes relevantes del evento en la plataforma de directores atléticos.
   f. Tener junta técnica con el representante de la Asociación de Árbitros para compartir la filosofía ASOMEX y revisar las reglas del deporte correspondiente antes de iniciar el torneo.
   g. Es responsable en la sede y subsede de proveer los implementos necesarios al cuerpo de árbitros para el desarrollo de los partidos.
   h. Atender las situaciones extraordinarias según el caso:
      - Cuando sean de carácter reglamentario (Reglamento Deportivo ASOMEX, o del Deporte) serán atendidas en primera instancia por el comité organizador en colaboración con los visores y/o DA presentes, y en caso necesario, se recurrirá a la Mesa Directiva de DA.
      - Cuando impliquen una interpretación y/o análisis desde el punto de vista del espíritu y la Misión ASOMEX, el comité organizador recurrirá en primera instancia al Director General de la escuela anfitriona, y en segunda instancia, a la Mesa Directiva DA.

i. Ofrecer por lo menos una comida cada día, así como la hidratación necesaria a visores.

2. Junta del Comité Organizador con Visores
   a. El día que llegan y antes de la Junta Previa
   b. Se solicitará el apoyo de los DA presentes
   c. Hacer el rol de visores del evento
   d. Observar la calidad del arbitraje en partidos y recomendar árbitros para semifinales y finales.
   e. Resolver cualquier situación que se presente no contemplada en el presente reglamento.

3. Junta Previa del Comité Organizador con Visores y Entrenadores
   a. Organizada por el anfitrión de la institución a partir de las 15:00 hrs.
   b. Contar con el Reglamento Deportivo ASOMEX publicado y de la disciplina correspondiente.
   c. Debe asistir el entrenador de cada equipo y/o el Asistente, Coordinador Deportivo, Director Atlético, presentando el Reglamento Deportivo ASOMEX impreso.
   d. Presencia de un representante del cuerpo arbitral (asesor técnico o responsable del cuerpo).
   e. Presentar minuta de la junta del Comité Organizador con el representante de la Asociación de Árbitros.
   f. Tomar minuta de las recomendaciones para el evento, e incluir lista y firma de asistentes.
   g. En eventos de 2 disciplinas, iniciar con junta general y luego dividirse por juntas técnicas.
   h. Designar con entrenadores el color de uniformes de los partidos, teniendo prioridad el equipo local.
   i. Informar sobre el procedimiento de emergencia.
   j. Informar a entrenadores sobre algún faltante en la documentación, misma que debe completarse antes de su primer partido.
   k. <u>Visores</u>
      - Comentan a entrenadores sobre la filosofía ASOMEX y el proceso del Espíritu Deportivo.
      - Un visor revisar la documentación del equipo organizador.
   l. <u>Entrenadores</u>
      Llevar consigo el Formato electrónico de la Hoja Médica ASOMEX **(Hoja Médica ASOMEX, Anexo 2) – (incluir link)**
      - Entregar la forma de registro. **(Formato de Registro, Anexo 3)**
      - Entregar credenciales ASOMEX de jugadores con medidas reglamentarias, sello del colegio sobre la fotografía, debidamente llenadas, firmas del Director General y DA, y enmicadas. **(Anexo 4)**
      - Al ratificar la lista de participantes de su colegio, informar sobre alumnos que su religión no les permita tener actividad deportiva, no siendo impedimento para competir y que sus juegos tengan validez.
      - Tendrá hasta la junta previa para sustituir jugadores, de ser necesario.
      - El número mínimo de jugadores en cada disciplina se refiere a jugadores aptos para jugar.

B. Convocatoria

1. Enviar la convocatoria 11 semanas antes de iniciar el evento y debe incluir la siguiente información: **(Muestra Convocatoria, Anexo 5)**
   a. Mapa de ubicación de las instalaciones de sede y subsede
   b. Nombres confirmados de Visores asignados al evento
   c. Fecha, hora y lugar de las siguientes sesiones:
      - Ceremonias de Inauguración y Clausura
      - Junta del Comité Organizador con Visores
      - Junta Previa del Comité Organizador con Visores y Entrenadores
   d. Lista de hospitales cercanos recomendados para informar a padres para su identificación con aseguradoras, y en caso de emergencia.

e. Procedimiento de control de entradas y salidas (uso de pulseras, gafete u otros)
f. Leyenda de Deslinde de Responsabilidad y Riesgo Deportivo

C. Inscripción

1. La escuela visitante debe cubrir las cuotas de inscripción al evento conforme al Calendario de Actividades ASOMEX del ciclo escolar en curso. **(Cuotas, Anexo 6)**
2. La cuota de inscripción se cubre 10 días hábiles posteriores a la fecha de registro a través de un depósito o transferencia bancaria, enviando copia vía correo electrónico con los datos fiscales para la elaboración de su recibo correspondiente. (La inscripción no es reembolsable por cancelación).
3. El Comité Organizador debe mandar recordatorio a las escuelas 3 días antes de la fecha límite de registro al torneo vía correo electrónico.
4. Informar a los equipos participantes la cantidad de equipos registrados el **día hábil siguiente a la fecha límite del registro**. Así mismo, una vez terminado el registro oficial el Director General anfitrión con su Director Atlético determinarán si es necesario extender o reducir un día el evento de acuerdo a los equipos inscritos e informar a los colegios participantes 2 días hábiles después de la fecha de registro.
5. El registro extemporáneo queda a consideración del comité organizador, y sólo se permite en caso de no completar el mínimo de 4 equipos, en cuyo caso el período de espera no será superior a 3 días.
6. Para alumnos que su religión no les permita tener actividad deportiva, debe notificarse por su institución al momento del registro.
7. Una vez inscritos, cada institución debe enviar listado de participantes y personal en la fecha señalada en el calendario, a fin de que el comité organizador lo pase a su departamento de seguridad.

D. Logística del Torneo

1. Publicar el rol de juegos 2 semanas antes del torneo.
2. Informar sobre los elementos indispensables para el tráfico; accesos y horarios de entrada y salida de clases; estacionamiento, etc.
3. Asignar un Módulo de Información con rol de juegos y estadísticas actualizadas para quien lo solicite. Se recomienda disponer de la tecnología necesaria.
4. Los espacios de ambientación son permitidos únicamente antes, al medio tiempo y después del juego.
5. Prohibido el uso de instrumentos musicales o implementos que provoquen ruido durante el juego.
6. Tener un médico presente durante las competencias.
7. Asignar un <u>responsable de cancha</u> en los partidos (debe contar con el reglamento de federaciones deportivas), que, desde la zona de árbitros, auxilie y supervise la aplicación del reglamento ASOMEX.
8. Asignar un <u>responsable de gradas</u> el cual se reportará con el visor cada vez que haya un comportamiento inadecuado del público ya sea repetitivo o severo (insultos, palabras inadecuadas, desaprobar organización o arbitraje). Si lo considera pertinente, realizará un reporte verbal o escrito al visor, identificando al infractor y a la escuela que representa.
9. Contar con una Mesa de Visores y otra mesa de Directores Atléticos, con el reglamento oficial ASOMEX y de la disciplina correspondiente.
10. En banca sólo pueden estar 3 personas entre las siguientes, y sólo una puede estar de pie:
    a. Entrenador
    b. Entrenador Asistente
    c. Servicio Médico (previamente registrado)
    d. Coordinador Deportivo
    e. Director Atlético
11. Las intervenciones del Servicio Médico o Director Atlético serán cuando sean requeridas y no durante las charlas técnicas o tácticas.
12. El colegio visitante que enfrente al colegio local, o cuando dos equipos visitantes se enfrenten, tendrán derecho cada uno a 25% de las gradas disponibles, partiendo del centro

de las gradas principales y orientadas hacia la banca de su equipo, sólo hasta el inicio del juego. Una vez iniciado el juego, el anfitrión o cualquier otro equipo podrá utilizar el espacio disponible.

13. El colegio anfitrión asignará a un profesor para la supervisión de dicho espacio.
14. Cada equipo debe tener mínimo a una persona en gradas vigilando el comportamiento de la porra.
15. Los visores deben observar la calidad del arbitraje y recomendar árbitros para semifinales y finales.
16. Las protestas o irregularidades que se presente después de un evento, deberán hacerse por escrito al Director General de la escuela sede, con copia al presidente de Directores Atléticos, de tal manera que puedan tomar las acciones pertinentes.
17. El Director Atlético anfitrión debe llenar el reporte del desarrollo y resultado final del torneo tomando en cuenta la retroalimentación de Visores, en la Plataforma de Directores Atléticos **(Anexo 7)** a más tardar una semana después de concluido el evento. En caso de no llenarlo deberá pagar al colegio en el cual labora el Presidente una multa de $500 (quinientos pesos 00/100 M.N.) a la cuenta de la Mesa Directiva de Directores Atléticos.
18. Las videograbaciones y material fotográfico solo tendrán uso en caso de situaciones de conducta grave, no se utilizarán para revisar decisiones arbitrales.

E. Llegada y Partida de Equipos

1. El Director Atlético de cada escuela debe informar sobre las reglas ASOMEX a entrenadores, padres de familia y jugadores antes de partir a un torneo.
2. Llegar a la ciudad anfitriona antes de las 2:00pm, ya que la escuela organizadora podrá programar la inauguración el mismo día.
3. Contar con transporte para trasladar a su equipo a distintas sedes.
4. Permanecer hasta la ceremonia de clausura y partir una vez que ésta termine.
5. En caso de tener que permanecer más tiempo debido a complicaciones de viaje, el Director Atlético o entrenador responsable del grupo debe hacer arreglos especiales con la escuela anfitriona.

F. Ceremonia de Inauguración

Respetar horario. Tiempo máximo 45 minutos, iniciar y terminar en la hora establecida. Se recomienda programar ceremonia en gimnasio o área techada.

1. <u>Programa</u>
   a. Desfile de equipos
   b. Bienvenida y mensaje informativo sobre las medidas de seguridad
   c. Honores a las banderas de México y Estados Unidos **(Sección de protocolos, Anexo 8)**
   d. Presentación de autoridades en Mesa de Honor
   e. Autoridades locales
   f. Director o representante
   g. Director Atlético
   h. Visores del evento
   i. Mensaje alusivo del Director o Representante
   j. Mensaje del Visor Principal
   k. Espíritu Deportivo **(Mensaje del Visor al Espíritu Deportivo, Anexo 9)**
   l. Modelo infantil **(Mensaje del Visor Modelo Infantil, Anexo 10)**
   m. Declaratoria Inaugural **(Sección de protocolos, Anexo 11)**
   n. Juramento Deportivo **(Sección de protocolos, Anexo 12)**
   o. Interpretación musical o bailable (opcional, única actividad permitida durante la ceremonia)
   p. Saque inicial

G. Ceremonia de Clausura

Tiempo máximo 45 minutos. Iniciar a más tardar a las 12:30 horas y terminar en la hora establecida. Se recomienda programar ceremonia en gimnasio o área techada.

1. <u>Programa</u>

a. Mensaje informativo sobre las medidas de seguridad
b. Formación de equipos
c. Presentación de autoridades en Mesa de Honor
d. Mensaje alusivo del Director o Representante
e. Entrega de diplomas (a excepción de la categoría infantil en deportes de conjunto)
f. Premiación
g. Mensaje del Visor Principal
h. Espíritu Deportivo **(Mensaje Espíritu Deportivo, Anexo 13)**
i. Modelo infantil **(Mensaje Clausura Modelo Infantil, Anexo 14)**
j. Declaratoria de clausura **(Sección de protocolos, Anexo 15)**
k. Premiación

1. Categoría Infantil
   a. Medalla de participación a cada jugador y entrenador
   b. En deporte de conjunto no hay premiación, ni espíritu deportivo
2. Categoría Juvenil A, B, C
   a. Certificado de participación a cada jugador y entrenador
   b. Medalla de 1º, 2º y 3º lugar a cada jugador y entrenador
   c. Trofeos
      - 3º, 2º, 1º lugar (40 cm) entregados en este mismo orden
      - Espíritu Deportivo por rama (50 cm)
   d. No se entregan trofeos individuales en deportes de conjunto tales como campeón canastero, campeón goleador, etc.
3. Atletismo, Natación y Tenis
   a. Planear un programa de premiación ágil, una vez que el juez y el Comité Organizador determinen que es el momento y sea oficial la prueba y su resultado.
   b. Medalla de 1º, 2º y 3º lugar a cada atleta
   c. Se entrega a todos los colegios participantes una placa de reconocimiento por el Espíritu Deportivo mostrado en el evento.
4. Reconocimiento para Estudiantes “Sénior” (Preparatoria)
   a. Categoría Juvenil C (preparatoria) en todos los deportes
   b. En la ceremonia de clausura el Comité Organizador presenta el reconocimiento oficial ASOMEX (incluir el logotipo de cada institución anfitriona), para los alumnos que se gradúan.
   c. Al mencionar a cada alumno por su nombre completo, pasará al frente para tomar una foto grupal combinando a todos los alumnos de las diferentes instituciones**. (Diploma Senior, Anexo 17)**

V – RESPONSABILIDADES

A. Visor

En la Junta Anual de Directores Atléticos se asigna a un Director Atlético como VISOR PRINCIPAL, y al resto de los Directores Atléticos como VISORES OFICIALES, dándose a conocer en la convocatoria.

Visores

1. Asistir a la Junta del Comité Organizador con Visores, y a la Junta Previa del Comité Organizador con Visores y Entrenadores.
2. Estar disponible 100% para colaborar con el comité organizador y supervisar la aplicación del Reglamento Deportivo ASOMEX.
3. Ser objetivo, imparcial y justo durante sus visorias.
4. Debe haber un visor por cada sede durante un evento.
5. El número de visores asignados a un evento debe depender de la cantidad de equipos participantes.
6. Participar como visor en mínimo 3 y máximo 4 torneos durante el ciclo escolar.
7. Establecer que los visores participen por lo menos en 4 a 5 partidos diarios.
8. Participar en 1 o 2 torneos cerca de la escuela, ya sea en la misma ciudad o estado cercano, con el fin de eficientizar recursos.
9. Presentarse a los juegos con uniforme deportivo o de manera formal con logos visibles representativos de la institución al menos en la parte superior del mismo.
10. Estar presentes en la junta previa.
11. Estar en la mesa de honor en las ceremonias de inauguración y de clausura.
12. Al inicio de cada partido, dirigirse al público y a los equipos, para darles la bienvenida e informar sobre el comportamiento que se espera tanto del público como de los alumnos y cómo influye éste en el premio al Espíritu Deportivo.
13. Hablar con los capitanes de los equipos posterior al calentamiento y previo al mensaje a equipos, e informar lo que se espera de ellos y de los equipos.
14. Ser incluido en la atención y solución de conflictos dentro del torneo.
    a. Intervenir en las situaciones que se presenten en los juegos y fuera de ellos, estar atento a comentarios de entrenadores, personal de las escuelas y/o comité organizador, responsables de cancha, etc. En caso necesario, debe realizar un reporte dirigido al Visor Principal.
15. Formato Espíritu Deportivo
    a. Conocer el formato de Espíritu Deportivo.
    b. Tener acceso a una computadora o iPad con internet para realizar la evaluación del Espíritu Deportivo; así como contar con un lugar estratégico en el terreno de juego para observar el desarrollo de las competencias. **(Formatos Espíritu Deportivo, Anexo 18)**
    c. Explicar, junto al Director Atlético organizador, el objetivo de la rúbrica y el llenado de los formatos a los árbitros y responsables de cancha.
    d. Recabar firmas de árbitros y encargados de cancha al término del juego, firmar y entregar la hoja de evaluación al comité organizador.
    e. La puntuación parcial del Espíritu Deportivo no se dará a conocer públicamente, solamente lo podrán saber el comité organizador y visor(es) del evento.
    f. El conteo de la puntuación final del premio al Espíritu Deportivo debe llevarse a cabo con tiempo y en reunión a puerta cerrada para la tabulación, donde los visores y el comité organizador estén presente.
16. Los Coordinadores de basquetbol, soccer, voleibol, etc. de la escuela sede y otras escuelas, pueden fungir como visores en los eventos ASOMEX.
17. Recibir del comité organizador por lo menos una comida al día, así como la hidratación necesaria.
18. La escuela a la que pertenece el visor es responsable de costear sus gastos del evento (transportación, hospedaje y alimentación). En caso de cancelación de su visoria, su institución debe costear los gastos del visor suplente que asigne la escuela organizadora, debiendo fungir como visor en otro evento recomendado por el presidente de la mesa directiva.

Visor Principal

1. Será el primer DA señalado en los visores asignados en el Calendario Deportivo ASOMEX.
2. Conducir la aplicación de las rúbricas del mérito al Espíritu Deportivo, avalar la puntuación y anunciar al ganador en la ceremonia de clausura.

3. Ingresar el Reporte de Visor en la plataforma oficial ASOMEX https://cap.edu.mx/directorasomex **(Anexo 19)** en un lapso no mayor a 5 días hábiles al término del evento.
4. En un incidente debe seguir el siguiente protocolo:
    - 1-Avisar inmediatamente al DA anfitrión
    - 2-DA comunica el incidente a su Director General
    - 3-DG anfitrión se comunica con Directores Generales involucrados en el incidente
    - 4-Comité de Honor y Justicia se reúne y comunica su resolución. (El director general anfitrión puede estar presente)
    - 6-DG anfitrión comunica el resultado de la reunión del Comité HyJ a directores generales involucrados
    - 7-Se asienta el incidente en el reporte oficial de la escuela anfitriona y del visor principal del evento

Visor en Categoría Infantil

a. Su responsabilidad principal es vigilar que se cumplan los 3 componentes del modelo: competencia, desarrollo técnico y convivencia e incluirlos en su reporte. **(Formato Visor Infantil, Anexo 20)**
b. Presentar mensaje en la inauguración y en la clausura que resalte las características y beneficios del modelo infantil.
c. El modelo centra su atención en el desarrollo humano, integral y deportivo del niño, de manera que padres de familia, entrenadores y directivos celebren y promuevan el máximo esfuerzo, el sentido de orgullo y pertenencia, compañerismo, solidaridad, trabajo en equipo y la oportunidad de obtener logros.

B. Director Atlético

1. En la Junta Anual de Directores Atléticos se asigna a los visores de cada torneo; un Director Atlético como Visor Principal, y los demás Directores Atléticos como Visores Oficiales.
2. Los DA asignados como visores en el Calendario Deportivo ASOMEX, deben estar disponibles 100% para colaborar con el comité organizador y supervisar la aplicación del Reglamento Deportivo ASOMEX.
3. En caso de asistir a un torneo ASOMEX, deberá asistir y participar en la Junta Previa del Comité Organizador con Visores y Entrenadores.
4. Vigilar que los entrenadores creen un espacio de aprendizaje, práctica de valores y el espíritu deportivo, de la misma manera que lo hacen con las destrezas físicas, técnicas y tácticas.
5. Alentar a los entrenadores a desarrollar las destrezas básicas y evitar la excesiva especialización en juego posicional durante los años formativos.
6. Considerar la edad y nivel de comprensión de los niños en cuanto a las reglas y duración de las programaciones.
7. Dar a conocer el Código de Conducta del Alumno/Jugador sobre el buen deportista a padres de familia, espectadores, entrenadores, jugadores y árbitros.
8. Asegurarse de que los padres, entrenadores, médicos y participantes comprendan su responsabilidad para con el juego leal.
9. Promover la capacitación de los entrenadores proporcionándoles la información a tu alcance.
10. Asegurarse de que los entrenadores y padres de familia conozcan los lineamientos ASOMEX y lo que se espera de su conducta durante el evento, así como los procedimientos en caso de una queja.

C. Entrenador

1. Respetar el Reglamento ASOMEX. No habrá acuerdos entre entrenadores.
2. Asegurarse que alumnos y padres conozcan sus responsabilidades y expectativas de conducta de acuerdo al Reglamento ASOMEX.

3. El entrenador y todos los jugadores deben firmar la forma de inscripción, especificando que han leído y están de acuerdo en acatar las reglas establecidas por los Directores de ASOMEX.
4. Es responsable que los padres e invitados sigan las reglas de ASOMEX en los eventos.
5. Informar al comité organizador dónde se hospedan y el número telefónico.
6. Aceptar la completa responsabilidad de los estudiantes a su cargo durante las 24 horas del día.
7. Supervisar el comportamiento de alumnos incluyendo en el hotel evitando dejarlos solos en pasillos y áreas comunes, siendo responsable en todo momento del equipo durante el viaje (torneo).
8. Entender su tarea como educativa y formativa, estando consciente de la Misión ASOMEX, debiendo manejar objeciones y críticas de acuerdos, organización, hospedaje y juicios, cortés y discretamente.
9. Mostrar interés tanto por el profesionalismo general del evento y sus participantes, como lo harían por el éxito de sus grupos, participantes y logros profesionales.
10. Asistir a la junta previa convocada por el comité organizador llevando consigo lo siguiente:
    a. Copia física del Reglamento Deportivo ASOMEX publicado del año escolar en curso.
    b. Formato electrónico de la Hoja Médica ASOMEX (**Hoja Médica ASOMEX, Anexo 2)**
    c. Entregar credenciales ASOMEX de jugadores con medidas reglamentarias, sello del colegio sobre la fotografía, debidamente llenadas, firmas del Director General y Director Atlético y enmicadas.
    d. Entregar la forma de registro. **(Formato de Registro, Anexo 3)**
11. Estar preparado para atender emergencias a través del seguro de gastos médicos contratado por sus alumnos, y sólo en caso absolutamente necesario podrá solicitar apoyo al colegio anfitrión.
12. Los equipos deben ser acompañados por sus entrenadores de la siguiente manera:
    a. 1 equipo: 2 entrenadores (mínimo)
    b. 2 equipos: 3 entrenadores (mínimo)
13. En todas las categorías habrá un entrenador y un asistente en función durante el partido. Ambos tendrán derecho a dirigir de pie, siempre y cuando sea uno a la vez.
14. Presentarse junto con sus alumnos a las ceremonias de inauguración y clausura con el uniforme de su institución. En el caso de Preparatoria (Juvenil C y Juvenil C Menor) deben portar al menos una prenda con logotipo en la parte superior que represente a la institución sin perder la uniformidad.
15. Presentarse en sus partidos con uniforme deportivo o de manera formal con logos visibles representativos de la institución al menos en la parte superior, en caso de incumplimiento perderá puntos en la evaluación al Espíritu Deportivo.
16. Ser razonable y respetuoso con tus demandas de tiempo, energía y entusiasmo de los jóvenes jugadores; recuerda que también tienen otros intereses.
17. La periodicidad y duración de entrenamientos y partidos deben ser acordes con la edad del alumno.
18. Vigilar que todos los jugadores del equipo participen.
19. Seguir las indicaciones médicas para determinar cuándo un lesionado puede jugar nuevamente; su salud es lo más importante.
20. El Director Atlético de la escuela sede tiene la obligación de reportar al Director Atlético del colegio participante cuyo entrenador incurra en cualquier violación de este reglamento durante el evento; así mismo, para solicitar acciones especiales de cooperación y liderazgo en la aplicación de las sanciones correspondientes. En todos los casos debe seguirse el procedimiento para la solución de problemas que contempla este reglamento.

VI – CÓDIGO DE CONDUCTA

Este código tiene como objetivo que los alumnos, entrenadores, padres de familia y la comunidad ASOMEX en general, participen en eventos deportivos dentro de un ambiente de respeto, aprendizaje, diversión, convivencia y sana competencia, dando cumplimiento a la Misión del Programa Deportivo ASOMEX.

A. Alumno/Jugador

1. Las acciones inapropiadas y faltas al Reglamento ASOMEX serán sancionadas de acuerdo al mismo.
2. La conducta del alumno como participante o espectador debe ser cortés, respetuosa y considerada.
3. Respetar las decisiones del árbitro, así como a las instituciones, a su personal y demás jugadores.
4. Su conducta en el hotel donde se hospeda debe ser respetuosa, evitando crear molestias o llamadas de atención.
5. El toque de queda en los hoteles es obligatorio y se aplica de la siguiente manera:
   a. Infantil y Juvenil A: 22:00 horas
   b. Juvenil B y C: 23:00 horas
6. Prohibido usar o ingerir bebidas alcohólicas, tabaco, cigarrillos electrónicos, drogas o estimulantes.
7. El director atlético anfitrión y los visores del evento tienen la obligación de reportar en forma escrita inmediatamente al Director General de la escuela correspondiente, los incidentes que representen conducta inapropiada por parte de alumnos. A criterio del Director General anfitrión, la violación al presente reglamento puede ser causa de suspensión definitiva del evento para el alumno, quién regresará inmediatamente a su casa por cuenta de sus padres.
8. Los Directores Generales de cada colegio revisarán casos extraordinarios de conducta inapropiada que puedan ser causa de suspensión del alumno de los torneos ASOMEX en todas las disciplinas, por el resto del año en curso y del siguiente ciclo escolar.

B. Padre de Familia o Espectador

a. Apoyar y confiar en el trabajo del comité organizador, visores del evento, y entrenadores.
b. Seguir las indicaciones, reglamentos, y lineamientos de seguridad del colegio anfitrión.
c. Alentar a tu hijo a jugar siempre de acuerdo con las reglas.
d. Aplaudir el buen juego de su equipo y del equipo contrario, los niños aprenden mejor por el ejemplo.
e. Evitar criticar a los jugadores por sus errores o derrota, apoya su desempeño y esfuerzo.
f. Promover que el esfuerzo es tan importante como la victoria; convierte la derrota en victoria ayudándolo a mejorar sus destrezas y ser buen deportista aceptando el resultado del partido.
g. Evitar emplear lenguaje indebido u hostigar a los jugadores, entrenadores o árbitros.
h. Prohibido dar indicaciones técnicas o tácticas durante partidos a jugadores y/o entrenadores.
i. Respetar las decisiones del árbitro, evitando cuestionar públicamente su decisión y honestidad.
j. Apoyar los esfuerzos por eliminar los abusos físicos y verbales.
k. Prohibido introducir bebidas alcohólicas o fumar dentro de las instalaciones del evento.
l. Prohibidos dispositivos electrónicos que representen un riesgo o distractor al alumno durante el juego.
m. En caso de tener observaciones, dirigirse en primera instancia a sus respectivos entrenadores; posteriormente a delegados o coordinadores, y directores atléticos.
n. Ayudar a que los alumnos comprendan la diferencia entre sus partidos y los de adultos o atletas profesionales.

C. Director Atlético, Visor y Entrenador (coordinador, responsable, asistente, médico)

1. Promover la Filosofía ASOMEX.
2. Mostrar liderazgo y responsabilidad profesional antes, durante y después del evento.
3. Ser ejemplo para sus alumnos en todo momento, con buena actitud digna de un educador.
4. Mantenerse informado acerca de las reglas ASOMEX, reglas de juego, métodos de enseñanza y modificaciones realizadas en la junta previa del evento.
5. Promover el espíritu deportivo, y fomentar el RESPETO a las destrezas del equipo oponente.
6. No desaprobar las decisiones arbítrales.
7. Evitar expresarse con palabras inapropiadas.
8. Promover que las reglas son acuerdos mutuos que nadie debe evadir o dejar de cumplir.

9. Ayudar a que los alumnos comprendan la diferencia entre sus partidos y los de adultos o profesionales.
10. Considerar las recomendaciones del Comité Organizador sobre el comportamiento de los alumnos.
11. Abstenerse de usar alcohol, tabaco, drogas y estimulantes, y de comportarse inapropiadamente.
12. Evitar la violencia en todas sus formas.

D. Árbitro

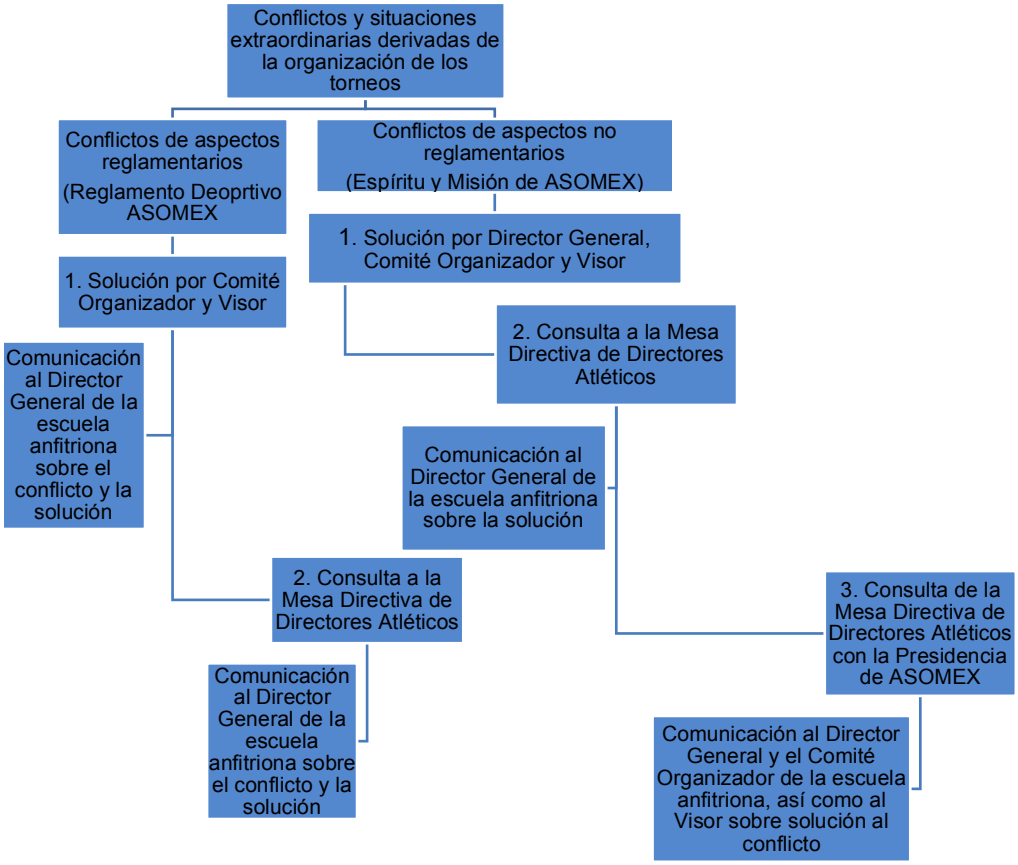
1. Adaptar y respetar las reglas al nivel de destreza de los jugadores en concordancia con la Misión.
2. Respetar el espíritu del juego para que los alumnos disfruten del juego sin interrupciones excesivas.
3. Elogiar a ambos equipos cada vez que lo amerite, ser objetivo y cortés.
4. Sancionar puntualmente las faltas al reglamento, promoviendo el espíritu deportivo y juego limpio.
5. Asegurarse que los jugadores comprendan sus decisiones al arbitrar una actividad formativa.
6. En caso necesario, reunirse el representante de árbitros al final de cada día de competencia, con los visores y el comité organizador para revisar los incidentes relevantes y sanciones correspondientes.
7. Entregar la cédula arbitral con un reporte de acontecimientos presenciados antes, durante y al final del partido.

VII – SOLUCIÓN DE CONFLICTOS

A. Procedimiento para la Solución de Conflictos

1. Las situaciones extraordinarias de carácter reglamentario (Reglamento Deportivo ASOMEX, y del Deporte) serán atendidas en primera instancia por el comité organizador en colaboración con los visores y/o directores atléticos presentes, y en caso necesario, se recurrirá a la Mesa Directiva de Directores Atléticos ASOMEX.
2. En situaciones extraordinarias que impliquen una interpretación y/o análisis desde el punto de vista del espíritu y la misión ASOMEX, el comité organizador recurrirá en primera instancia al Director General de la escuela anfitriona, y en segunda instancia, a la Mesa Directiva DA.

En ambos casos, se seguirá el procedimiento que a continuación se describe:



B. Comité de Honor y Justicia

Función

1. Integrado por los directores atléticos que asistan al evento.
2. Asistir cuando sea convocado por el comité organizador para resolver cualquier conflicto que se presente durante el torneo.
3. Hacer un análisis del problema y de los documentos y/o pruebas presentadas por los afectados para deliberar sobre el caso.
4. Escuchar a ambas partes para considerar sus puntos de vista.
5. Basado en el Reglamento Deportivo ASOMEX y en búsqueda de la verdad, tomar una decisión justa.
6. El comité organizador debe informar mediante el reporte del Comité de Honor y Justicia la decisión tomada, a entrenadores y/o coordinadores involucrados.

Procedimiento para Protesta (se busca cambiar el resultado del partido)

1. Debido a la inconformidad de un equipo por la aplicación del reglamento, la protesta debe informarse a la mesa de control durante el partido y, al concluir éste, debe ratificar la protesta por escrito teniendo como máximo una hora para presentarla al comité organizador y a un visor del evento, avalado por su director atlético.
2. Al presentar la protesta escrita en la cédula de juego, debe informarle al equipo involucrado al término del partido, de la existencia de la protesta y la situación a protestar.
3. Se reunirá el Comité de Honor y Justicia para deliberar y dar una solución al conflicto.
4. Posteriormente el comité organizador le hará llegar por escrito la resolución y fallo de la protesta a los directores atléticos y entrenadores o responsables de los equipos.

Procedimiento para Reporte (se busca la mejora del torneo)

1. El Director Atlético o entrenador responsable deberá llenar en una hoja el reporte u observación de las situaciones que considere se pueden modificar para el mejor desarrollo del torneo.
2. Anexar el reporte escrito a la hoja de anotación antes de terminar el encuentro o inmediatamente después de que finalice.
3. Puede hacer su reporte en la plataforma de deportes de Asomex en el área creada para ello

Procedimiento para la Aplicación y Seguimiento de Sanciones

Después de alguna protesta o irregularidad en la aplicación de las reglas y que el resultado de esto sea la suspensión de un entrenador, alumno, padre de familia o responsable de un equipo, se actuará de la siguiente manera para darle seguimiento:

1. Comunicar la sanción al Director Atlético del equipo infractor y éste verá que se cumpla.
2. Si la sanción abarca más juegos de lo que le restan al equipo en el presente torneo, la sanción se aplica en el siguiente evento ASOMEX en que participe el involucrado, independientemente del deporte o categoría en que fue sancionado.
3. El comité organizador debe de enviar esta sanción al Presidente de la Mesa Directiva de Directores Atléticos para que éste, a su vez, investigue con la escuela sancionada en donde será la próxima participación del infractor, y ver que se cumpla con la sanción completa; además la debe enviar al Visor, Director General y Director Atlético de la escuela involucrada. Esto se debe realizar a más tardar al término de la jornada diaria.

VIII – TABULADOR DE SANCIONES

A. Alumno/Jugador

SANCIONES PARA ALUMNO/JUGADOR	
Comportamiento	**Sanción**
Mal comportamiento con el público	1-2 juegos
Intento de agresión física a un contrario, a un compañero o al público	1-2 juegos
Agredir verbalmente a un contrario, a un compañero o al público	1-2 juegos
Agredir físicamente a un contrario, a un compañero o al público	2-4 juegos
Contestar la agresión física a un contrario, compañero o al público	2-4 juegos
Agredir y/o reclamar verbalmente al árbitro o juez	2-4 juegos
Intento de agresión al árbitro o juez o reincidir fuera de la cancha	2-4 juegos
Agredir físicamente al árbitro o juez	4 juegos o más
Participar en una riña se sanciona severamente, según reporte del árbitro	Sanción del Comité de Honor y Justicia
Dañar instalaciones utilizadas por el comité organizador	Reparación del daño y suspensión 2 partidos
Vandalismo	Reparación del daño y de 1 a 2 años de expulsión
Falsificación de datos	Suspensión 2 años
Indisciplina derivada de su estancia en el hotel	Reporte o suspensión del evento y/o eventos ASOMEX futuros (puede ser factor para perder el premio al Espíritu Deportivo)

Nota 1: Las sanciones se aplican durante el torneo o en torneos posteriores en cualquier disciplina, publicándose en la plataforma de DA. Nota 2: Los alumnos suspendidos o expulsados pueden permanecer en la banca si el árbitro lo permite. En caso de abandonar la banca deberán ser acompañados por un miembro del staff al que pertenece. **El comité organizador, visores, y Comisión de Honor y Justicia determinarán la sanción específica, enviando un reporte a la mesa directiva y al director atlético de la escuela del jugador infractor, asentando el tipo de comportamiento y la sanción a la que se hará acreedor.**

B. Padre de Familia o Espectador

SANCIONES PARA PADRE DE FAMILIA O ESPECTADOR	
Comportamiento	**Sanción**
Falta de respeto a las reglamentaciones internas de las instalaciones y personal de la sede del evento	Desde amonestación hasta suspensión del evento
Insultar o reclamar decisiones arbitrales o de entrenadores	1-2 juegos
Agresión verbal	1-2 juegos
Intento de agresión física	1-2 juegos
Agresión física	2-4 juegos
Participar en una riña se sancionará severamente, según reporte del árbitro	Sanción del Comité de Honor y Justicia
Dañar instalaciones utilizadas por el comité organizador	Reparación del daño y suspensión 2 partidos
Vandalismo	Reparación del daño y de 1 a 2 años de expulsión
Indisciplina de padres de familia derivada de su estancia en el hotel	Reporte o suspensión del evento y/o eventos ASOMEX futuros (puede ser factor para perder el premio al Espíritu Deportivo)
Nota1: Todas las sanciones podrán ser aplicables durante el torneo o en torneos posteriores. Nota 2: De estar involucrado el padre y/o madre del jugador, la sanción se aplicará al padre infractor y jugador. Nota 3: La expulsión y/o suspensión de un padre de familia o público en general, le prohibirá permanecer en el recinto deportivo durante la realización del partido. **El comité organizador, visores y comisión de Honor y Justicia será quien determine la sanción específica, enviando un reporte a la mesa directiva y al director atlético de la escuela del espectador, asentando el tipo de comportamiento y la sanción a la que se hará acreedor.**	

C. Director Atlético y Entrenador

SANCIONES PARA DIRECTOR ATLÉTICO Y ENTRENADOR (coordinador, responsable, asistente, médico)		
Comportamiento	**Sanción**	**Acción Durante el Partido**
Desaprobación de decisiones arbitrales (determinado por el árbitro)	Expulsión en ese juego	Permanece dentro del recinto sin poder ver el juego
Falta de respeto al público, a jugadores de los dos equipos, visor y árbitros	1-2 juegos	Expulsión y permanece dentro del recinto sin participar en el juego
Intento de agresión física	1-2 juegos	Expulsión y sale del recinto
Agredir verbalmente	1-2 juegos	Expulsión y permanecer fuera del recinto dentro del campus
Agredir físicamente	2-4 juegos	Expulsión y sale del campus

Contestar la agresión física	2-4 juegos	Expulsión y sale del campus
Participar en una riña se sancionará severamente, según reporte del árbitro	Sanción del Comité Organizador	Expulsión y sale del campus
Dañar instalaciones utilizadas por el comité organizador	Reparación del daño y suspensión 2 partidos	Expulsión y sale del campus
Vandalismo	Reparación del daño y expulsión de 1 a 2 años	Expulsión y sale del campus
No acatar una decisión disciplinaria del Comité de Honor y Justicia	Podrá resultar hasta en suspensión del próximo ciclo escolar	Expulsión y sale del campus
Falta de conocimiento y/o incumplimiento del reglamento	1-Leve: Recomendar al entrenador cumplir el reglamento y acuerdos de la junta previa. 2-Grave: Comité organizador envía reporte a la mesa directiva de Directores Atléticos y al Director Atlético del entrenador infractor, asentando el tipo de conducta inadecuada.	1-Permanece en recinto condicionado al cumplimiento del reglamento 2-Expulsión y sale del campus
Falsificación de datos	Suspensión 2 años	El partido continúa y se lleva a cabo una investigación por el comité de Honor y Justicia, dando a conocer la consecuencia
Indisciplina derivada de su estancia en el hotel	Reporte o suspensión del evento y/o eventos ASOMEX futuros (puede ser factor para perder el premio al Espíritu Deportivo)	Sugerencia: Sanción del Comité de Honor y Justicia
Nota: La expulsión y/o suspensión del entrenador no le permitirá permanecer en el recinto deportivo durante el partido.		

IX. BASES DE TORNEOS ASOMEX

A. Bases Generales

1. Sólo árbitros capacitados con experiencia y registrados en federaciones estatales, nacionales e internacionales podrán participar en torneos ASOMEX. En caso necesario, la escuela sede puede solicitar cooperación financiera de escuelas participantes para cubrir los costos de un arbitraje adecuado.
2. Los equipos serán sembrados de acuerdo a los resultados del torneo anterior. Se aplicará el sistema serpentín que se incluye en este reglamento.
3. La escuela anfitriona tiene el derecho de jugar el primer partido después de la ceremonia de inauguración; si tiene 2 equipos participantes, tienen el derecho de jugar los primeros partidos.
4. El horario de los primeros juegos después de la inauguración será ajustado a las necesidades de la escuela sede.
5. En caso de que le corresponda descanso en la jornada 1, se iniciará el torneo con la jornada 2 y la jornada 1 pasará al final de la ronda eliminatoria. Este ajuste únicamente se realizará en el grupo correspondiente al equipo anfitrión.
6. Excepto para el juego inaugural, el orden de los juegos y jornadas contemplado en este reglamento no podrá ser modificado por ninguna razón.
7. En caso de fuerza mayor, el comité organizador tiene la facultad de ajustar los juegos necesarios sin afectar la jornada correspondiente.

B. Sistema de Competencia

Basquetbol, Voleibol y Fútbol Soccer (No aplica en categoría infantil en deportes de conjunto)

1. Sistema de competencia a seguir aprobado por los Directores Generales; prohibido tener acuerdos entre entrenadores que impidan su realización.
2. Cada colegio tendrá garantizado un mínimo de 4 partidos y en caso de contar con subsede, al menos un partido debe programarse en la sede principal.
3. Todos los partidos deben llevarse a efecto; sólo por causa de fuerza mayor (condiciones climatológicas, seguridad, etc.) no podrán realizarse. El comité organizador tomará la resolución en cuanto a los juegos suspendidos.
4. Los partidos perdidos por default tendrán como resultado final:
   a. Basquetbol 0-20
   b. Fútbol Soccer 0-2
   c. Voleibol 0-25 0-25
5. Los equipos serán colocados de acuerdo a los resultados del torneo anterior.
6. Si un equipo del torneo anterior no asiste, los lugares se recorren en forma ascendente.
7. Los equipos que no participaron el año anterior serán colocados por fecha y hora de registro.

4 - 7 EQUIPOS
Grupo Único
1º
2º
3º
4º
5º
6º
7º

8 - 11 EQUIPOS	
Grupo “A”	Grupo “B”
1º	2º
4º	3º
5º	6º
8º	7º
9º	10º
	11º

12 - 15 EQUIPOS		
Grupo “A”	Grupo “B”	Grupo “C”
1°	2°	3°
6°	5°	4°
7°	8°	9°
12°	11°	10°
13°	14°	15°

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

8. Sistema de Clasificación por Cociente

Para casos en que se forman 3 o más grupos, cuando participan de 13, 14, 17 equipos, y para clasificar su participación en la siguiente etapa, se aplica el siguiente criterio:

a. Cada equipo se clasificará de acuerdo al lugar obtenido en su grupo con sus iguales de los otros dos grupos, de manera que se defina al mejor, al segundo mejor, al tercero mejor y hasta al cuarto mejor de cada lugar obtenido. Es decir, se clasificará por separado a los 3 o 4 primeros lugares; a los 3 o 4 segundos; a los 3 o 4 terceros; a los 3 o 4 cuartos; y, en su caso, a los 3 o 4 quintos lugares de grupo.
b. Para dicha clasificación, se divide el número de puntos obtenidos entre el número de juegos jugados.
c. El cociente obtenido de dicha operación permitirá ordenar a los equipos para programar los juegos de la siguiente etapa de acuerdo al sistema de competencia correspondiente, quedando como mejor clasificado quien obtenga el cociente más alto, como segundo clasificado el siguiente en el cociente, como tercer clasificado y hasta como cuarto clasificado el que obtenga el cociente más bajo.
d. Este sistema es independiente del criterio de desempate entre 2 o más equipos en cada grupo.

9. Empate Horizontal

Si el cociente es el mismo, el desempate entre equipos de diferente grupo será como sigue y el resultado obtenido será inapelable.

a. Goles en contra
b. Diferencia de goles
c. Una tanda de 3 penales, en caso de ser 3 o más equipos involucrados se seguirá una serie de penales descrita en el último criterio de desempate de 3 equipos. Tiempos extra de 5 minutos, en caso de 3 o más equipos involucrados.
d. En caso de dobles jornadas, deberán ser programadas en los primeros días de competencia.
e. Si participan más de 16 equipos, el comité organizador y visores resolverán lo conveniente.

C. Jornadas y Juegos

De acuerdo al número de equipos participantes, se utilizarán los siguientes esquemas que deben respetarse en el orden establecido para cada jornada, excepto en los casos contemplados por este reglamento para el juego inaugural.

4 Equipos: Round Robin					
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3	
I	1 vs 2	III	3 vs 1	V	1 vs 4
II	3 vs 4	IV	4 vs 2	VI	2 vs 3
3° vs 4º lugar (3º lugar) 1° vs 2º lugar (Campeonato)					

5 Equipos: Round Robin									
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3		Jornada 4		Jornada 5	
	1		2		3		4		5
I	2 vs 5	III	3 vs 1	V	4 vs 2	VII	5 vs 3	IX	1 vs 4
II	3 vs 4	IV	4 vs 5	VI	5 vs 1	VIII	1 vs 2	X	2 vs 3
3° vs 4º lugar (3º lugar) 1° vs 2º lugar (Campeonato)									

6 Equipos: Round Robin									
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3		Jornada 4		Jornada 5	
I	1 vs 6	IV	5 vs 1	VII	1 vs 4	X	3 vs 1	XIII	1 vs 2
II	2 vs 5	V	6 vs 4	VIII	5 vs 3	XI	4 vs 2	XIV	3 vs 6
III	3 vs 4	VI	2 vs 3	IX	6 vs 2	XII	5 vs 6	XV	4 vs 5
5° vs 6° lugar (5° lugar) 3° vs 4º lugar (3º lugar) 1° vs 2º lugar (Campeonato)									

7 Equipos: Round Robin													
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3		Jornada 4		Jornada 5		Jornada 6		Jornada 7	
	1		2		3		4		5		6		7
I	2 vs 7	IV	3 vs 1	VII	4 vs 2	X	5 vs 3	XIII	6 vs 4	XVI	7 vs 5	XIX	1 vs 6
II	3 vs 6	V	4 vs 7	VIII	5 vs 1	XI	6 vs 2	XIV	7 vs 3	XVII	1 vs 4	XX	2 vs 5
III	4 vs 5	VI	5 vs 6	IX	6 vs 7	XII	7 vs 1	XV	1 vs 2	XVIII	2 vs 3	XXI	3 vs 4
Se jugará la final entre 1º y 2º lugar. El resto de los equipos ocupará lugar en base a las estadísticas. Todos los juegos serán respetando los tiempos de la doble jornada, incluyendo la final.													

8 Equipos: Se forman 2 grupos de 4					
Grupo A = 1, 2, 3, 4					
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3	
I	1 vs 4	III	3 vs 1	V	1 vs 2
II	2 vs 3	IV	4 vs 2	VI	3 vs 4

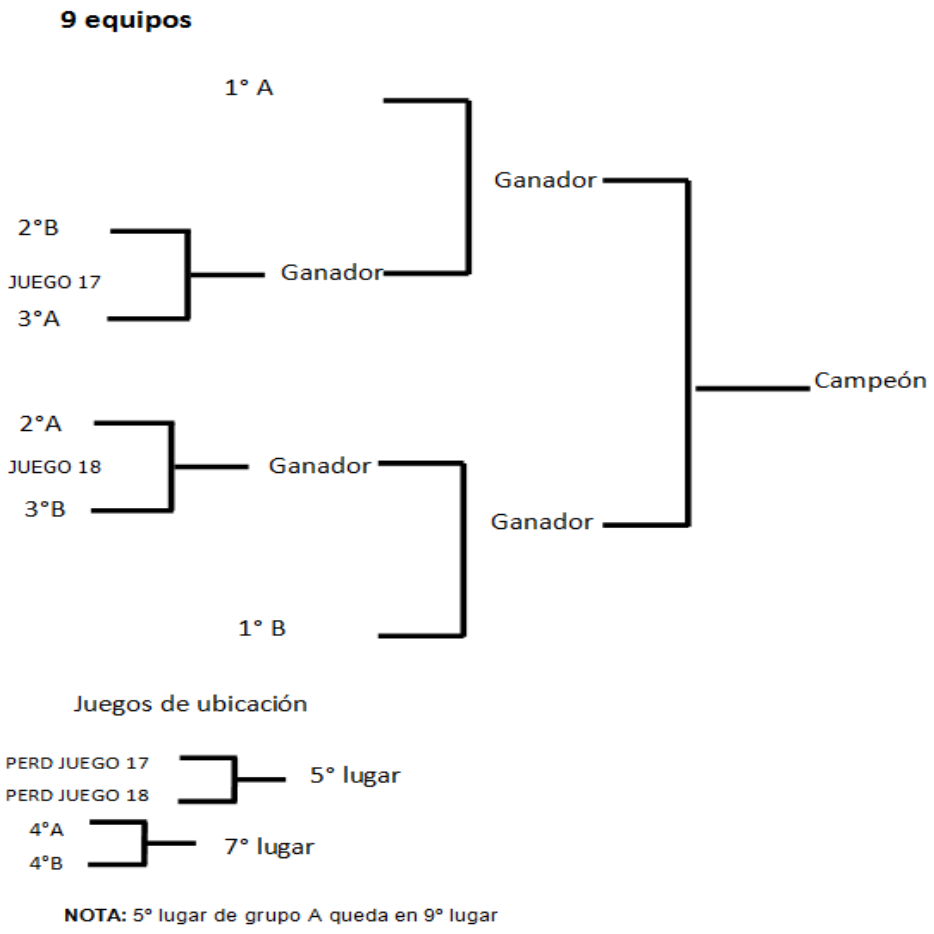
Grupo B = 5, 6, 7, 8					
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3	
I	5 vs 8	III	7 vs 5	V	5 vs 6
II	6 vs 7	IV	8 vs 6	VI	7 vs 8
Segunda Ronda 1º del A y 1º del B BYE 2º del B vs 3º del A (JUEGO 13) 2º del A vs 3º del B (JUEGO 14)					
Ronda de Semifinales (Ganadores de juegos 13-14 deberán tener al menos 3hrs de descanso) 1º del A vs Ganador de JUEGO 13 1º del B vs Ganador de JUEGO 14					
Ronda de Finales Perdedor JUEGO 13 vs perdedor JUEGO 14: 5º y 6º lugar 4º del A vs 4º del B: 7º y 8º lugar					
Perdedores de semifinales: 3º lugar Ganadores de semifinales: Campeonato					

9 Equipos: Se forman 2 grupos, uno de 4 y otro de 5									
Grupo A = 1, 2, 3, 4, 5									
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3		Jornada 4		Jornada 5	
	1		2		3		4		5
I	2 vs 5	III	3 vs 1	V	4 vs 2	VII	5 vs 3	IX	1 vs 4
II	3 vs 4	IV	4 vs 5	VI	5 vs 1	VIII	1 vs 2	X	2 vs 3

Grupo B = 6, 7, 8, 9					
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3	
I	6 vs 9	III	8 vs 6	V	6 vs 7
II	7 vs 8	IV	9 vs 7	VI	8 vs 9

Segunda Ronda 1º del A y 1º del B BYE 2º del B vs 3º del A (JUEGO 17) 2º del A vs 3º del B (JUEGO 18)
Ronda de Semifinales: (ganadores de juegos 17-18 deberán tener al menos 3hrs de descanso) 1º del A vs ganador de JUEGO 17 1º del B vs ganador de JUEGO 18
Ronda de Finales Perdedor JUEGO 17 vs perdedor JUEGO 18: 5º y 6º lugar 4º del A vs 4º del B: 7º y 8º lugar Según rankeo por 7º lugar (7º vs 8º) y el 9º termina en ese lugar
Perdedores de semifinales: 3º lugar Ganadores de semifinales: Campeonato

Se anexa gráfica de rankeo con las llaves de enfrentamientos para mayor comprensión:



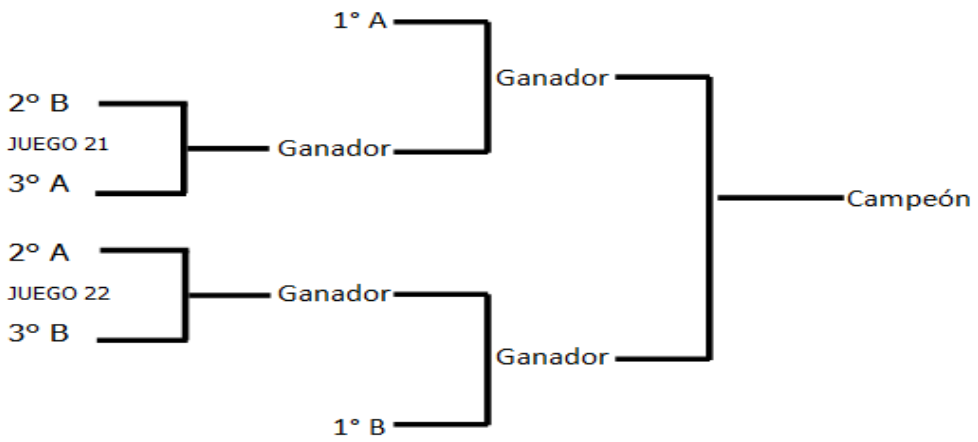
10 Equipos: Se forman 2 grupos de 5									
Grupo A = 1, 2, 3, 4, 5									
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3		Jornada 4		Jornada 5	
	1		2		3		4		5
I	2 vs 5	III	3 vs 1	V	4 vs 2	VII	5 vs 3	IX	1 vs 4
II	3 vs 4	IV	4 vs 5	VI	5 vs 1	VIII	1 vs 2	X	2 vs 3

Grupo B = 6, 7, 8, 9, 10									
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3		Jornada 4		Jornada 5	
	6		7		8		9		10
I	7 vs 10	III	8 vs 6	V	9 vs 7	VII	10 vs 8	IX	6 vs 9
II	8 vs 9	IV	9 vs 10	VI	10 vs 6	VIII	6 vs 7	X	7 vs 8

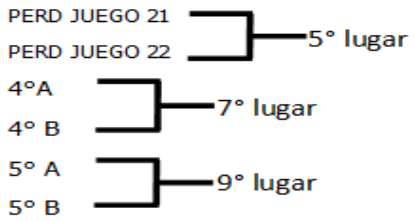
Segunda Ronda 1º del A y 1º del B BYE 2º del B vs 3º del A (JUEGO 21) 2º del A vs 3º del B (JUEGO 22)
Ronda de Semifinales (ganadores de juegos 21-22 deberán tener al menos 3hrs de descanso) 1º del A vs ganador de JUEGO 21 1º del B vs ganador de JUEGO 22
Ronda de Finales Perdedor JUEGO 21 vs perdedor JUEGO 22: 5º y 6º lugar 4º del A vs 4º del B: 7º y 8º lugar 5° del A vs 5° del B: 9º y 10º lugar
Perdedores de semifinales: 3º lugar Ganadores de semifinales: Campeonato

Se anexa gráfica de rankeo con las llaves de enfrentamientos para mayor comprensión:

10 equipos



Juegos de ubicación

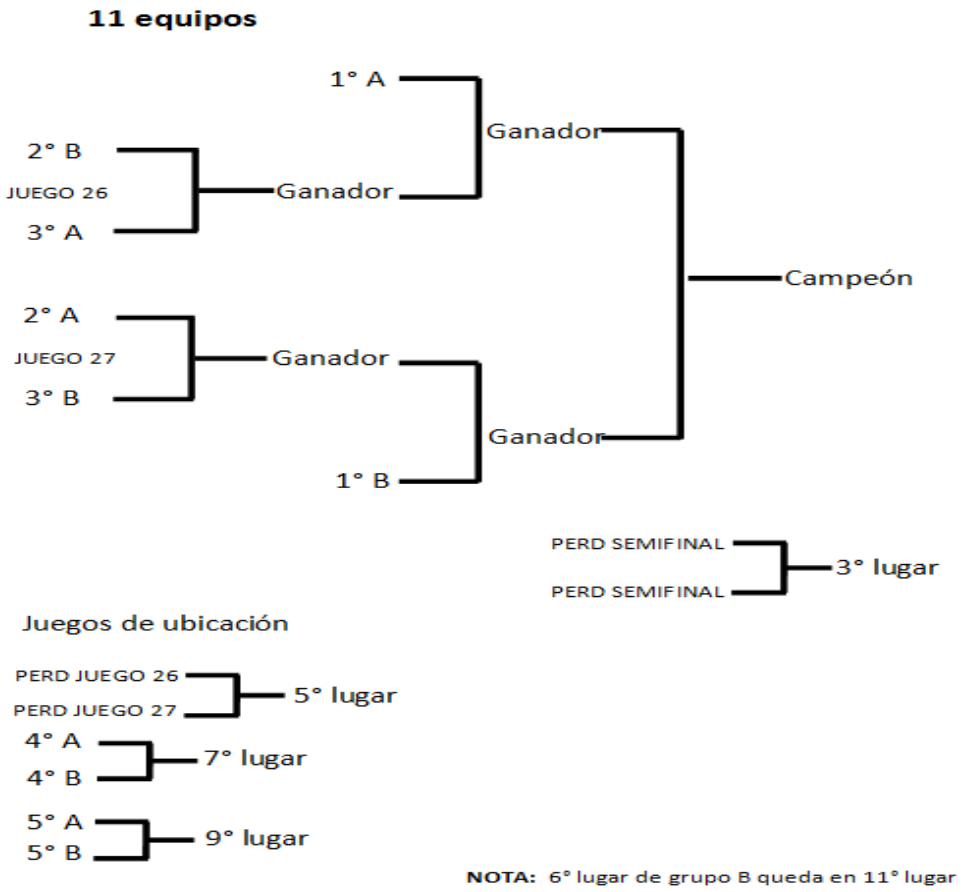


11 Equipos: Se forman 2 grupos, uno de 5 y otro de 6									
Grupo A = 1, 2, 3, 4, 5									
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3		Jornada 4		Jornada 5	
	1		2		3		4		5
I	2 vs 5	III	3 vs 1	V	4 vs 2	VII	5 vs 3	IX	1 vs 4
II	3 vs 4	IV	4 vs 5	VI	5 vs 1	VIII	1 vs 2	X	2 vs 3

Grupo B = 6, 7, 8, 9, 10, 11									
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3		Jornada 4		Jornada 5	
I	6 vs 11	IV	10 vs 6	VII	6 vs 9	X	8 vs 6	XIII	6 vs 7
II	7 vs 10	V	11 vs 9	VIII	10 vs 8	XI	9 vs 7	XIV	8 vs 11
III	8 vs 9	VI	7 vs 8	IX	11 vs 7	XII	10 vs 11	XV	9 vs 10

Segunda Ronda 1º del A y 1º del B BYE 2º del B vs 3º del A (JUEGO 26) 2º del A vs 3º del B (JUEGO 27)
Ronda de Semifinales: (ganadores de juegos 26-27 deberán tener al menos 3hrs de descanso) 1º del A vs ganador de JUEGO 26 1º del B vs ganador de JUEGO 27
Ronda de Finales 4º del A vs 4º del B: 7º y 8º lugar Se hace rankeo y se juega por 9º lugar (9º vs 10º) y 11º termina en ese lugar
Perdedores de semifinales: 3º lugar Ganadores de semifinales: Campeonato

Se anexa gráfica de rankeo con las llaves de enfrentamientos para mayor comprensión:



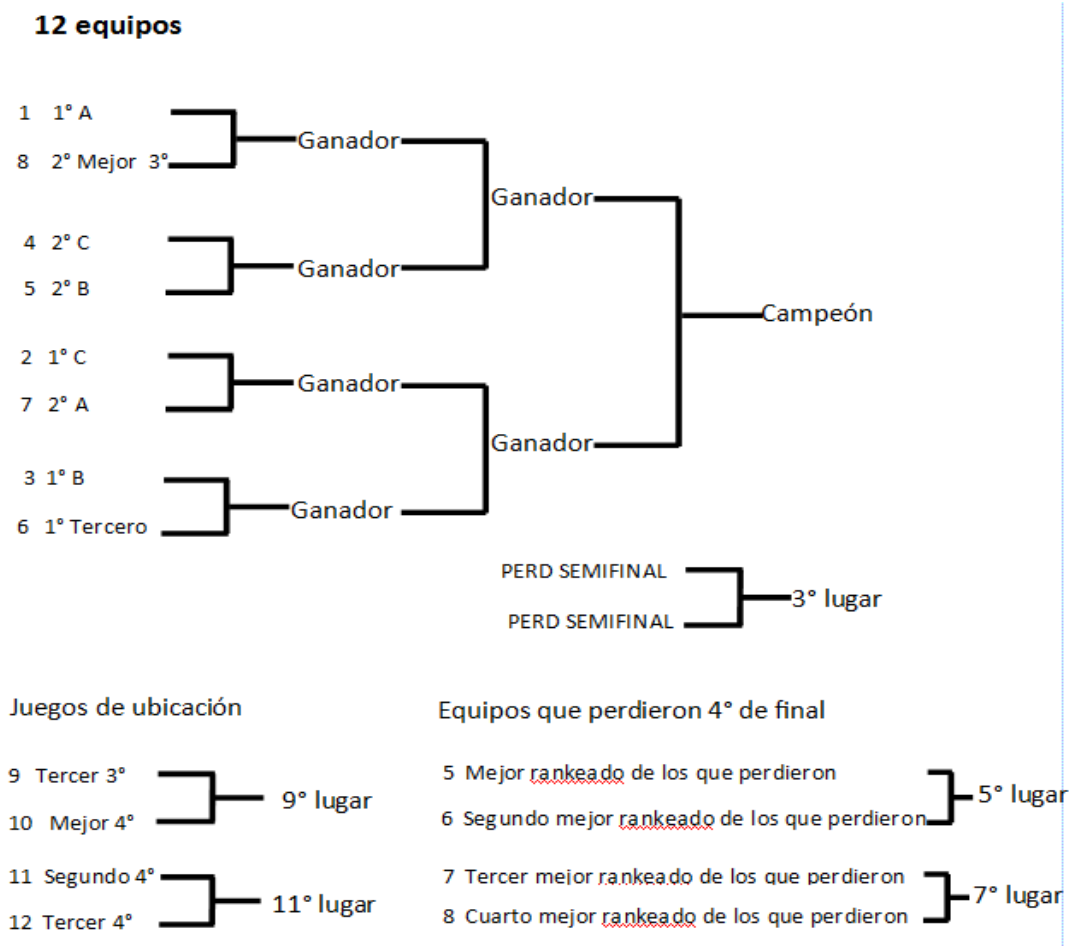
12 Equipos: Se forman 3 grupos de 4					
Grupo A = 1, 2, 3, 4					
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3	
I	1 vs 4	III	3 vs 1	V	1 vs 2
II	2 vs 3	IV	4 vs 2	VI	3 vs 4

Grupo B = 5, 6, 7, 8					
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3	
I	5 vs 8	III	7 vs 5	V	5 vs 6
II	6 vs 7	IV	8 vs 6	VI	7 vs 8

Grupo C = 9, 10, 11, 12					
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3	
I	9 vs 12	III	11 vs 9	V	9 vs 10
II	10 vs11	IV	12 vs 10	VI	11 vs12

Segunda Ronda Califican 1º y 2º lugar de cada grupo y los dos mejores 3eros lugares
Cuartos de Final 1º A vs SEGUNDO 3º Juego 19 2º C vs 2º B Juego 20 1º C vs 2º A Juego 21 1º B vs MEJOR 3º Juego 22
Ronda de Semifinales Ganador de JUEGO 19 vs ganador de JUEGO 20 Ganador de JUEGO 21 vs ganador de JUEGO 22
Posterior a los cuartos de final se hace un nuevo ranking para obtener el 5° y 7°
Se juega por 5º lugar Mejor rankeado de los que perdieron contra 2º mejor rankeado de los que perdieron
Se juega por 7º lugar 3er mejor rankeado de los que perdieron contra 4º mejor rankeado de los que perdieron
TERCER 3º vs PRIMER 4º: 9º y 10º lugar SEGUNDO 4º vs TERCER 4º: 11º y 12º lugar Hacer rankeo del 9º al 12º y enfrentar por 9º (9º vs 10º) y por 11º a (11º y 12º)
Perdedores de semifinales: 3º lugar Ganadores de semifinales: Campeonato
Rankeo para definir lugares finales Se hace una lista en orden utilizando los siguientes criterios: 1.- Goles en contra/Puntos en contra 2.- Diferencia de goles/Diferencia de puntos 3.- Penales/Tiempos extra

Se anexa gráfica de rankeo con las llaves de enfrentamientos para mayor comprensión:



13 Equipos: Se forman 3 grupos, 1 de 5 y 2 de 4									
Grupo A = 1, 2, 3, 4, 5									
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3		Jornada 4		Jornada 5	
	1		2		3		4		5
I	2 vs 5	III	3 vs 1	V	4 vs 2	VII	5 vs 3	IX	1 vs 4
II	3 vs 4	IV	4 vs 5	VI	5 vs 1	VIII	1 vs 2	X	2 vs 3

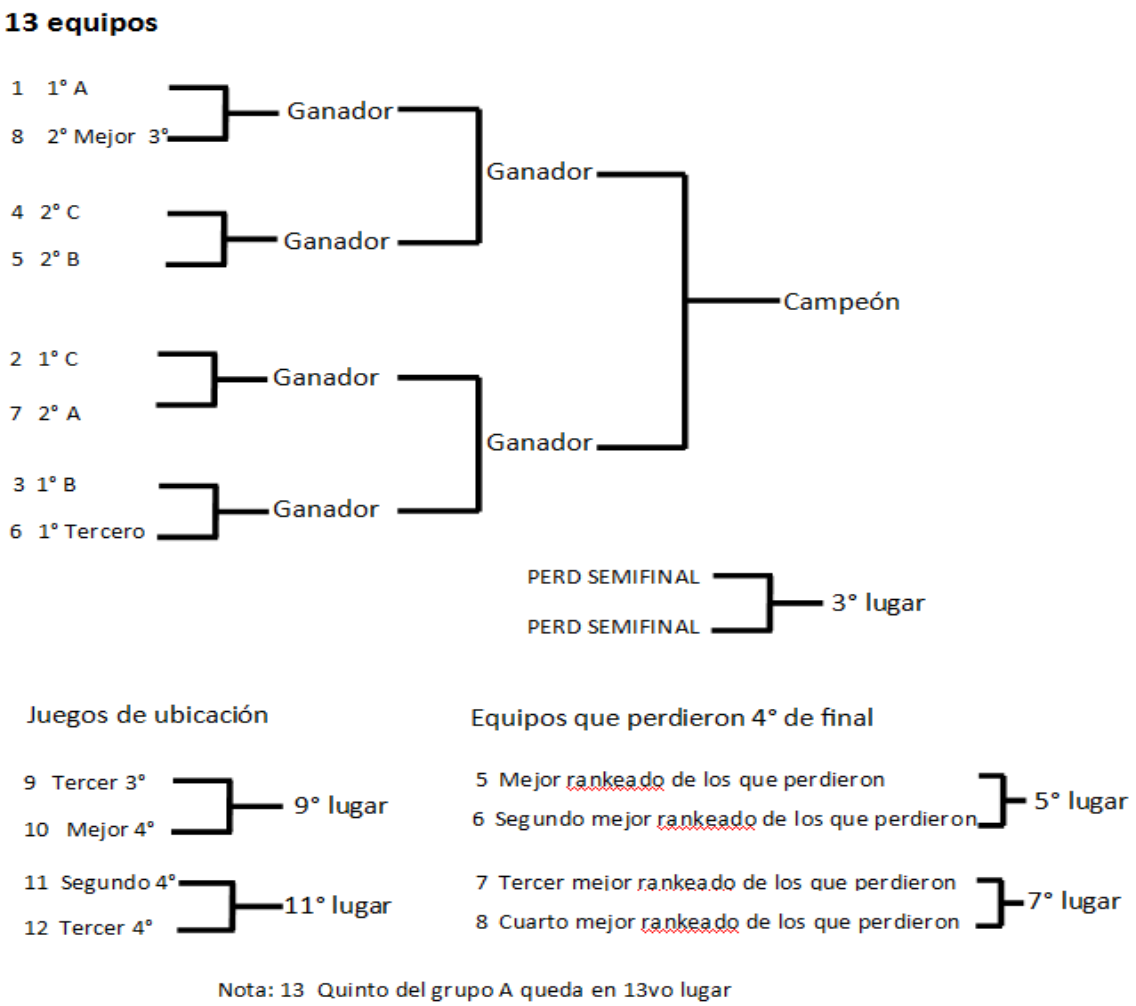
Grupo B = 6, 7, 8, 9					
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3	
I	6 vs 9	III	6 vs 8	V	6 vs 7
II	7 vs 8	IV	9 vs 7	VI	8 vs 9

Grupo C = 10, 11, 12, 13					
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3	
I	10 vs 13	III	10 vs 12	V	10 vs 11
II	11 vs 12	IV	13 vs 11	VI	12 vs 13

Segunda Ronda Califican 1º y 2º lugar de cada grupo y los dos mejores 3eros lugares
Cuartos de Final 1º A vs SEGUNDO 3º Juego 23 2º C vs 2º B Juego 24 1º C vs 2º A Juego 25

1º B vs PRIMER 3º Juego 26
Ronda de Semifinales Ganador de JUEGO 23 vs ganador de JUEGO 24 Ganador de JUEGO 25 vs ganador de JUEGO 26
TERCER 3º vs PRIMER 4º: 9º y 10º lugar SEGUNDO 4º vs TERCER 4º: 11º y 12º lugar Hacer Rankeo del 9º al 13º y enfrentar por 9º (9º vs 10º) y por 11º a (11º y 12º) y el 13º termina en ese lugar
Perdedores de semifinales: 3º lugar Ganadores de semifinales: Campeonato
Rankeo para definir lugares finales Se hace una lista en orden utilizando los siguientes criterios: 1.- Sistema de cociente 2.- Goles en contra/Puntos en contra 3.- Diferencia de goles/Diferencia de puntos 4.- Penales/Tiempos extras

Se anexa gráfica de rankeo con las llaves de enfrentamientos para mayor comprensión:



14 Equipos: Se forman 3 grupos, 2 de 5 y 1 de 4									
Grupo A = 1, 2, 3, 4, 5									
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3		Jornada 4		Jornada 5	
	1		2		3		4		5
I	2 vs 5	III	3 vs 1	V	4 vs 2	VII	5 vs 3	IX	1 vs 4
II	3 vs 4	IV	4 vs 5	VI	5 vs 1	VIII	1 vs 2	X	2 vs 3

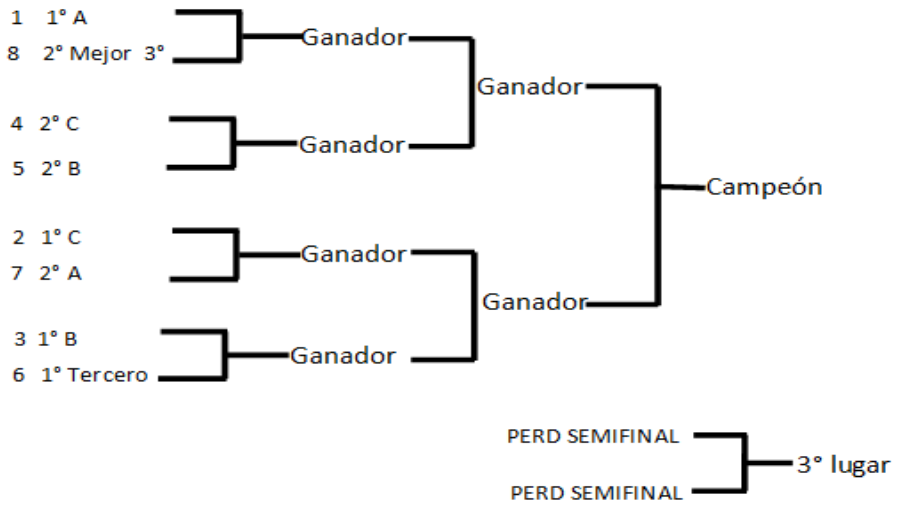
Grupo B = 6, 7, 8, 9, 10									
Jornada1		Jornada 2		Jornada 3		Jornada 4		Jornada 5	
	6		7		8		9		10
I	7 vs 10	III	8 vs 6	V	9 vs 7	VII	10 vs 8	IX	6 vs 9
II	8 vs 9	IV	9 vs 10	VI	10 vs 6	VIII	6 vs 7	X	7 vs 8

Grupo C = 11, 12, 13, 14					
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3	
I	11 vs 14	III	11 vs 13	V	11 vs 12
II	12 vs 13	IV	14 vs 12	VI	13 vs 14

Segunda Ronda Califican 1º y 2º lugar de cada grupo y los dos mejores 3eros lugares
Cuartos de Final 1º A vs SEGUNDO 3º Juego 27 2º C vs 2º B Juego 28 1º C vs 2º A Juego 29 1º B vs PRIMER 3º Juego 30
Ronda de Semifinales Ganador de JUEGO 27 vs ganador de JUEGO 28 Ganador de JUEGO 29 vs ganador de JUEGO 30
TERCER 3º vs PRIMER 4º: 9º y 10º lugar SEGUNDO 4º vs TERCER 4º: 11º y 12º lugar 5º A vs 5º B: 13º y 14º lugar Hacer rankeo del 9º al 14º y enfrentar por 9º (9º vs 10º) y por 11º a (11º y 12º) y por 13º (13º y 14º)
Perdedores de semifinales: 3º lugar Ganadores de semifinales: Campeonato
Rankeo Se hace una lista en orden utilizando los siguientes criterios: 1.- Sistema de cociente 2.- Goles en contra/Puntos en contra 3.- Diferencia de goles/Diferencia de puntos 4.- Penales/Tiempos extras

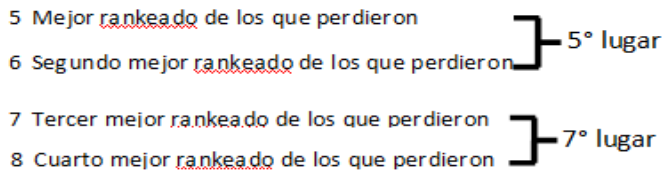
Se anexa gráfica de rankeo con las llaves de enfrentamientos para mayor comprensión:

14 equipos



Juegos de ubicación

Equipos que perdieron 4° de final



15 Equipos: Se forman 3 grupos de 5									
Grupo A = 1, 2, 3, 4, 5									
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3		Jornada 4		Jornada 5	
	1		2		3		4		5
I	2 vs 5	III	3 vs 1	V	4 vs 2	VII	5 vs 3	IX	1 vs 4
II	3 vs 4	IV	4 vs 5	VI	5 vs 1	VIII	1 vs 2	X	2 vs 3

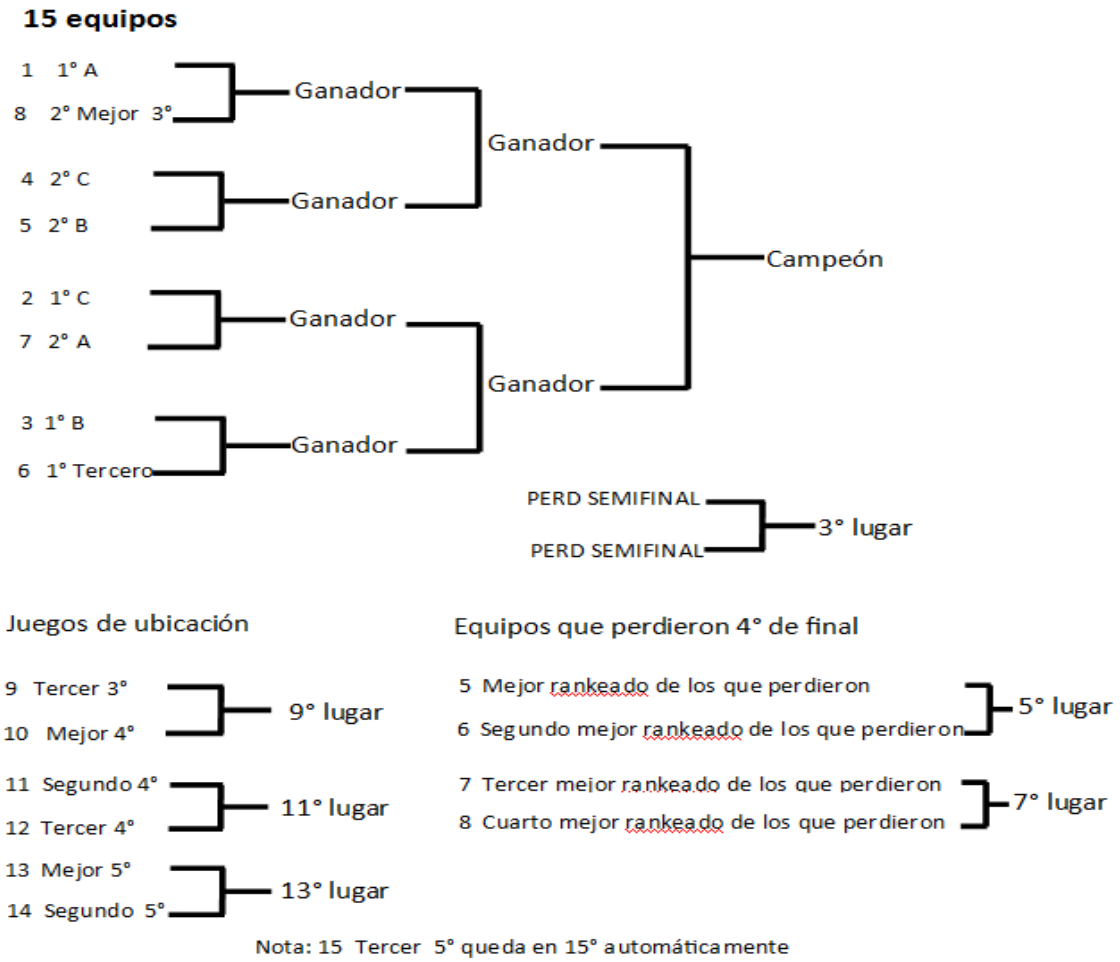
Grupo B = 6, 7, 8, 9, 10									
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3		Jornada 4		Jornada 5	
	6		7		8		9		10
I	7 vs 10	III	8 vs 6	V	9 vs 7	VII	10 vs 8	IX	6 vs 9
II	8 vs 9	IV	9 vs 10	VI	10 vs 6	VIII	6 vs 7	X	7 vs 8

Grupo C = 11, 12, 13, 14, 15									
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3		Jornada 4		Jornada 5	
	11		12		13		14		15
I	12 vs 15	III	13 vs 11	V	14 vs 12	VII	15 vs 13	IX	11 vs 14
II	13 vs 14	IV	14 vs 15	VI	15 vs 11	VIII	11 vs 12	X	12 vs 13

Segunda Ronda Califican 1º y 2º lugar de cada grupo y los dos mejores 3eros lugares
Cuartos de Final 1º A vs SEGUNDO 3º Juego 31

1º B vs PRIMER 3º Juego 32 1º C vs 2º A Juego 33 2º C vs 2º B Juego 34
Ronda de Semifinales Ganador de JUEGO 31 vs ganador de JUEGO 34 Ganador de JUEGO 32 vs ganador de JUEGO 33
TERCER 3º vs PRIMER 4º: 9º y 10º lugar SEGUNDO 4º vs TERCER 4º: 11º y 12º lugar PRIMER 5º vs SEGUNDO 5º: 13º y 14º lugar Hacer rankeo del 9º al 15º y enfrentar por 9º (9º vs 10º) y por 11 a (11º y 12º) y por 13º (13º y 14º) 15º termina en ese lugar
Perdedores de semifinales: 3º lugar Ganadores de semifinales: Campeonato
Rankeo para posiciones finales Se hace una lista en orden utilizando los siguientes criterios: 1.- Goles en contra/Puntos en contra 2.- Diferencia de goles/Diferencia de puntos 3.- Penales/Tiempos extras

Se anexa gráfica de rankeo con las llaves de enfrentamientos para mayor comprensión:



16 Equipos: Se forman 4 grupos de 4 equipos					
Grupo A = 1, 2, 3, 4					
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3	
I	1 vs 4	III	1 vs 3	V	1 vs 2
II	2 vs 3	IV	4 vs 2	VI	3 vs 4

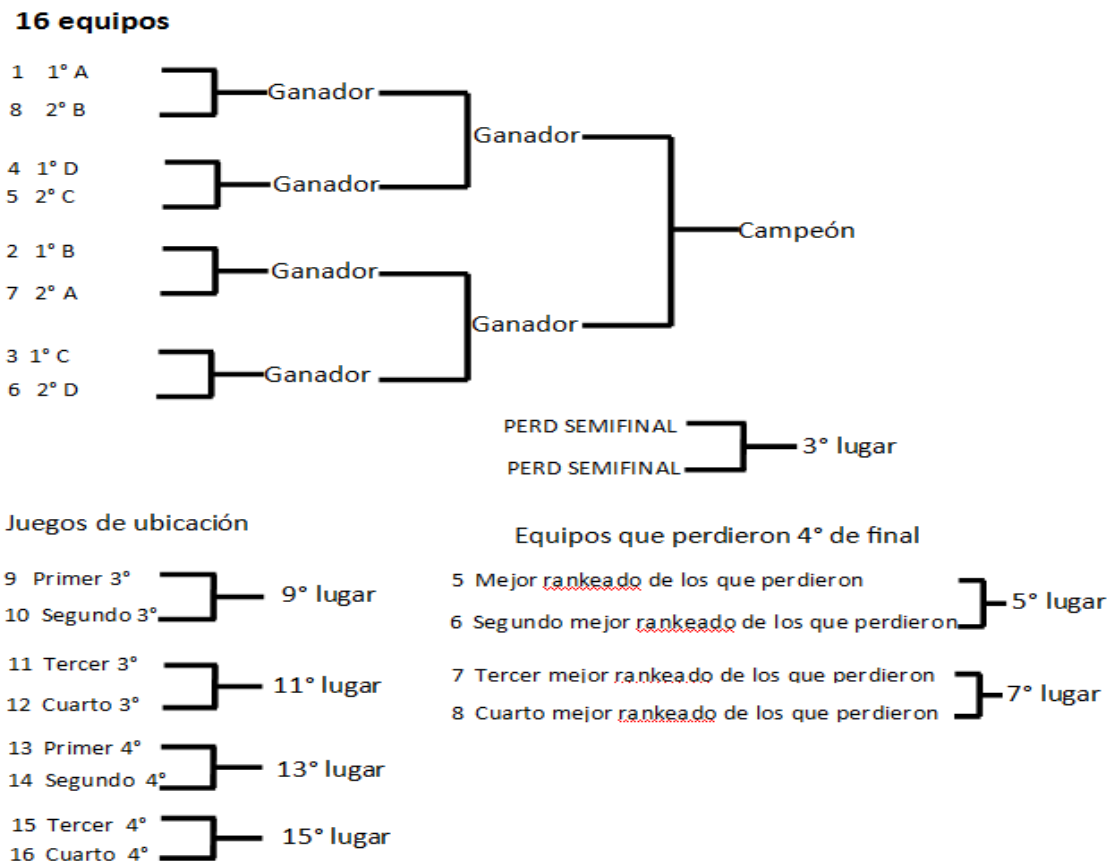
Grupo B = 5, 6, 7, 8					
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3	
I	5 vs 8	III	5 vs 7	V	5 vs 6
II	6 vs 7	IV	8 vs 6	VI	7 vs 8

Grupo C = 9, 10, 11, 12					
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3	
I	9 vs 12	III	9 vs 11	V	9 vs 10
II	10 vs 11	IV	12 vs 10	VI	11 vs 12

Grupo D = 13, 14, 15, 16					
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3	
I	13 vs 16	III	13 vs 15	V	13 vs 14
II	14 vs 15	IV	16 vs 14	VI	15 vs 16

Segunda Ronda (cuartos de final) Califican los dos 1º lugares de cada grupo. 1º A vs 2º B Juego 25 1º D vs 2º C Juego 26 1º B vs 2º A Juego 27 1º C vs 2º D Juego 28
Ronda de Semifinales Ganador de JUEGO 25 vs Ganador de JUEGO 26 Ganador de JUEGO 27 vs Ganador de JUEGO 28
NUEVO RANKEO (5º- 9º) entre perdedores de juego 25, 26, 27 y 28
Ronda Juegos por lugar: 5º mejor rankeado vs 6º mejor rankeado: 5º y 6º lugar 7º mejor rankeado vs 8º mejor rankeado: 7º y 8º lugar
PRIMER 3º vs SEGUNDO 3º: 9º y 10º lugar TERCER 3º vs CUARTO 3º: 11º y 12º lugar PRIMER 4º vs SEGUNDO 4º: 13º y 14º lugar TERCER 4º vs CUARTO 4º: 15º y 16º lugar Hacer rankeo del 9º al 16º y enfrentar por 9º (9º vs 10º) y por 11º a (11º y 12º), por 13º (13º y 14º) y por 15º (15º y 16º)
Perdedores de semifinales: 3º lugar Ganadores de semifinales: Campeonato

Se anexa gráfica de rankeo con las llaves de enfrentamientos para mayor comprensión:



X– MODELO INFANTIL

A. Objetivos

1. Centrar la atención en el desarrollo humano, integral y deportivo del niño.
2. Considerar elementos pedagógicos indispensables para el adecuado desarrollo psicológico y emotivo de los participantes.
3. Enfocar atención especial en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en el desempeño, más que en los resultados.
4. Celebrar y promover con padres de familia, entrenadores y directivos el máximo esfuerzo, el sentido de pertenencia, compañerismo, solidaridad, trabajo en equipo y la oportunidad de obtener logros, permitiendo que todos los niños y niñas vivan una gran experiencia.
5. Promover la participación positiva y entusiasta de padres de familia, entrenadores, autoridades y de la comunidad ASOMEX.

B. 3 Componentes del Modelo

1. Competencia
   a. Todos los alumnos juegan en todos los juegos, según registro permitido para cada juego.
   b. Se realiza un sembrado para las instituciones de la misma ciudad.
   c. Sorteo de equipos para el rol de juegos.
   d. Mínimo 4 juegos con tu equipo.
   e. Los juegos se desarrollan sin mostrar el marcador, ni se publican estadísticas.
   f. Sin trofeos, sin campeones, todos reciben medalla de participación.

2. Desarrollo Técnico
   a. Planeación y organización de eventos por separado para Fútbol, Voleibol y Básquetbol.

b. Actividades de desarrollo enfocadas en los fundamentos básicos ofensivos/defensivos de cada deporte:
   - Basquetbol: Pase, bote, tiro, pivotes y defensa
   - Soccer: Pase, conducción, tiro, recepción y defensa
   - Voleibol: Voleo, saque, recepción y remate

c. Conducir las actividades propiciando el trabajo colaborativo de todos los coaches asistentes, logrando la interacción y el aprendizaje, bajo la supervisión del comité organizador.

d. En caso de clima extremo, para los tres deportes se debe contar con al menos un espacio techado en caso de lluvia o calor extremo.

3. Convivencia
   a. Dinámicas de contenidos diversos, que incluyen juegos colaborativos, cooperativos, recreativos pre-deportivos y tradicionales, promoviendo los valores ASOMEX, y con énfasis en la diversión y la reducción de la carga física.
   b. Las actividades podrán ser combinadas o trabajarlas de manera independiente de acuerdo a la carga de trabajo del componente competitivo que han tenido los alumnos en el día.

C. Metodología de la Actividades de Desarrollo Técnico y de Convivencia

1. Jornada vespertina diaria de actividades de desarrollo de habilidades a excepción del día de la inauguración y clausura.
2. Incluir en la convocatoria si cuenta con sede alterna para realizar las actividades y atender adecuadamente a los alumnos.
3. Ofrece a alumnos interacción y aprendizaje con entrenadores locales y foráneos de las diferentes instituciones.
4. El comité organizador debe enviar la programación de las actividades de desarrollo técnico y de convivencia a la mesa directiva de Directores Atléticos para su aprobación.
5. El contenido de las sesiones debe ser comunicado a los entrenadores participantes una semana antes del inicio del torneo.
6. Las actividades inician mínimo 3 horas después del último juego programado en ese día.
7. Formar circuito de 4 o 5 estaciones, de grupos combinados integrados por todos los alumnos de los colegios, tanto en las sedes como subsedes.
8. La rotación completa del circuito debe durar al menos 90 minutos distribuidos en las estaciones como sigue: explicación de la actividad, implementación de la actividad, e hidratación.

Programación de Actividades de Desarrollo Técnico y Convivencia		
CIRCUITO	TIEMPO	ACTIVIDAD
1ª a 3ª Estación	5 min	Explicación de la actividad
	10-15 min	Actividad
	5 min	Transición e hidratación
4ª Estación	5 min	Explicación de la actividad
	10-15 min	Actividad
	5 min	Cierre e Hidratación

9. Los visores deben realizar una evaluación y retroalimentación al final de cada sesión.
10. Opcional invitar a exalumnos de la institución organizadora para apoyar como monitor.

D. Sistema de Competencia

4 Equipos: Round Robin							
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3		Jornada 4	
I	1 vs 2	III	3 vs 1	V	1 vs 4	VII	2 vs 1
II	3 vs 4	IV	4 vs 2	VI	2 vs 3	VIII	4 vs 3

5 Equipos: Round Robin									
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3		Jornada 4		Jornada 5	
I	2 vs 5	III	3 vs 1	V	4 vs 2	VII	5 vs 3	IX	1 vs 4
II	3 vs 4	IV	4 vs 5	VI	5 vs 1	VIII	1 vs 2	X	2 vs 3

6 Equipos: Round Robin							
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3		Jornada 4	
I	1 vs 6	IV	5 vs 1	VII	1 vs 4	X	3 vs 1
II	2 vs 5	V	6 vs 4	VIII	5 vs 3	XI	4 vs 2
III	3 vs 4	VI	2 vs 3	IX	6 vs 2	XII	5 vs 6

7 Equipos: 5 Jornadas Sorteadas									
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3		Jornada 4		Jornada 5	
I	2 vs 7	IV	3 vs 1	VII	4 vs 2	X	5 vs 3	XIII	1 vs 2
II	3 vs 6	V	4 vs 7	VIII	5 vs 1	XI	6 vs 2	XIV	3 vs 4
III	4 vs 5	VI	5 vs 6	IX	6 vs 7	XII	7 vs 1		

8 Equipos: Se forman 2 grupos de 4 Grupo A = 1, 2, 3, 4					
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3	
I	1 vs 4	V	3 vs 1	IX	1 vs 2
II	2 vs 3	VI	4 vs 2	X	3 vs 4

Grupo B = 5, 6, 7, 8					
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3	
III	5 vs 8	VII	7 vs 5	XI	5 vs 6
IV	6 vs 7	VIII	8 vs 6	XII	7 vs 8

Jornada Inter-grupos			
Jornada 4			
XIII		XV	
XIV		XVI	

NOTA: Los visores oficiales realizarán un sorteo para la jornada inter-grupos. La dinámica será la siguiente:
Primer sorteo: Habrá dos ánforas, una con los primeros 2 equipos con más desarrollo de habilidades del grupo A y la otra con los 2 equipos con más desarrollo de habilidades del grupo B, se seleccionará que equipos se enfrentan entre si sacando los nombres de cada ánfora.
Segundo sorteo: Habrá dos ánforas, una con el resto de equipos del grupo A y la otra con los del grupo B, se seleccionará que equipos se enfrentan entre sí sacando los nombres de cada ánfora.

9 Equipos: Se forman 2 grupos, uno de 4 y otro de 5 Grupo A = 1, 2, 3, 4, 5									
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3		Jornada 4		Jornada 5	
I	2 vs 5	V	3 vs 1	VII	4 vs 2	XI	5 vs 3	XV	1 vs 4
II	3 vs 4	VI	4 vs 5	VIII	5 vs 1	XII	1 vs 2	XVI	2 vs 3

Grupo B = 6, 7, 8, 9					
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3	
III	6 vs 9	IX	8 vs 6	XIII	6 vs 7
IV	7 vs 8	X	9 vs 7	XIV	8 vs 9

Jornada Inter-grupos			
Jornada 4			
XVII		XIX	
XVIII		XX	

Nota:
Los visores oficiales realizarán un sorteo para la jornada inter-grupos, como sigue:
Sorteo 1: Dos ánforas, una con los 2 equipos del Grupo A con más desarrollo de habilidades y la otra con los 2 equipos del grupo B con más desarrollo de habilidad, se saca un nombre de cada ánfora que serán los equipos a enfrentarse.
Sorteo 2: Dos ánforas, una con el resto de los equipos del Grupo A y la otra con los del Grupo B, se selecciona qué equipos se enfrentan entre sí sacando los nombres de cada ánfora. El equipo que no salga sorteado del Grupo A, no tendrá la Jornada Inter-grupos.

10 Equipos: Se forman 2 grupos de 5 Grupo A = 1, 2, 3, 4, 5									
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3		Jornada 4		Jornada 5	
I	2 vs 5	V	3 vs 1	IX	4 vs 2	XIII	5 vs 3	XVII	1 vs 4
II	3 vs 4	VI	4 vs 5	X	5 vs 1	XIV	1 vs 2	XVIII	2 vs 3
Grupo B = 6, 7, 8, 9, 10									
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3		Jornada 4		Jornada 5	
III	7 vs 10	VII	8 vs 6	XI	9 vs 7	XV	10 vs 8	XIX	6 vs 9
IV	8 vs 9	VIII	9 vs 10	XII	10 vs 6	XVI	6 vs 7	XX	7 vs 8

11 Equipos: Se forman 2 grupos, 1 de 5 y otro de 6 Grupo A = 1, 2, 3, 4, 5									
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3		Jornada 4		Jornada 5	
I	2 vs 5	VI	3 vs 1	XI	4 vs 2	XVI	5 vs 3	XXI	1 vs 4
II	3 vs 4	VII	4 vs 5	XII	5 vs 1	XVII	1 vs 2	XXII	2 vs 3

Grupo B = 6, 7, 8, 9, 10, 11							
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3		Jornada 4	
III	6 vs 11	VIII	10 vs 6	XIII	6 vs 9	XVIII	8 vs 6
IV	7 vs 10	IX	11 vs 9	XIV	10 vs 8	XIX	9 vs 7
V	8 vs 9	X	7 vs 8	XV	11 vs 7	XX	10 vs 11

12 Equipos: Se forman 2 grupos de 6 Grupo A = 1, 2, 3, 4, 5, 6							
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3		Jornada 4	
I	1 vs 6	VII	5 vs 1	XIII	1 vs 4	XIX	3 vs 1
II	2 vs 5	VIII	6 vs 4	XIV	5 vs 3	XX	4 vs 2
III	3 vs 4	IX	2 vs 3	XV	6 vs 2	XXI	5 vs 6

Grupo B = 7, 8, 9, 10, 11, 12							
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3		Jornada 4	
IV	7 vs 12	X	11 vs 7	XVI	7 vs 10	XXII	9 vs 7
V	8 vs 11	XI	12 vs 10	XVII	11 vs 9	XXIII	10 vs 8
VI	9 vs 10	XII	8 vs 9	XVIII	12 vs 8	XXIV	11 vs 12

13 Equipos: Se forman 2 grupos, 1 de 7 y 1 de 6 Grupo A: 5 Jornadas Sorteadas									
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3		Jornada 4		Jornada 5	
I	2 vs 7	VII	3 vs 1	XIII	4 vs 2	XIX	5 vs 3	XXV	3 vs 4
II	3 vs 6	VIII	4 vs 7	XIV	5 vs 1	XX	6 vs 2	XXVI	1 vs 2
III	4 vs 5	IX	5 vs 6	XV	6 vs 7	XXI	7 vs 1		

Grupo B: 4 Jornadas Completas							
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3		Jornada 4	
IV	8 vs 13	X	12 vs 8	XVI	8 vs 11	XXII	10 vs 8
V	9 vs 12	XI	13 vs 11	XVII	12 vs 10	XXIII	11 vs 9
VI	10 vs 11	XII	9 vs 10	XVIII	13 vs 9	XXIV	12 vs 13

14 Equipos: Se forman 2 grupos de 7 7 Equipos: 5 Jornadas Sorteadas									
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3		Jornada 4		Jornada 5	
I	2 vs 7	VII	3 vs 1	XIII	4 vs 2	XIX	5 vs 3	XXV	3 vs 4
II	3 vs 6	VIII	4 vs 7	XIV	5 vs 1	XX	6 vs 2	XXVI	1 vs 2
III	4 vs 5	IX	5 vs 6	XV	6 vs 7	XXI	7 vs 1		

7 Equipos: 5 Jornadas Sorteadas									
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3		Jornada 4		Jornada 5	
IV	9 vs 14	X	10 vs 8	XVI	11 vs 9	XXII	12 vs 10	XXVIII	10 vs 11
V	10 vs 13	XI	11 vs 14	XVII	12 vs 8	XXIII	13 vs 9	XXIX	8 vs 9
VI	11 vs 12	XII	12 vs 13	XVIII	13 vs 14	XXIV	14 vs 8		

15 Equipos: Se forman 3 grupos de 5 Grupo A = 1, 2, 3, 4, 5									
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3		Jornada 4		Jornada 5	
I	2 vs 5	VII	3 vs 1	XXIII	4 vs 2	XIX	5 vs 3	XXV	1 vs 4
II	3 vs 4	VIII	4 vs 5	XXIV	5 vs 1	XX	1 vs 2	XXVI	2 vs 3

Grupo B = 6, 7, 8, 9, 10									
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3		Jornada 4		Jornada 5	
III	7 vs 10	IX	8 vs 6	XV	9 vs 7	XXI	10 vs 8	XXVII	6 vs 9
IV	8 vs 9	X	9 vs 10	XVI	10 vs 6	XXII	6 vs 7	XXVIII	7 vs 8

Grupo C = 11, 12, 13, 14, 15									
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3		Jornada 4		Jornada 5	
V	12 vs 15	XI	13 vs 11	XVII	14 vs 12	XXIII	15 vs 13	XXIX	11 vs 14
VI	13 vs 14	XII	14 vs 15	XVIII	15 vs 11	XXIV	11 vs 12	XXX	12 vs 13

16 Equipos: Se forman 4 grupos de 4 equipos Grupo A = 1, 2, 3, 4					
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3	
I	1 vs 4	IX	1 vs 3	XVII	1 vs 2
II	2 vs 3	X	4 vs 2	XVIII	3 vs 4

Grupo B = 5, 6, 7, 8					
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3	
III	5 vs 8	XI	5 vs 7	XIX	5 vs 6
IV	6 vs 7	XII	8 vs 6	XX	7 vs 8

Grupo C = 9, 10, 11, 12					
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3	
V	9 vs 12	XIII	9 vs 11	XXI	9 vs 10
VI	10 vs 11	XIV	12 vs 10	XXII	11 vs 12

Grupo D = 13, 14, 15, 16					
Jornada 1		Jornada 2		Jornada 3	
VII	13 vs 16	XV	13 vs 15	XXIII	13 vs 14
VIII	14 vs 15	XVI	16 vs 14	XXIV	15 vs 16

Jornada Inter-grupos			
Jornada 4			
XXV		XXIX	
XXVI		XXX	
XXVII		XXXI	
XXVIII		XXXII	

Nota:
Los visores oficiales realizarán un sorteo para la jornada inter-grupos, como sigue:
Habrá 4 ánforas, una con los 4 equipos con mayor habilidad, otra con los que le siguen en desarrollo de habilidad, y así sucesivamente hasta tomar en cuenta a los 4 equipos de cada grupo.
De cada ánfora primero se sacan 2 colegios que se enfrentarán entre sí y luego los otros 2. Así, en cada ánfora y de esta manera se programarán los juegos inter-grupos

Basquetbol – Modelo Infantil

Los torneos se realizarán de acuerdo al reglamento de la Federación Internacional de Basquetbol (FIBA), con las modificaciones y resumen técnico que a continuación se describen. El Comité Organizador es responsable de proveer a la sede y subsedes los implementos necesarios al cuerpo de árbitros para el desarrollo de los partidos y proporcionar una copia del reglamento FIBA a visores.

1. Centrar la atención en el desarrollo humano, integral y deportivo del niño.
2. Medida de cancha 28mts x 15 mts la oficial; y 26 mts x 14 mts mínimo
3. 3.05 mts de distancia del piso al aro.
4. 4 mts de distancia del tablero a la línea de tiro libre.
5. Balón No. 5 para femenil y varonil. El comité organizador decidirá la marca del balón oficial de juego y este comunicado deberá aparecer en la convocatoria.
6. Portar playera por dentro del short con números impresos en la espalda y en el frente, el cual no debe repetirse, y debe coincidir con el número de la credencial. (De no cumplir, el entrenador será sancionado con una falta técnica en el primer partido, la credencial se ajustará para los siguientes partidos). Se recomienda que todos los equipos lleven al torneo 2 juegos de uniformes (claro y obscuro)
7. Todos vestir el mismo uniforme. Si usan playera bajo la camiseta, debe ser igual en color sólido y forma, no necesariamente del color del uniforme, pero no igual al color del equipo

rival. Si se utilizan mallas y/o mangas compresivas deben ser del mismo color entre los jugadores del equipo, no necesariamente del color del uniforme.

8. Tiempo de juego corrido, se cronometran los últimos 3 minutos en cada periodo. Además el reloj debe detenerse en los siguientes casos:
   a. Tiempo fuera
   b. Jugador con 5 fauls o descalificado
   c. Lesión de un jugador
   d. Cuando el juez lo ordene
9. En caso de tiempo fuera durante los últimos 2 minutos del 4to periodo o de cualquier prórroga, el entrenador del equipo que lo solicita, decidirá donde realizará la reposición, si es en cancha trasera con 24 segundos o en cancha delantera con 14 segundos para realizar un disparo a la canasta.
10. Equipo con mínimo 10 jugadores y máximo 14; un entrenador y un asistente. Podrán inscribir a 12 jugadores por partido. Juegan 2 medios de 20 minutos, y éstos se dividen en 2 períodos de 10 minutos. Todos los jugadores deben alinear 2 cuartos y descansar 2 cuartos. Primer cuarto un grupo de 5 o 6, segundo cuarto 5 o 6, de tal modo que para el medio tiempo todos los jugadores inscritos habrán jugado.
11. Si el equipo A tiene solo 10 u 11 jugadores, el equipo B (con 12) decidirá si anota el mismo número de jugadores que el equipo A.
12. Los jugadores no alineados pueden permanecer en la banca con una prenda diferente al uniforme de juego.
13. En banca sólo pueden estar 3 personas entre las siguientes, y sólo puede estar de pie y dirigir el entrenador o auxiliar:
    a. Entrenador
    b. Entrenador Asistente
    c. Servicio Médico (previamente registrado)
    d. Coordinador Deportivo
    e. Director Atlético
14. Cuando un jugador es expulsado o sale por lesión, el 6º jugador debe tomar su lugar. De no contar con un 6º, se decidirá mediante un sorteo con jugadores elegibles. Si esta situación se da durante los primeros tres cuartos, este jugador elegido no quemará su cuarto, y podrá alinear su cuarto pre-asignado por su entrenador. En caso de suceder en el cuarto periodo se hará sorteo.
15. En caso de solicitar intervención de un paramédico el jugador puede continuar el juego si la atención no supera un minuto, en caso contrario se deberá aplicar el inciso anterior.
16. Durante la ejecución de tiros libres, no se permite ruido.
17. El tiempo de calentamiento al inicio del partido es de 5 minutos y 2 minutos para el mensaje del visor (total 7min); y 5 minutos de descanso en el medio tiempo.
18. Árbitros y entrenadores deben organizar a los equipos para saludarse al inicio y al final del juego. El visor dará indicaciones iniciales relacionadas con el espíritu deportivo. Luego se hará el saludo inicial.
19. El programa debe considerar al menos 75 minutos entre juegos
20. Se aplica la regla de 3, 5, 8 y 24 segundos, en situaciones de reciclado de reloj solo habrá 14 segundos para una ejecución de tiro a la canasta, conforme al Reglamento FIBA. Nota: Mencionar a árbitros que en esta categoría sean flexibles con sus marcaciones.
21. Se aplica la regla de la alternancia.
22. Tiempos fuera
    a. 2 tiempos fuera en la primera mitad y podrán utilizarse en los dos primeros periodos.
    b. 3 tiempos fuera durante la segunda parte del juego, máximo 2 tiempos fuera en los últimos 2 minutos del último cuarto.
    c. Los tiempos fuera no utilizados en la primera mitad no podrán usarse en la segunda mitad.
23. La defensa es libre, si un equipo logra acumular 20 puntos de diferencia sobre el contrario durante un partido, el entrenador está obligado a seguir jugando defensa dentro de la zona del perímetro de 3 puntos.
24. La intervención del entrenador en el desarrollo de los juegos debe ser lo más discreta

posible.
25. El anfitrión siempre debe aparecer en el rol de juegos como local.
26. Cuando un equipo cuente con alumnos que su religión les impida actividad deportiva, el equipo tendrá su partido y será válido, considerando que podría estar en desventaja numérica (9 jugadores o menos). El juego se llevará a cabo con las reglas de mini-basquetbol, realizando los sorteos necesarios a partir del 3er y 4to períodos, según sea el caso.
27. Los jugadores que utilicen anteojos durante el partido, es obligatorio que sean deportivos.
28. El empate está permitido.
29. El calentamiento se debe iniciar en el lado contrario a la banca.
30. Debe haber mínimo 2 personas en la mesa de anotaciones: 1 apuntador, 1 cronometrista. Sugerido: 1 encargado del dispositivo de 24 segundos.
31. La banca del equipo local será la colocada a lado izquierdo de la mesa de anotación (perspectiva de apuntador sentado); si el marcador electrónico está en la mesa de anotación en la posición invertida, tendrá el lado derecho.
32. Los árbitros no podrán ser programados en más de 3 partidos por día de competencia.
33. La escuela anfitriona es responsable de explicar al árbitro antes del inicio del evento, el funcionamiento del reloj e implementos para evaluar el deporte.
34. Cuando el equipo tiene 14 jugadores, 2 podrán permanecer en la banca con el uniforme del colegio puesto.
35. La falta técnica a un jugador se sancionará con 1 tiro libre y el control del balón continua con el equipo que tenía derecho o control.
36. La falta técnica al entrenador se sancionará con 2 tiros libres y el control del balón continua con el equipo que tenía derecho o control.
37. Todas las reposiciones después de una falta técnica, falta descalificante o enfrentamiento se realizarán desde la línea de saque de la pista delantera del equipo, con 14 segundos para el tiro.
38. Si un equipo juega 2 partidos en un día (preliminares o primera fase); el tiempo mínimo de recuperación debe ser de al menos 3 horas.
39. La institución organizadora asignará un responsable de cancha, que desde la zona de árbitros auxilie y supervise la aplicación del reglamento ASOMEX, un responsable de gradas, el cual se reportará con el visor para informar lo que haya observado en cuanto a comportamiento del público.

Fútbol Soccer – Modelo Infantil

Los torneos se realizarán de acuerdo al reglamento de la Federación Internacional de Fútbol Asociación (FIFA) con las modificaciones y resumen técnico que a continuación se describen. El Comité Organizador es responsable en la sede y subsedes de proveer los implementos necesarios al cuerpo de árbitros para el desarrollo de los partidos y proporcionar una copia del reglamento FIFA a visores.

1. Portar playera por dentro del short con números impresos en la espalda, el cual no debe repetirse, y debe coincidir con el número de la credencial. (De no cumplir la credencial se ajustará para los siguientes partidos). Se recomienda que todos los equipos lleven al torneo 2 juegos de uniformes (claro y obscuro). Cuando al portero le sea permitido participar como jugador de campo, debe portar el mismo uniforme que sus compañeros con las mismas características del uniforme del equipo, teniendo impreso el mismo número que utiliza como portero.
2. Espinilleras obligatorias. Prohibidos tachones de metal.
3. Traer un par de zapatos tenis en caso de que el partido se realice en salón (cancha futbol rápido, futbol 7).
4. Mínimo 13 jugadores por equipo y máximo 22, todos deben alinear en cada partido
5. Cuando un equipo cuente con alumnos los cuales su religión les impida actividad deportiva, el equipo podrá tener su partido y será válido, si las ausencias no le permiten contar con el mínimo de 11 jugadores, el equipo jugará con menos jugadores que el equipo contrario, a

menos que sea menor de 8 jugadores en la cancha para lo cual el partido se deberá suspender.

6. 2 tiempos de juego de 25 minutos cada uno para varonil y femenil con 10 min de descanso al medio tiempo.
7. A la mitad de cada medio tiempo se realizará una hidratación de 2 minutos que no contará como tiempo de juego y los jugadores pueden salir de la cancha. Está permitido que entrenadores den instrucciones a jugadores durante este tiempo.
8. Si un equipo juega 2 partidos en un día, el tiempo mínimo de recuperación debe ser de 3 horas.
9. De requerir anteojos, estos deben ser especiales para la práctica del deporte.
10. Cuando el árbitro marca un tiro penal, no se permite distraer al jugador por otros jugadores, entrenadores, o por el público.
11. En cada encuentro que termine empatado, no habrá tanda de penales.
12. Queda prohibido que el jugador intimide a otro o realice una actividad física con el propósito de intimidar.
13. El área técnica se ampliará desde 3 mts antes de la zona de árbitros y visores hasta la altura del área grande y solo podrá ser utilizada por un entrenador. Esta modificación tiene como fin, el sentido formativo y educativo del deporte y no pretende dar una ventaja desleal al entrenador y/o equipo.
14. Árbitros y entrenadores deben organizar a los equipos para saludarse al inicio y al final del juego. El visor dará indicaciones iniciales relacionadas con el Espíritu Deportivo. Luego se hará el saludo inicial en el cual los equipos desfilan desde la zona de árbitros hacia el centro del campo en 2 filas (una por equipo); al llegar a este punto, los equipos se separan avanzando cada uno hacia una portería hasta quedar todos (jugadores, árbitros y entrenadores) en línea de frente al público saludando al mismo; posteriormente, los 2 equipos avanzarán encontrándose en el centro de la cancha dándose la mano.
15. Entregar las reglas de torneos ASOMEX a los árbitros antes del comienzo del torneo. Los árbitros deben asistir a las juntas de los entrenadores que se lleven a cabo antes de cada torneo.
16. Árbitros no pueden ser programados en más de 3 partidos por día de competencia ya sea central o árbitro asistente; si podrán ser programados adicionalmente como cuarto oficial.
17. En la rama femenil, la utilización de las manos como protección está permitida siempre y cuando no sean despegadas del cuerpo y en forma intencional, esto queda a criterio del árbitro.
18. Cada institución que organiza un evento ASOMEX asignará un responsable de cancha, que desde la zona de árbitros auxilie y supervise en la aplicación del reglamento ASOMEX.
19. Balón No. 4 para varonil y femenil.
20. El comité organizador debe disponer de 5 balones por juego para cada campo, y contar en cada cancha con por lo menos 3 personas para recolectar balones.
21. El Comité organizador debe señalar en la junta previa los lugares para zona de calentamiento.
22. Las redes de las porterías deben estar en perfectas condiciones, al igual que su colocación y extensión.
23. En banca sólo pueden estar 3 personas entre las siguientes, y sólo puede estar de pie y dirigir el entrenador o auxiliar:
    a. Entrenador
    b. Entrenador Asistente
    c. Servicio Médico (previamente registrado)
    d. Coordinador Deportivo
    e. Director Atlético
24. Cuando finaliza un partido el árbitro por ningún motivo podrá cambiar el resultado final.
25. El visor no tiene la autoridad para cambiar una decisión arbitral, pero tiene la responsabilidad de acercarse, apoyar y orientar al cuerpo de árbitros para tomar decisiones.
26. En la junta previa, el comité organizador señalará en el rol de juegos la designación de las bancas de los equipos. La banca 1 (lado derecho de la mesa de control de árbitros) fungirá

como local y la 2 (lado izquierdo de la mesa de árbitros) como visitante. El equipo anfitrión siempre se ubicará en la banca 1.

27. En caso de expulsión se aplican las siguientes sanciones. El comité organizador deberá notificar al final de la jornada la cantidad de juegos de suspensión al responsable de la institución sancionada.
    a. Expulsión por doble amonestación…… 0 partidos
    b. Expulsión por roja directa…… 1 o más partidos
    c. Expulsión del entrenador o auxiliar…… 1 o más partidos
28. Adecuaciones por mal clima:
    a. En caso de mal tiempo se suspende el encuentro hasta que el tiempo lo permita.
    b. El colegio organizador debe prever que existan las condiciones para que el torneo se lleve a cabo de principio a fin. Así mismo, el comité organizador garantizará que existan instalaciones alternas para llevar a cabo el evento en casos de fuerza mayor.
    c. El comité organizador podrá suspender o cancelar definitivamente el evento cuando no existan condiciones para llevarlo a cabo.
29. El comité organizador debe incluir en la convocatoria la siguiente información:
    a. Características de la cancha donde se llevará a cabo el torneo (superficie, dimensiones de cancha y porterías, además de las tribunas).
    b. Tamaño No 4 para femenil y varonil. El comité organizador decidirá la marca del balón oficial de juego y se comunicará en la convocatoria.
30. Las substituciones se realizarán de manera fluida sin detener el partido, notificando previamente al cuarto oficial. A la altura de la media cancha serán la salida y el ingreso excepto en casos de lesión en donde el árbitro determinará lo conducente. Si hay una atención a un jugador, este deberá abandonar el partido por al menos una jugada.
31. La institución organizadora asignará un responsable de cancha, que desde la zona de árbitros auxilie y supervise la aplicación del reglamento ASOMEX, un responsable de gradas, el cual se reportará con el visor para informar lo que haya observado en cuanto a comportamiento del público.
32. Árbitros
    a. El coordinador o representante de árbitros asistirá a la junta de entrenadores antes y cuando se requiera en el torneo.
    b. Entregarles las reglas de torneos ASOMEX antes del inicio del torneo.
    c. No podrán ser programados en más de 3 partidos por día de competencia, ya sea como central o asistente; si podrán ser programados adicionalmente como cuarto oficial
    d. La escuela anfitriona es responsable de explicarles antes del inicio del evento, el funcionamiento de implementos

Voleibol – Modelo Infantil

Los torneos se realizarán de acuerdo al Reglamento de la Federación Internacional de Voleibol (FIVB) con las modificaciones y resumen técnico que a continuación se describen. El Comité Organizador es responsable en la sede y subsedes de proveer los implementos necesarios al cuerpo de árbitros para el desarrollo de los partidos y proporcionar una copia del reglamento FIVB a visores.

1. Presentarse con rodilleras, debidamente uniformados, con número al frente y en la espalda.
2. Mínimo 7 jugadores por equipo y máximo 14.
3. Cuando un equipo cuente con alumnos los cuales su religión les impida actividad deportiva, el equipo podrá tener su partido y será válido, si las ausencias no le permiten contar con el mínimo de 6 jugadores el marcador será 2 sets a 0 (25-0 por set).
4. Los colegios participantes se adaptarán a las instalaciones del colegio organizador, las cuales deben tener las dimensiones mínimas, así como, conservar la altura de la red para cada categoría y rama, según lo estipulado por el presente reglamento.
5. Medidas oficiales de la cancha: 16 mts largo x 8 mts ancho
6. Altura de la red 2.10 mts varonil y femenil
7. Los partidos se juegan a 3 sets, los primeros 2 a 25 puntos y el tercero a 15 puntos.
8. Cada equipo cuenta con 2 tiempos fuera en cada set.

9. Las reglas de torneos ASOMEX se deben entregar a los árbitros antes del comienzo del torneo. Los árbitros deben asistir a las juntas de entrenadores que se lleven a cabo antes de cada torneo.
10. Si el torneo no cumple con 4 escuelas inscritas ASOMEX para que sea oficial, este se convierte en invitacional. Se recomienda en caso de tener equipos invitados a los torneos, hacer cartas de invitación de director a director, para generar un compromiso de asistencia.
11. Cada institución que organiza un evento ASOMEX asignará un responsable de cancha, que desde la zona de árbitros auxilie y supervise en la aplicación del reglamento ASOMEX.
12. El único responsable para solicitar tiempo fuera, cambio, etc. es el entrenador.
13. El entrenador debe cerciorarse que todos los alumnos tengan una participación similar durante los partidos por lo que está permitido hacer cambios libres durante todo el juego.
14. En banca sólo pueden estar 3 personas entre las siguientes, y sólo puede estar de pie y dirigir el entrenador o auxiliar:
    a. Entrenador
    b. Entrenador Asistente
    c. Servicio Médico (previamente registrado)
    d. Coordinador Deportivo
    e. Director Atlético
15. Un jugador que participe en 2 o 3 categorías y asista al evento, solo podrá jugar 3 juegos en un solo día con el fin de cuidar su salud.
16. El saque debe ser libre, es decir ya sea por abajo o por arriba.
17. Si se tiene alumnos que sacan por arriba, solo se les permita sacar tres veces y hacer cambio de jugador para permitir el juego de los otros alumnos.
18. No “switcheo” o movimiento de los jugadores más hábiles al centro de la cancha para dominar en ella, o bien switcheo de un jugador “especialista” como colocador.

XI. REGLAS OFICIALES DE LAS DISCIPLINAS

A. Atletismo Infantil y Juvenil

Los torneos se realizarán de acuerdo al reglamento de la Federación Internacional (IAAF) con las modificaciones y resumen técnico que a continuación se describen. El Comité Organizador es responsable de proveer a la sede y subsedes los implementos necesarios a jueces para el desarrollo de las pruebas y proporcionar una copia del reglamento IAAF a visores.

1. En la junta previa, se realizan los acuerdos necesarios para el buen desarrollo de las competencias y de los atletas en relación a las pruebas.
2. Los entrenadores pueden dar indicaciones técnicas a sus atletas durante el desarrollo de las mismas en áreas indicadas.
3. En las salidas en todas las categorías y ramas, los arrancadores son opcionales.
4. En todas las categorías y ramas, cada alumno podrá participar en 3 pruebas individuales y un relevo, o bien en 2 individuales y 2 relevos.
5. Cada escuela puede inscribir máximo a 3 alumnos por prueba a excepción de la categoría Pre-Infantil en la cual pueden participar 4 alumnos por prueba.
   Para cada prueba deberá haber al menos 2 colegios registrados. En caso contrario el o los atletas competirán con la categoría inmediata superior y se premiará de manera independiente.
6. Si un equipo no completa su relevo, podrá reforzarse con la categoría inmediata inferior informando con tiempo al comité organizador y respetando los puntos antes mencionados
7. Hacer la premiación de manera simultánea al evento, una vez que el juez y comité organizador determinen que es el momento.
8. El Comité organizador y el visor deben rotar carriles entre todas las instituciones participantes en rondas eliminatorias; y en finales asignar carriles en base a los tiempos.
9. El Comité organizador informará en la convocatoria la especificación de pesos y medidas de los implementos a utilizar durante las pruebas (acercarse lo más posible a la tabla adjunta).
10. El lanzamiento de aro se realizará semejando la técnica del lanzamiento de disco.

11. En salto de longitud todas las categorías ocupan la tabla de despegue de 1 metro de distancia siendo opcional utilizarla a 3 metros.
12. En los relevos de velocidad se llevarán a cabo de acuerdo al reglamento vigente. Extracto: Artículo 170 Carreras de Relevos
    a. Las distancias estándares serán: 4x100 m, 4x200 m, 100 m-200 m300 m-400 m (Relevo Combinado), 4x400 m, 4x800 m, 1.200 m400 m-800 m-1.600 m (Relevo Combinado Largo), y 4x1.500 m. Nota: El Relevo Combinado puede ser corrido con las postas en orden diferente, en cuyo caso deberían hacerse ajustes para la aplicación de los Artículos 170.14, 170.18 170.19 y 170.20.
    b. Se trazarán líneas de 50 mm de anchura a través de la pista para marcar las distancias de las postas y para indicar la línea cero.
    c. En los relevos 4x100 m y 4x200 m y para la primera y segunda transferencias en el Relevo Combinado, cada zona de transferencia será de 30 m de longitud, en la cual la línea cero está a 20 m del inicio de la zona. Para la tercera transferencia en el Relevo Combinado y en el relevo 4x400 m y relevos más largos, cada zona de transferencia será de 20 m de longitud en la cual la línea cero será el centro. Las zonas de transferencia empezarán y terminarán en los bordes de las líneas de zona más cercanas a la línea de salida en el sentido de la carrera.
13. En la prueba del relevo combinado (que es 100m, 200m, 300m y 400m) ya durante la competencia, se quede como fijo el punto de carril libre para nuestro evento, que seria, el segundo corredor que es el que realiza la prueba de 200m, entre a carril libre después de los 50m de su distancia que le corresponde correr, es decir que el corredor de 100m corra por su carril, el corredor de 200m solo corra 50m por su carril y después terminar su distancia en carril libre, el corredor de 300m haga su carrera en carril libre y el cuarto corredor de 400m también sería por carril libre. La asignación de carriles se realiza mediante un sorteo.
14. El salto de altura se aumentará de 3 en 3 cms para cada ronda.
15. En cada hit se puede tener una salida en falso, en caso de una segunda salida en falso el atleta que la cometió queda descalificado y así en una tercera o cuarta sucesivamente.
16. En el lanzamiento de jabalina se contará como válida siempre y cuando caiga dentro del ángulo de lanzamiento, sin importar la forma de la caída (ya sea punta o cola), manteniendo los fauls si se pisa la línea de lanzamiento o si la jabalina sale del ángulo de lanzamiento.
17. Lanzamiento de disco (el disco deberá ser metálico)
18. Lanzamiento de aro: (en forma de tubo plástico, hueco sin peso adicional)
19. Las pruebas asignadas para el evento son las descritas en la tabla inferior. En la reunión anual de Directores Atléticos se revisan las pruebas para hacer los ajustes correspondientes.
    (Categorías Atletismo, Anexo 21)

Revisar tablas

	Pruebas de Campo															
Prueba	00-01		02-03		04		05		06		07		08		09 y menores	
	F	V	F	V	F	V	F	V	F	V	F	V	F	V	F	V
Impulso de Bala	12 Lbs. 4KG	12 Lbs. 6KG	8 Lbs. 3KG	10 Lbs. 5KG	8 Lbs. ~~3KG~~	10 Lbs. ~~8lbs~~	8 Lbs. ~~3KG~~	8 Lbs ~~8lbs~~	4 6Lbs. ~~3KG~~	4 6Lbs. 6lbs	3 4Lbs.	4 Lbs.	1Kg ~~6LBS~~	1Kg ~~6LBS~~		
Lanzamiento de Pelota															Beis.	Beis.
Lanzamiento Mini Jabalina.									600 gr.	600 gr.	500 gr.	600 gr.	400 gr.	500 gr.		
Lanzamiento de Disco	1 Kg	1.5 Kg 1.75 kg	1 Kg.	1.5 Kg.	~~1 Kg.~~ 600g	1 Kg.	1 Kg 600 g	1 Kg 1kg	~~1 Kg.~~ 600 g	~~1 Kg.~~ 600 g	~~1 Kg.~~ 600 g	~~1 Kg.~~ 600 g				
Lanzamiento de Aro																
Salto de Longitud																
Salto de Altura	agre	garr	estas	cate	go	rias										

	Pruebas de Pista															
Prueba	00-01		02-03		04		05		06		07		08		09 y menores	
	F	V	F	V	F	V	F	V	F	V	F	V	F	V	F	V
	100c/v 84cm	110 c/v 99cm	100 c/v 76cm	110 c/v 91cm	80c/v 76cm	100 c/v 84cm	80c/v 76cm	100c/v 84cm 10	60c/v 60cm	60c/v 60cm	60c/v 60cm	60c/v 60cm	45 cms	45 cms		
60 m. c/v.									60 cms	60 cms	60 cms	60 cms	50 cms	50 cms		
80m. c/v.					76 cms		76 cms									
100 mts c/v.	84 cms		76 cms			84 cms		84 cms								
110 mts c/v.		99cms		91 cms												
75 metros planos																
100 metros planos																
150 metros planos																
200 metros planos																
400 metros planos																
600 metros planos																
800 metros planos																
Relevos 4 x 75 mts.																
Relevos 4 x 100 mts.																
Relevos combinado (100,200,300,400)																
1,500 metros																
3,000 metros																

Categoría: 07 (altura 50 cms.) 60 MTS.
Categoría: 06 (altura 60 cms.) 60 MTS.
Categoría: 05 (altura 60 cms.) 60 MTS.
Categoría: 04 (altura 60 cms.) 80 MTS.
Categoría: 03 (altura 60 cms.) 80 MTS.

60 metros con vallas	**80** metros con vallas
• 6 vallas fabricadas de poliducto • 45/60 cms de altura de las vallas • 12 mts de distancia a la primera valla • 8 mts de separación entre valla y valla a la meta • 8 mts de la ultima valla a la meta	• 8 vallas fabricadas de poliducto • 76/84cms de altura de las vallas • 12 mts de distancia a la primera valla • 8 mts de separación entre valla y valla • 12 mts de la última valla a la meta

B. Basquetbol

Los torneos se realizarán de acuerdo al reglamento de la Federación Internacional de Basquetbol (FIBA), con las modificaciones y resumen técnico que a continuación se describen. El Comité Organizador es responsable de proveer a la sede y subsedes los implementos necesarios al cuerpo de árbitros para el desarrollo de los partidos y proporcionar una copia del reglamento FIBA a visores.

Categoría Pasarela - Juvenil A

1. Medida de cancha 28mts y 15 mts la oficial; 26 mts x 14 mts la mínima.
2. 3.05 mts de distancia del piso al aro.
3. Balón No. 6 para femenil y varonil. El comité organizador decidirá la marca del balón oficial de juego y será comunicado en la convocatoria.
4. Portar playera por dentro del short con números impresos en la espalda y en el frente, el cual no debe repetirse, y debe coincidir con el número de la credencial. (De no cumplir, el entrenador será sancionado con una falta técnica en el primer partido, la credencial se ajustará para los siguientes partidos y habrá una reducción de un punto en el espíritu deportivo por cada jugador que no cumpla). Se recomienda que todos los equipos lleven al torneo 2 juegos de uniformes (claro y obscuro).
5. Todos vestir el mismo uniforme. Si usan playera bajo la camiseta, debe ser igual en color solido y forma, no necesariamente del color del uniforme, pero no igual al color del equipo rival. Si se utilizan mallas y/o mangas compresivas deben ser del mismo color entre los jugadores del equipo, no necesariamente del color del uniforme, en caso contrario recibirán la deducción de un punto en espíritu deportivo.
6. Juego de tiempo corrido con los últimos 3 minutos cronometrados en cada periodo, en ronda eliminatoria, pase a semifinales, por el 3er lugar y juegos de ubicación. En las semifinales, en la final, se cronometrarán los últimos 5 minutos de cada cuarto y en tiempos extra igual que en ronda eliminatoria.
   Además el reloj debe detenerse en los siguientes casos
   a. Tiempo fuera
   b. Jugador con 5 fauls o descalificado
   c. Lesión de un jugador
   d. Cuando el juez lo ordene
7. Equipo de 10 jugadores mínimo y 14 jugadores máximo; un entrenador y un asistente.
8. Podrán inscribir a 12 jugadores por partido. Se juegan 2 medios de 20 minutos y estos se dividen en 2 períodos de 10 minutos. Todos deben jugar 2 cuartos y descansar 2 cuartos. Deben participar en el primer cuarto un grupo de 5 o 6, y en el segundo cuarto otros 5 o 6, de tal modo que todos hayan participado antes del medio tiempo.
9. Cuando un equipo cuenta con alumnos que su religión les impide actividad deportiva, el equipo jugará su partido y será válido; si las ausencias no le permiten contar con mínimo 10 jugadores, entrarán en el cuarto donde ya no haya elegibles los jugadores necesarios los cuales serán seleccionados por los árbitros mediante un sorteo.

10. Si el equipo A tiene solo 10 u 11 jugadores, el equipo B (con 12) decidirá si anota el mismo número de jugadores que el equipo A.
11. Los jugadores no alineados pueden permanecer en la banca con una prenda diferente al uniforme de juego.
12. En banca sólo pueden estar 3 personas entre las siguientes, y sólo puede estar de pie y dirigir el entrenador o auxiliar:
    a. Entrenador
    b. Entrenador Asistente
    c. Servicio Médico (previamente registrado)
    d. Coordinador Deportivo
    e. Director Atlético
13. Cuando un jugador es expulsado o sale por lesión, el 6to jugador debe tomar su lugar; de no contar con un 6to, se decide mediante sorteo (con jugadores elegibles). Si esta situación se da durante los primeros 3 cuartos, el jugador elegido no quemará su cuarto, es decir, podrá alinear su cuarto pre asignado por su entrenador. En caso de suceder en el 4to periodo, se hará por sorteo.
14. En caso de solicitar intervención de un paramédico el jugador puede continuar el juego si la atención no supera un minuto, en caso contrario aplicar el inciso anterior.
15. Durante la ejecución de tiros libres, no se permite ruido.
16. La programación debe considerar al menos 75 min entre juegos y la final 90-120 minutos. El tiempo de calentamiento al inicio del partido es de 5 minutos y 2 minutos para el mensaje del visor (total 7min) y 5 minutos de descanso en el medio tiempo.
17. Árbitros y entrenadores deben organizar a los equipos para saludarse al inicio y al final del juego. El visor dará indicaciones iniciales relacionadas con el espíritu deportivo. Luego se hará el saludo inicial.
18. Los tiempos extras se consideran una extensión del 4º periodo, por lo que deberán continuar los jugadores registrados en este periodo.
19. Se aplica la regla de 3, 5, 8 y 24 segundos, en situaciones de reciclado de reloj solo habrá 14 segundos para una ejecución de tiro a la canasta, conforme al Reglamento FIBA.
20. Se aplica la regla de la alternancia
21. Tiempos fuera
22. 2 tiempos fuera en la primera mitad y podrán utilizarse en los dos primeros periodos.
23. 3 tiempos fuera durante la segunda parte del juego, máximo 2 tiempos fuera en los últimos 2 minutos del último cuarto.
24. Los tiempos fuera no utilizados en la primera mitad no podrán usarse en la segunda mitad.
25. En caso de tiempo fuera durante los últimos 2 minutos del 4to periodo o de cualquier prórroga, el entrenador del equipo que lo solicita, decidirá donde realizará la reposición, si es en cancha trasera con 24 segundos o en cancha delantera con 14 segundos para realizar un disparo a la canasta.
26. La defensa es libre, si un equipo logra acumular 20 puntos de diferencia sobre el contrario durante un partido, el entrenador está obligado a seguir jugando defensa dentro de la zona del perímetro de 3 puntos.
27. Los jugadores que utilicen anteojos durante el partido, es obligatorio que sean deportivos.
28. Deberá haber mínimo 3 personas en la mesa de anotaciones: 1 apuntador, 1 cronometrista, 1 encargado del dispositivo de 24 segundos. Este dispositivo de reloj de 24 segundos es sugerido.
29. La banca del equipo local será la colocada a lado izquierdo de la mesa de anotación (perspectiva de apuntador sentado); si el marcador electrónico está en la mesa de anotación en la posición invertida, tendrá el lado derecho. El anfitrión siempre debe aparecer en el rol de juegos como local.
30. La falta técnica a un jugador se sancionará con 1 tiro libre y el control del balón continua con el equipo que tenia derecho o control.
31. La falta técnica al entrenador se sancionará con 2 tiros libres y el control del balón continua con el equipo que tenia derecho o control.

32. Todas las reposiciones después de una falta técnica, falta descalificante o enfrentamiento se realizarán desde la línea de saque de la pista delantera del equipo, con 14 segundos para el tiro.
33. Sistema de puntuación para los juegos de ronda eliminatoria:
    a. Juego ganado: 2 puntos
    b. Juego perdido: 0 puntos
34. Fórmula para desempatar 2 o más equipos del mismo grupo después del round-robin:
    a. Empate 2 equipos, el equipo ganador en el round-robin avanza a la siguiente ronda.
    b. Empate 3 o más equipos, usar el siguiente método para determinar qué equipo(s) pasa a semifinales:
        - Diferencia en puntos (puntos anotados menos puntos permitidos) solamente contra los equipos involucrados en el empate (3 o más equipos).
        - Si aún así hay empate, avanza el(los) equipo(s) que tenga(n) la mayor cantidad de puntos (anotados) contra los equipos involucrados en el empate.
        - Si persiste el empate avanza el(los) equipo(s) que tenga(n) la menor puntuación permitida entre los involucrados.
        - Si persiste empate, tomar la menor puntuación permitida en el total de juegos.
35. Juegan series de tiempo extra (5min) entre equipos involucrados, en caso de empate se juegan 2 min adicionales sucesivamente hasta lograr el desempate.
36. Si el empate persiste se aplica el punto 1 y 2 de las series extras.
37. El juego por campeonato debe ser el único programado ese día, no debe haber doble jornada.
38. Árbitros
    a. Asistir a las juntas de entrenadores antes del torneo.
    b. Entregarles las reglas de torneos ASOMEX antes del inicio del torneo.
    c. No podrán ser programados en más de 3 partidos por día de competencia.
39. La escuela anfitriona es responsable de explicarles antes del inicio del evento, el funcionamiento del reloj e implementos para evaluar el deporte.
40. El mínimo de árbitros por partidos deberá ser árbitro principal y árbitro seguidor
41. Si un equipo juega 2 partidos en un día (preliminares o primera fase); el tiempo mínimo de recuperación debe ser de al menos 3 horas.
42. La institución organizadora asignará un responsable de cancha, que desde la zona de árbitros auxilie y supervise la aplicación del reglamento ASOMEX y un responsable de gradas, el cual se reportará con el visor para informar lo que haya observado en cuanto a comportamiento del público.

Categoría Juvenil B y C

1. Medida de cancha 28mts y 15 mts la oficial; 26 mts x 14 mts la mínima.
2. 3.05 mts de distancia del piso al aro.
3. Balón No. 7 varonil y No. 6 femenil. El comité organizador decidirá la marca del balón oficial de juego y será comunicado en la convocatoria.
4. Portar playera por dentro del short con números impresos en la espalda y en el frente, el cual no debe repetirse, y debe coincidir con el número de la credencial. (De no cumplir, el entrenador será sancionado con una falta técnica en el primer partido, la credencial se ajustará para los siguientes partidos y habrá una reducción de un punto en el espíritu deportivo por cada jugador que no cumpla).
5. Todos vestir el mismo uniforme. Si usan playera bajo la camiseta, debe ser igual en color solido y forma, no necesariamente del color del uniforme, pero no igual al color del equipo rival. Si se utilizan mallas y/o mangas compresivas deben ser del mismo color entre los jugadores del equipo, no necesariamente del color del uniforme, en caso contrario recibirán la deducción de un punto en espíritu deportivo.
6. Juego de tiempo corrido con los últimos 3 minutos cronometrados en cada periodo, en ronda eliminatoria, pase a semifinales, por el 3er lugar y juegos de ubicación. En las semifinales y en la final se cronometrará todo el partido incluyendo tiempos extra.
   Además, el reloj debe detenerse en los siguientes casos
   a. Tiempo fuera

   b. Jugador con 5 fauls o descalificado
   c. Lesión de un jugador
   d. Cuando el juez lo ordene
7. Equipo de 7 jugadores mínimo y 14 jugadores máximo; un entrenador y un asistente.
a. Podrán inscribir a 12 jugadores por partido. Se juegan 2 medios de 20 minutos y estos se dividen en 2 períodos de 10 minutos.
8. Cuando un equipo cuenta con alumnos que su religión les impide actividad deportiva, el equipo jugará su partido y será válido, considerando que pudiera estar en desventaja numérica.
9. En banca sólo pueden estar 3 personas entre las siguientes, y sólo puede estar de pie y dirigir el entrenador o auxiliar:
   a. Entrenador
   b. Entrenador Asistente
   c. Servicio Médico (previamente registrado)
   d. Coordinador Deportivo
   e. Director Atlético
10. Cuando un jugador se lesiona y es atendido por el entrenador y/o servicio médico el cambio es obligatorio.
11. Prohibido distraer al jugador lanzador durante ejecución de tiros libres.
12. La programación debe considerar al menos 80 min entre juegos y la final 90-120 minutos. El tiempo de calentamiento al inicio del partido es de 5 minutos y 2 minutos para el mensaje del visor (total 7min); y 5 minutos de descanso en el medio tiempo.
13. Árbitros y entrenadores deben organizar a los equipos para saludarse al inicio y al final del juego. El visor dará indicaciones iniciales relacionadas con el espíritu deportivo. Luego se hará el saludo inicial.
14. Se aplica la regla de 3, 5, 8 y 24 segundos, en situaciones de reciclado de reloj solo habrá 14 segundos para una ejecución de tiro a la canasta, conforme al Reglamento FIBA.
15. Se aplica la regla de la alternancia
16. Tiempos fuera
   a. 2 tiempos fuera en la primera mitad y podrán utilizarse en los dos primeros periodos.
   b. 3 tiempos fuera durante la segunda parte del juego, máximo 2 tiempos fuera en los últimos 2 minutos del último cuarto.
   c. Los tiempos fuera no utilizados en la primera mitad no podrán usarse en la segunda mitad.
17. En caso de tiempo fuera durante los últimos 2 minutos del 4to periodo o de cualquier prórroga, el entrenador del equipo que lo solicita, decidirá donde realizará la reposición, si es en cancha trasera con 24 segundos o en cancha delantera con 14 segundos para realizar un disparo a la canasta.
18. Si un equipo logra acumular 20 puntos de diferencia sobre el contrario durante un partido, el entrenador está obligado a seguir jugando libre en su zona defensiva. (De la línea de media cancha hasta el aro propio)
19. Los jugadores que utilicen anteojos durante el partido, es obligatorio que sean deportivos.
20. Deberá haber mínimo 3 personas en la mesa de anotaciones: 1 apuntador, 1 cronometrista, 1 encargado del dispositivo de 24 segundos. Este dispositivo de reloj de 24 segundos es sugerido.
21. La banca del equipo local será la colocada a lado izquierdo de la mesa de anotación (perspectiva de apuntador sentado); si el marcador electrónico está en la mesa de anotación en la posición invertida, tendrá el lado derecho. El anfitrión siempre debe aparecer en el rol de juegos como local.
22. La falta técnica a un jugador se sancionará con 1 tiro libre y el control del balón continua con el equipo que tenia derecho o control.
23. La falta técnica al entrenador se sancionará con 2 tiros libres y el control del balón continua con el equipo que tenia derecho o control.
24. Todas las reposiciones después de una falta técnica, falta descalificante o enfrentamiento se realizarán desde la línea de saque de la pista delantera del equipo, con 14 segundos para el tiro.

25. Sí hay fauls acumulados. El jugador será expulsado al cometer 5 fauls personales.
26. Sistema de puntuación para los juegos de ronda eliminatoria:
    a. Juego ganado: 2 puntos
    b. Juego perdido: 0 puntos
27. Fórmula para desempatar 2 o más equipos del mismo grupo después del round-robin:
    a. Empate 2 equipos, el equipo ganador en el round-robin avanza a la siguiente ronda.
    b. Empate 3 o más equipos, usar el siguiente método para determinar qué equipo(s) pasa a semifinales:
        - Diferencia en puntos (puntos anotados menos puntos permitidos) solamente contra los equipos involucrados en el empate (3 o más equipos).
        - Si aún así hay empate, avanza el(los) equipo(s) que tenga(n) la mayor cantidad de puntos (anotados) contra los equipos involucrados en el empate.
        - Si persiste el empate avanza el(los) equipo(s) que tenga(n) la menor puntuación permitida entre los involucrados.
        - Si persiste empate, tomar la menor puntuación permitida en el total de juegos.
28. Juegan series de tiempo extra (5min) entre equipos involucrados, en caso de empate se juegan 2 min adicionales sucesivamente hasta lograr el desempate.
29. Si el empate persiste se aplica el punto 1 y 2 de las series extras.
30. El juego por campeonato debe ser el único programado ese día, no debe haber doble jornada.
31. Árbitros
    a. Asistir a las juntas de entrenadores antes del torneo.
    b. Entregarles las reglas de torneos ASOMEX antes del inicio del torneo.
    c. No podrán ser programados en más de 3 partidos por día de competencia.
    d. La escuela anfitriona es responsable de explicarles antes del inicio del evento, el funcionamiento del reloj e implementos para evaluar el deporte.
    e. El mínimo de árbitros por partidos deberá ser árbitro principal y árbitro seguidor
32. En caso de tiempo fuera durante los últimos 2 minutos del 4to periodo o de cualquier prórroga, el entrenador del equipo que lo solicita, decidirá donde realizará la reposición, si es en cancha trasera con 24 segundos o en cancha delantera con 14 segundos para realizar un disparo a la canasta
33. Todas las reposiciones después de una falta técnica, falta descalificante o enfrentamiento se realizarán desde la línea de saque de la pista delantera del equipo, con 14 segundos para el tiro.
34. Si un equipo juega 2 partidos en un día (preliminares o primera fase); el tiempo mínimo de recuperación debe ser de al menos 3 horas.
35. La institución organizadora asignará un responsable de cancha, que desde la zona de árbitros auxilie y supervise la aplicación del reglamento ASOMEX y un responsable de gradas, el cual se reportará con el visor para informar lo que haya observado en cuanto a comportamiento del público.

C. Futbol Soccer

Los torneos se realizarán de acuerdo al reglamento de la Federación Internacional de Futbol Asociación (FIFA), con las modificaciones y resumen técnico que a continuación se describen. El Comité Organizador es responsable de proveer a la sede y subsedes los implementos necesarios al cuerpo de árbitros para el desarrollo de los partidos y proporcionar una copia del reglamento FIFA a visores.

Categoría Juvenil A, B, C

1. Portar playera por dentro del short con números impresos en la espalda, el cual no debe repetirse, y debe coincidir con el número de la credencial. (De no cumplir la credencial se ajustará para los siguientes partidos y habrá una reducción de un punto en el espíritu deportivo por cada jugador que no cumpla) El portero debe vestir la parte superior del uniforme con colores contrastantes al de sus compañeros, contrarios, y árbitros. De no portar uniforme, se utilizarán casacas para poder participar, afectando en disminución de

puntos para el trofeo al espíritu deportivo. Se recomienda que todos los equipos lleven al torneo 2 juegos de uniformes (claro y obscuro).

2. Cuando al portero le sea permitido participar como jugador de campo, debe portar el mismo uniforme que sus compañeros con las mismas características del uniforme del equipo, teniendo impreso el mismo número que utiliza como portero.
3. Espinilleras obligatorias, prohibido tachones de metal.
4. De requerir anteojos, deben ser especiales para la práctica del deporte.
5. Balón No. 5 para femenil y varonil. El comité organizador decidirá la marca del balón oficial de juego y será comunicado en la convocatoria.
6. Mínimo de jugadores por equipo 13 y máximo 20, todos podrán alinear en cada partido.
7. Si el equipo cuenta con alumnos que su religión les impide actividad deportiva, el equipo jugará su partido y será válido; si las ausencias no le permiten contar con mínimo 11 jugadores, jugará con menos que el equipo contrario, pero si son menos de 8 jugadores debe suspenderse el partido y concluirlo con el marcador 0 – 2
8. Los tiempos de juego para cada categoría serán:
    a. Juvenil A Varonil y Femenil: 2 tiempos de 30 minutos cada uno
    b. Juvenil B y C Varonil y Femenil: 2 tiempos de 35 minutos cada uno

Nota: en grupos de 7, los tiempos de los partidos serán reducidos en 5 minutos, excepto la final.

9. Todas las categorías tendrán 10 minutos de descanso al medio tiempo.
10. A la mitad de cada medio tiempo de juego se permitirá hidratación de 2 minutos a jugadores (no contará como tiempo de juego). Está permitido que entrenadores den instrucciones a jugadores durante este tiempo. Los jugadores pueden salir de la cancha para hidratarse.
11. Si un equipo juega 2 partidos en un día (preliminares o primera fase), los 2 juegos serán de 2 tiempos de 5 minutos menos en cada tiempo; el tiempo mínimo de recuperación debe ser de al menos 4 horas. Los juegos de semifinales, 3er lugar y campeonato, serán jugados de acuerdo a los tiempos arriba mencionados, sin importar cuántos partidos juegue el equipo por día. No se aplicará la reducción de tiempo en los juegos de equipos que tengan un juego preliminar o primera fase y un juego de semifinal el mismo día.
12. Sistema de puntuación para los juegos preliminares:
    a. Juego ganado 3 puntos
    b. Juego empatado y ganado en penales 2 puntos
    c. Juego empatado y perdido en penales 1 punto
    d. Juego perdido 0 puntos
13. En cada encuentro de la primera ronda que termine empatado, se realizará una tanda de 3 penales por equipo y si el empate continúa será a muerte súbita; deberán participar en la ejecución todos los jugadores del equipo, (en forma de rotación) excepto los que hayan sido expulsados. Una vez que haya iniciado la tanda de penales no podrá haber cambio de portero, excepto por lesión. El equipo ganador de esta ronda recibirá un punto adicional como se especifica arriba. Los goles anotados en la tanda de penales no serán contabilizados en las estadísticas del equipo.
14. Durante la ejecución de tiros penales no se permite distraer al jugador que lo ejecute, ni por jugadores, ni entrenadores, ni por el público presente. Prohibido que el jugador intimide a otro o realice una actividad física con el propósito de intimidar.
    Nota: Durante la realización de los tiros penales el portero (a) tiene prohibido acercarse al jugador (tirador), así mismo, cuando su equipo esté realizando el tiro penal, la posición que deberá ocupar es a la altura de la línea del área grande del lado izquierdo de la portería a un metro de distancia en relación de las líneas de área grande y línea de meta.
15. El área técnica se ampliará desde 3 metros antes de la zona de árbitros y visores hasta la altura del área grande y solo podrá ser utilizada por un entrenador. Esta modificación tiene como fin el sentido formativo y educativo del deporte, y no pretende dar una ventaja desleal al entrenador y/o equipo.
16. Árbitros y entrenadores deben organizar a los equipos para saludarse al inicio y al final de cada juego. El visor dará indicaciones iniciales sobre el Espíritu Deportivo. Luego se hará el saludo inicial en el cual los equipos desfilan desde la zona de árbitros hacia el centro del campo en dos filas (una por equipo); al llegar a este punto, los equipos se separan avanzando cada uno hacia una portería hasta quedar todos (jugadores, árbitros y

entrenadores) en línea de frente al público saludando al mismo; posteriormente, los dos equipos avanzan encontrándose en el centro de la cancha dándose la mano.

17. Las reglas de torneos ASOMEX deberán entregarse a los árbitros antes del comienzo del torneo. Los árbitros deben asistir a las juntas de entrenadores antes del torneo.
18. En rama femenil, utilizar las manos como protección está permitido, siempre y cuando no sean despegadas del cuerpo y en forma intencional, queda a criterio del árbitro.
19. La institución organizadora asignará un responsable de cancha, que desde la zona de árbitros auxilie y supervise la aplicación del reglamento ASOMEX y un responsable de gradas, el cual se reportará con el visor para informar lo que haya observado en cuanto a comportamiento del público.
20. El siguiente método para desempatar se utilizará en caso de que dos equipos del mismo grupo terminen empatados en puntos después del round-robin:
21. Si dos equipos empatan, el equipo que avanzará será el que gane en el juego entre sí o en la ronda de penales.
22. Si tres o más equipos empatan durante el round-robin, se aplicarán las reglas de desempate de la siguiente manera:
    a. El equipo que avanzará será el que haya ganado a los otros dos involucrados en el juego entre ellos o en la ronda de penaltis.
    b. Diferencia de goles (goles anotados menos goles en contra). El equipo con la mayor diferencia de goles avanzará a las semifinales.(SOLAMENTE CONTRA LOS EQUIPOS INVOLUCRADOS EN EL EMPATE),
    c. Si sigue el empate avanzarán los equipos con más goles anotados (SOLAMENTE CONTRA LOS EQUIPOS INVOLUCRADOS EN EL EMPATE).
    d. De persistir aún el empate avanzarán los equipos con menos goles en contra en el total de los partidos.
    e. En caso de persistir el empate se llevará a cabo una tanda de 3 penales, con 6 jugadores elegibles tirando 3 penales a cada equipo, sin posibilidad de que el tirador repita, teniendo cada equipo un total de 6 tiros, si el empate persiste será una ronda de muerte súbita con diferentes tiradores, hasta haber completado el total de jugadores de cada equipo, avanzando el equipo con más goles.
23. El siguiente método para desempatar se utilizará en caso de que dos o más equipos de diferentes grupos terminen empatados en puntos después del round-robin:
24. Goles en contra de la primera ronda.
25. Diferencia de goles (goles anotados menos goles en contra).
26. En caso de persistir el empate se llevará a cabo una tanda de 3 penales, con jugadores elegibles tirando 3 penales a cada equipo, sin posibilidad de que el tirador repita, si el empate persiste será una ronda de muerte súbita con diferentes tiradores, hasta haber completado el total de jugadores de cada equipo, avanzando el equipo con más goles.
27. Si 2 equipos empatan en fase regular, se deberán tirar 3 penales y en finales por equipo. Y en cuartos de final, semifinales, final y por ubicación deberán tirar 5 por equipo y en caso de prevalecer el empate, se continuará con muerte súbita.
28. Comité organizador debe disponer de 5 balones por juego para cada campo, y contar en cada cancha con por lo menos 3 personas en el apoyo de recolectar balones.
29. Comité organizador en la junta previa debe señalar lugares para zona de calentamiento.
30. Las redes de porterías deben estar en perfectas condiciones, al igual que su colocación y extensión.
31. En banca sólo pueden estar 3 personas entre las siguientes, y sólo puede estar de pie y dirigir el entrenador o auxiliar:
    a. Entrenador
    b. Entrenador Asistente
    c. Servicio Médico (previamente registrado)
    d. Coordinador Deportivo
    e. Director Atlético
32. Cuando finalice un partido, el árbitro por ningún motivo podrá cambiar el resultado final.
33. El visor no tiene la autoridad para cambiar la decisión arbitral, pero tiene la responsabilidad de apoyar y orientar al cuerpo de árbitros para tomar decisiones.

34. Cuando el marcador tenga 5 goles de diferencia y se incremente, se dejan de agregar los goles al marcador visible a menos que la diferencia baje a 3 goles, entonces se actualizará el marcador visible.
35. En la junta previa, el comité organizador señalará en el rol de juegos la designación de bancas de los equipos. La banca 1 (lado derecho de mesa de control de árbitros) fungirá como local y la 2 (lado izquierdo) como visitante. Equipo anfitrión siempre en banca 1.
36. En caso de expulsión se aplicarán las siguientes sanciones. El comité organizador debe notificar al final de la jornada la cantidad de juegos de suspensión al responsable de la institución sancionada.
    a. Expulsión por doble amonestación……..0 partidos
    b. Expulsión por roja directa……..1 o más partidos
    c. Expulsión del entrenador, auxiliar, coordinador o director atlético….1 o más partidos

    Nota: El comité organizador deberá notificar al final de la jornada la cantidad de juegos de suspensión al responsable de la institución sancionada.
37. Adecuaciones por mal clima para todas las categorías:
38. En caso de mal tiempo se suspende el encuentro hasta que el tiempo lo permita.
39. El colegio organizador debe prever que existan las condiciones para que el torneo se lleve a cabo de principio a fin. Así mismo, que existan instalaciones alternas para llevar a cabo el evento en caso de fuerza mayor.
40. El comité organizador podrá suspender o cancelar definitivamente el evento cuando no existan condiciones para llevarlo a cabo.
41. El comité organizador debe incluir en la convocatoria la siguiente información:
42. Características de la cancha del torneo (superficie, dimensiones de cancha y porterías, además de las tribunas).
43. Las sustituciones se realizarán de manera fluida sin detener el partido, notificando previamente al cuarto oficial. La salida e ingreso serán a la altura de la media cancha, excepto en casos de lesión en donde el árbitro determinará lo conducente. Si hay una atención a un jugador, este deberá abandonar el partido por al menos una jugada.
44. Árbitros
    a. El coordinador o representante de árbitros asistirá a la junta de entrenadores antes y cuando se requiera en el torneo.
    b. Entregarles las reglas de torneos ASOMEX antes del inicio del torneo.
    c. No podrán ser programados en más de 3 partidos por día de competencia, ya sea como central o asistente; si podrán ser programados adicionalmente como cuarto oficial
    d. La escuela anfitriona es responsable de explicarles antes del inicio del evento, el funcionamiento de implementos

D. Fútbol 7

Los torneos se realizarán de acuerdo al reglamento de la Federación Internacional de Futbol Asociación (FIFA), con las modificaciones y resumen técnico que a continuación se describen. El Comité Organizador es responsable de proveer a la sede y subsedes los implementos necesarios al cuerpo de árbitros para el desarrollo de los partidos y proporcionar una copia del reglamento FIFA a visores.

1. Balón No 4 en categorías A, B y C varonil y femenil.
2. Portar playera por dentro del short con número impreso en la espalda, el cual no debe repetirse, y debe coincidir con el número de la credencial. (De no cumplir la credencial se ajustará para los siguientes partidos y habrá una reducción de un punto en el espíritu deportivo por cada jugador que no cumpla) El portero debe vestir la parte superior del uniforme con colores contrastantes al de sus compañeros, contrarios, y árbitros. De no portar uniforme, se utilizarán casacas para poder participar, afectando en disminución de puntos para el trofeo al espíritu deportivo. Se recomienda que todos los equipos lleven al torneo 2 juegos de uniformes (claro y obscuro).
3. Espinilleras obligatorias, prohibido tachones de metal.

4. Se usará para la cancha de sintético multitacos y para la cancha de pasto natural podrán utilizar multitacos o tacos de futbol.
5. Traer un par de tenis por si el partido se realiza en salón.
6. De requerir anteojos, deben ser especiales para la práctica del deporte.
7. Los tiempos límite para cada categoría juvenil A, B y C varonil y femenil serán de 25 minutos cada uno. Se recomienda programar un espacio de 15 minutos entre juego y juego.
8. El calentamiento debe ser de 5 minutos y en el descanso del medio tiempo son 10 min.
   El mensaje del visor debe ser después del calentamiento con duración de 2 minutos. (7 minutos antes de la hora de inicio).
9. Comité organizador en la junta previa debe señalar lugares para zona de calentamiento.
10. A la mitad de cada tiempo de juego se permitirá hidratación de 2 minutos a jugadores (no contará como tiempo de juego). Está permitido que entrenadores den instrucciones a jugadores durante este tiempo. Los jugadores pueden salir de la cancha para hidratarse.
11. Si un equipo juega 2 partidos en un día (preliminares o primera fase), los 2 juegos serán de 2 tiempos de 5 minutos menos en cada tiempo; el tiempo mínimo de recuperación debe ser de al menos 3 horas. Los juegos de semifinales, 3er lugar y campeonato, serán jugados de acuerdo a los tiempos arriba mencionados, sin importar cuántos partidos juegue el equipo por día. No se aplicará la reducción de tiempo en los juegos de equipos que tengan un juego preliminar o primera fase y un juego de semifinal el mismo día.
12. Se puede sustituir a los jugadores tan seguido como se desee durante el juego (incluyendo porteros). El árbitro central debe ser notificado antes de cada sustitución.
13. Sistema de puntuación para los juegos preliminares y en los juegos de semifinal, y final en caso de empate se definirá por tiros penales.
    a. Juego ganado 3 puntos
    b. Juego empatado y ganado en penales 2 puntos
    c. Juego empatado y perdido en penales 1 punto
    d. Juego perdido 0 puntos
14. Si 2 equipos empatan en fase regular, se deberán tirar 3 penales por equipo. Y en cuartos de final, semifinales, final y por ubicación deberán tirar 5 por equipo y en caso de prevalecer el empate, se continuará con muerte súbita. Deberán participar en la ejecución todos los jugadores del equipo, (en forma de rotación) excepto los que hayan sido expulsados. Una vez que haya iniciado la tanda de penales no podrá haber cambio de portero, excepto por lesión. El equipo ganador de esta ronda recibirá un punto adicional como se especifica arriba. Los goles anotados en la tanda de penales no serán contabilizados en las estadísticas del equipo.
15. El área técnica se ampliará desde 3 metros hasta la altura del área grande y sólo podrá ser utilizada por un entrenador. Esta modificación tiene como fin el sentido formativo y educativo del deporte, y no pretende dar una ventaja desleal al entrenador y/o equipo.
16. Árbitros y entrenadores deben organizar a los equipos para saludarse al inicio y al final de cada juego. Para el saludo inicial los equipos desfilan desde la zona de árbitros hacia el centro del campo en dos filas (una por equipo); al llegar a este punto, los equipos se separan avanzando cada uno hacia una portería hasta quedar todos (jugadores, árbitros y entrenadores) en línea de frente al público saludando al mismo; posteriormente los 2 equipos avanzan encontrándose en el centro de la cancha dándose todos la mano.
17. La institución organizadora asignará un responsable de cancha, que desde la zona de árbitros auxilie y supervise la aplicación del reglamento ASOMEX y un responsable de gradas, el cual se reportará con el visor para informar lo que haya observado en cuanto a comportamiento del público.
18. Todos los saques de meta se realizan con la mano.
19. Las barridas no están permitidas.
20. A la sexta falta se cobrará un tiro directo a 3 metros del tiro de penalti, y a partir de ahí iniciará el conteo nuevamente de las faltas por equipo.
21. Método para desempatar a 2 equipos del mismo grupo que terminen empatados en puntos después del round-robin:
22. Si 2 equipos empatan, el equipo que avanzará será el que gane en el juego entre sí o en la ronda de penales.

23. Si 3 o más equipos empatan, se aplicarán las siguientes reglas de desempate:
    a. El equipo que avanzará será el que haya ganado a los otros dos involucrados en el juego entre ellos o en la ronda de penaltis.
    b. Diferencia de goles (goles anotados menos goles en contra). El equipo con la mayor diferencia de goles avanzará a las semifinales (solamente contra los equipos involucrados en el empate).
    c. Si sigue el empate avanzarán los equipos con más goles anotados (solamente contra los equipos involucrados en el empate).
    d. De persistir el empate avanzarán los equipos con menos goles en contra.
24. Comité organizador debe disponer de 5 balones por juego para cada campo, así como contar en cada campo con por lo menos 3 personas para recolectar los balones.
25. Las redes de porterías deberán estar en perfectas condiciones, al igual que su colocación y extensión.
26. En banca sólo pueden estar 3 personas entre las siguientes, y sólo puede estar de pie y dirigir el entrenador o auxiliar:
    a. Entrenador
    b. Entrenador Asistente
    c. Servicio Médico (previamente registrado)
    d. Coordinador Deportivo
    e. Director Atlético
27. En la junta previa, el comité organizador señalará el rol de juegos y la designación de bancas de los equipos. Banca 1 (lado derecho de frente al campo) fungirá como local y la 2 (lado izquierdo de frente al campo) como visitante. Anfitrión siempre será banca 1.
28. En caso de expulsión se aplicarán las siguientes sanciones:
    a. Expulsión por doble amonestación 0 partidos
    b. Expulsión por roja directa 1 o más partidos
    c. Expulsión del entrenador o auxiliar 1 o más partidos
29. Adecuaciones por mal clima para todas las categorías:
30. En caso de mal tiempo se suspende el encuentro hasta que el tiempo lo permita.
31. El colegio organizador debe prever que existan las condiciones para que el torneo se lleve a cabo de principio a fin. Así mismo, que existan instalaciones alternas para llevar a cabo el evento en caso de fuerza mayor.
32. El comité organizador podrá suspender o cancelar definitivamente el evento cuando no existan condiciones para llevarlo a cabo.
33. La realización del saque de meta deberá hacerlo el portero y solamente con la mano.

E. Natación

Los torneos se realizarán de acuerdo al reglamento de la Federación Internacional de Natación (FINA), con las modificaciones y resumen técnico que a continuación se describen. El Comité Organizador es responsable de proveer a la sede y subsedes los implementos necesarios al cuerpo de jueces para el desarrollo del torneo y proporcionar una copia del reglamento FINA a visores.

1. **Instalación**
   a. Alberca semiolímpica de 25m
2. **Sistema de Cronometraje y Software**
   a. Colorado Time Systems y Meet Manager
3. **Participantes**
   a. Nadadores inscritos del Colegio al que representan
4. **Categorías y Ramas**
   a. Determinadas a la edad del nadador a la fecha del inicio del torneo
   b. Rama varonil y femenil de 7-8 años, 9-10 años, 11 años, 12 años, 13 años, 14 años, 15-16 años, 17-18 años
5. **Eventos**
   a. Día 1

- Categoría 7-8 y 9-10: 25m Libres, 25m Mariposa, 100m CI, Relevo Libre 4 x 25m
- Categorías 11 y Mayores: 50m Libres, 50m Mariposa, 200m CI, Relevo Libre 4 x 50m

b. Día 2
- Categoría 7-8 y 9-10: 100m Libres, 50m Mariposa, 50m Pecho, 50m Dorso
- Categorías 11 y Mayores: 100m Libre, 100m Mariposa, 100m Pecho, 100m Dorso

c. Día 3
- Categoría 7-8 y 9-10: 25m Pecho, 25m Dorso, 100m Libre, Relevo Combinado 4 x 25m
- Categorías 11 y Mayores: 50m Pecho, 50m Dorso, 200m Libre, Relevo Combinado 4 x 50m
- Podrán participar en 3 pruebas individuales por día de competencia y 2 relevos

6. Horarios de Competencia

a. Afloje 7:00-8:45 horas
b. Competencia 9:00 horas

7. Sistema de Competencia

a. Finales contra reloj
b. Los heats se nadan del más rápido al más lento
c. Cada escuela puede inscribir hasta 2 relevos
d. Podrán participar en 3 pruebas individuales por día de competencia y 2 relevos

8. Junta Técnica

Se llevará a cabo un día antes del inicio de la competencia a las 18:00 en la alberca sede. Es obligatorio presentar las acreditaciones ASOMEX, mismas que serán revisadas para la entrega del programa.

9. Premiación Individual y Relevos

Se premian en pódium los eventos con medallas de 1º, 2º, 3º por categoría y rama.

10. Puntuación

Lugar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Individual	11	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Relevos	22	18	16	14	12	10	8	6	4	2

11. Jueces

a. El comité organizador se hará cargo de designar a los jueces cronometristas.
b. Debe haber 1 juez árbitro, 1 juez de salida, nado y llegada, 1 juez en oficialía mayor.
c. Mínimo un juez cronometrista por carril.

12. Inscripciones

a. Costos de Inscripción según el reglamento. **(Anexo 5)**
b. Vía correo electrónico, mediante archivos Meet Manager o Team Manager, generados por el comité organizador.
c. Se deberán cargar los tiempos de inscripción para Meet Manager de la siguiente manera, ejemplo 1:25.90
d. Cada nadador puede ser inscrito en máximo 8 pruebas individuales y 2 relevos.
e. Entregar tarjetas de relevos antes del inicio de la primera prueba del día, pudiendo subir de categoría hasta 2 nadadores por relevo.
f. Cada colegio tiene derecho a máximo hasta 8 pruebas en inscripciones, mismas que deberán solicitarse por medio de su Delegado en mesa de control un día antes de la prueba en cuestión, y serán acomodados de manera manual donde exista un espacio en los heats previamente sembrados.
g. Enviar en el registro de los competidores los tiempos de los nadadores para colocarlos en el heat correspondiente.

13. **Traje de Baño**
    a. Traje de baño oficial de competencia autorizado por FINA, sino fuese de tela de competencia entones solo debe cumplir con las características obligatorias:
        - Hombres tipo jamer, torso descubierto y de cadera a arriba de rodilla
        - Mujeres resaque o de short a arriba de la rodilla, hombros, brazos descubiertos, todos sin ningún tipo de broche o cierre
    b. No pueden utilizar ningún tipo de aditamento, reloj, o pulsera en ninguna parte del cuerpo.
14. **Salidas**
    a. Salida del Banco al Momento que el Juez da la Indicación
        - Con autorización para subir al banco, el nadador debe prepararse para ponerse en posición una vez que el juez dé el aviso “a sus marcas”. A partir de ahí, hasta que den el sonido de salida, el nadador no puede moverse para nada, ni pies, ni manos, ni cuerpo. Debe mantenerse completamente quieto hasta que el juez decida dar el pitido de salida. En ese momento entre “a sus marcas” y el sonido de salida, puede durar hasta un minuto en el cual el nadador no tiene permitido moverse.
    b. Salida en Falso
        - Se considera salida en falso cuando el nadador después del “a sus marcas” se mueve o sale antes del sonido de salida. Si esto sucediera queda en este momento descalificado. El juez de salida tiene la autoridad de decidir si continúa teniendo al resto de los nadadores en posición de salida y posteriormente dar el disparo de salida.
        - Si por inercia uno o más nadadores también se van atrás del que ya hizo salida en falso, automáticamente todo el que salga o se mueva antes del disparo se salida queda descalificado.
    c. Salida de Dorso
        - Se hace dentro de la alberca, tomando el banco de salida con la mano, los pies se pegan a la pared con rodillas flexionadas, cuidando que los dedos de los pies no salgan del agua. Una vez que se da el disparo de salida, deben aventarse hacia atrás en flecha cuidando mantener su posición de dorso todo el tiempo (boca arriba).
        - Debe hacerse vuelta de campana de crawl o viraje. Si fuese vuelta de campana, una vez que se gira el nadador, no debe realizar ningún tipo de movimiento (entre que se giro a boca abajo y la vuelta de campana), hace vuelta y debe salir boca arriba en su puente para continuar nadando de dorso.
    d. Salida de Crawl
        - En cada barda se hace vuelta de campana, debe forzosamente tocar con los dos pies la barda en cada vuelta o hacer viraje, tocar con una mano la barda para girar e impulsando con los pies después de cada vuelta/viraje viene un puente con las especificaciones abajo mencionadas.
    e. Salida de Mariposa
        - Se hace viraje en cada barda hasta completar la distancia, debe tocar forzosamente con las dos manos al mismo nivel de la barda para hacer el viraje y continuar con el puente de mariposa.
    f. Salida de Pecho
        - Viraje de pecho, toca con dos manos a la misma altura al mismo tiempo para hacer viraje y continuar con el puente de pecho antes mencionado.
15. **Puentes**
    a. Una vez realizada la salida del nadador, tiene oportunidad de realizar un puente (flecha por abajo del agua) no mayor a 15 mts de largo, si rebasara 1cm o más automáticamente quedará descalificado. Los puentes pueden hacerse después de una salida de banco y después de cada viaje o prueba dependiendo de la distancia y dimensiones de la alberca.
        - Puente de crawl y mariposa: flecha con patada de mariposa, pies y rodillas juntas por completo.
        - Puente de dorso: flecha sumergida boca arriba con patada de mariposa.

- Puente de pecho: una brazada profunda de pecho, una patada de pecho con ondulación.

F. Tenis

Los torneos se realizarán de acuerdo a las reglas de la ITF World Tennis Tour y reglamento ASOMEX, con las modificaciones y resumen técnico que a continuación se describen. El Comité Organizador es responsable en la sede y subsedes de proveer los implementos necesarios al cuerpo de árbitros para el desarrollo del torneo.y proporcionar una copia del reglamento ITF a visores.

1. Instalaciones
   a. 5 canchas mínimo. Si esto no es posible, se requiere una sede alterna.
   b. Áreas con sombra. 2 áreas por cada 3 canchas.
   c. Si es posible, área de calentamiento o pared disponible para bolear.
   d. Redes negras/verdes o rompevientos para crear un contraste de color.
2. Inscripciones
   a. 3 semanas antes del inicio del torneo enviar a la escuela anfitriona lista de participantes
   b. De no poder cumplir el compromiso de los jugadores registrados aplicará lo siguiente:
      - El jugador que no haya asistido o se haya dado de baja, será enlistado como "nombre de la escuela BYE" en el horario del torneo y/o playoffs

   Ejemplo: "ASF BYE" o "JFK BYE"
      - La escuela que no haya mandado a los jugadores deberá proveer 3 tubos de pelotas para el torneo por cada jugador que no asista.
      - Reglas Generales, Inscripciones y Cancelaciones
      - Regla 8 ** Estas reglas crean el compromiso de atender al torneo de la escuela, Director Atlético y familias que deseen participar **
3. Seguridad de los jugadores
   a. Contar con servicio médico en sede y subsede
   b. Lugares techados o con sombra - 2 áreas por cada 3 canchas
   c. La duración de cada partido y días de torneo es a consideración del Comité Organizador
   d. Si la temperatura es de 34 grados o más, se deberá tener un tiempo de descanso de 10 minutos entre sets si se está jugando con el formato de sets.
   e. Se deberá establecer un tiempo de 60 minutos a la hora de agendar los partidos.
4. Categorías para el ciclo escolar 2019-2020

- Los grupos se regirán por las categorías estipuladas en el reglamento ASOMEX
  - Infantil nacidos en 2008 y menores
  - Juvenil A nacidos en 2006 y menores
  - Juvenil B nacidos en 2004 y menores
  - Juvenil C menor nacidos en 2003 y menores
  - Juvenil C mayor nacidos en 2000 y menores

- Si un jugador(a) desea participar en una categoría arriba de la suya si puede, pero no podrá participar en la categoría correspondiente a su edad. Esta regla es para jugadores con experiencia en busca de un alto nivel de competencia.
- El formato será igual al de otros torneos ASOMEX.
  a. La excepción será que el rankeo se realizará a través de un sorteo a menos que el jugador se encuentre rankeado a nivel nacional, si hay varios jugadores rankeados, se separarán en diferentes grupos antes del sorteo.
     - 4 a 7 participantes/equipos
     - 8 a 11 participantes/equipos
     - 12 a 15 participantes/equipos
     - 16 participantes: Si superan 16, el comité organizador realizará un sorteo diferente

b. Todos.
c. Deberá jugar al menos 4 juegos para lograr que la experiencia y el pago hayan sido adecuados a su participación en el torneo.

- Se permitirá coacheo por parte del entrenador de cada colegio.
  a. Si el equipo no cuenta con un entrenador, un padre o adulto podrá ser el coach, siempre y cuando haya sido declarado antes del torneo por medio de una carta firmada por el director general y director atlético de la escuela.
- De los oficiales
  a. Un oficial de silla por cancha.
  b. Un coordinador responsable de los oficiales contratado por el comité organizador.
     - Esto es importante por ser los expertos.
     - El coordinador puede no estar afiliado a ASOMEX pero deberá ser tratado dentro del grupo de oficiales, similar a basquetbol, soccer y voleibol.
  c. Sistema de Puntuación a 2 de 3 sets con tiebreak a 7 si el set va 6-6. EJEMPLO
     - La puntuación deberá ser determinada por el comité organizador basado en los registros o formato del torneo.
     - Las condiciones del clima podrán ser motivo de ajuste del sistema de puntuación y sets.
       - ITFtennis.com.
- General
  a. El draw y resultados deberán estar visibles al publico - transparencia absoluta.
     - Se deberán actualizar durante la primera hora después de terminado el juego por medio del comité organizador. Esto deberá ser obligatorio para la correcta organización por parte de los equipos, jugadores para sus próximos juegos.

G. Voleibol Juvenil A, B y C

Los torneos se realizarán de acuerdo al Reglamento de la Federación Internacional de Voleibol (FIVB) con las modificaciones y resumen técnico que a continuación se describen. El Comité Organizador es responsable en la sede y subsedes de proveer los implementos necesarios al cuerpo de árbitros para el desarrollo del torneo y proporcionar una copia del reglamento FIVB a visores.

1. Todos los jugadores deberán presentarse con rodilleras, debidamente uniformados, con número al frente y en la espalda de su uniforme (En la categoría Juv. C será opcional el uso de rodilleras). VESTIMENTA COACHES. CON PANTS INSTITUCIONAL NO BERMUDA
2. Jugadores por equipo mínimo 7 y máximo 14.
3. Si el equipo cuenta con alumnos que su religión les impida actividad deportiva, el equipo jugará su partido y será válido, si las ausencias no le permiten contar con mínimo 6 jugadores el marcador será 2 sets a 0 (25-0 por set)
4. Los colegios participantes se adaptarán a las instalaciones del colegio organizador, las cuales deben tener las dimensiones mínimas, así como conservar la altura de la red para cada categoría y rama:
   a. Medidas oficiales de la cancha:
   b. 18 m. largo por 9 m. ancho
   c. Altura de la red:
   d. Rama varonil 2.43m
   e. Rama femenil 2.24m
5. Método para determinar qué equipo(s) pasará a semifinales en caso de empate entre 2 o más equipos.
   a. Si 2 equipos empatan, el equipo ganador del juego entre sí avanzará a semifinales.
   b. Si 3 equipos o más empatan, el siguiente método será usado para el desempate.
      - Diferencia de puntos ganados
      - Diferencia en puntos (puntos anotados entre puntos permitidos). Si el empate es entre 3 o más equipos, se toma en cuenta los sets ganados y los sets perdidos.

- Si continúa el empate se toma en cuenta los siguientes criterios entre los involucrados.
  - Puntos a favor entre puntos en contra, mejor porcentaje
  - Sets a favor entre sets en contra
  - Juego entre sí

6. Los partidos se jugarán a 2 de 3 sets; en caso de llegar al 3er set se jugará a 15 puntos.
7. Cada equipo contará con 2 tiempos fuera en cada set.
8. En banca sólo pueden estar 3 personas entre las siguientes, y sólo una puede estar de pie:
   a. Entrenador
   b. Entrenador Asistente
   c. Servicio Médico (previamente registrado)
   d. Coordinador Deportivo
   e. Director Atlético
9. Las reglas de torneos ASOMEX se deben entregar a los árbitros antes del comienzo del torneo. Los árbitros deben asistir a las juntas de entrenadores antes de cada torneo.
10. En finales y semifinales jueces de línea, se recomienda que los árbitros se roten.
11. Si el torneo no cumple con 4 escuelas ASOMEX inscritas para que sea oficial, y se convierte en invitacional, habrá premio al Espíritu Deportivo y lo podrá ganar también cualquier escuela invitada que no sea ASOMEX. Se recomienda en caso de tener equipos invitados, hacer cartas de invitación de director a director, para generar un compromiso de asistencia.
12. La institución sede asignará un responsable de cancha, que desde la zona de árbitros auxilie y supervise la aplicación del reglamento ASOMEX, incluyendo el espíritu deportivo.
13. El único responsable para solicitar tiempo fuera, cambio, etc. es el entrenador principal.
14. Un jugador que participe en 2 o 3 categorías, solo podrá jugar 3 juegos en un solo día con el fin de cuidar, como prioridad, su salud.
15. El capitán de equipo deberá ser identificado con una marca abajo del número de la parte frontal.

H. Tochito Bandera

Los torneos se realizarán de acuerdo al Reglamento Tochito NFL México con las modificaciones y resumen técnico que a continuación se describen. El Comité Organizador es responsable en la sede y subsedes de proveer los implementos necesarios al cuerpo de árbitros para el desarrollo del torneo y proporcionar una copia del reglamento oficial a visores.

1.- UNIFORME

- Se permiten los “tachones” pero solo de plástico, los cuales debe de inspeccionarse antes de cada partido.
- El uso del protector bucal es recomendable para la seguridad del jugador, sin embargo, es responsabilidad y decisión de los coaches que sus equipos lo utilicen o no.
- Prohibido utilizar gorra, paliacates, cadenas, collares, esclavas o cualquier otro accesorio que pueda obstruir con el desarrollo del juego.
- En caso de los lentes de aumento, estos deben estar acondicionados para hacer deporte.
- Antes y durante el juego, los jugadores deberán permanecer con la playera o jersey dentro del short, Esto para no interferir con el movimiento y visibilidad de las banderas.

Nota: Los jerseys o playeras, deberán de estar ajustadas al cuerpo de los jugadores.

- • Será responsabilidad de cada jugador antes de cada jugada, que sus banderas se encuentren colocadas a los costados del cinturón y el restante del cinturón colocado dentro de su short, esto para evitar tanto una confusión con el defensivo como una posible lesión
- Numeración por el frente y espalda y con playera de mangas.

2.- DIMENSIONES Y TRAZADO DEL CAMPO

- LARGO: 40 yardas + zonas de anotación. Total 60 yardas del campo.
- ANCHO: 30 yardas.
- ZONA DE ANOTACIÓN: 7 – 10 yardas de profundidad.

- ZONA SIN CARRERA: Deberá ser marcada dentro de las 5 yardas inmediatas a la línea de anotación.
- La caja de coacheo es hasta la yarda 5 de cada lado

Nota: Estas son las medidas oficiales, sin embargo, se pueden adaptar de acuerdo al espacio disponible, no siendo menor a 50 yardas + zona de anotación de largo (40 yardas totales del campo) y 25 yardas de ancho.

3.- POSESIÓN

- Un volado determinará la primera posesión.
- Será responsabilidad del árbitro presentar la moneda para el volado inicial.
- El ganador del volado puede elegir entre ofensiva y defensiva.
- El equipo que pierda el volado, tendrá la oportunidad de escoger que zona desea defender.
- No existen “patadas de salida”, “patadas de despeje”, “ni goles de campo”
- El equipo a la ofensiva empieza en su yarda 5 y tiene 4 oportunidades para cruzar el medio campo.
- Una vez que lo haya logrado, tendrán otras 4 oportunidades para llegar a la zona de anotación.
- Los equipos cambiarán de lado de anotación al finalizar la primera mitad del juego.
- Si la ofensiva pierde la oportunidad de llegar al medio campo o anotar, el balón cambiará de posesión al equipo contrario y éste comenzará a jugar desde su yarda 5.
- Todos los cambios de posesión, excepto intercepciones, comenzarán en la yarda 5 del equipo a la ofensiva.

4.- NÚMERO DE JUGADORES

- El número de jugadores permitidos mínimo será de 8 jugadores (incluidas al menos 2 niñas) y máximo 12 jugadores.
- Participación de jugadores: 5 en campo y el resto como sustitución.
- Todos los jugadores del equipo deberán estar registrados en su cédula de juego, de lo contrario no podrán participar en el encuentro (el equipo que alinea a un jugador no registrado perderá el juego por descalificación)
- En la banca únicamente podrán estar una combinación de tres personas de las que se mencionan a continuación: entrenador, asistente, persona de servicio médico ó Director Atlético.
- Los equipos podrán terminar con un mínimo de 4 jugadores (esto debido a lesiones o expulsiones durante los partidos)
- Si el equipo tiene menos de 4 jugadores el juego se cancelará, y ganará el equipo completo por forfeit.
- En Huddle (reunión de equipo para escoger la jugada), no debe de haber más de 5 jugadores, en caso contrario se marcará castigo por sustitución ilegal.
- Cuando el huddle se realice con el coach pegado a la banda, los jugadores deberán permanecer dentro del campo en todo momento.

5.- TIEMPO DE JUEGO

- El juego tiene una duración de 40 minutos (2 tiempos de 20 minutos cada uno).
- El periodo de descanso entre la finalización de la primera mitad y el comienzo de la segunda será de 10 minutos.
- Una vez colocado el balón en el campo, el equipo a la ofensiva tiene 30 segundos para centrar el balón.
- Cada equipo tiene 2 tiempos fuera de 30 segundos en cada mitad.
- Los tiempos fuera no serán acumulables a la segunda mitad o al tiempo extra.
- Los oficiales pueden detener el reloj de acuerdo a su criterio.
- El reloj se detendrá para advertir a los equipos cuando quedan 2 minutos de juego en la primera y segunda mitad.
- En tiempo fuera el reloj se detendrá completamente en cualquier momento del juego.

- Durante los dos últimos minutos antes de finalizar el juego (primera y segunda mitad) el tiempo se detendrá cada vez que el balón salga del campo (carrera de jugador o pase incompleto) y en puntos extras (tiempo efectivo)
- Cuando un equipo le gane al contrario por diferencia de 35 puntos, el marcador se detendrá, sin embargo, los equipos podrán continuar jugando de acuerdo al tiempo reglamentario de 20 minutos por mitad.
- En caso de empate se jugarán tiempos extras en el formato llamado "Muerte Súbita "El tiempo de descanso entre el fin del juego y el inicio del tiempo extra será de 2 minutos. Un volado determinará la primera posesión del tiempo extra.
- Muerte súbita: Cada equipo tendrá una oportunidad, a una sola jugada de anotar, a 5 yardas del end zone, con su respectivo punto extra (en caso de ser anotación) determinará el ganador del juego. En caso de conseguir el touchdown, la conversión podrá ser de uno o dos puntos. El equipo que gane el volado será el que elija ofender o defender primero.
- Durante los periodos de tiempo extra se permitirá 1 tiempo fuera por periodo extra.

6.- PUNTUACIÓN

- Anotación (Touchdown): 6 puntos
- Punto extra: 1 punto (jugado desde la yarda 5)
- Punto extra: 2 puntos (jugado desde la yarda 12)
- Safety: 2 puntos.
- Puntos a favor en caso de que su juego sea por forfeit (20 – 0) a favor del equipo que se presentó o lo ganó por esta vía, de acuerdo a reglamento.
- Una intercepción y devolución por el equipo defensivo en un intento de punto extra le otorgará 2 puntos y la posesión del balón a partir de su yarda 5.
- Sistema de Puntuación: Juegos ganados (3 Puntos), juegos perdidos (1 punto)

7.- CARRERAS

- Para comenzar una jugada, el balón debe de ser centrado entre las piernas.
- El centro es el jugador que lanza el balón QB.
- El centro no puede lanzar el balón al QB por medio de pase directo o algún otro tipo de pase.
- El QB es el jugador que recibe el balón después del centro
- El QB no puede correr más allá de la línea de scrimmage, a menos que ya haya un intercambio de balón y se la hayan regresado hacia atrás.
- Una ofensiva puede realizar varias entregas de mano atrás de la línea de scrimmage.
- Solo hay un pase hacia adelante no importando que sea atrás de la línea de scrimmage en caso de ser así el que reciba el balón tendrá que correr y ya no podrá enviar otro pase hacia adelante.
- Los pases laterales y hacia atrás si están permitidas aun pasando la línea de scrimmage.
- Las zonas sin "carreras" están localizadas 5 yardas frente a cada zona de anotación. Cuando el balón se encuentra dentro de esta zona, la ofensiva no podrá correr cuando juegue en la yarda 5 del equipo contrario
- Podrán avanzar con el balón siempre y cuando el pase sea más allá de la línea de scrimmage.
- El jugador que recibe el balón en una entrega de mano, podrá lanzar un pase atrás de la línea de scrimmage.
- Todos los jugadores defensivos son elegibles para presionar al que tenga el balón una vez que el QB lo haya entregado directamente de mano o haya sido pasado lateralmente, así como si el QB haya realizado un engaño.
- Girar es permitido, pero los jugadores no podrán separar los pies del campo para evitar a un jugador defensivo (no brincar/saltar).
- El balón es colocado donde estaban los pies del jugador ofensivo al momento de que fue desprendida la bandera y no donde se encuentra el balón.
- Todos los engaños que se realicen deben ser laterales o por atrás.
- Los jugadores no pueden aventarse hacia la zona de anotación, en este caso la jugada se detiene en donde el jugador se aventó y de haber contacto se castigará con contacto ilegal

por parte del ofensivo, iniciando la jugada desde el punto anterior, además será con pérdida de Down

8.- RECEPTORES

- Todos los jugadores son elegibles para recibir pases (incluyendo al QB si el balón ha sido entregado en pase directo o entrega de manos atrás de la línea de scrimmage).
- Solo se permite un jugador en movimiento antes de ponerse en juego el balón siempre y cuando sea lateralmente
- El jugador debe tener al menos un pie dentro del campo al momento de la recepción y que este sea el primero en estar posicionado en el piso, no contará si el primero en tocar el piso es el pie que se encuentra fuera del campo de juego

9.- PASES

- El QB tiene 7 segundos para lanzar el balón. Si el balón no es lanzado ese tiempo, la jugada se considera muerta y se pierde una oportunidad, colocando el balón en la línea de scrimmage anterior. Una vez que el balón ha sido entregado en un pase directo, entrega de mano o existe una jugada de engaño, la regla deja de tener efecto.
- Las intercepciones cambian la posesión del balón.
- Las intercepciones pueden ser regresadas por la defensiva.
- Cuando ocurra una intercepción en las zonas “sin carrera” y el jugador sea detenido dentro de esta zona, se considera “bola muerta”, y el equipo que intercepto comenzará en su yarda 5.
- Si la intercepción ocurre en la zona “sin carrera” y el jugador logra salir de esta zona, pero es detenido, el balón será colocado en donde terminó la jugada.

10.- DESPRENDIMIENTO ILEGAL DE LA BANDERA

- Si un jugador accidentalmente tira su bandera, él será inelegible para poder cachar el balón hasta que se vuelva a colocar esta. Los oficiales tendrán que estar verificando en cada jugada que las banderas estén colocadas a los lados, así como responsables de ver, si los mismos jugadores desprendieron su bandera a la hora de correr o hacer una trayectoria.
- Si en una jugada de pase un jugador defensivo por sacar ventaja de la regla anterior, le desprende ilegalmente la bandera al jugador y se logra atrapar el pase y está delante de todos los defensivos y no haya quien le obstruya hacia la anotación, este se marcará como pase completo y podrá seguir corriendo hasta la anotación. (Por lo que será touchdown si entra a las diagonales)
- Si al jugador que atrapó el pase, le desprenden la bandera antes de llegar a la zona de anotación, el balón será colocado donde hizo completo el pase. Y además se aplicará en ese punto, el castigo por desprendimiento ilegal, que consiste en bola muerta en el punto donde termina la jugada, 5 yardas de castigo y 1ero y diez automático.
- Para no sacar ventaja de estas reglas, todo jugador que desprenda las 2 banderas será primeramente advertido por la actitud antideportiva. De hacer caso omiso a la llamada de atención sufrirá expulsión directa por actitud antideportiva.

11.- BOLA MUERTA

• La jugada o el balón se considera muerta cuando:
o El oficial hace sonar su silbato.
o Al jugador con el balón le desprenden la bandera o exista una jugada ilegal.
o Hay puntos anotados.
o Cualquier parte del cuerpo del jugador que tiene la posesión del balón toca el suelo, excepto que sean los pies o las manos.
• La sustitución de jugadores sólo podrá realizarse cuando exista bola muerta.
• Si la bandera del jugador que tiene la posesión del balón cae al suelo, la jugada será considerada como bola muerta y el balón será colocado donde cayó la bandera.
• Los jugadores no serán elegibles para recibir un pase, si sus banderas han caído al suelo o no las trae bien colocadas en los costados

• No existe bola suelta (fumble). El balón será colocado donde fue soltado por el jugador que tenía la posesión.

12.- PRESIONANDO AL QB

- Cualquier número de defensivos pueden presionar al QB. Los jugadores que no presionan al QB pueden defender en la línea de scrimmage sin cruzar esta.
- El o los jugadores que presionan al QB, deberán estar a un mínimo de 7 yardas de distancia de la línea de scrimmage, y a media yarda lateral de la posición del centro de cualquier lado del campo cuando el balón sea centrado
- El jugador que presiona al QB no podrá estar de frente al centro, tendrá que estar como restricción por lo menos sombreando cualquier hombro del centro y de ahí hacia afuera lo que más le convenga
- Una vez que el balón ha sido entregado en pase directo entrega de mano o existe alguna jugada de engaño, la regla de las 7 yardas queda sin efecto y todos los defensivos podrán atacar después de la línea de scrimmage.
- Una marca especial o un oficial designará las 7 yardas desde la línea de scrimmage.
- Cualquier trayectoria ofensiva de los receptores o corredores que obstruyan al jugador que entra a presionar al QB, se penalizará como bloqueo ofensivo. Teniendo en cuenta que si el defensivo es el que busca el contacto se marcará un foul personal defensivo.

13.- INTERFERENCIA

- Si el equipo ofensivo está dentro de su campo y existe una interferencia antes de cruzar el medio campo, se penalizará en el punto anterior con 5 yardas de castigo y 1er y diez.
- Si la interferencia es más allá del medio campo, se aplicará el castigo en el punto donde ocurrió la interferencia (foul), con 5 yardas de castigo y 1er y diez automático.
- Si ya se cruzó el medio campo y hay una interferencia se aplicará como el primer punto
- Si la interferencia llegara a ocurrir dentro de la zona de anotación, el punto donde se colocará el balón será en la yarda 5 del equipo defensivo y si ocurre una interferencia ya estando dentro de la yarda 5 se aplicará media distancia y 1er y gol automático.

14.- DEPORTIVISMO Y SANA CONVIVENCIA

- Si un oficial es testigo de cualquier tipo de contacto físico, como tackleo o bloqueo flagrante o cualquier comportamiento antideportivo, el juego se detendrá y el jugador agresor será expulsado del partido o incluso del torneo.
- La provocación verbal no está permitida. Se considera ataque verbal, al lenguaje que pueda resultar ofensivo hacia los oficiales, jugadores y equipos contrarios o espectadores. Si esto ocurriera, el oficial dará un aviso de advertencia, si la actitud continúa el jugador o jugadores serán expulsados del partido o incluso del torneo.
- Será sancionada a criterio del árbitro cualquier situación en la que se presente una actitud antideportiva por parte del entrenador, padre de familia, tutor, público o jugador (groserías, señas obscenas, insulto a los jugadores o porras, etc.)
- Sí un jugador en una posición franca para anotar ya sea en carrera, pase o una intercepción, punto extra etc.; un jugador defensivo por evitar que le anoten en vez de ir por la bandera, realiza una actitud desleal como empujar - tropezar o tacklear al ofensivo para que este no llegue al TD, la aplicación será que el jugador defensivo será expulsado automáticamente y se le dará el TD al equipo que tenía el balón, más 5 yardas de castigo en el punto siguiente.
- Todas las expulsiones a jugadores, coaches y coordinadores será mínimo de un partido o hasta puede llegar a ser suspendidos del torneo definitivamente según sea el caso (No importando la etapa que se esté jugando), la facultad para tomar la decisión es únicamente del Comité de Honor y Justicia.

15.- PENALIZACIONES

- Todos los castigos serán de 5 yardas. La oportunidad será repetida y será castigada a partir de la línea de scrimmage. A excepción castigos en bola muerta y sujetando defensivos, así como la interferencia.
- Todos los castigos pueden ser declinados. (Excepto en bola muerta)
- Los oficiales determinarán si hay contacto accidental como resultado de una jugada.
- Solamente el capitán del equipo y el coach podrán preguntar al oficial acerca de las decisiones e interpretaciones.
- Los demás jugadores y espectadores no podrán cuestionar las decisiones arbitrales.
- Los juegos no podrán terminar con un castigo defensivo, al menos que la ofensiva lo decline.
- Cuando el QB mete las manos detrás del centro, este jugador no podrá entregar el balón a nadie más que al QB.
- El jugador que toca el balón antes de iniciar la jugada será el único que podrá centrar.
- El balón no podrá ser levantado del suelo por ningún motivo cuando se dé la señal de bola lista.
- Cuando el jugador que presiona se dirige directo al centro en vez del QB se considera como un foul personal.
- Será castigado si el jugador ofensivo baja la cabeza para cubrir las banderas o utilizar sus manos para desplazar al oponente.

CASTIGOS DEFENSIVOS

- Invasión — 5 yardas.
- Falta por sustitución — 5 yardas (el jugador que ingresa al campo después de que el balón está listo para iniciar la jugada o en el caso de que haya 6 jugadores en el campo
- Señales de desconcierto— 5 yardas (señales que distraigan o señales que simulen una actitud ofensiva entre equipos)
- Interferencia al pase o a la trayectoria del jugador — 1st Down
- Invasión defensiva — 5 yardas. (Comenzando la carrera a 7 yardas de la marca)
- Contacto ilegal — 5 yardas y 1st Down automático (bloqueando)
- Sujetando - 5 yardas y 1st Down automático desde el punto del faul o donde termina la jugada
- Quitando la bandera antes de tiempo — 5 yardas y 1st down automático (en caso de que lo realice antes de que reciba el balón)

CASTIGOS OFENSIVOS

- Cubriendo la bandera — 5 yardas.
- Retraso de juego — 5 yardas.
- Falta por sustitución — 5 yardas (el jugador que ingresa al campo después de que el balón está listo para iniciar la jugada o en el caso de que haya 6 jugadores en el campo, o rompan 6 jugadores en Huddle)
- Movimiento ilegal (Shift) — 5 yardas.
- Salida en falso — 5 yardas (no puede ser declinado).
- Entrega ilegal (Bloqueo) — 5 yardas.
- Sujetando — 5 yardas.
- Saltar 5 yardas
- Hombre inelegible Jugador fuera del campo — 5 yardas. (Si el jugador sale del campo no podrá ser el primero que reciba el balón directamente a menos que sea el segundo en tocarlo)
- Retraso de juego más de 7 segundos para lanzar el balón (QB) – Pérdida de down
- Pase ilegal adelantado — 5 yardas y pérdida de down (un segundo pase o delante de la línea de scrimmage cuando el pasador rebasa cualquier parte de su cuerpo antes de ser lanzado el balón).
- Interferencia de pase a la ofensiva— 5 yardas y perdida de down
- Corriendo dentro de la “Zona de No Carrera” – perdida de down

Nota: Todas las expulsiones a jugadores, coaches y coordinadores será mínimo de un partido o incluso llegar a ser suspendidos del torneo definitivamente según sea el caso, la facultad para tomar la decisión es únicamente del Comité de Honor y Justicia.

OTROS /EXTRAS

- Los jugadores deben utilizar playeras o Jerseys del mismo tono de color y con el número visible en la parte posterior.
- Cuando un jugador quede lesionado, tendrá que salir por lo menos una jugada, reemplazándolo con otro jugador. Es muy importante cuidar la integridad del jugador(a) en todo momento.