



## **REGLAMENTOS GENERALES COPA CEMEP**

1. La Copa Cemep está programada para realizarse entre los días martes 7 al viernes 17 de noviembre (no incluye sábados y domingos, ni días feriados).
2. Los alumnos participantes en las distintas disciplinas deportivas y categorías deberán estar debidamente matriculados en la institución que representan.
3. Los profesores, alumnos y fanáticos deberán presentar una conducta adecuada tanto dentro como fuera del terreno de juego garantizando el cuidado de las instalaciones físicas del recinto escolar.
4. Cada atleta debe pertenecer al grado educativo que va a representar. Se acepta un jugador de un grado menor para participar en uno mayor, pero no lo contrario, con la observación de que no pertenezca a otro equipo menor de la misma disciplina deportiva.
5. Todos los equipos y sus colegios representantes junto a sus entrenadores y delegados deberán asistir a la ceremonia de inauguración. Es importante que los jugadores vengan uniformados y con la bandera de su respectiva institución. Deben ser puntuales.
6. Todos los equipos deberán estar bien uniformados (identificados por su Colegio).
7. Dichos uniformes deberán estar debidamente enumerados.
8. Todos los partidos iniciaran a las 2:30 p.m. por lo tanto, todos los equipos, con sus entrenadores y asistentes deberán llegar con 30 minutos de antelación.
9. Un retraso de 10 minutos a partir de la hora estipulada de inicio, conlleva a la pérdida del partido por "forfait".
10. Todos los equipos deberán completar la hoja del partido antes de iniciar.

11. Se acepta un entrenador por equipo y un asistente. "No padres" ni amigos o familiares en la banca de los jugadores.
12. Luego de concluir su partido, los atletas deberán abandonar el campo para dar paso al siguiente partido.
13. No empates. Todos se definen por penales. No hay tiempo complementario.
14. En caso de suspensión de juegos (ejemplo: por lluvia), se jugará el partido en fecha posterior si es necesario, y cuando lo disponga el comité organizador.
15. Los fanáticos, familiares, estudiantes, entre otros, que ocasionen disturbios o pleitos serán expulsado del recinto del colegio y no se le permitirán entrar durante lo que resta de la Copa.
16. Regla de clasificación para todas las categorías de las distintas disciplinas deportivas:

**Primero:** Todas las categorías de las distintas disciplinas deportivas están conformadas por tres (3) equipos invitados más el local Cemep.

**Segundo:** Jugaran todos contra todos en la regular.

**Tercero:** El equipo con mejor records pasa a la final directamente, esperando a su contendor. Y el cuarto lugar queda descalificado.

**Cuarto:** Se juega un partido semifinal decisivo entre el segundo lugar y el tercero, definitorio para pasar a la final.

**Quinto:** Un solo partido final entre el resultado de la semifinal y el de mejor records de la serie regular.

**Sexto:** En fútbol las categorías 1ro-2do y 3ro-4to están conformadas por grupos A y B. La serie regular es un "todos contra todos" por grupos, pasando a la siguiente ronda el primero y el segundo lugar por grupo. La semifinal se define el primero del Grupo A contra el segundo del Grupo B, y el primero del Grupo B contra el segundo

del Grupo A. La final se define en un solo partido entre el ganador de las dos semifinales, por categoría.

17. Premiaciones.

17.1 Trofeo y medallas a jugadores para el 1er. lugar.

17.2 Medallas a jugadores para el 2do. lugar.

17.3 Jugador Más Valioso por categoría.

17.4 Mejor Portero por categoría.

18. En caso de empates para clasificar se decidirá entre lo siguiente:

18.1 Por puntos.

18.2 Resultado directo entre los equipos.

18.3 Mejor diferencial (ganados y perdidos)

18.4 Puntos a favor y puntos en contra (Baloncesto). Goles a favor y goles en contra (Fútbol). Set ganados y set perdidos (Voleibol), si persiste, entonces, puntos a favor y puntos en contra.

19. Las Categorías y Jugadores por Equipos son:

	<b>Disciplina</b>	<b>Jugadores</b>
1	Fútbol 1ro y 2do primaria.	12
2	Fútbol 3ro y 4to primaria.	12
3	Fútbol 5to y 6to primaria.	15
4	Fútbol 1ro y 2do Secundaria (antiguo 7mo y 8vo)	15
5	Fútbol Masculino.	15
6	Fútbol Femenino.	15
7	Baloncesto Intermedio	12
8	Voleibol Intermedio	12
9	Voleibol Juvenil	12
10	Natación Masculino 5to. y 6to. Primaria.	3
11	Natación Femenino 5to. y 6to. Primaria.	3
12	Natación Masculino 1ro y 2do Secundaria (antiguo 7mo y 8vo)	3

	<b>Disciplina</b>	<b>Jugadores</b>
13	Natación Femenino 1ro y 2do Secundaria (antiguo 7mo y 8vo)	3

**Nota:** Para los equipos de 12 jugadores se les permitirán 15 jugadores en rosters pero 12 en cancha, donde pueden cambiarse diariamente, a decisión del entrenador.

### **REGLAMENTOS POR DISCIPLINA DEPORTIVA**

#### **Fútbol.**

1. La modalidad de juego es de 2 tiempos de 20 minutos cada uno para todas las categorías.
2. Todos los partidos tendrán un receso de 5 minutos al finalizar el primer tiempo.
3. Las reglas del juego son las establecidas por la FIFA.
4. En todos los partidos en caso de que persista el empate, al final del tiempo reglamentario, se pasará directo a definición por tanda de penales. (3 por equipo en serie regular y 5 por equipo en semifinal y final).
5. Una tarjeta roja conlleva a la suspensión inmediata del atleta por el partido en curso y el partido siguiente. Incluyendo si afecta el partido final.
6. Contaremos con árbitros profesionales.
7. Todos los jugadores deberán usar la indumentaria correspondientes, incluyendo espinilleras y medias altas acorde con su uniforme.

#### **Baloncesto.**

1. La modalidad de juego en la categoría Intermedio (de 5to. Primaria a 2do. Secundaria (antiguo 8vo.) es de 4 tiempos de 8 minutos corridos (deteniéndolo en los últimos 2 minutos). El tiempo se detendrá cada vez que el balón sea lanzado al área de esparcimiento de preescolar.
2. Sólo se permitirá dos (2) jugadores de 2do. de Secundaria (antiguo 8vo) en el equipo.
3. Todos los partidos tendrán un receso de 10 minutos al finalizar la primera mita.
4. Los jugadores que se enfrenten o que resulten en conatos de pleitos serán suspendidos inmediatamente del partido en curso y el partido siguiente.

Incluyendo si afecta el partido final. Si persiste en enfrentamientos anti-deportivos será expulsado de la Copa.

5. Contaremos con árbitros profesionales.

### **Voleibol.**

1. Serán aplicadas las reglas vigentes de la Federación Internacional de Voleibol.
2. Todos los partidos serán jugados al mejor de tres (3) set de 25 puntos cada uno. En caso de empate de un set por equipos, el tercer (3er) set será jugado a 15 puntos con una diferencia de dos puntos en caso de llegar empate a catorce (14).
3. Todos los partidos tendrán un receso de 5 minutos por set.
4. Las jugadoras que se enfrenten o que resulten en conatos de pleitos serán suspendidas inmediatamente del partido en curso y el partido siguiente. Incluyendo si afecta el partido final. Si persiste en enfrentamientos anti-deportivos será expulsada de la Copa.
5. Contaremos con árbitros profesionales.

### **NATACIÓN.**

A continuación se describen algunos de los elementos más importantes de la piscina del colegio CEMEP:

**Largo:** 14 metros.

**Ancho:** 5 metros.

**Profundidad:** 1.5 metros.

**Iluminación:** la piscina no está en un espacio cerrado lo cual no se puede controlar la iluminación.

**Número de calles o carriles:** Serán 3.

**Anchura de calles o carriles:** Los carriles tendrán por lo menos 1,4 metros de ancho.

### **Día de competición.**

1. El Jueves 16: Categoría 5to – 6to y 1ro y 2do Secundaria (antiguo 7mo y 8vo).
2. El número de participantes es el siguiente: 6 por categorías (3 en femenino y 3 en masculino) por colegios.
3. Habrá una exhibición de nuestros alumnos de preescolar y de 1ro a 4to de primaria antes de la competencia indicada arriba.

### **Jueces de Llegada:**

Se nombrará 1 Jefe de Jueces de Llegada y los respectivos jueces de llegada. El Jefe de Jueces de Llegada asignará a cada juez de llegada su posición y el lugar que controlará. Después de la carrera, el Jefe de Jueces de Llegada recogerá de cada juez de llegada la tarjeta firmada con el resultado y establecerá los resultados y lugares, enviándolos directamente al árbitro.

Los Jueces de Llegada estarán colocados en la misma línea de llegada para tener, en todo momento, una visibilidad clara de la carrera y de la línea de llegada, a menos que ellos operen un equipo automático en los carriles que les han asignado, obturando un botón al terminar la carrera.

### **A DESTACAR**

#### **Registro de tiempo**

El manejo u operación de un aparato de clasificación y cronometraje automático será bajo la supervisión de oficiales designados al efecto. Los tiempos registrados por el equipo automático se usarán para determinar: al ganador, los demás puestos y los tiempos de cada carril. Los resultados y los tiempos así obtenidos tendrán preferencia sobre las decisiones de los jueces y cronometristas humanos. En caso de avería o falla del equipo automático o cuando claramente se indique que ha habido una falla en él o que el nadador no ha producido la activación suficiente para el funcionamiento del equipo, los registros de los cronometristas, serán los oficiales.

#### **La competición:**

**Marca mínima:** Los nadadores que participen en la competencia tienen que conseguir una marca mínima. Después, el Comité de árbitros elige a los nadadores y nadadoras que obtengan la mejor puntuación.

#### **Salida:**

En las pruebas de estilo libre, los competidores saldrán desde la plataforma de salida con un salto. Para la salida de estilo libre, el árbitro dará un silbido largo. La posición de las manos es irrelevante. Cuando todos los competidores estén quietos, el juez de salida dará la señal de salida (tiro, corneta, silbato o voz de mando).

#### **Competencias:**

**Libre:** 14 m - 30 m

## **ACCIONES DE JUEGO**

### **La carrera**

Cuando a un competidor de natación le toca nadar solo en el grupo clasificatorio correspondiente, deberá cubrir íntegramente la distancia total del evento, para efectos de validez clasificatoria.

Un nadador debe terminar la carrera en el mismo carril por el cual la inició.

En todas las pruebas, un nadador deberá hacer contacto físico con el extremo de la piscina, en las vueltas, las cuales deben ser hechas desde la pared, y no es permitido caminar o dar un paso sobre el fondo de la piscina.

Ponerse de pie sobre el fondo durante las pruebas de estilo libre, no es motivo para descalificar un nadador, pero éste no deberá caminar.

Obstruir otro competidor, nadando a través de otro carril o interferir de otra manera, descalificará al nadador culpable, si la falta ha sido intencional. El Árbitro hará un informe del asunto al Miembro promotor de la carrera y otro al Miembro al cual pertenece el nadador infractor.

A ningún competidor le será permitido usar o ir equipado con cualquier dispositivo que pueda aumentar su velocidad, su flotación o su resistencia durante una competencia (como guantes palmípedos, aletas, etc.). Se pueden usar gafas.

Cualquier competidor no inscrito en un evento y que entre en el agua, cuando el evento se está realizando, antes de que todos los competidores de esa carrera hayan terminado su participación, será descalificado del evento siguiente en que estuviere inscrito en dicha competencia.