



maristas

REGLAMENTO
INTERPROVINCIAL DE
DEPORTES

E D E P R E M



CIDEMAR
Comisión Interprovincial
Deportiva Marista

Reglamento Interprovincial de Eventos Deportivos Oficiales Maristas (EDOM) 2023.

Presentación.

En el ámbito pastoral, en el académico, en el deportivo y en todos los demás, la escuela actúa con un propósito principal y esencial: educar.

En el caso del ámbito pastoral, cuando los alumnos participan en celebraciones, eucaristías, sacramentos, no se pretende suplir a la parroquia, se quiere enseñar a los alumnos a participar en ellos. Dígase lo mismo de las actividades deportivas, tema inicial de esta reflexión.

En las actividades deportivas se percibe claramente cuando una escuela ha sabido preservar sus objetivos educativos por encima de otros intereses y mantener así el sentido de la misión de la escuela marista. Esto permite dar respuesta a padres de familia que hablan solamente de éxitos, campeonatos, recursos o instalaciones al precisarles que se trata de una escuela y no de un club deportivo.

Para lograr estos objetivos, es necesario que se apoye a los directivos para que no se pierda la clave principal de toda acción escolar: educar. Que se oriente con firmeza y seguridad a los padres de familia y entrenadores en el logro de los ideales educativos del deporte.

El presente documento representa la base para la normatividad del Encuentro Deportivo de Preparatorias Maristas (EDEPREM), de las Escuelas Maristas de México. Cada reglamento fue analizado por los entrenadores de todos los colegios Maristas de México, de los diferentes niveles educativos, que participaron en un encuentro nacional en la Ciudad de México en octubre de 2009 y fue actualizado en 2017, en 2019 Y 2023.

Incluye todos aquellos elementos que son propios de la Pedagogía Marista, que busca en los alumnos la promoción de las actividades deportivas, fomentando la personalidad de cada uno de ellos, el trabajo en equipo, la disciplina personal, el reconocimiento de las propias limitaciones, la aceptación del fracaso y el deseo de superarse en todo momento (*MEM 137*); sin olvidar que la Convivencia y el Espíritu de familia han de ser los pilares más importantes.

Es el resultado de un análisis y reflexión que se ha venido realizando durante varios años de observar y evaluar eventos deportivos de carácter interprovincial en el México Marista.

Agradecemos a todos su participación y aporte para la elaboración del presente Reglamento. Quienes participamos en la elaboración y revisión del mismo, hacemos constar que se apega a la Reglamentación Oficial de los deportes de Fútbol, Baloncesto y Voleibol de cada una de las ramas y categorías respectivas dependiendo del nivel educativo correspondiente. La aplicación de lineamientos diferentes, durante la celebración de EDEPREM, deberá llevarse a cabo en su totalidad. En caso de existir alguna observación o apelación, habrá que hacerse directamente a la Comisión Interprovincial Deportiva Marista (CIDEMAR).

Este reglamento rige el torneo denominado EDEPREM y no puede ser modificado por la sede tanto en la organización como en lo técnico.

Vivamos juntos el sueño de San Marcelino Champagnat, logremos la cristalización su sueño: Educar desde el amor.

CIDEMAR

Comisión Interprovincial Deportiva Marista



CIDEMAR
Comisión Interprovincial
Deportiva Marista



DISPOSICIONES DISCIPLINARIAS COMPLEMENTARIAS EDEPREM

DISPOSICIONES DISCIPLINARIAS COMPLEMENTARIAS PARA BALONCESTO.

A partir del presente Reglamento la Comisión Interprovincial Deportiva Marista (CIDEMAR) ha determinado que:

De los equipos.

Artículo 1. Los Equipos.

- Los equipos deberán presentarse en la cancha en la hora fijada para iniciar el partido. NO SE DARÁ TOLERANCIA ALGUNA PARA MARCAR EL "default", en caso de decretarse, el equipo perderá 20-0.
- En todos los encuentros los equipos podrán iniciar con 5 alumnos y deberán tener el equipo completo (10 integrantes) al finalizar el segundo cuarto, de lo contrario perderá su partido por default (20 a 0).
- Antes del inicio del partido, en la mesa de árbitros, los equipos deberán registrar sus 10 jugadores inscritos para EDEPREM. Para tal efecto el entrenador deberá presentar las credenciales o gafetes de sus jugadores.

Artículo 2. Jugadores.

Todos los alumnos(as) inscritos en este deporte, deberán de participar por lo menos un cuarto en cada partido (en el primer periodo jugará la quinteta que el entrenador designe diferente a la que participará en el segundo periodo), a partir del tercer y cuarto periodo las quintetas y cambios serán libres, esto es desde la etapa de clasificación hasta el partido de la final.

Artículo 3. Sustituciones.

- a) Si algún alumno(a) se lesiona durante el primer o segundo periodo y no pueda continuar se podrá sustituir mediante sorteo (*decisión que deberá ser determinada únicamente por el médico responsable del área médica de la sede*). si esto sucede a partir del tercer y cuarto periodo, el cambio será libre (quien el entrenador designe). Siempre y cuando los jugadores puedan ser elegibles según el reglamento. (jugadores expulsados y lesionados no pueden serlo), proceso que la mesa de árbitros y el juez de cancha se asegurará de cumplir.
- b) Un equipo podrá jugar con hasta 4 jugadores únicamente cuando ya no tenga jugadores elegibles en banca, de lo contrario deberá completar su quinteta con alumnos elegibles.
- c) En un período extra se enlistará e iniciará con cualquier quinteta inicial, siendo esta la responsabilidad y decisión de su entrenador.

Artículo 4. Entrenadores.

Sólo podrán permanecer en la banca quienes hayan sido inscritos previamente y observando lo dispuesto por el Reglamento General: 5 JUGADORES Y 3 DE PANTALÓN LARGO (ENTRENADOR, AUXILIAR, DELEGADO), portando el gafete correspondiente para permanecer en la cancha. La gente de pantalón largo debe ser inscrita en el momento de presentar las cédulas, antes del inicio del torneo y de cada partido, nunca durante el mismo.

Artículo 5. De los uniformes.

- Todos los jugadores(as) deberán presentarse con el uniforme reglamentario que haya sido registrado previamente por su Delegación ante el Comité Organizador de EDEPREM.
- Deberá tener el número de identificación personal perfectamente estampado o bordado en la camiseta y con la secuencia numérica permitida por la Federación de la disciplina respectiva y del Reglamento Interprovincial de Deportes (del 1 al 99), no se permite jugar con números colocados con cinta o marcador.
- En el supuesto de que los uniformes de dos equipos contrincantes fueran del mismo color y que esto se preste a confusión, el Comité Organizador prestará casacas al equipo que pierda el volado.

Artículo 6. Sistema de competencia.

El sistema de competencia será ROUND-ROBIN en cada uno de los grupos formados el día del sorteo, de acuerdo al número de equipos inscritos. En la ronda eliminatoria se jugarán 4 períodos de 10 minutos de tiempo corrido. Cuartos de final y semifinal se cronometrarán los 3 últimos minutos del 2° y 4° periodo. Los partidos finales, en ambas ramas, serán cronometrados en su totalidad.

Instalaciones y Equipamiento.

Artículo 7. Canchas y Balones.

- Los encuentros de baloncesto se disputarán en las canchas del colegio sede y en las que el colegio, por organización y logística, determine.
- Los balones con los que se disputará el torneo son los siguientes:
 - A) Varonil (número 7) Molten GFX-7
 - B) Femenil (número 6) Molten GFX-6
- El Comité Organizador proveerá de balones para la realización de los partidos. Cada delegación deberá contar con sus balones propios para calentamiento.

CLASIFICACIÓN DE EQUIPOS.

ARTÍCULO 8. Procedimiento.

CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN

1.- Clasificación del primero y segundo lugar de cada grupo.

- a) Se puntuarán de la siguiente manera:
 - Tres puntos juego ganado.
 - Cero puntos juego perdido.
- b) En caso de empate entre dos equipos al momento de la clasificación se tomarán los siguientes criterios:
 1. Diferencia de puntos a favor y puntos en contra
 2. Cociente que resulta de dividir puntos anotados entre los puntos recibidos durante el torneo.
 3. Juego entre si
 4. Sorteo.
- c) En caso de empate entre 3 o más equipos, se utilizarán los mismos criterios de desempate y cuando uno de los equipos es liberado del empate, se debe regresar al primer criterio para desempatar los equipos restantes y así sucesivamente hasta que todos queden liberados del empate.
- d) Los partidos en los que se decreta default el marcador será de veinte a cero a favor del equipo ofendido.

2.- Clasificación general. “Etapa de cuartos de final”

- Juego 1- 1º del grupo A Vs. el 2º del grupo C.
- Juego 2 - 1º del grupo B Vs. el 2º del grupo D
- Juego 3 - 1º del grupo D Vs. el 2º del grupo B
- Juego 4 - 1º del grupo C Vs. el 2º del grupo A

3.- Clasificación a Semifinales

- Semifinal 1: Ganador del Juego 1 Vs. Ganador del Juego 2.
- Semifinal 2: Ganador del Juego 3 Vs. Ganador del Juego 4.

4.- FINALES

- Ganador de la semifinal 1 contra el ganador de la semifinal 2.

5.- Tercer Lugar

- Perdedor de la semifinal 1 contra el perdedor de la semifinal 2.
- Los juegos serán regidos por el reglamento oficial vigente: Reglamento Interprovincial de Deportes.

Cédulas Arbitrales.

- a) En cada partido se tomará la cédula de juego en la que se hará constar los datos que exige el Reglamento y que deberá ser firmada tanto por el árbitro como por un representante de los equipos (Capitanes).



CIDEMAR
Comisión Interprovincial
Deportiva Marista



DISPOSICIONES DISCIPLINARIAS COMPLEMENTARIAS PARA FÚTBOL.

A partir del presente reglamento la Comisión Interprovincial Deportiva Marista (CIDEMAR) ha determinado que:

De los Equipos.

Artículo 1. Los Equipos.

- a) Los equipos deberán presentarse en la cancha en la hora fijada para iniciar el partido. No se dará tolerancia alguna para marcar el "default". En caso de que éste se decrete, el equipo perderá el partido por 2 a 0 goles.
- b) En todos los encuentros los equipos podrán iniciar con 8 alumnos y deberán tener el equipo completo (16 integrantes) al finalizar el primer tiempo, de lo contrario perderá su partido por default 2 a 0.
- c) El entrenador habrá de entregar al juez de cancha los 11 jugadores(as) que iniciarán el primer tiempo. El mismo juez recibirá y tendrá en su poder las 5 credenciales de los jugadores(as) que han de entrar en cambio al medio tiempo.
- d) El juez de cancha entregará las 11 credenciales al árbitro de los jugadores(as) que estén en el campo de juego.
- e) Al iniciar el segundo tiempo, el juez de cancha sustituye las credenciales de los cinco jugadores(as) que entrarán de cambio con el árbitro.

Artículo 2. Jugadores.

Todos los alumnos(as) inscritos en este deporte deberán tener participación **de por lo menos medio tiempo** en cada uno de los partidos en la etapa clasificatoria, en la siguiente etapa las alineaciones son libres (cuartos de final, semifinal y final).

Artículo 3. Sustituciones.

- a) Si algún alumno(a) se lesiona durante el primer tiempo, y el equipo médico determine que no es posible continuar, será sustituido por el jugador(a) que el entrenador determine de la banca. Este proceso deberá de realizarlo el juez de cancha con los entrenadores presentes y el árbitro validar el proceso para continuar el encuentro.
- b) Cuando algún jugador(a) resulte lesionado durante el segundo tiempo y el equipo médico determine que no es posible que continúe, deberá ser reemplazado por sorteo por uno de los jugadores que están en la banca siempre y cuando no haya sido expulsado además que ya habían jugado su primer tiempo. Este proceso deberá de realizarlo el juez de cancha con los entrenadores presentes y el árbitro validará el proceso para continuar el encuentro.
- c) En caso de que el portero(a) resulte lesionado tanto en el primer tiempo como en el segundo, se procederá a realizar la sustitución como cualquier jugador(a) de acuerdo a lo mencionado anteriormente.
- d) El lugar del portero(a) lo podrá ocupar cualquier jugador(a) que determine el entrenador, en el caso de cambio.

- e) Cuando el portero(a) se lesiona, la sustitución de éste(a) se realizará por un jugador(a) que el entrenador determine. Si es durante el primer tiempo será por un jugador(a) que está en banca; si es durante el segundo tiempo deberá ser uno de los jugadores(as) que ya participó el primer tiempo. *(si el entrenador desea sustituir al portero(a) durante el segundo tiempo, por algún jugador(a) que ya está en cancha, entonces el proceso de sustitución será por sorteo de los jugadores(as) que ya están en banca).*
- f) Cuando un jugador(a) ingrese durante uno de los dos períodos por sustitución de algún jugador(a) lesionado(a), el juez de cancha le entrega su credencial y el jugador(a) se la entregará personalmente al juez de campo o abanderado respectivo.
- g) Al iniciar el segundo tiempo se han de realizar los 5 cambios, asegurando que todos los alumnos(as) jueguen por lo menos medio tiempo. Deberán presentarse al centro de la cancha para clarificar el proceso de sustituciones.
- h) Los entrenadores de cada uno de los equipos son los primeros responsables de validar este proceso con el juez de campo.
- i) Cualquier omisión o situación que un entrenador observe en el equipo contrario deberá reportarla inmediatamente al juez de cancha para que se detenga el partido y se realice el proceso adecuado. No se aceptarán reclamaciones posteriores que debieron de impugnarse durante el encuentro y solucionarse en el momento.
- j) Las lesiones y la determinación para que un alumno(a) continúe o no jugando, son única y exclusivamente del equipo médico de la sede.
- k) Cuando el equipo médico de la sede determine que un jugador(a) está lesionado y no debe continuar, ha de ser aceptado por el entrenador y el propio jugador sin ninguna condición.
- l) Cuando un alumno(a) sale por lesión bajo ninguna circunstancia podrá reincorporarse al mismo juego. Podrá participar en el siguiente juego dependiendo de la valoración del equipo médico sede quienes son los únicos que determinarán si puede jugar o no. Bajo ninguna circunstancia el entrenador podrá alinear en el siguiente partido al alumno(a) que en algún partido salió por lesión y fue sustituido sin que haya sido autorizado para volver a jugar por parte del equipo médico. Para poder alinearlos deberá presentar un escrito del equipo médico de la sede que acredite que el alumno(a) puede jugar y presentarlo al juez de campo. De no hacer esto, el entrenador podría ser sancionado, incluso inhabilitarlo, por no observar lo indicado y no salvaguardar la integridad física del alumno(a) *(este sería turnado al comité sanciones y penas quien determinaría la sanción).*
- m) Los jugadores expulsados por el árbitro no podrán ser sustituidos ni sustitutos. Si algún alumno(a) es expulsado(a) durante el primer tiempo, esto indica que sólo terminaron 10 jugadores, por lo que habrán de hacerse los 5 cambios correspondientes conservando el número de jugadores con que terminó el primer tiempo.
- n) En caso de penales, el portero no podrá ser sustituido, deberá de seguir en funciones el portero que finalizó el juego para el cobro de penales.
- o) Un jugador que ya jugó el primer tiempo sólo podrá volver a ingresar el segundo tiempo cuando haya salido sorteado para sustituir a un alumno(a) lesionado. (el alumno(a) lesionado ha de haber sido valorado por el cuerpo médico sede y determinado que no puede continuar.).
- p) No hay reingresos.**

Artículo 4. Entrenadores.

Sólo podrán permanecer en la banca quienes hayan sido inscritos previamente y observado lo dispuesto por el reglamento general: cinco jugadores y tres de pantalón largo máximo (entrenador, auxiliar, delegado).

Artículo 5. De los Uniformes.

- a. Todos los jugadores(as) deberán presentarse con el uniforme reglamentario que haya sido registrado previamente por su Delegación ante el Comité Organizador de EDEPREM.
- b. Deberá tener el número de identificación personal perfectamente estampado o bordado en la camiseta y con la secuencia numérica permitida por la Federación de la disciplina respectiva y del Reglamento Interprovincial de Deportes. Será facultad del Comité Organizador autorizar, excepcionalmente, otra secuencia numérica.
- c. En el supuesto de que los uniformes de dos equipos contrincantes fueran del mismo color y que esto se preste a confusión, el Comité Organizador prestará casacas al equipo que pierda el volado.
- d. Los uniformes de los diferentes deportes deberán contener los requerimientos que se establecen de acuerdo a las ilustraciones del presente apartado.
- e. Cada jugador deberá identificarse con un número marcado en su camiseta estampado o bordado en la espalda y pecho y deberá coincidir con el de su credencial. ESTE NÚMERO DE IDENTIFICACIÓN ES INTRANSFERIBLE y se apegará a la secuencia numérica determinada por la federación de esta disciplina Y DEL REGLAMENTO INTERPROVINCIAL DE DEPORTES del # 1 al 99.

Artículo 6. Sistema de competencia.

- 1.- Los equipos deberán estar preparados para jugar hasta en dos ocasiones diarias, en cuyo caso tendrán un mínimo de 2 horas de descanso entre partido y partido. En caso de presentarse alguna situación donde no se respete este tiempo, habrá que notificarla inmediatamente al Comité organizador, o en la misma Junta Previa de Delegados para solicitar el respeto a la normatividad.
- 2.- El número máximo de cambios de jugadores será de 5 (cinco). De acuerdo a la metodología establecida en el presente reglamento.
- 3.- Los tiempos de cada partido serán:
 - * **Partidos Eliminatorios:** 35 minutos de juego para cada uno de los dos tiempos y 10 minutos de descanso.
 - * **Partidos de Cuartos de Final y Semifinales:** 35 minutos de juego para cada uno de los dos tiempos y 10 minutos de descanso.
 - * En caso de empate se resolverá directamente en penales (5 penales por equipo) en caso de persistir el empate, se irán a muerte súbita (1 penal por equipo) ganará el equipo que no falle su tiro.

- 4.- **Partido de Final:** 35 minutos de juego para cada uno de los dos tiempos y 10 minutos de descanso. En caso de empate se resolverá en penales considerando lo establecido en el punto anterior.
- 5.- Se establecen 5 minutos de hidratación que determinará el árbitro, considerando las cuestiones del clima.

Instalaciones y Equipamiento.

Artículo 7. Canchas y Balones.

- a) Los encuentros de fútbol se disputarán en las canchas del colegio sede y en las que el colegio, por organización y logística, determine.
- b) Los balones con los que se disputará el torneo son los siguientes:
+ Varonil y Femenil, balones del número 5 y la sede determina la marca a utilizar en el evento.
- c) El Comité Organizador proveerá de balones para la realización de los partidos. Cada delegación deberá contar con sus balones propios para calentamiento.

Clasificación de Equipos.

Artículo 8. Procedimiento.

Criterios de Clasificación.

1.- Clasificación del primero y segundo lugar de cada grupo.

* Por puntos logrados, esto es:

3 puntos por partido ganado
1 punto por partido empatado
0 por partido perdido

* En caso de existir empate entre 2 o más equipos, los criterios para desempatar los lugares son:

- a) Diferencia de goles (goles a favor entre goles en contra)
- b) Mayor número de goles anotados.
- c) Menor número de goles recibidos.
- d) Marcador entre si (los dos equipos involucrados).
- e) Fair play (menor número de tarjetas amarillas y rojas)
- f) Sorteo

2.- Clasifican el primero y segundo lugar de cada uno de los 4 grupos, jugando de la siguiente manera:

Juego 1. 1º del grupo A Vs el 2º del grupo C
Juego 2. 1º del grupo B Vs el 2º del grupo D
Juego 3. 1º del grupo D Vs el 2º del grupo B
Juego 4. 1º del grupo C Vs el 2º del grupo A

3.- ETAPAS DE SEMIFINALES.

Se enfrentarán:

Semifinal 1: Ganador del Juego 1 Vs. Ganador del Juego 2.

Semifinal 2: Ganador del Juego 3 Vs. Ganador del Juego 4.

4. FINALES.

Ganador de la semifinal 1 contra el ganador de la semifinal 2.

5. TERCER LUGAR.

Perdedor de la semifinal 1 contra el perdedor de la semifinal 2.

Aspectos Complementarios.

Artículo 9. Complementarias.

- a) Cuando el árbitro suspenda el partido por falta de garantías de un equipo (se entiende por falta de garantías a la situación derivada del comportamiento de uno o ambos equipos, acompañantes o porras que pongan en peligro la integridad física de jugadores y árbitros), la Comisión de Sanciones y Penas sancionará al mismo, con la pérdida automática de los puntos en disputa, sin importar el tiempo transcurrido, como tampoco los goles anotados, declarándose ausente (para efecto de resultados finales, el marcador será de 0-2).
- b) El sistema de competencia será ROUND-ROBIN en cada uno de los cuatro grupos formados el día del sorteo, de acuerdo al número de equipos inscritos.
- c) Es obligatorio el uso de zapatos con TACHOS y espinilleras. Se prohíbe a los jugadores usar zapatos con taquetes de aluminio.
- d) Las competencias estarán sancionadas por el Reglamento Interprovincial Marista cuya base es el reglamento de la F.M.F y F.I.F.A.

- e) El responsable de una conducta antideportiva, dentro o fuera de los partidos, será puesto a disposición de las comisiones de Sanciones y Penas y de Honor y Justicia, según sea el caso, quienes determinarán el castigo que corresponda a la falta, durante el evento únicamente.

Nota:

Cualquier punto no previsto en el presente reglamento, se notificará a la CIDEMAR.

Cédulas Arbitrales

- a) En cada partido se tomará la cédula de juego en la que se hará constar los datos que exige el Reglamento y que deberá ser firmada tanto por el árbitro como por un representante de los equipos (Capitanes).

CIDEMAR

Comisión Interprovincial Deportiva Marista



CIDEMAR

Comisión Interprovincial
Deportiva Marista



DISPOSICIONES DISCIPLINARIAS COMPLEMENTARIAS PARA VOLEIBOL.

A partir del presente reglamento la Comisión Interprovincial Deportiva Marista (CIDEMAR) ha determinado que:

De los Equipos.

Artículo 1. Los Equipos.

- Los equipos deberán presentarse en la cancha en la hora fijada para iniciar el partido. NO SE DARÁ TOLERANCIA ALGUNA PARA MARCAR EL "DEFAULT", en caso de que se decreta, el equipo perderá por 2 a 0 sets y cada set por 25 puntos (50 a cero).
- En todos los encuentros los equipos podrán iniciar con 6 alumnos y deberán tener el equipo completo (10 integrantes) al finalizar el primer set, de lo contrario perderá su partido por default (25 a 0 en cada set).
- Antes del inicio del partido en la mesa de árbitros, deberá registrar 10 jugadores como **mínimo y máximo**. Para tal efecto el entrenador deberá presentar las credenciales de sus jugadores, su registro y 1 auxiliar como máximo, además del Delegado si así lo deciden, siempre portando el gafete correspondiente para permanecer en la cancha.

Artículo 2. Jugadores.

Todos los alumnos(as) inscritos en este deporte, deberán de participar en cada uno de los partidos sin excepción por lo menos un set en la etapa clasificatoria, en la siguiente etapa las alineaciones son libres (cuartos de final, semifinal y final).

Artículo 3. Sustituciones.

- a) Todos los alumnos(as) deberán de jugar por lo menos un set cada uno.
- b) No podrán realizarse cambios durante el primer set.
- c) Si algún alumno(a) se lesiona y no pueda continuar por lesión (*decisión que deberá ser determinada única y exclusivamente por el médico responsable del área médica de la sede*) se podrá sustituir mediante sorteo.
- d) En el segundo set, deberán de jugar los 4 alumnos(as) restantes obligatoriamente, o 3 según el caso de algún alumno(a) lesionado o cuando el equipo presente un líbero, los 2 alumnos(as) restantes serán sorteados por el árbitro.
- e) En un tercer set, la alineación de los jugadores será de manera libre, en donde el entrenador podrá realizar o no, la sustitución de jugadores según su conveniencia de partido.
- f) En la etapa de clasificación NO habrá jugador líbero, únicamente será a partir de la etapa de cuartos de final, semifinal y final.
- g) El líbero deberá ser registrado en la etapa de cuartos de final (no se puede cambiar en las siguientes etapas) y el líbero podrá participar de manera libre.

Artículo 4. Entrenadores.

- a) Sólo podrán permanecer en la banca quienes hayan sido inscritos previamente y observando lo dispuesto por el Reglamento General: 4 JUGADORES, entrenador, auxiliar y delegado, portando el gafete correspondiente para permanecer en la cancha.
- b) El entrenador es el primer responsable de entregar al segundo árbitro las fichas de posición en cada set, debidamente firmadas (estas fichas las debe de entregar el Comité organizador a los respectivos árbitros o Delegados).

Artículo 5. De los Uniformes.

- a. Todos los jugadores(as) deberán presentarse con el uniforme reglamentario que haya sido registrado previamente por su Delegación ante el Comité Organizador de EDEPREM.
- b. Deberá tener el número de identificación personal perfectamente estampado o bordado en la camiseta y con la secuencia numérica permitida por la Federación de la disciplina respectiva y del Reglamento Interprovincial de Deportes. Será facultad del Comité Organizador autorizar, excepcionalmente, otra secuencia numérica.
- c. Cada jugador deberá identificarse con un número estampado o bordado debidamente en la espalda y el pecho de su camiseta, ESTE NÚMERO DE IDENTIFICACIÓN ES INTRANSFERIBLE y se apegará a la secuencia numérica determinada por la federación de esta disciplina Y DEL REGLAMENTO INTERPROVINCIAL DE DEPORTES del # 1 al 99. Además, se tomará en cuenta el tamaño de la calceta arriba del tobillo, en acuerdo con los entrenadores participantes presentes y el comité organizador, antes de iniciar el torneo.

Artículo 6. Sistema de competencia.

- El sistema de competencia será ROUND-ROBIN en cada uno de los grupos formados el día del sorteo, de acuerdo al número de equipos inscritos.
- En los juegos eliminatorios ganará el equipo que gane 2 de 3 sets
- Todos los juegos se realizarán bajo el sistema de RUNNING SCORE.

Instalaciones y Equipamiento.

Artículo 7. Canchas y Balones.

- Los encuentros de voleibol se disputarán en las canchas del colegio sede y en las que el colegio por organización y logística, determine.
- Los balones con los que se disputará el torneo son los siguientes:
 - + Varonil y Femenil, balones de piel sintética Molten NÚMERO 5.
- El Comité Organizador proveerá de balones para la realización de los partidos. Cada delegación deberá contar con sus balones propios para calentamiento.

Clasificación de Equipos.

Artículo 8. Procedimiento.

SISTEMA DE CLASIFICACIÓN

1. Clasificación del primero y segundo lugar de cada grupo.

a) Pasarán directamente los primeros y segundos lugares de cada grupo.

En caso de empate entre dos equipos al momento de la clasificación, se tomará el siguiente criterio de desempate:

- Puntos a favor entre puntos en contra (se saca un cociente positivo dividiendo los puntos a favor entre los puntos en contra).
- Sets a favor entre sets en contra
- Juego entre si
- Sorteo

2.- Clasifican el primero y segundo lugar de cada uno de los 4 grupos, jugando de la siguiente manera:

Juego 1. 1º del grupo A Vs. el 2º del grupo C

Juego 2. 1º del grupo B Vs. el 2º del grupo D

Juego 3. 1º del grupo D Vs. el 2º del grupo B

Juego 4. 1º del grupo C Vs. el 2º del grupo A

3.- ETAPAS DE SEMIFINALES.

Se enfrentarán:

Semifinal 1: Ganador del Juego 1 Vs. Ganador del Juego 2.

Semifinal 2: Ganador del Juego 3 Vs. Ganador del Juego 4.

4. FINALES.

Ganador de la semifinal 1 contra el ganador de la semifinal 2.

5. TERCER LUGAR.

Perdedor de la semifinal 1 contra el perdedor de la semifinal 2.

Los juegos serán regidos por el reglamento oficial vigente: Reglamento Interprovincial de Deportes.

Cédulas Arbitrales.

- a) En cada partido se tomará la cédula de juego en la que se hará constar los datos que exige el Reglamento y que deberá ser firmada tanto por el árbitro como por un representante de los equipos (Capitanes).