



maristas

REGLAMENTO
INTERPROVINCIAL DE
DEPORTES

C O D E M A R

BALONCESTO

maristas

REGLAMENTO
INTERPROVINCIAL DE
DEPORTES

C O D E M A R



COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

Reglamento Interprovincial Marista BALONCESTO.

La Copa Deportiva Marista de Baloncesto de los Colegios Maristas de México del nivel secundaria tiene como base las normas y reglas establecidas por la F.I.B.A, sin embargo se establecen lineamientos específicos propios descritos en el Reglamento Deportivo Interprovincial Marista por lo que resulta importante e imprescindible para cada Institución o Colegio participante conocer y apegarse a lo descrito a continuación:

I. Introducción.

El Baloncesto juvenil es un juego para jóvenes de 13 a 16 años, que fue creado a imagen del Baloncesto con reglas simplificadas y un material adaptado a las posibilidades físicas del joven, con el fin de consolidarlo a la vida deportiva.

Aun siendo la competición la principal motivación en la práctica de cualquier deporte, el aspecto educativo y pedagógico a estas edades juega un papel decisivo.

El Baloncesto juvenil, mediante una enseñanza individual y colectiva, fomenta en los jóvenes el respeto a los demás y a las reglas libremente aceptadas, desarrolla la amistad, el juego limpio y de equipo y encamina a todos los que participan a practicar el baloncesto en la vida adulta. Sin embargo, no sólo los jóvenes están en fase de formación, sino también los entrenadores y los árbitros. Por ello, todos unidos deben aprender el espíritu y la filosofía del Baloncesto.

Los entrenadores deben ser verdaderos educadores y pedagogos y tienen no sólo un trabajo de formación en el aspecto técnico sino también en el personal. La actitud de los entrenadores provoca un gran impacto en los jóvenes, es importante tener siempre presente que las buenas maneras y la buena conducta son vitales para el progreso del jugador.

Los árbitros tienen también su parte de responsabilidad. El árbitro, más que un juez, es un educador que ayuda a los jóvenes a corregirse, explicándoles la infracción cometida, y les asesora en el aprendizaje técnico. Deberán ser tolerantes respecto a las infracciones sin importancia, que no supongan una desventaja para el adversario. Por el contrario, las reglas de conducta han de tener un cumplimiento riguroso.

El Baloncesto juvenil es un juego creado para permitir a los jóvenes, descubrir de una manera agradable, el Baloncesto como elemento recreativo.

Proporciona habilidades para desarrollar una larga relación con el Baloncesto. Por esta razón las reglas no pueden aplicarse rígidamente.



COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

Se espera que los participantes respeten las reglas en un deseo de perfección y no por recibir un tipo de castigo deportivo. El árbitro debe considerarse ante todo como un amigo, un educador que juega un papel importante, ayudando a los jugadores en su aprendizaje no sólo el espíritu de la regla sino también el mismo Baloncesto.

Es importante alentar la incorporación de jóvenes dirigentes, árbitros, entrenadores y auxiliares de mesa, de manera que también puedan beneficiarse de esta experiencia educativa. Por esta razón, la actitud, manera de vestir y comportamiento de los entrenadores ha de ser coherente siempre con los fundamentos de formación del Ideario Marista, sabiendo que educamos más con el ejemplo que con un buen discurso.

Aunque la competición sea la principal motivación en la práctica de cualquier deporte, el aspecto educativo, juega también un papel decisivo. El concepto de sólida experiencia de aprendizaje en un entorno amistoso es mucho más importante.

El Baloncesto alienta la amistad, el disfrute y el juego limpio. Cada participante, cualquiera que sea su cometido, tiene el deseo de adoptar estos ideales y contribuir a su desarrollo.

El Baloncesto juvenil es un juego mundial. Está pensado para enseñar a los jóvenes de una manera agradable a descubrir el baloncesto como pasatiempo. Prepara a los deportistas para otras disciplinas, alentándolos a una vida deportiva feliz y llena de éxitos.

Aun cuando se generen competencias con alguna adecuación en eventos deportivos de cualquier nivel, siempre será conveniente que se mantengan los principios que inspiran el Baloncesto juvenil y podrían resumirse en los siguientes:

- Es más importante el proceso y la dinámica del juego que el resultado final
- Todos deben jugar
- Defensa libre

Estos tres principios sintetizan la filosofía del Baloncesto juvenil como un juego mediante el cual se busca la formación personal y deportiva de los jóvenes, así como su captación para el deporte en general y para el baloncesto en particular, sea como jugador, árbitro, entrenador, delegado, dirigente o simplemente aficionado.

Artículo 1.- Baloncesto juvenil.

En este deporte, para los alumnos de los Colegios Maristas, se define una categoría y dos ramas, varonil y femenil. El Colegio Sede habrá de convocar por lo menos a las dos ramas, según las edades establecidas, apeándose a todos los lineamientos ya establecidos en el presente reglamento.



COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

Artículo 2.- Definición.

El objetivo de cada equipo es el de introducir el balón en el cesto del equipo contrario y evitar que el otro equipo obtenga el control del balón o anote, de acuerdo con las reglas del juego.

Instalaciones y Equipamiento.

Artículo 3.- Dimensiones del Cancha de juego.

La cancha de juego debe ser de una superficie rectangular lisa y dura, sin obstáculos. Las dimensiones de la cancha de juego deben ser: 28 m de largo por 15 m de ancho. Se permiten otras dimensiones, siempre que sean proporcionales: 26 m por 14 m; 24 m por 13 m; 22 m por 12 m. Para los Colegios Maristas se pedirán canchas con dimensiones que se encuentren dentro de los siguientes rangos:

Rangos de medidas de cancha

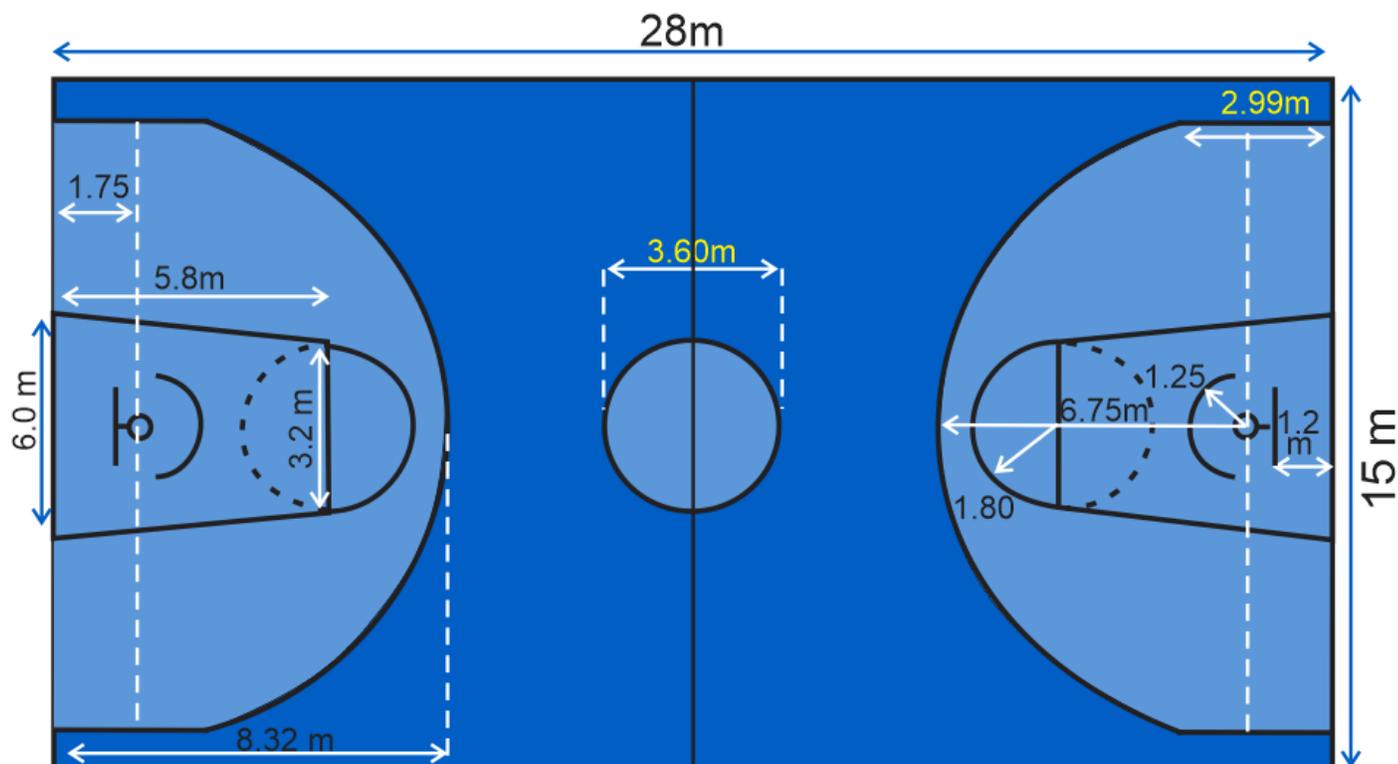
De largo, máximo	De ancho, máximo
28 m.	15 m.
De largo, mínimo.	De ancho, mínimo
22 m.	12 m.



COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA



Artículo 4.- Líneas de Demarcación.

Las líneas de demarcación de la cancha del baloncesto juvenil se trazarán de acuerdo a lo que marca la reglamentación de Baloncesto. Serán iguales a las empleadas en una cancha normal excepto:

a) Las líneas de toda la cancha deberán tener una anchura de 5cm. y ser perfectamente visibles:

- + Líneas de tiro libre.
- + Líneas de tiro de tres puntos.
- + Círculo central.
- + Zona de los tres segundos.
- + Líneas que limitan la cancha.

Artículo 5.- Dimensiones del Tablero.

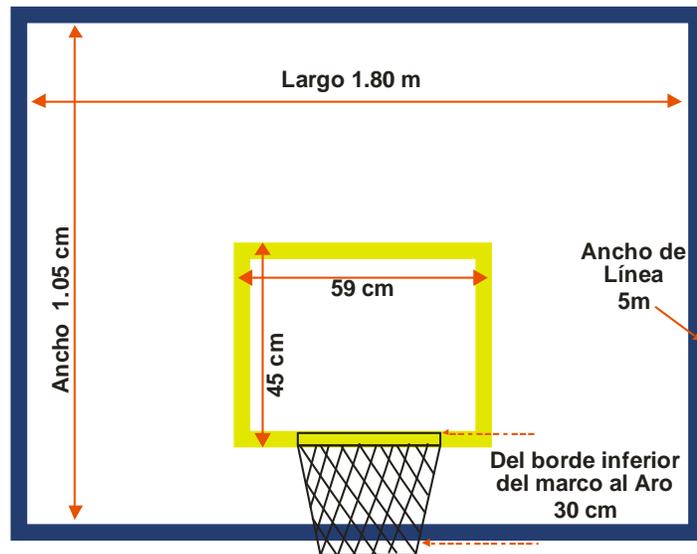
Cada tablero será de superficie lisa, hecho de material adecuado para la disciplina, con dimensiones de 1.80 m de largo por 1.05 m de ancho. Se montará según se indica en las siguientes figuras:



COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

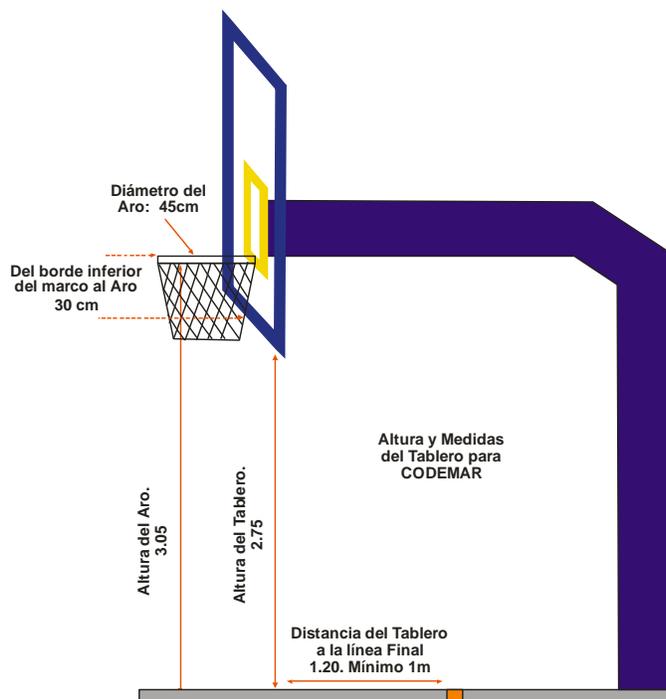
MARISTA

MÉXICO MARISTA



Artículo 6.- Canastas:

- a) Las canastas comprenderán los aros y las redes. Cada uno de los cestos se situará a una altura de **3.05 m**.





COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

Artículo 7.- Balón:

El balón será esférico con una superficie exterior de cuero, goma o material sintético. Para la rama femenil, del número 6 y para la rama varonil, del número 7.



Jueces o Árbitros, Oficiales de Mesa y Comisario.

Artículo 8.- Equipamiento :

El siguiente equipo técnico debe preverse antes de cada juego:

- a) El cronómetro de juego.
- b) El acta oficial del juego.
- c) Tablillas numeradas del 1 al 5 para indicar el número de faltas cometidas por un jugador.
- d) Otro cronómetro para medir los tiempos muertos.
- e) Tablero visible donde se lleva el puntaje.
- f) Banderillas para indicar la acumulación de faltas.

Artículo 9.- Los Árbitros:

Dos árbitros dirigirán el encuentro de acuerdo a las reglas. Son los responsables de la señalización de las faltas y violaciones deportivas, conceder o anular las canastas en juego y tiros libres, así como de administrar las penalizaciones.

Es muy importante que el Cuerpo Arbitral sea informado y se le motive para explicar cuál es la dinámica que las Escuelas Maristas persiguen en CODEMAR. El preservar el espíritu y los objetivos, así como el tomar su papel como autoridad dentro de lo que les confieren las normas propias del **Baloncesto juvenil** (ver introducción).



COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

Ha de ser muy consciente que está arbitrando un juego con jóvenes, y sobre todo su actitud ha de ser la de un adulto que busca promover el buen espíritu dentro de la cancha, razón por la cual evitará marcar de manera agresiva y grosera, o tomar actitudes que puedan generar en los jóvenes una agresión de su parte. Buscar en la medida de lo posible retroalimentar a los jugadores de sus faltas, sin perder en ningún momento autoridad o respeto frente a los mismos jugadores, quienes de no respetarlo podrán ser sancionados conforme al reglamento.

Artículo 10.- El Anotador:

El anotador es el responsable del acta del encuentro.

Llevará el registro cronológico de los puntos obtenidos, anotando las canastas en juego y los tiros libres convertidos. También anotará las faltas cometidas, señaladas por el árbitro, y levantará las tablillas para mostrar el número de faltas cometidas por cada jugador. Ha de estar sumamente atento a las indicaciones de los árbitros, y deberá informar a los entrenadores cuando éstos se lo soliciten.

Artículo 11.- El Cronometrador:

Es el responsable de controlar el tiempo de juego y de indicar el final de cada período. Los tiempos han de manejarse de acuerdo a como lo marca el presente reglamento. El reloj de juego deberá de colocarse en un lugar visible.

Artículo 12.- Cédulas Arbitrales:

- a) En cada partido se formulará la cédula de juego en la que se harán constar los datos que exige el reglamento y que deberá ser firmada tanto por los árbitros como por un representante de los equipos (delegado, entrenador o capitán).
- b) Toda cédula deberá de estar firmada al término del partido.
- c) En la cédula únicamente podrán escribir los árbitros del partido, será respetada y se fallará de acuerdo a la misma.
- d) En caso de protesta, ésta deberá presentarse por escrito al Tribunal de Penas, a más tardar dos horas después de terminado el partido según lo establecido en el apartado de protestas.



COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

De los Equipos.

Artículo 13.- Los Equipos.

- a) Cada uno de los equipos deberá de contar con 10 jugadores sin excepción.
- b) Los equipos que presenten menos de 10 jugadores participarán en calidad de invitados y sus juegos no contarán para la tabla de posiciones.
- c) Los partidos podrán iniciarse con un mínimo de 5 jugadores por equipo. Esto podrá continuar el primero y segundo período. Sin embargo no podrá aplicarse en el tercer período, razón por la cual el equipo en cuestión perderá el encuentro (por default), con una puntuación de 0-20.

Artículo 14.- Jugadores:

Cada jugador deberá como mínimo, jugar en dos períodos y descansar dos períodos. Será sustituto en caso de lesión o por acumulación de faltas.

Artículo 15.- Sustitución de Jugadores.

- a) Todos los alumnos(as) deberán de jugar dos períodos cada uno.
- b) No podrán realizarse cambios ya que se jugará con quintetas por cada período.
- c) En caso de lesión de algún jugador(a) *(la determinación que el alumno o alumna no pueda continuar, deberá ser determinada única y exclusivamente por el médico responsable acreditado por el comité organizador)* se podrá sustituir mediante sorteo, a partir del cuarto período, si esto sucede antes, el entrenador asignará el sustituto, proceso que la mesa se asegurará de cumplir.
- d) **En el caso de los dos jugadores(as) nacidos de septiembre a diciembre del año inmediato anterior a la categoría convocada, sólo podrán participar uno por período. Estos jugadores están obligados a portar un distintivo en el uniforme que resalte ser del año anterior *(no pueden estar participando ambos en un mismo período)*.**
- e) Cuando no existan jugadores(as) disponibles para completar una quinteta de algún período por haber sustituido algún jugador lesionado o por acumulación de faltas, se procederá a realizar el sorteo para completar la quinteta única y exclusivamente con los jugadores disponibles que no estén lesionados y no hayan salido por acumulación de faltas, no importa que ya hayan jugado sus dos períodos.
- f) Un equipo podrá jugar con hasta 4 jugadores únicamente cuando ya no tenga elegibles en banca, de lo contrario deberá completar su quinteta con jugadores elegibles.
- g) En un período extra el entrenador determinará su quinteta inicial siendo esta su responsabilidad.



COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

Artículo 16.- De las Suspensiones:

Si se diera la suspensión de algún jugador, entrenador, delegado o auxiliar, se le notificará al delegado. El Comité Organizador notificará la Sanción que le corresponde según este reglamento y será razón suficiente para retenerle su credencial sin poder participar de los encuentros en que esté sancionado. Sólo podrá ser un espectador más. La notificación ha de ir por escrito y debidamente firmada por el Comité de Penas.

Artículo 17.- De los Entrenadores:

El entrenador es el director del equipo. Es la autoridad del equipo y es quien aconseja a los jugadores desde la banda, así como el responsable de las sustituciones de los jugadores. Está asistido por el auxiliar y capitán del equipo que será uno de los jugadores.

Artículo 18.- De los Delegados:

El delegado podrá ser el mismo director de la institución, el coordinador deportivo o el Hermano que acompaña a la delegación.

Es muy importante la presencia de un Hermano que acompañe y anime a la delegación durante el evento.

Artículo 19.- De los Uniformes:

Todos los jugadores deberán estar debidamente uniformados, con las numeraciones y especificaciones que se establecen a continuación. Sin excepción.



COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

BALONCESTO

Playeras

Número obligatorio centrado en la espalda: medida recomendada es entre 20 a 25 cm
 Número al frente obligatorio: Podrán tenerlo al costado derecho, costado izquierdo o al centro de la playera: La medida recomendada es entre 10 a 15 cm.
 Logotipo Marista o Escudo Institucional: *(obligatorio)* Al frente de la playera (según ubicación del número) en uno de los costados, dependiendo donde esté el número.
 Nombre del Colegio, Estado de procedencia o Apellido del jugador, *(opcional)* en la espalda arriba del número.
 Esto último debe ser para todo el equipo por igual.

Short

Número Obligatorio: Podrá estar en el Costado derecho o el costado izquierdo. Medida recomendada entre 10 a 15 cm.
 Logotipo Marista / Colegio *(obligatorio)*: En el costado opuesto al que esté ubicado el número.

Accesorios

Calcetas.
 Tenis adecuados
 Gafete de Capitán
Cualquier otro accesorio adicional es opcional, siempre y cuando no represente ningún riesgo o contravenga con la dinámica del desarrollo del juego.



- Si a la hora del juego los colores de los equipos fueran iguales, se decidirá de acuerdo a la programación o rol de juegos local y visitante, determinando que el local será aquel equipo que aparezca del lado izquierdo y el visitante el derecho (local llevará color claro y visitante color oscuro). Por esta razón cada equipo deberá tener dos uniformes disponibles de diferente color, previamente registrados. **El colegio sede deberá de contar con casacas para atender estas situaciones cuando se presenten.**

- **Se utilizarán números del 1 al 99 de acuerdo a la normatividad establecida.**



COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

- Cada equipo deberá presentarse en la cancha de juego con su uniforme debidamente numerado, sin excepción. El árbitro y el juez de cancha deberá de validar que todos los jugadores porten su uniforme como es debido haciéndoles presentarse al centro de la cancha. Si algún jugador no cuenta con el uniforme como se establece, el entrenador del equipo contrario tiene la obligación de reportar inmediatamente la situación a la mesa y por consiguiente al juez de cancha. El deportista no podrá jugar, y se levantará un reporte el cual será turnado al comité de Penas y Sanciones que determinará la sanción correspondiente (dependiendo del caso o situación, considerando la responsabilidad del jugador, la familia anfitriona, el equipo y el mismo entrenador). El equipo deberá de regularizar la situación del uniforme a la brevedad posible.
- En caso de que algún equipo reincida a presentarse con uniforme de forma irregular, el Comité de penas dará por perdido su partido (default, 0-20).

Artículo 20.- Conducta y Espíritu Deportivo:

- a) Queda prohibido concentrar total o parcial a los integrantes de los equipos durante la competencia, ya sea de día o de noche, por contravenir a las finalidades del evento que es el espíritu de convivencia. Sólo podrán citar a los jugadores con una hora anterior al horario que marca su juego, y se hará exclusivamente en el salón que el Colegio Sede le asignó, así como lugares o áreas establecidas dentro de las instalaciones deportivas donde se lleven a cabo los encuentros. Aquel entrenador o delegado que no respete esta disposición, se le llamará la atención por escrito una primera vez. En caso de reincidir será suspendido de forma definitiva del torneo, con la posibilidad de sancionar inclusive, al equipo. Dicha sanción será establecida por el Comité de Honor y Justicia de acuerdo con la reglamentación presente.
- b) Queda prohibido cualquier tipo de acciones que denigren a los participantes (novatadas o cualquier práctica semejante) ya sea rapar, pintar el cabello, rasurar cejas, cortes de cabello no acordes a los principios deportivos maristas que buscamos promover. El equipo que realice este tipo de prácticas será sancionado, dejándolo fuera de participar en el evento deportivo del siguiente ciclo escolar. Los entrenadores y directivos son los principales responsables de notificar esta situación a las los padres de familia y a los mismos jugadores.
- c) Queda estrictamente prohibida la introducción de bebidas embriagantes a las canchas destinadas para el evento. De presentarse la situación se procederá a la expulsión de las personas involucradas. Si la situación persiste, se dará la suspensión definitiva del equipo en el presente torneo.
- d) Cualquier conducta antideportiva cometida por alguno de los participantes (delegados, entrenadores, auxiliares, jugadores o porra) será sancionada por la Comisión de Penas y/o el Comité de Honor y Justicia, según sea el caso.



COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

- e) Si el partido es suspendido por faltas de garantía, derivadas por actos de indisciplina de uno o ambos equipos, el árbitro asentará en la cédula de juego los hechos acontecidos y el Comité de Honor y Justicia tomará la decisión que crea correspondiente y en su caso, la sanción.
- f) Toda decisión tomada por el Tribunal de Penas o el Comité de Honor y Justicia será inapelable.

Reglamentación del juego.

Artículo 21.- De los juegos.

Reglamento	Componentes
Tiempos de juego	4 períodos de 10 minutos. Los períodos 1,2, y 3 se juegan los primeros 9 minutos con tiempo corrido y le último minuto es cronometrado. En el cuarto periodo se juegan los primero 8 minutos con tiempo corrido y los dos últimos minutos son cronometrados.
Conformación de cada equipo	5 jugadores (quintetas)
Tiempo para cruzar la media cancha.	8 segundos.
Tiempo de tiro a la canasta.	24 segundos.
4 faltas de equipo en cada período.	2 tiros libres
Triple.	Sí
Defensa.	Todo tipo de defensas
Jugadores inscritos.	Quinteta por período.

- a) Los tiempos fuera y la alternancia serán de acuerdo con el reglamento FIBA.
- b) Entre el primero y segundo; y entre el tercero y cuarto período habrá un descanso de dos minutos. Entre el segundo y tercer cuarto habrá un medio tiempo de ocho minutos. Si al finalizar el cuarto período existiera empate en el marcador, se jugará un tiempo extra (o los que sean necesarios) con duración de 5 (cinco) minutos. Todos los tiempos extra son cronometrados.



COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

Artículo 22.- Sistema de Puntos.

- a) Los juegos de la tabla de resultados (separado de la Tabla Marista) se puntuarán de la siguiente manera: 2 puntos juego ganado. 1 punto juego perdido. Juego Perdido por default 0 (cero) puntos.
- b) En caso de empate entre dos equipos al momento de la clasificación se tomarán los siguientes criterios:
 - 1. Juego entre sí.
 - 2. Cociente que resulta de dividir puntos anotados entre los puntos recibidos.
 - 3. Puntos a favor.
 - 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 (20 a 0) a favor del equipo ganador.

Artículo 23.- Hoja de Anotación.

- a) En cada partido se tomará la hoja de anotación 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).
- b) En caso de ser reportado por una falta al reglamento, el Comité Organizador avisará al entrenador, reteniendo la credencial del jugador.
- c) Para que una protesta proceda, la hoja de anotación debe estar firmada por el árbitro y por los capitanes de los equipos.

Artículo 24.- De la presentación de los equipos en la cancha de juego.

- a) Los equipos contendientes deberán presentarse el día marcado para su juego 30 minutos antes de la hora programada. Se concederá una prórroga de 10 minutos.
- b) Si uno de los equipos no se presenta durante ese lapso, perderá el partido por "default" con una puntuación de 0-20. Así mismo se investigará la causa del mismo, y en caso de ser necesario se sancionará de acuerdo con la falta.



COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

Artículo 25.- Registro de jugadores en la mesa.

- a) Todos los jugadores participantes contarán con su registro correspondiente avalado por el Comité Organizador.
- b) El entrenador y su auxiliar deberán de presentar en la mesa de anotación las credenciales de su equipo y sus registros personales que los acreditan, por lo menos 15 minutos antes de la hora de inicio del partido.
- c) Durante el desarrollo de los juegos sólo el entrenador y / o auxiliar podrá dirigir a su equipo dentro de los límites que corresponden por regla. No podrán estar parados al mismo tiempo, uno tendrá que estar sentado en su banca.
- d) Si se diera la suspensión de algún jugador, delegado o auxiliar se le notificará al delegado. El Comité Organizador notificará la sanción que le corresponde según este reglamento y será razón suficiente para retenerle su credencial sin poder participar de los encuentros en que esté sancionado. Sólo podrá ser un espectador más. La notificación ha de ir debidamente firmada por los miembros del Comité de Penas.
- e) Sólo podrán registrarse un entrenador, un auxiliar y el delegado por cada equipo. Esto implica que en cada encuentro podrá haber máximo 3 personas adultas por equipo. (Entrenador, Auxiliar y Delegado).

Artículo 26.- Descanso entre dos juegos.

- a) 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.
- b) Es obligación del colegio sede estar muy pendiente del cumplimiento de este apartado a la hora de la realización del rol general de juegos. Los equipos que se vean afectados en esta circunstancia, podrán acudir al Comité Organizador en el momento de la Junta Previa, antes de iniciar el evento.

Artículo 27.- Partido por incumplimiento:

Un equipo perderá el partido por incumplimiento o incomparecencia cuando:

- Se niega a jugar después de haber recibido del primer juez la orden de hacerlo. Sus acciones impiden que se juegue el partido.
- Si quince minutos después de la hora de inicio del partido, el equipo no cuenta con el mínimo de cinco jugadores en cancha.
- Al iniciar el tercer cuarto, y no estén presentes los 10 jugadores.

Penalización.- Se adjudica el partido al equipo contrario y el resultado será de 20 a 0. El Comité de Penas sancionará de acuerdo a las circunstancias en las que se presentó el incumplimiento.

Nota: Juegos perdidos por default o por incumplimiento es de “cero” puntos para el equipo que en este caso perdió.



COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

Artículo 28.- Partido perdido por inferioridad:

Un equipo perderá el partido por inferioridad si, durante el mismo, el número de jugadores que tiene en la cancha es inferior a 4.

Artículo 29.- Cinco faltas por jugador.

El jugador que haya cometido cinco faltas, tanto personales como técnicas, será informado del hecho y deberá abandonar el partido inmediatamente. Será sustituido por otro jugador según corresponda.

Artículo 30.- Faltas de equipo - Reglas de penalización.

Un equipo se encuentra en una situación de penalización de faltas de equipo, (faltas acumuladas) cuando se hayan cometido cuatro faltas de equipo en un período, como resultado de las faltas técnicas o personales cargadas a cualquier jugador de ese equipo.

Todas las faltas de los integrantes de un equipo, cometidas durante el intervalo de juego forman parte del período o períodos extras siguientes.

Todas las faltas de los integrantes de un equipo cometidas durante un período extra, forman parte del cuarto período.

Regla.

Cuando un equipo se encuentra en una situación de penalización de faltas de equipo, o faltas acumuladas, todas las faltas personales siguientes de sus jugadores, cometidas sobre un jugador que no esté en acción de lanzamiento, se penalizarán con dos tiros libres en lugar de la posesión de balón para un saque.

Artículo 31.- Cédula de juego.

Es el acta o planilla oficial para las competencias de CODEMAR, de **Baloncesto juvenil** deberá estar establecida de acuerdo a los lineamientos que marca la FIBA y el Reglamento Interprovincial Deportivo Marista.

Artículo 32.- Procedimiento en caso de protesta.

Si durante una competencia dentro de CODEMAR, un equipo considera que sus intereses se han visto afectados negativamente por alguna decisión o situación anómala durante el partido, debe de proceder de la siguiente manera:

- a) El entrenador del equipo en cuestión informará al juez después del partido que firmará bajo protesta, **(anotando las palabras bajo protesta y su firma)**.
- b) Esta inconformidad ha de presentarse por escrito al comité organizador de la CODEMAR, en un lapso no mayor a dos horas, argumentando sus razones y sustentando de acuerdo al reglamento.



COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

- c) Explicará las razones de su protesta sustentando sus argumentos en la reglamentación. Entregando el documento correspondiente y un depósito igual al monto de la cuota establecida de inscripción por alumno. Únicamente si la protesta procede, le será devuelto el monto correspondiente al depósito.
- d) La protesta será turnada a la Comisión de penas quien determinará si procede o no. De ser necesario se turnará a la Comisión de Honor y Justicia quien dará el fallo final.
- e) El uso de vídeos, películas, fotografías o de otro tipo electrónico o digital será válido sólo para determinar responsabilidades en aspectos disciplinarios que hayan generado algún problema grave.
- f) **Todos los casos no previstos serán turnados al Comité de Honor y Justicia.**

Clasificación de los Equipos.

Artículo 33.- Procedimientos.

Para pasar a la siguiente ronda, se clasificarán los dos primeros equipos de cada grupo, entendiendo que se formaron cuatro grupos: A, B, C y D.

En caso de empate para establecer la clasificación definitiva se aplicarán los siguientes criterios para el desempate:

- a) Para dos equipos involucrados, el resultado del partido entre sí.
- b) En caso de haber tres equipos involucrados se tomará como referencia la diferencia de puntos entre estos tres.
- c) Si el empate persiste se tomará en cuenta los resultados de los equipos involucrados con los equipos del resto del grupo.

Jugarán en la ronda de Cuartos de Final de la siguiente manera:

- Juego 1: 1° del Grupo A vs 2° del Grupo C; 1° del Grupo B vs 2° del Grupo D.
- Juego 2: 2° del Grupo A vs 1° del Grupo C; 2° del Grupo B vs 1° del Grupo D.

En la ronda de Semifinales se enfrentan:

- Ganadores del juego 1 vs ganadores del juego 2

En la Fase Final:

- Por el 1° y 2° lugar que se llevará a cabo entre los ganadores de la semifinal.
- Por el 3° y 4° lugar, que se llevará a cabo entre los perdedores de la fase semifinal.

Toda la información oficial sobre los resultados, puntuación, sanciones, horarios y clasificación se dará a conocer a través de los medios visuales que el colegio sede considere más adecuado. También se deberá registrar todo esto en la tabla de Posicionamiento de las delegaciones que está establecido en el Reglamento.



COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

De las Categorías y Ramas.

Artículo 34.- Categorías y Ramas de los participantes.

Ciclo Escolar	Ramas Varonil y Femenil	Registro de dos alumnos(as) nacidos del
2017-2018	Alumnos(as) Nacidos en 2003	1° de septiembre al 31 de diciembre de 2002
2018-2019	Alumnos(as) Nacidos en 2004	1° de septiembre al 31 de diciembre de 2003
2019-2020	Alumnos(as) Nacidos en 2005	1° de septiembre al 31 de diciembre de 2004
2020-2021	Alumnos(as) Nacidos en 2006	1° de septiembre al 31 de diciembre de 2005
2021-2022	Alumnos(as) Nacidos en 2007	1° de septiembre al 31 de diciembre de 2006
2021-2022	Alumnos(as) Nacidos en 2008	1° de septiembre al 31 de diciembre de 2007
2022-2023	Alumnos(as) Nacidos en 2009	1° de septiembre al 31 de diciembre de 2008
2023-2024	Alumnos(as) Nacidos en 2010	1° de septiembre al 31 de diciembre de 2009
2024-2025	Alumnos(as) Nacidos en 2011	1° de septiembre al 31 de diciembre de 2010
2025-2026	Alumnos(as) Nacidos en 2012	1° de septiembre al 31 de diciembre de 2011

- a) Considerando la situación de participación de algunos jugadores nacidos en los meses de septiembre a diciembre, y se encuentran cursando el grado correspondiente, se establece lo siguiente:
1. Cada equipo podrá registrar un máximo de 2 jugadores por equipo que hayan nacido única y exclusivamente del 1° de septiembre al 31 de diciembre del año inmediato anterior a la categoría convocada. *Ej. Si la categoría es jugadores nacidos en 2005, podrán registrar dos jugadores cuyas fechas de nacimiento estén dentro del periodo comprendido del 1° de septiembre al 31 de diciembre de 2004.*
- b) Es importante considerar la dinámica de participación de estos jugadores. (*consultar el apartado de participación en cada deporte*)

Artículo 35.- Sistema de competencia.

- a) Con doce equipos, se formarán tres grupos de cuatro equipos, calificando a cuartos de final los dos primeros lugares de cada grupo y los dos mejores terceros de los 3 grupos. Se jugará de la siguiente manera: 1 vs 8, 2 vs 7, 3 vs 6 y 4 vs 5.

De la Premiación.

Artículo 36.- De la Premiación.

- a) Se premiará a los equipos ganadores del 1°Primero, 2° Segundo, 3°Tercero y 4°Cuarto lugares de cada categoría. El modelo del Trofeo lo determinará el Colegio sede.
- b) Los equipos que no clasifiquen a la etapa de cuartos de final, jugarán el torneo Trofeo Montagne. Deberán participar con el mismo compromiso. En este torneo se otorga el Trofeo Montagne sólo al ganador del mismo en cada categoría.



COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

- c) Se otorgará el Premio “Champagnat” a la Mejor Delegación de Jugadores, Entrenadores, Delegado y Porra que haya cumplido con todas las normas y disposiciones marcadas en el Reglamento, así como en el cumplimiento en la entrega de los documentos a tiempo y en forma. Todos estos aspectos se encuentran establecidos en la Tabla de puntajes. El Comité Organizador de cada Colegio Sede es el encargado de reunir la información necesaria para asignar este premio de acuerdo al instrumento propuesto por la Comisión Interprovincial Deportiva Marista.
- d) Se otorgará medalla de participación a todos los jugadores por igual, sin importar el lugar en el que hayan quedado. Esto representa un incentivo muy importante para todos los alumnos y un grato recuerdo de este tipo de experiencias. Cada sede procurará en la medida de lo posible, el cumplimiento de este apartado, de acuerdo a sus condiciones.
- e) Al diseñar las medallas de participación para los alumnos, es muy importante que éstas lleven sólo el logotipo del evento y algún símbolo Marista. **Las medallas únicamente podrán contener el logotipo Marista y del evento. Por ningún motivo aparecerán los logotipos de los patrocinadores**, por contravenir a los objetivos del evento.
- f) En caso de que algún equipo clasifique a algún juego final (1°, 2°, 3° o 4° lugar) y se retire antes de la clausura, (sólo podrán hacerlo quienes viajen en avión y habiendo notificado su itinerario antes de haber iniciado el evento) su lugar lo ocupará el siguiente equipo de acuerdo a los resultados. Se **premiará sólo a las delegaciones presentes**. El caso será reportado a la Comisión Interprovincial Deportiva Marista, quien determinará la consecuencia, pudiendo incluso no ser invitado para el evento del siguiente año.

FUTBOL

maristas

REGLAMENTO
INTERPROVINCIAL DE
DEPORTES

C O D E M A R



COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

Reglamento Interprovincial FÚTBOL.

El reglamento de CODEMAR en Fútbol de los Colegios Maristas de México del nivel Secundaria está basado en los reglamentos y normas establecidas por la F.I.F.A. y los Reglamentos Interprovinciales Maristas para sus categorías, con las adecuaciones que se especifican a continuación:

Artículo 1.- Equipos.

- a) Los equipos deben registrar 16 jugadores sin excepción.
- b) Los equipos que presenten menos de 16 jugadores participarán en calidad de invitados y sus juegos no contarán para la tabla de posiciones
- c) Los partidos podrán iniciarse con un mínimo de 8 (ocho) jugadores para no perder por default, se podrán completar los 11 durante el primer tiempo. En caso de expulsiones durante el juego, el equipo podrá jugar el encuentro hasta con 8 jugadores como mínimo.
- d) Todos los equipos tendrán un capitán, quien para distinguirse de los demás, deberá llevar en el antebrazo izquierdo, una cinta con el letrero de capitán, de diferente color al uniforme.

Artículo 2.- Duración de los Juegos y Sistema de Clasificación.

- a) La duración de todos los partidos será de:
Rama varonil: 2 (dos) tiempos de 35 minutos con descanso de 10 minutos.
Rama femenil: 2 (dos) tiempos de 30 minutos con descanso de 10 minutos.

Artículo 3.- Sistema de puntos.

- a) La fase eliminatoria se llevará una tabla de puntos (separado de la Tabla Marista) de acuerdo al siguiente criterio:
Ganador: Tres puntos
Empate: Un punto punto
Perdedor: Cero puntos.
- b) En caso de empate en puntuación, se tomarán en cuenta los siguientes criterios:
Primero: Diferencia de goles anotados y goles recibidos.
Segundo: Mejor Goleo (mayor número de goles anotados)
Tercero: Resultado en los partidos entre sí.
Cuarto: Fair play.
Quinto: Sorteo.



COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

- c) En la segunda fase del torneo, en caso de que el juego terminara empatado en su tiempo normal, se procederá a la serie de penales. Serán cobrados 5 penales por cada equipo con distinto ejecutor, de acuerdo con el orden de la lista presentada y únicamente con los jugadores que terminaron el encuentro. De persistir el empate, se tirarán penales a “muerte súbita”, continuando con los jugadores que no han tirado y de ser necesario, se volverá a iniciar la lista nuevamente, hasta agotar los jugadores que terminaron el partido.
- d) Los partidos en los que se decreta “default” el marcador será de dos – cero a favor del equipo ofendido.
- e) No se permitirá reemplazar al portero para la ejecución de penales, puesto que los cambios ya se hicieron de acuerdo a lo establecido. El portero para la ejecución de penales será el mismo que finalizó el encuentro. Si por alguna razón el entrenador hace el cambio, deberá asumir que el partido aún lo haya ganado en tanda de penales, se le acreditará al otro equipo por haber hecho este cambio de manera deliberada.

Artículo 4.- Canchas, Balones y Porterías.

- a) Las canchas. Las dimensiones de las canchas para jugar en cada una de las categorías serán las designadas por el Comité Organizador del CODEMAR. Estas se darán a conocer oportunamente, apegándose a los criterios establecidos para el fútbol dentro de las categorías juveniles y tomando en cuenta la reglamentación que la FMF establece y el Reglamento Interprovincial Marista.
- b) Todas las canchas deberán contar con césped natural o artificial.
- c) El balón que se utilizará en ambas ramas debe tener una circunferencia máxima de 70 cm. mínima de 68 cm., que corresponde al balón número 5.
- d) Es obligatorio el uso de espinilleras para todos los jugadores y durante todo el torneo.
- e) Queda prohibido el uso de **“tacos” de metal fijos o intercambiables**, por atentar con la seguridad física de los jóvenes.

Artículo 5.- Alineación y Sustitución de Jugadores.

Como continuidad a la promoción de los valores y a salvaguardar los principios básicos que han de guiar los eventos deportivos maristas, se ha determinado que todos los jugadores han de jugar por lo menos un tiempo de cada juego. Por lo tanto:

- a) Los equipos contendientes deberán presentarse el día y la hora marcada para su juego 30 minutos antes de la hora programada. Se concederá una prórroga de 10 minutos. Si uno de los dos equipos no se presenta durante este lapso, perderá el partido por “default” por marcador de dos a cero en contra. Esto se aplicará siempre y cuando la responsabilidad sea vinculada al entrenador. No aplicará en caso de que las causas sean por razones de organización de las familias anfitrionas.



COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

- b) Los partidos se iniciarán con 11 jugadores como mínimo. En caso de no completarse ha de informarse inmediatamente al comité organizador. El equipo perderá el partido en caso que el no completarse haya sido por responsabilidad del entrenador. Han de presentarse con su uniforme de juego completo y que el número que porten coincida con el de su Credencial y con el Registro.
- c) **En el caso de los dos jugadores(as) nacidos de septiembre a diciembre del año inmediato anterior a la categoría convocada, sólo podrán participar uno por período. Estos jugadores están obligados a portar un distintivo en el uniforme que resalte ser del año anterior (no pueden estar participando ambos en un mismo tiempo de partido).**
- d) La entrada al campo se hará como el protocolo FIFA. La tripleta arbitral al centro y el equipo que administrativamente es local al lado derecho y el visitante al izquierdo. Se deberá saludar de mano al cuerpo arbitral y al equipo rival, para tomar sus campos sólo se quedan los capitanes para la realización del volado para iniciar el juego.
- e) Se ha determinado que **todos los alumnos han de jugar por lo menos un tiempo durante cada partido.** Por tal razón el entrenador ha de tener muy en cuenta lo siguiente:
- Entregará al juez de cancha las credenciales de sus 11 jugadores con los que abrirá el juego, así como las de los 5 jugadores de cambio para el segundo tiempo.
 - El juez de cancha entregará las 11 credenciales al árbitro de los niños que estén en el campo de juego.
 - En el segundo tiempo, el juez de cancha sustituye las credenciales de los cinco niños que entren de cambio con el árbitro.
 - En todo tiempo el árbitro ha de tener en su poder las credenciales de los alumnos que están jugando.
 - En caso de que algún alumno entrara durante uno de los dos periodos por sustitución de algún jugador lesionado, el juez de cancha le entrega su credencial y el jugador se la entregará personalmente al árbitro.
 - Al inicio del segundo tiempo realizará 5 cambios, asegurando que todos los alumnos jueguen por lo menos un tiempo. Al centro de la cancha para clarificar el proceso de sustituciones.
 - Sólo en casos de lesión se podrán sustituir alumnos fuera del medio tiempo. (ver artículo 3)
 - La lesión de un alumno ha de ser determinada por el cuerpo médico del Colegio sede.
 - Si el cuerpo médico de la sede determina que el niño está lesionado y no debe continuar, el entrenador ha de aceptarlo sin ninguna condición.
 - En caso de que un alumno salga por lesión de un juego, bajo ninguna circunstancia podrá reingresar al mismo juego, ni tampoco podrá jugar el siguiente encuentro, para poder asegurar su recuperación. No podemos supeditar un resultado de un juego sobre la integridad física de un alumno. En caso necesario ha de hacerse una valoración del jugador por el médico, para ver si puede jugar o no.
 - El entrenador no alineará a ningún alumno que en algún partido salió y fue sustituido por alguna lesión. Si planea alinearlo ha de presentar un escrito al Juez de cancha donde por parte del médico se le autoriza jugar al niño. Esta autorización será únicamente emitida por el personal médico competente (no paramédico) del Colegio Sede. (inciso o) del Apartado de Reglamento Organización de CODEMAR)
 - Si el entrenador alinea a un alumno que salió lesionado sin el procedimiento antes descrito, se turnará su caso al comité de penas y será sancionado.



COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

- Si algún alumno sale expulsado durante el primer tiempo, de igual manera tendrán que hacerse los 5 cambios al medio tiempo, y jugar los niños que no han participado. Sólo en el caso de que haya habido una lesión y un alumno sustituto haya sustituido, podrán realizarse en este caso 4 cambios. (Ver inciso E)
- f) El entrenador ha de entregar al juez de cancha sus 11 jugadores que jugarán el primer tiempo. El mismo juez de cancha tendrá en su poder las cinco credenciales de los alumnos que han de entrar en cambio al medio tiempo.
- g) Los jugadores expulsados por el árbitro no podrán ser sustituidos ni sustitutos. Si algún alumno es expulsado durante el primer tiempo, esto indica que sólo terminaron el primer período 10 jugadores. Por lo tanto han de realizarse cinco cambios, sustituyendo a los cinco jugadores que están en banca.
- h) Podrán ser sustituidos los alumnos de acuerdo a los siguientes lineamientos:

Si un jugador se lesiona durante el Primer Tiempo:

1. El servicio médico del colegio sede, determina que debe salir del encuentro.
2. El jugador lesionado no podrá volver al encuentro, ni podrá jugar el siguiente juego para salvaguardar su integridad física. En caso necesario ha de hacerse una valoración del jugador por el médico, para ver si puede jugar o no.
3. La decisión del médico sobre una lesión está por encima de la decisión del entrenador, quien ha de aceptarla sin ninguna condición.
4. El jugador lesionado durante el primer tiempo será sustituido por uno de los que están en
5. la banca. El entrenador podrá elegir quién entrará. **No podrá sustituirlo ningún alumno que haya expulsado.** La elección del jugador que sustituirá a otro jugador lesionado, sólo podrá ser elegido por el entrenador, si el hecho sucede únicamente durante el primer tiempo.
6. El jugador que entró durante el primer tiempo sustituyendo a un alumno lesionado, podrá permanecer el resto del primer tiempo y el segundo tiempo.

Si un jugador se lesiona durante el Segundo Tiempo:

1. El servicio médico del colegio sede, determina que debe salir del encuentro.
2. El jugador lesionado no podrá volver al encuentro, ni podrá jugar el siguiente juego para salvaguardar su integridad física. En caso necesario ha de hacerse una valoración del jugador por el médico, para ver si puede jugar o no.
3. La decisión del médico sobre una lesión está por encima de la decisión del entrenador, quien ha de aceptarla sin ninguna condición.
4. El jugador lesionado durante el segundo tiempo será sustituido por uno de la banca. Como todos los alumnos ya jugaron durante el primer tiempo, la elección del jugador sustituto se realizará por sorteo, el cual será llevado a cabo por el Juez de cancha.
5. ****Un jugador que ya jugó el primer tiempo sólo podrá ser sustituto en el caso de que algún jugador haya sido lesionado durante el segundo tiempo, y después de un sorteo haya resultado electo.**



COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

Si el portero se lesiona:

1. El servicio médico del colegio sede, determina que debe salir del encuentro.
2. El jugador lesionado no podrá volver al encuentro, ni podrá jugar el siguiente juego para salvaguardar su integridad física. En caso necesario ha de hacerse una valoración del jugador por el médico, para ver si puede jugar o no.
3. El entrenador podrá sustituir a su portero con el jugador que él designe.
4. Si es durante el primer tiempo. El entrenador podrá designar al jugador que esté en el campo de juego, y sustituirlo con alguien de la banca que él desee, siempre y cuando no haya sido expulsado.
5. Si es durante el segundo tiempo:
 - a) El entrenador podrá sustituir al portero sólo con algún jugador que está en el campo de juego, y la sustitución del mismo se realizará por sorteo de los alumnos que ya jugaron y que están en banca, siempre y cuando no haya sido expulsado.
 - b) Si el entrenador desea sustituir al portero con alguien de la banca lo podrá hacer libremente.
6. Los cambios de jugadores se realizarán únicamente en circunstancias de lesiones de jugadores y con el procedimiento antes mencionado, donde el Juez de campo ha de realizar el proceso.
7. La entrada al juego, tanto al iniciar el partido como para cualquier cambio deberá ser por el centro del campo, entregando las credenciales de cambio, en caso de darse, al árbitro.
8. El Juez de cancha al medio tiempo solicitará las credenciales de los alumnos que ingresarán por los que saldrán, para actualizárselas por los cambios que se vayan a realizar.
9. 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 una situación donde no se respete este tiempo, hay que notificarla inmediatamente al Comité Organizador, o si en la Junta Previa de Delegados se alcanza a observar, pedir se respete la normatividad. Si por alguna razón no se cumple es requisito, ha de presentarse una inconformidad en el momento, al Comité Organizador, y éste ha de atender la petición, de lo contrario ésta se turnará a la Comisión de Honor y Justicia inmediatamente.



COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

Artículo 6.- Uniformes.

7.1 Las especificaciones de los uniformes son las establecidas en cada una de las Federaciones y busca homologar estas normas con la finalidad de facilitar el desarrollo adecuado de cada uno de los jugadores durante sus encuentros. Cada equipo deberá contar con dos uniformes diferentes con las siguientes características:

FÚTBOL	
Playeras	
<p>Número en la espalda centrado: Medida recomendada 20 a 25 cm</p> <p>Número obligatorio al frente: Podrán tenerlo al Costado derecho, costado izquierdo o al centro de la playera ya sea en cualquiera de los costados o al centro: La medida recomendada puede ser de 10 a 15 cm</p> <p>Logotipo Marista / Colegio :<i>(obligatorio)</i> Al frente de la playera (según ubicación del número) en uno de los costados al frente, dependiendo donde esté el número.</p> <p>Apellido del jugador <i>(opcional)</i> en la espalda arriba del número.</p>	
Short	Accesorios
<p>Número Obligatorio: Podrá estar en el Costado derecho o el costado izquierdo. Medida recomendada De 10 a 15 cm.</p> <p>Logotipo Marista / Colegio <i>(obligatorio)</i>: En el costado opuesto al que esté ubicado el número.</p>	<p><i>Calcetas.</i></p> <p><i>Espinilleras:</i> Obligatorias.</p> <p><i>Zapatos de fútbol:</i> No se permiten tachones intercambiables o de aluminio.</p> <p><i>Gafete de capitán.</i> Lo portará el capitán para identificar. <i>Cualquier otro accesorio adicional es opcional, siempre y cuando no represente ningún riesgo o contravenga con la dinámica del desarrollo del juego.</i></p>



COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

- a) Todos los jugadores deberán estar debidamente uniformados, con las numeraciones y especificaciones que se establecen en el apartado anterior. Sin excepción.
- b) Al momento de realizarse la junta previa (*antes de iniciar el evento*) al momento de dar lectura del rol de juegos, el Comité Organizador deberá solicitar la información de los uniformes con los que cada uno de los colegios, en cada encuentro utilizará. Esto con la finalidad de evitar presentarse con un uniforme semejante de acuerdo a lo mencionado en el apartado anterior.
- c) En caso que al momento del encuentro, los uniformes de ambos equipos se presenten con un uniforme muy similar que pueda afectar la dinámica del juego, (cabe aclarar que el equipo que aparece en el rol del lado izquierdo es local y utilizará su uniforme de color claro y quien aparece del lado derecho es visitante y su uniforme será color oscuro). En caso necesario la Sede deberá de considerar el tener listas *casacas* de un color distintivo. El árbitro realizará un sorteo para que se determine qué equipo deberá de utilizar las *casacas*. Estas deberán usarse encima del uniforme.
- d) Cada equipo deberá contar con dos uniformes disponibles de diferente color previamente registrados.
- e) Los números de los jugadores deberán estar marcados en la parte posterior y frontal de la camiseta. (*ver imagen del número 7.1*)
- f) El número debe estar bordado, sublimado, en vinil textil o en serigrafía.
- g) Por ningún motivo se aceptarán uniformes realizados con cualquier tipo de cinta (adhesiva, aislar...) o trazo con plumón en la playera o short.
- h) La vestimenta de los entrenadores podrá ser pants completo, bermuda o pantalón, playera de la institución, tenis o zapatos. Siempre cuidando su imagen como entrenador o Delegado.
- i) La numeración que podrán utilizar los uniformes es la establecida en cada uno de los reglamentos oficiales y a continuación se define:

Deporte	Fútbol
Organismo	<i>F.I.F.A</i>
Numeración Uniformes	<i>1-99</i>

- j) El número es intransferible. Servirá de identificación durante el desarrollo del torneo y deberá coincidir con el número de su registro, los cuales serán los oficiales.



COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

- k) Cada equipo deberá presentarse en el campo de juego con su uniforme debidamente numerado, sin excepción. El árbitro junto con el juez de campo deberá de validar que todos los jugadores porten su uniforme como es debido haciéndoles presentarse al centro de la cancha. Si algún jugador no cuenta con el uniforme como se establece, el entrenador del equipo contrario tiene la obligación de reportar inmediatamente la situación a la mesa y por consiguiente al juez de cancha. **El alumno(a) no podrá jugar, y se levantará un reporte el cual será turnado al comité de Penas quien determinará la sanción que podrá determinar que el juego se pierda por default (dependiendo del caso o situación considerando la responsabilidad del jugador(a), el equipo y el mismo entrenador). El equipo deberá de regularizar su situación de uniformes posterior al juego.** En caso de que algún equipo reincida con volver a presentarse con uniforme de forma irregular, el Comité de penas deberá de sancionar con dar por ganado el juego por default al equipo contrario.

Artículo 7.- 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).
- b) Si un jugador es reportado por una falta al reglamento el Comité Organizador avisará al entrenador y retendrá la credencial del jugador. Esta reglamentación se aplicará indistintamente en todo el torneo, inclusive semifinales y finales.

Artículo 8.- Reglamento de Sanciones.

- a) El jugador que durante el mismo partido acumule 2 amonestaciones, (equivalen a una tarjeta roja) razón por la cual será expulsado del partido.
- b) Las amonestaciones serán acumulativas durante la primera fase eliminatoria bajo las siguientes normas:
- c) El jugador que acumule 3 tarjetas amarillas en distintos encuentros será suspendido un partido. Se le retendrá su credencial y podrá volver a jugar una vez cumplida la sanción. El Comité Organizador notificará al entrenador por escrito.
- d) Si un alumno es expulsado con tarjeta roja directamente, el Comité de penas aplicará el reglamento según el informe de la Cédula Arbitral del partido, para así determinar el número de partidos que el alumno habrá de ser suspendido, de acuerdo con su falta.
- e) Si el jugador salió expulsado por acumular dos tarjetas amarillas, éstas no son acumulables, ya que automáticamente al ser expulsado, como lo marca el Reglamento de Sanciones, no podrá jugar el siguiente partido.
- f) Toda cédula no firmada por algún representante del equipo, pues valida el resultado y el reporte del árbitro. En caso de que no sea firmada será responsabilidad única del entrenador y se dará por asentado lo que el árbitro estableció en la misma. El entrenador es el responsable y deberá estar muy pendiente para recordarle a su capitán al finalizar el encuentro. En la cédula únicamente podrán escribir los árbitros del partido.
- g) La Cédula será el documento referente único de lo ocurrido durante el encuentro, razón por lo cual la Comisión de Penas y el Comité de honor y Justicia fallarán de acuerdo con la misma.
- h) Al término de los juegos de la primera fase los jugadores entran limpios a la etapa siguiente y las tarjetas amarillas son acumulativas a partir de cuartos de final hasta la final.

A close-up photograph of a hand with light-colored nail polish touching a volleyball. The volleyball is white with a large black curved panel. The background is a dark blue gradient with abstract white and yellow curved shapes at the bottom.

VOLLEIBOL

maristas

REGLAMENTO
INTERPROVINCIAL DE
DEPORTES

C O D E M A R



COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

Reglamento Interprovincial VOLEIBOL.

El reglamento de CODEMAR en Voleibol de los Colegios Maristas de México del nivel Secundaria está basado en los reglamentos y normas establecidas por la F.I.V.B y el Reglamento Interprovincial Marista para su categoría Juvenil con las adecuaciones que se explican a continuación:

Artículo 1.- Equipos.

- a) A partir de CODEMAR 2019, las 2 ramas (varonil y femenil) deberán tener 10 jugadores como mínimo y máximo sin excepción.
- b) Los equipos que presenten menos de 10 jugadores participarán en calidad de invitados y sus juegos no contarán para la tabla de posiciones. Esto se considerará de acuerdo a lo que se establece en el inciso anterior y la nota correspondiente.
- c) Todos los encuentros los equipos deberán iniciar con el equipo completo y registrarlo como tal, de lo contrario perderá el encuentro por default.
- d) Los equipos deberán estar preparados para jugar hasta en dos ocasiones diarias, en cuyo caso tendrán un mínimo de dos horas de descanso entre partido y partido. Si por alguna razón no se cumple este requisito, la situación ha de tratarse en la junta previa de delegados antes de iniciar el evento.
- e) Los equipos inician con sus primeros 6 jugadores en el primer set y no habrá sustituciones. En el segundo set se alinearán los 4 jugadores que no iniciaron en el primer set, El entrenador decidirá quienes son los 2 jugadores (as) que siguen participando en el juego (YA NO EXISTE JUGADOR (A) LÍBERO).
- f) En caso de que el juego se prolongue hasta un tercer set, la alineación será libre.
- g) En caso de una lesión en cualquier set, se realizará el sorteo con los jugadores que en su momento se encuentre en banca, siempre y cuando ya se haya hecho la sustitución.

Artículo 2.- Duración de los Juegos.

- a) Para ambas ramas los juegos constarán de 2 a 3 sets. Cada set se juega a 25 puntos con diferencia de 2 y en caso de jugarse un tercer set éste será a 15 puntos con diferencia de 2.
- b) Cada equipo contará con 2 tiempos fuera de 30 segundos en cada set.
- c) Considerando la categoría y las edades de los alumno@s la final también se jugará de 2 de 3 sets.

Artículo 3.- Sistema de Clasificación.

- a) Los puntos que se llevarán de acuerdo a la tabla de clasificación (diferente a la Tabla Marista) será:
 - 1ro Juego ganado en 2 sets: 3 puntos.
 - 2do Juego ganado en 3 sets: 2 puntos para el ganador y 1 punto para el perdedor.
 - 3ro Juego perdido en 2 sets: cero puntos.

Nota: Estos puntajes aplican sólo en la Tabla de clasificación. En la Tabla Marista los puntajes son diferentes.



COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

b) En caso de empate de juegos ganados y perdidos, se tomará en cuenta los criterios siguientes:

- 1ro. Puntos a favor entre puntos en contra (se saca un cociente positivo dividiendo los puntos a favor entre los puntos en contra).
- 2do Sets a favor entre sets en contra.
- 3ro Juegos entre Sí.
- 4to Sorteo (volado).

c) Los partidos en los que se decreta el "default" el marcador será de 2 a 0 en sets y 25 a 0 en cada uno de los sets.

Artículo 4.- Canchas y Balones.

- a) Las dimensiones de las canchas para jugar en cada una de las categorías serán las designadas por el Comité Organizador del CODEMAR. Estas se darán a conocer oportunamente, apegándose a los criterios establecidos para el voleibol dentro de las categorías juveniles y tomando en cuenta la reglamentación que la FMVB establece y el Reglamento Interprovincial Marista.
- b) Los balones que se podrán utilizar para la Rama Femenil y Varonil, con una circunferencia de 50 cm. y un peso de 260 a 280 grs. Molten V58CL1
- c) La altura de la red será: Para la Rama Varonil 2.35 mts. Para la Rama Femenil 2.20 mts.

Artículo 5.- Sustitución de Jugadores.

- a) Los cambios de jugadores se harán únicamente con previa autorización del árbitro. Se presentará la petición a la mesa de anotación.
- b) En el caso de los dos jugadores(as) nacidos de septiembre a diciembre del año inmediato anterior a la categoría convocada, sólo podrán participar uno por período. Estos jugadores están obligados a portar un distintivo en el uniforme que resalte ser del año anterior (no pueden estar participando ambos en un mismo set).**
- c) Los jugadores que no estén participando en el juego deberán estar sentados en la banca o en la zona de calentamiento.

Artículo 6.- Uniformes.

Las especificaciones de los uniformes son las establecidas en cada una de las Federaciones y busca homologar estas normas con la finalidad de facilitar el desarrollo adecuado de cada uno de los jugadores durante sus encuentros. Cada equipo deberá contar con dos uniformes diferentes con las siguientes características:



COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

VOLEIBOL	
Playeras	
<p>Número en la espalda centrado: Medida recomendada de 20 a 25 cm</p> <p>Número obligatorio al frente: Podrán tenerlo al Costado derecho, costado izquierdo o al centro de la playera ya sea en cualquiera de los costados o al centro: La medida recomendada puede ser de 10 a 15 cm</p> <p>Logotipo Marista / Colegio: <i>(obligatorio)</i> Al frente de la playera (según ubicación del número) en uno de los costados al frente, dependiendo donde esté el número.</p> <p>Apellido del jugador <i>(opcional)</i> en la espalda arriba del número.</p>	
Short	Accesorios
<p>Material: Hombres Short y Mujeres Licra algodón.</p> <p>Número obligatorio: Podrá estar en el Costado derecho o el costado izquierdo.</p> <p>Medida recomendada De 10 a 15 cm.</p> <p>Logotipo Marista / Colegio: <i>(obligatorio)</i>: En el costado opuesto al que esté ubicado el número.</p>	<p>Calcetas.</p> <p>Rodilleras y Coderas.</p> <p>Gafete de Capitán</p> <p>Cualquier otro accesorio adicional es opcional, siempre y cuando no represente ningún riesgo o contravenga con la dinámica del desarrollo del juego.</p>
	

- l) Todos los jugadores deberán estar debidamente uniformados, con las numeraciones y especificaciones que se establecen en el apartado anterior. Sin excepción.
- m) Al momento de realizarse la junta previa (*antes de iniciar el evento*) al momento de dar lectura del rol de juegos, el Comité Organizador deberá solicitar la información de los uniformes con los que cada uno de los colegios, en cada encuentro utilizará. Esto con la finalidad de evitar presentarse con un uniforme semejante de acuerdo a lo mencionado en el apartado anterior.
- n) Cada equipo deberá contar con dos uniformes disponibles de diferente color previamente registrados.
- o) Los números de los jugadores deberán estar marcados en la parte posterior y frontal de la camiseta. (*ver imagen del número 7.1*).



COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

- p) El número debe estar bordado, sublimado, en vinil textil o en serigrafía.
- q) Por ningún motivo se aceptarán uniformes realizados con cualquier tipo de cinta (adhesiva, aislar...) o trazo con plumón en la playera o short.
- r) La vestimenta de los entrenadores podrá ser pants completo o pantalón, playera de la institución, tenis o zapatos.
- s) La numeración que podrán utilizar los uniformes es la establecida en cada uno de los reglamentos oficiales y a continuación se define:

<i>Deporte</i>	<i>Voleibol</i>
<i>Organismo</i>	<i>F.I.V.B</i>
<i>Numeración Uniformes</i>	<i>1-99</i>

- t) El número es intransferible. Servirá de identificación durante el desarrollo del torneo y deberá coincidir con el número de su registro, los cuales serán los oficiales.
- u) Cada equipo deberá presentarse en el campo de juego con su uniforme debidamente numerado, sin excepción. El árbitro junto con el juez de campo deberá de validar que todos los jugadores porten su uniforme como es debido haciéndoles presentarse al centro de la cancha. Si algún jugador no cuenta con el uniforme como se establece, el entrenador del equipo contrario tiene la obligación de reportar inmediatamente la situación a la mesa y por consiguiente al juez de cancha. **El alumno(a) no podrá jugar, y se levantará un reporte el cual será turnado al comité de Penas quien determinará la sanción que podrá determinar que el juego se pierda por default (dependiendo del caso o situación considerando la responsabilidad del jugador(a), el equipo y el mismo entrenador). El equipo deberá de regularizar su situación de uniformes posterior al juego.** En caso de que algún equipo reincida con volver a presentarse con uniforme de forma irregular, el Comité de penas deberá de sancionar con dar por ganado el juego por default al equipo contrario.

Artículo 7.- Hoja de Anotación.

- a) En cada partido se tomará la hoja de anotación 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 y entrenadores)
- b) El Comité Organizador avisará al entrenador, reteniendo la credencial del jugador en caso de ser reportado por una falta al reglamento. Esta reglamentación se aplicará indistintamente en todo el torneo, inclusive semifinales y finales.



COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

- c) El entrenador es el responsable que asegurará de recordarle a su Capitán el firmar la hoja de anotación al finalizar el encuentro.
- d) En la hoja de anotación únicamente podrán escribir los árbitros del partido y los capitanes.
- e) Será respetada al pie de la letra como lo ocurrido durante el encuentro, razón por la cual tanto la Comisión de Penas y el Comité de Honor y Justicia fallarán de acuerdo con la misma.

Artículo 8.- Sanciones durante el juego.

- a) Advertencia verbal por el árbitro principal por intermedio del capitán en juego.
- b) Tarjeta amarilla mostrada a los miembros del equipo (sólo como advertencia).
- c) Tarjeta roja con castigo de pérdida de la jugada o del rally y como consecuencia pérdida del punto.
- d) Tarjeta amarilla y roja en una mano: expulsión de jugador o cuerpo técnico durante el set en juego y puede regresar en los siguientes sets.
- e) Tarjeta amarilla y roja separado: descalificación del jugador. Deberá abandonar el gimnasio o área de juego, y asumir las consecuencias establecidas en la normatividad.

Cualquier situación no prevista en el presente Reglamento será turnada al Comité de Penas y Sanciones así como al Comité de Honor y Justicia, y su fallo será inapelable.

Escuelas Secundarias de las Provincias de México.

Las instituciones de ambas provincias podrán consultarse en las páginas oficiales de cada una de las Provincias:
Provincia de México Central www.maristas.mx Provincia de México Occidental www.maristas.org.mx

Aguascalientes, Ags.

Colegio Marista Secundaria

26 de marzo #550
Col. San Marcos
Aguascalientes, Ags. C.P. 20070
Tel. (461) 9 15 42 12
Fax (461) 9 15 44 50

Celaya, Guanajuato

Colegio Lic. Manuel Concha

Av. Tecnológico # 610
Col. Valle Hermoso
Celaya, Gto. C.P. 38010
Tel. (461) 6 11 78 58
Fax. (461) 6 11 57 06

Cd. Del Carmen, Camp.

Instituto del Carmen Secundaria

Calle 56 # 234 Col. Fátima
Ciudad del Carmen, Campeche
C.P. 24110
Tel. (938) 3 82 15 56
Fax. (938) 3 84 01 18

Cd. Juárez, Chih.

Instituto México de Ciudad Juárez

Secundaria
Calle del Colegio México # 1960
Col. Misiones
Ciudad Juárez Chih. C.P. 32530
Tel. (656) 6 17 11 00
Fax. (656) 6 17 63 72

Cd. Juárez, Chih.

Escuela Secundaria Montesinos

Calle Almoloya # 4010
Col. Díaz Ordaz C.P. 32220

Ciudad Juárez Chih.

Tel/Fax. (656) 6 15 97 05

Cocula, Jal.

Colegio Hidalgo Secundaria

Juárez # 412 Col. Centro
Cocula, Jalisco C.P. 48500
Tel. (377) 7 73 20 52
Fax. (377) 7 73 38 26

Guadalajara, Jal.

Colegio Cervantes Bosque

Secundaria
Crepúsculo # 2783
Col. Jardines del Bosque
Guadalajara Jalisco C.P. 44520
Tel. (33) 31 21 21 97
Fax. (33) 31 21 75 71

Guadalajara, Jal.

Colegio Champagnat Secundaria

Puerto Tampico # 2225
Col. Miramar
Zapopan Jalisco C.P. 45060
Tel. (33) 31 80 30 02
Fax. (33) 31 25 51 49

Irapuato, Gto.

Colegio Pedro Martínez Vázquez

Cedro # 151
Col. Jardines de Irapuato C.P. 36660
Irapuato, Guanajuato
Tel. (462) 6 24 24 11
Fax. (462) 6 2402 35

Jacona, Mich.

Colegio Jacona Secundaria

Álvaro Obregón Norte # 50
Col. Centro C.P. 59800
Jacona, Michoacán
Tel/Fax. (351)5 16 30 93

Mérida, Yuc.

Centro Universitario Montejo "CUM"

Km. 7 Antigua Carretera a Progreso
Por Av. Marcelino Champagnat.
Col. Cordemex
Mérida Yucatán C.P. 97115
Tel. (999) 9 42 93 70
Fax. (999) 9 81 35 80

Mérida, Yuc.

Escuela Joaquín Peón Aznar

Secundaria
Calle 60 # 718
Mérida Yucatán C.P. 97000
Tel/Fax. (999) 9 23 00 39

México, D.F.

Colegio México Secundaria

Mérida # 50 Col. Roma
Delegación Cuauhtémoc
México D.F. C.P. 06700
Tel. (55) 55 25 64 81
Fax. (55) 52 07 49 61

México, D.F.

Colegio México Bachillerato A.C.

Bordo # 178 Col. Vergel del Sur.
México, D.F. C.P. 14340
Tel. (55) 56 84 09 21
Fax. (55) 56 77 13 71

México, D.F.

Escuela Miravalles

Duraznos Mza. 474 Lote 13
Col. Miravalles C.P. 09696
México D.F.
Tel/Fax. (55) 22 31 01 42

México, D.F.

Instituto México Secundaria

Av. Popocatepetl # 545

Col. Santa Cruz Atoyac
México D.F. C.P. 03310
Tel/Fax. (55) 56 04 60 66

Mexicali, B.C.

Secundaria Marcelino Champagnat

Joaquín Moreno # 1423
Col. Solidaridad Social
Mexicali, B.C. C.P. 21387
Tel/Fax. (686) 5 92 38 42

Los Mochis, Sin.

Centro Escolar del Noroeste

Secundaria
Cerro de la Memoria S/N
Col. Bugambilias
Los Mochis, Sinaloa C.P. 81216
Tel. (668) 8 12 21 93
Fax. (668) 8 15 10 23

Monterrey, N.L.

Centro Universitario Franco Mexicano "CUM"

Gonzalitos # 300 Sur
Col. San Jerónimo Monterrey N.L.
C.P. 64640
Tel. (81) 83 33 98 22
Fax. (81) 83 46 69 95

Monterrey, N.L.

Escuela Franco Guadalupe Secundaria

San José # 337
Col. Puerta de Sol
Guadalupe, N.L. C.P. 67190
Tel/Fax. (81) 83 26 41 06

Morelia, Mich.

Instituto Valladolid Secundaria

Diego Jose Abad # 250
Col. Centro

Morelia Michoacán C.P. 58000
Tel. (443) 3 12 07 22
Fax. (443) 3 13 98 86

Nuevo Laredo, Tamps.

Colegio México de Nuevo Laredo
Secundaria
Belisario Domínguez # 1165
Col. Madero
Nuevo Laredo, Tamaulipas
C.P. 88270
Tel. (867) 7 14 05 11
Fax. (887) 7 19 05 02

Ocotlán, Jal.

Colegio Colón Secundaria
Morelos # 475 Col. Centro
Ocotlán, Jalisco C.P. 47800
Tel. (392) 9 22 14 74 / 9 22 11 74
Fax. (392) 9 25 11 57 / 9 25 11 57

Orizaba, Ver.

Colegio México Secundaria
Norte 24 # 229
Col. Emiliano Zapata Sur
Orizaba, Veracruz C.P. 94320
Tel. (272) 7 28 02 10
Fax. (272) 7 28 02 11

Pachuca, Hgo.

Instituto Hidalguense Secundaria
Blvd. Del Minero # 201
Col. Venustiano Carranza
Pachuca Hidalgo C.P. 42030
Tel. (771) 7 13 17 95
Fax. (771) 7 13 04 63

Poza Rica Ver.

Secundaria Técnica México
Priv. Vicente Guerrero # 100
Col. Emiliano Zapata
Poza Rica Veracruz C.P. 93200

Tel/Fax. (782) 8 21 12 67

San Luis Potosí, S.L.P.

Instituto Potosino Secundaria
Cuauhtémoc # 705
Col. Tequisquiapan
San Luis Potosí, S.L.P. C.P. 78270
Tel. (444) 8 13 40 24
Fax. (444) 8 17 42 89

Querétaro, Qro.

Instituto Queretano Secundaria
Mariano Arista # 51-B
Col. San Javier
Santiago de Querétaro, Querétaro
C.P. 76001
Tel. (442) 2 23 01 01
Fax. (442) 2 13 79 14

Tepatitlán, Jal.

Colegio Morelos
Morelos # 301 Col. Centro
Tepatitlán, Jalisco C.P. 47600
Tel. (378) 7 82 06 45
Fax. (378) 7 82 15 92

Tepic, Nay.

Colegio Cristóbal Colón Secundaria
Boulevard Tepic- Xalisco # 300
Col. Los Fresnos

Tepic, Nayarit C.P. 63190
Tel. (311) 2 13 13 14
Fax. (311) 2 14 47 85

Toluca, Edo de México

Instituto México de Toluca Secundaria
Prol. Heriberto Enríquez # 1025
Col. La Curva
Toluca, México C.P. 50261
Tel. (722) 2 17 23 40
Fax. (722) 2 17 23 66

Tijuana, B.C.

Instituto México de B.C. Secundaria

Champagnat # 850 Col. Las Palmas

Tijuana, B.C. C.P. 22106

Tel. (664) 6 81 47 16

Fax. (664) 6 81 46 73

Tijuana, B.C.

Instituto México Miramar

Víctor Parra # 611

Col. Miramar Tijuana, B.C.

C.P. 22526

Tel. (664) 6 80 74 86

Fax. (664) 6 80 86 56

Uruapan, Mich.

Instituto Morelos Secundaria

Juan N. López y Galeana S/N

Col. La Magdalena

Uruapan, Michoacán C.P. 60080

Tel. (452)5 24 37 65

Fax. (452)5 24 38 72