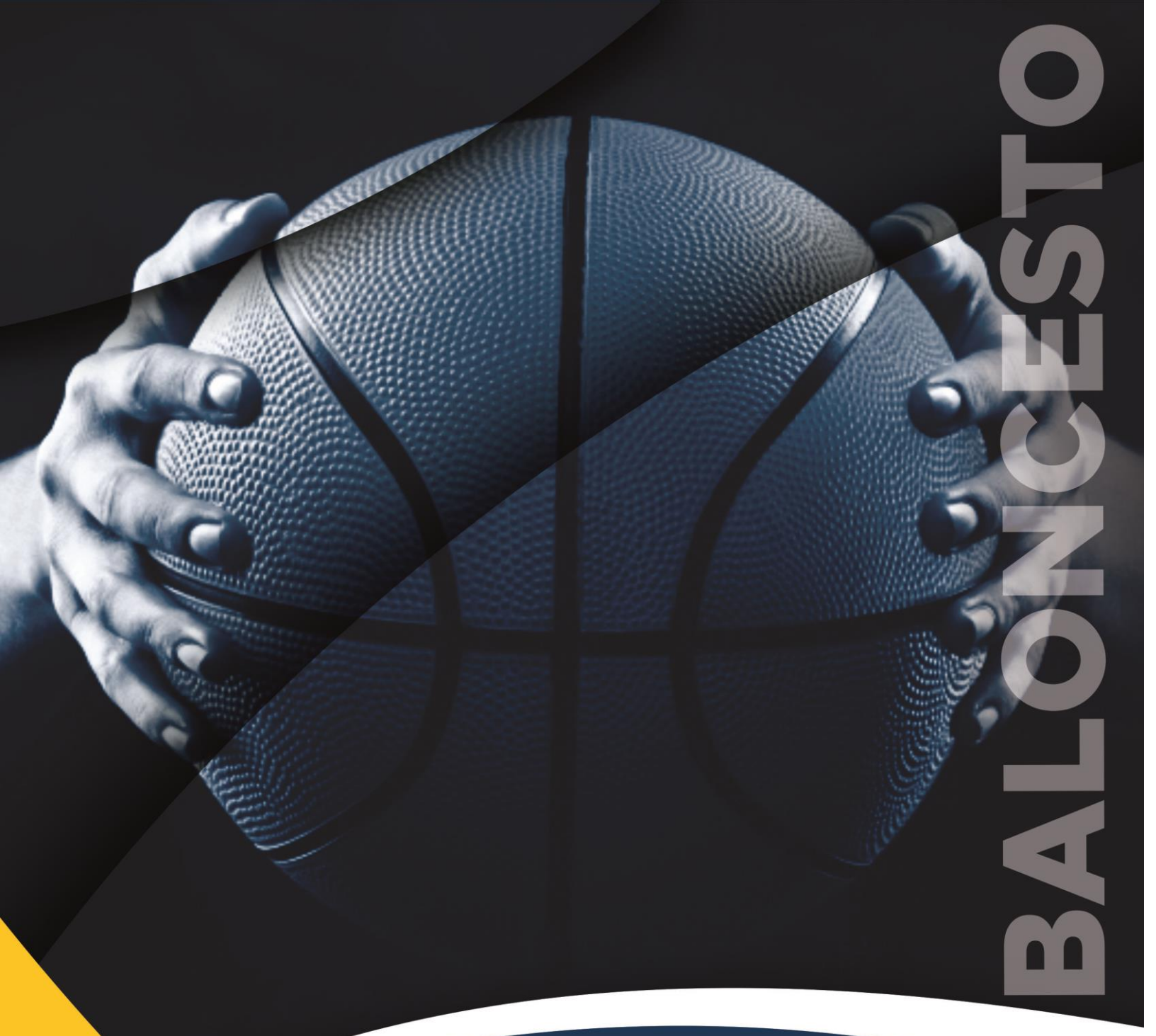


BALONCESTO

maristas

REGLAMENTO INTERPROVINCIAL DE DEPORTES

CHAMPAGNAT

COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

Reglamento Deportivo de Baloncesto Infantil.

La Copa Champagnat de Baloncesto de los Colegios Maristas de México del nivel Primaria 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 Interprovincial Marista por lo que resulta importante e imprescindible para cada Institución o Colegio participante conocer y apegarse a lo descrito a continuación:

Introducción.

El Baloncesto infantil es un juego para niños y niñas de 8 a 12 años, que fue creado a imagen del Baloncesto con reglas simplificadas y un material adaptado a las posibilidades físicas del niño, con el fin de iniciarlo a la vida deportiva.

Siendo la competición una gran motivación en la práctica de cualquier deporte, el aspecto educativo y pedagógico a estas edades juega un papel decisivo.

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

Los entrenadores deben ser verdaderos educadores y pedagogos, 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 niños, 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. Más que un juez, es un educador que ayuda a los chicos 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 infantil es un juego creado para permitir a los niños, descubrir de una manera agradable, el Baloncesto como elemento recreativo.
Proporciona los primeros peldaños para desarrollar una larga relación con el Baloncesto, por esta razón las reglas no pueden aplicarse rígidamente, se espera que los participantes respeten las reglas en un deseo de perfección, 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 infantil.

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 infantil es un juego mundial para niños y niñas menores de 12 años, está pensado para enseñar a los niños una manera agradable de descubrir el baloncesto como pasatiempo, por su riqueza de actividad física, desarrollo social y disciplina de equipos en el cual todos participan, prepara a los niños y niñas para otros deportes, alentándolos a una vida deportiva feliz y llena de éxitos.

Aún 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 infantil 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 infantil como un juego mediante el cual se busca la formación personal y deportiva de los niños, 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.

PROGRESIÓN ENTRE LOS REGLAMENTOS.

REGLAMENTO	Baloncesto Infantil Mini-Básquet
Tiempos de juego	4 períodos - 10 minutos por período.
Balón	Piel sintética N° 5
10 y 30 segundos	SI (anti pasividad)
4 faltas de equipo para cada período	2 tiros libres
Anotación de 3 puntos “Triple”	No se contabiliza
Defensa	Libre
Jugadores inscritos	Todos juegan

El Baloncesto Infantil.

Artículo 1.- Baloncesto Infantil.

Es un juego basado en el baloncesto, para niños y niñas que tengan doce o menos años de edad, en el año que se realiza la competición, para los alumnos y alumnas de los Colegios Maristas se definen 4 categorías y 2 ramas (varoniles y femeniles), como se establece en este reglamento, y debido a las situaciones de cada institución, el Colegio Sede habrá de convocar por lo menos a las categorías varoniles, así como a la femenil mayor. La categoría femenil menor, será convocada si así lo considera el colegio sede (de acuerdo a su capacidad de hospedaje), apegándose a todos los lineamientos ya establecidos en el presente reglamento.

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.

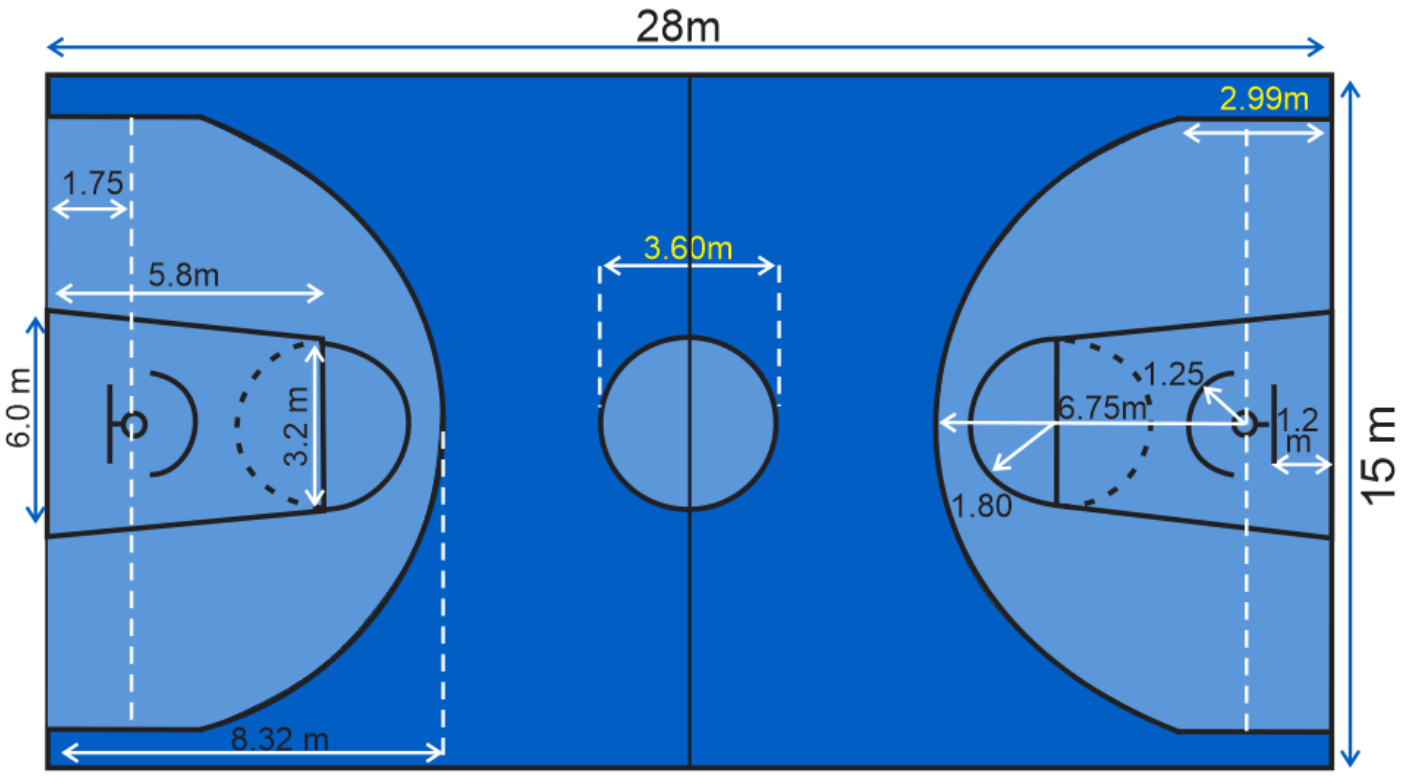
Instalaciones y Equipamiento.

Artículo 3.- Dimensiones del Cancha de juego.

La cancha de juego debe ser de una superficie rectangular lisa y dura, sin obstáculos, las dimensiones 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

Máximo	Mínimo
28 m por 15 m	22 por 12 m



Artículo 4.- Líneas de Demarcación.

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

a) La línea de tiros libres estará a 4 m de distancia del tablero.
b) No hay línea ni zona de 3 puntos. En caso de que exista, no se tomará en cuenta.
c) Todas las líneas deben tener una anchura de 5 cm y ser perfectamente visibles.

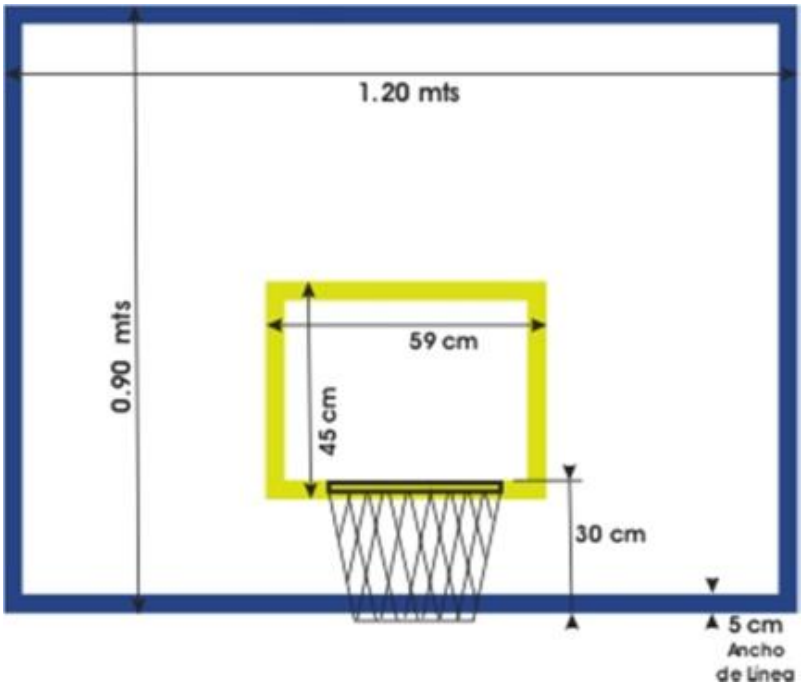
Artículo 5.- Dimensiones del Tablero.

Cada tablero será de superficie lisa, hecho de material adecuado para la disciplina, con dimensiones de 1.20 m de largo por 0.90 m de ancho. Se montará según se indica en las siguientes figuras:

COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA



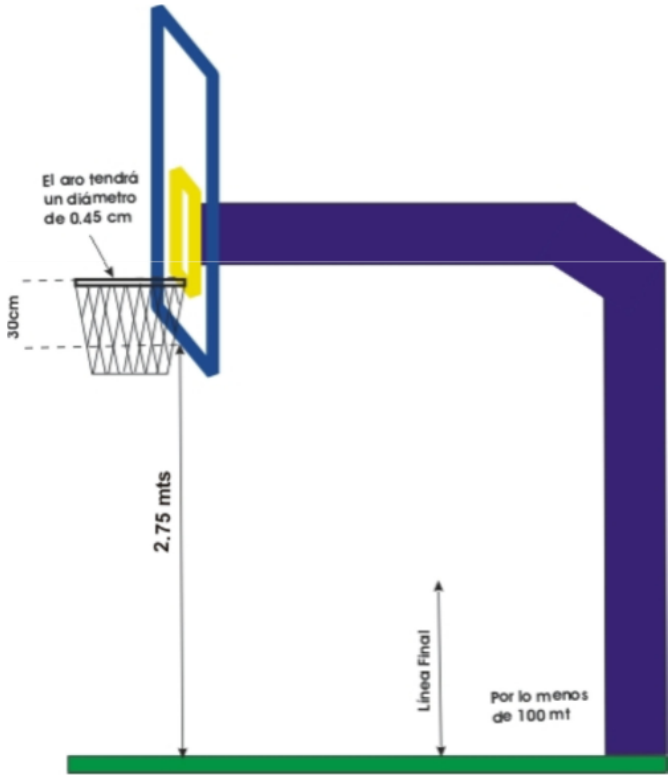
Artículo 6.- Canastas:

Las canastas comprenderán los aros y las redes.

Para la **Categoría Mayor**, (*tanto varonil como femenil*) cada una de las dos canastas se situará a una altura de 3.05 m del suelo al aro. El tablero ha de estar del piso al borde inferior con una distancia de 2.75 m, y el aro ha de estar colocado a 30 cm del borde inferior del tablero al centro, lo que hace una altura de 3.05 m del piso al borde del aro.

Para la **Categoría Menor,** Con la intención de posibilitar la progresión del desarrollo y la enseñanza del baloncesto, cada una de las dos canastas deberán estar a una altura de 2.60 del suelo al aro. El tablero ha de estar del piso al borde inferior con una distancia de 2.30 m, lo que hace una altura de 2.60 m del piso al borde del aro.

Estos criterios se aplicarán en las dos categorías y ramas. *Ver ilustración siguiente para las categorías mayores.*



Artículo 7.- Balón:

El balón será esférico con una superficie exterior de cuero, goma o material sintético, tendrá una circunferencia entre 68 y 73 centímetros y su peso oscilará entre 450 y 500 gramos. Es el modelo *LB-8* No. 5 ó "Junior" o su correspondiente.

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 la Copa Champagnat, 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 infantil** (ver introducción).

Ha de ser muy consciente que está arbitrando un juego con niños, y sobre todo su actitud debe 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 niños 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 e 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 una hora después de terminado el partido según lo establecido en el apartado de protestas.

De los Equipos.

Artículo 13.- Los Equipos:

- Cada equipo deberá presentar al inicio del encuentro su cédula con el registro completo de jugadores, contará con 10 jugadores sin excepción, 5 jugadores en cancha por cada período.
- Un miembro del equipo se considerará como jugador cuando está autorizado a jugar dentro de la misma.
- Bajo ninguna circunstancia se permitirá que un colegio llegue con menor número de jugadores en cualquier equipo. Si bien se le permitirá participar, no calificará a la siguiente fase eliminatoria; sí podrá participar en el Torneo Montagne únicamente como equipo invitado.

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.- Sustituciones:

a) Todos los alumnos deberán de jugar por lo menos dos períodos cada uno.
b) No podrán realizarse cambios, se jugará con quintetas por cada período.
c) En caso de lesión de algún deportista (*el médico responsable de la sede, es el único que podrá determinar sí el jugador debe ser sustituido por la lesión*) se podrá sustituir el alumno(a) mediante sorteo (que se efectuará presentando los gafetes de los jugadores elegibles para el mismo), a partir del cuarto período, si esto sucede antes el entrenador asignará el sustituto, proceso que la mesa se asegurará de cumplir.
d) Cuando no existan jugadores 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.
e) Un equipo podrá jugar con hasta 4 integrantes únicamente cuando ya no tenga jugadores elegibles en banca, de lo contrario deberá completar su quinteta.
f) En un período extra se iniciará con la quinteta que el entrenador determine siempre y cuando sean jugadores elegibles (libre).

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:

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

<table>
<tr><th colspan="2">BALONCESTO</th></tr>
<tr><th colspan="2">Playeras</th></tr>
<tr><td colspan="2">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.</td></tr>
<tr><th>Short</th><th>Accesorios</th></tr>
<tr><td>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.</td><td>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.</td></tr>
<tr><td colspan="2">
</td></tr>
</table>

b) 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 obscuro). 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.**

c) Los números de los jugadores deberán estar marcados en la parte posterior de la camiseta y el frente de la misma, así como al frente del short, para identificación durante el desarrollo del torneo y deberán coincidir con el número de su registro los cuales serán los oficiales. Se utilizarán números del 1 al 99 de acuerdo a la normatividad establecida.

d) 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.

e) En caso de que algún equipo reincida 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 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.
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.- Cómo se juega el Balón:

En el **baloncesto infantil**, el balón se juega con las manos.
Puede ser pasado, lanzado o driblado en cualquier dirección dentro de los límites de las Reglas de juego.
Son violaciones:

- Avanzar con el balón.
- Darle un puntapié intencionado o golpearlo con el puño.
- Doble bote.
- No darle al aro al efectuar el segundo tiro libre.
- Exceder 30 segundos para el tiro.
- Tocar accidentalmente el balón con el pie o con la pierna no es violación.

Artículo 22.- Tiempo de juego:

a) En el baloncesto se juegan cuatro períodos de diez minutos cada uno.
   Los tres primeros períodos tiempo corrido hasta el minuto 9. El último minuto deberá ser cronometrado.
   En el último período corrido hasta el minuto 8. Deberán cronometrarse los últimos dos minutos.
b) La duración de los partidos será de 40 minutos, divididos en 4 períodos de 10 minutos cada uno con un descanso de 3 minutos entre el 1ro y 2do y 3er y 4to periodo; y 5 minutos entre el 2do y 3er periodo.
c) En caso de que el partido quede empatado, se realizará un tiempo extra de 5 minutos cronometrados como sea necesario hasta que resulte el ganador.
   En este período extra se podrá configurar la quinteta como el entrenador determine (libre) siempre y cuando el jugador no tenga 5 faltas.

d) El cronometrista controlará el tiempo de juego sin parar el reloj, salvo en los casos siguientes:
- Al final del tiempo de un período.
- Un tiempo muerto.
- Un tiempo fuera
- Cuando un jugador comete su quinta falta o una falta descalificante.
- Cuando un jugador está lesionado.
- Cuando el árbitro indica hacerlo al cronometrista.

e) Después de que el reloj del partido haya sido parado, el cronometrador lo pondrá en marcha cuando el balón toca el primer jugador en la cancha de juego.
- Durante un salto entre dos cuando el balón ha sido palmeado por uno de los saltadores.
- Después de un saque de la línea lateral o de la línea de fondo.
- Después de que un tiro libre no es conseguido y el balón es tocado por un jugador.

f) Durante el *cuarto período* los últimos 2 minutos han de ser cronometrados por parte de la mesa de anotación, a menos de que exista una ventaja de 20 puntos o más de diferencia, se hará corrido. Finalizado el tiempo se dará por terminado el encuentro.

Artículo 23.- Comienzo del Encuentro.

- El encuentro iniciará con un salto entre dos en el círculo central.
- El árbitro lanzará el balón entre dos oponentes cualquiera.
- Al comienzo del segundo tiempo (tercer período) los equipos deben cambiar de campo.
- El reloj se pone en marcha cuando uno de los dos saltadores toca el balón.

Artículo 24.- 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 al 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 25.- Salto entre dos y posesión alterna.

a) Un salto entre dos tiene lugar cuando el árbitro lanza el balón verticalmente entre dos oponentes en el círculo central al inicio del partido.
b) El balón debe ser palmeado por uno o ambos después de haber alcanzado su altura máxima, mientras tanto, los otros jugadores deben permanecer fuera del círculo, hasta que el balón sea tocado por uno de los dos saltadores
c) Si hay una violación, el balón se otorga a los oponentes para que sea puesto en juego desde la banda. Si la violación es cometida por jugadores de los dos equipos, el salto se debe repetir.
d) Se produce un **balón retenido** cuando uno o más jugadores de equipos oponentes tienen una o ambas manos firmemente sobre el balón, de tal forma que ninguno de ellos puede obtener el control del mismo sin emplear una brusquedad excesiva.
e) La **posesión alterna** es un método de conseguir que el balón pase a estar vivo mediante un saque en lugar de salto entre dos.
f) En todas las situaciones de salto, los equipos irán alternando la posesión del balón para efectuar un saque desde el punto más cercano a donde se produjo la situación de salto.
g) El equipo que no obtenga el control del balón vivo en el terreno del juego después del salto con el que se inicia el primer período comenzará la posesión alterna.
h) El equipo que tenga derecho a la siguiente posesión alterna al final de cualquier período comenzará el siguiente período mediante un saque en la prolongación de la línea central, al frente de la mesa del anotador.

Artículo 26.- La canasta: Cuando se consigue y su valor.

a) Se consigue una canasta cuando un balón vivo entra por la parte superior del cesto y permanece dentro de él o la atraviesa.
b) Una canasta conseguida desde la cancha de juego vale dos puntos y una canasta de tiro libre, 1 punto.
c) Después de una canasta desde la cancha de juego o del último tiro libre convertido los oponentes reanudarán el juego con un saque desde cualquier lugar de la línea de fondo, que será hecho en un máximo de cinco segundos.

Artículo 27.- Saque de banda:

a) El jugador deberá sacar de banda desde el lugar indicado por el árbitro.
b) Desde el momento en que el balón está a su disposición, el jugador tiene cinco segundos para pasar el balón a un jugador en la cancha de juego.
c) Cuando se efectúa un saque ningún jugador deberá tener una parte del cuerpo encima o más allá de la línea lateral o de fondo, en caso contrario el saque será repetido.
d) El árbitro deberá entregar en mano del balón cuando el saque tiene lugar en las líneas laterales de la pista delantera.

Artículo 28.- Posición del Jugador:

La posición de un jugador viene determinada por el lugar donde toca el suelo. Cuando está en el aire, se considera como si estuviera en el lugar de donde salió al efectuarse el salto, en lo referido a las líneas.

Artículo 29.- Final del Partido:

El partido termina cuando el cronometrador hace sonar la señal indicando el fin del tiempo de juego.

Artículo 30.- 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.

Artículo 31.- 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 32.- Empate:

Si el resultado es de empate al finalizar el cuarto período, se procederá a jugar un tiempo extra de 5 minutos cronometrados para determinar a un ganador. Este período extra será cronometrado y las faltas cometidas durante el mismo, serán acumulables junto con el cuarto período. Se registrará una quinteta de jugadores como si se tratara de un período de juego, quedando excluidos los jugadores que hayan salido por faltas.

Artículo 33.- Violaciones:

Una violación es una infracción de las Reglas de Juego por la cual el árbitro parará inmediatamente el juego y concederá el balón a los oponentes para sacar desde la banda.

Artículo 34.- Jugador fuera de la cancha de juego.

Un jugador se encuentra fuera de la cancha de juego, cuando cualquier parte de su cuerpo está en contacto con el piso o con cualquier objeto, distinto de un jugador, que esté sobre las líneas de demarcación, encima de ellas o fuera de las mismas.

Artículo 35.- Balón fuera de la cancha de juego:

Un balón se encuentra fuera de la cancha cuando toca:

- Un jugador u otra persona que se encuentre fuera de la cancha.
- El suelo o cualquier objeto que esté sobre, encima o fuera de la línea de demarcación.
- Los soportes del tablero, la parte posterior de los tableros o cualquier objeto situado encima o detrás de los tableros.

Artículo 36.- Avance Ilegal.

Es el movimiento ilegal de uno o ambos pies en cualquier dirección más allá de los límites definidos, mientras se sostiene un balón vivo o en la cancha.
Se produce un pivote cuando el jugador que sostiene un balón vivo da uno o más pasos en cualquier dirección con el mismo pie, mientras que el otro pie, denominado “pie de pivote”, permanece en el mismo punto de contacto con el suelo.

Artículo 37.- Regla de los 3 segundos.

Un jugador no debe permanecer en el área restringida de sus adversarios durante más de 3 segundos consecutivos mientras su equipo tenga el control de un balón vivo en la cancha de juego y el reloj está en marcha.

Artículo 38.- Regla de los 30 segundos.

Cuando un jugador obtiene el control de un balón vivo en la cancha de juego, su equipo debe realizar un lanzamiento a canasta antes de 30 segundos. El balón deberá tocar el aro, antes de 30 segundos, para reiniciar el tiempo de tiro por parte del equipo que está defendiendo.
El colegio sede ha de notificar claramente a los árbitros para que se aplique esta regla.

Artículo 39.- Balón en Retroceso.

Un jugador que se encuentre en su cancha delantera y cuyo equipo tenga el control de un balón vivo, no puede hacer que el balón vuelva a su cancha, ya que se considera una violación y el control del balón pasará al equipo contrario.
Esto no es aplicable a los saques desde el punto medio de la línea lateral, cuando el tiro libre está seguido de una posesión de balón.

Artículo 40.- Definición de Faltas.

Una falta es una infracción de las reglas que implica el contacto personal con un adversario y/o conducta antideportiva.
Se anota una falta al infractor y se penaliza de conformidad con las reglas.

Artículo 41.- Falta Personal.

a) Falta personal: Es una acción de un jugador que implica el contacto ilegal con un adversario, cuando el balón esté vivo o muerto.
b) Bloqueo: Es el contacto personal ilegal que impide el avance de un adversario tenga o no el balón.
c) Carga: Es el contacto personal, con balón o sin él, provocando al empujar o desplazar el torso de un adversario.
d) Defensa ilegal por la espalda: Es el contacto personal de un jugador defensor con un adversario causado por detrás del mismo.
e) Agarrón: Es el contacto personal con un adversario que interfiere su libertad de movimientos. Este agarrón puede producirse con cualquier parte del cuerpo.
f) Pantalla ilegal: Es el intento de retrasar o evitar ilegalmente que un adversario que no tiene el control del balón alcance la posición que desea en cancha.

Artículo 42.- Penalización de Faltas.

En todos los casos de faltas se anotará una falta personal al infractor. Además, si la falta se comete contra un jugador que está en acción de lanzamiento:

- Si el lanzamiento se convierte, será válido y se concederá tiro libre.
- Si el lanzamiento a canasta de dos puntos no se convierte, se concederán dos tiros libres.

Artículo 43.- Posición legal de defensa.

Un jugador defensor ha establecido inicialmente una posición legal de defensa cuando enfrenta al adversario y tiene ambos pies en el suelo (cilindro).

Artículo 44.- Falta Técnica de un Jugador.

a) La falta técnica de un jugador es aquella que no implica contacto con un jugador adversario. Esta puede ser cometida por un jugador cuando:
   - Toca o se dirige irrespetuosamente a un juez, oficial de mesa, o adversarios.
   - Utilizar un lenguaje o realiza gestos que pueden ofender o incitar a los espectadores, provocar a un adversario o impedir su visión agitando las manos cerca de sus ojos.
   - Retrasar el juego evitando que el saque se realice con rapidez.
   - Cambiar el número de su uniforme sin informar al anotador y juez.
   - Salir de la cancha de juego sin autorización.

b) La penalización de la falta técnica será la siguiente:
   - Se anotará una falta técnica al infractor.
   - Se concederá dos tiros libres a los adversarios, seguido de posesión de balón en la línea central.

Artículo 45.- Falta Técnica de entrenadores, sustitutos y acompañantes del equipo.

El entrenador, el asistente de entrenador, los sustitutos y acompañantes de equipo, no deben dirigirse, ni tocar irrespetuosamente a los jueces, oficiales de mesa ni a los adversarios.

a) Cuando a un entrenador se le señala la segunda falta técnica será automáticamente descalificado y tendrá que abandonar la zona del banquillo del equipo y del espacio donde el juego se desarrolla en encuentro.

b) Los entrenadores, asistentes, sustitutos y acompañantes de equipo son las únicas personas autorizadas para estar en el área del banco de su equipo, donde deberán permanecer; excepto en las siguientes situaciones:

- El entrenador, el asistente de entrenador, los sustitutos o acompañantes de equipo pueden entrar en la cancha de juego para atender a un jugador lesionado una vez recibida la autorización del juez para hacerlo.
- El médico puede ingresar a la cancha de juego sin autorización de los jueces si, el jugador lesionado se encuentra en peligro y necesita atención inmediata.
- Un jugador puede solicitar una sustitución en la mesa de anotadores.
- El entrenador o su asistente pueden solicitar un tiempo fuera registrado.
- El entrenador, su asistente, los sustitutos o acompañantes de equipo, pueden entrar en la cancha de juego para dirigirse a los compañeros de su equipo, pero sólo durante los tiempos fuera registrados y siempre que permanezcan en las proximidades del área del banco de su equipo.

c) P*enalización de la falta técnica* será la siguiente:

- Se anotará una falta técnica al entrenador.
- Se concederá dos tiros libre a los adversarios, seguido de posesión de balón en la línea central.

Disposiciones Generales.

Artículo 46.- Principios Básicos.

a) Cada juez tiene la autoridad para señalar las faltas de manera independiente en cualquier momento del partido, esté el balón vivo o muerto.

b) Cuando un equipo tiene una ventaja de 20 puntos o más, el equipo que lleva la ventaja deberá tomar una postura de defensa en la media cancha que le corresponde.

Artículo 47.- 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 48.- 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 49.- Tiros libres.

- Un tiro libre es una oportunidad concedida a un jugador para que consiga un punto sin oposición, desde una posición situada detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.
- Cuando se señala una falta personal y la penalización es la concesión de tiros libres: El jugador al que se le cometió la falta será el que los efectúe.
- Si hay una solicitud para sustituir al jugador al que se le cometió la falta, deberá lanzar los tiros libres antes de abandonar el juego.
- Si el jugador designado para lanzar los tiros libres debe dejar el juego debido a una lesión, su sustituto deberá lanzar el(os) tiro(s) libre(s). Si no se dispone de ningún sustituto, los tiros libres los lanzará el jugador designado por el capitán.
- Cuando se señala una falta técnica los tiros libres puede lanzarlos cualquier jugador del equipo adversario designado por su capitán.

Artículo 50.- Cédula de juego.

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

Artículo 51.- Procedimiento en caso de protesta.

Si durante una competencia dentro de la Copa Champagnat 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 Copa Champagnat, en un lapso no mayor a una hora, argumentando sus razones y sustentando de acuerdo al reglamento.
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 52.- 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 si.
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 acabo 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.

De las Categorías.

Artículo 53.- Categorías de los Jugadores.

Las categorías que participarán serán las siguientes: infantil varonil mayor, infantil varonil menor; infantil femenil mayor, infantil femenil menor. La Categoría femenil menor, será convocada si así lo considera el colegio sede (de acuerdo a su capacidad de hospedaje), apegándose a todos los lineamientos ya establecidos.

El colegio sede determinará el número de equipos que convocará a participar de acuerdo a su situación de alumnado y considerando las particularidades del hospedaje y otros elementos importantes para la organización del evento.

Las edades de las categorías a convocar son las siguientes:

Ciclo Escolar	Infantil Mayor	Infantil Menor	Femenil Mayor	Femenil Menor
2017-2018	Nacidos en 2006-2007	Nacidos en 2008-2009	Nacidas en 2006-2007	Nacidas en 2008-2009
2018-2019	Nacidos en 2007-2008	Nacidos en 2009-2010	Nacidas en 2007-2008	Nacidas en 2009-2010
2019-2020	Nacidos en 2008-2009	Nacidos en 2010-2011	Nacidas en 2008-2009	Nacidas en 2010-2011
2020-2021	Nacidos en 2009-2010	Nacidos en 2011-2012	Nacidas en 2009-2010	Nacidas en 2011-2012
2021-2022	Nacidos en 2010-2011	Nacidos en 2012-2013	Nacidas en 2010-2011	Nacidas en 2012-2013
2022-2023	Nacidos en 2011-2012	Nacidos en 2013-2014	Nacidas en 2011-2012	Nacidas en 2013-2014
2023-2024	Nacidos en 2012-2013	Nacidos en 2014-2015	Nacidas en 2012-2013	Nacidas en 2014-2015
2024-2025	Nacidos en 2013-2014	Nacidos en 2015-2016	Nacidas en 2013-2014	Nacidas en 2015-2016

Nota: Aquellos Colegios que determinen que convocarán solamente a una categoría femenil, lo podrán hacer atendiendo a sus necesidades de alumnado, conformando dicha categoría con las alumnas nacidas en los años que corresponden a la Categoría Mayor y el último año de la Categoría menor.

a) Ningún alumno que se encuentre fuera de la edad establecida (mayor a la edad y año de nacimiento convocado), podrá ser inscrito ni mucho menos jugar. De presentarse esta situación, se turnará el caso al Comité de Honor y Justicia y se procederá a la sanción del equipo y quienes resulten involucrados.
b) Podrán inscribirse alumnos que pertenecen a una categoría menor en una categoría mayor, siempre y cuando los padres de familia asuman el riesgo potencial de una posible lesión. Estos niños no podrán jugar en las dos categorías al mismo tiempo durante el evento.

Artículo 54.- De la participación de Jugadores.

A partir del curso escolar 1996-1997 donde se decidió separar la Copa Champagnat en dos sedes (una de baloncesto y otra de fútbol) los Hermanos y Directores de las Primarias Maristas de México vieron la conveniencia de que los jugadores no repitan su participación en ambas copas. Si por diversas circunstancias alguna Institución tuviera necesidad de hacer participar a un alumno(a) en los dos eventos nacionales lo podrá hacer a través de un escrito avalado por el director de la Institución y enviarlo a la Comisión Interprovincial Deportiva Marista.

De la Premiación.

Artículo 55.- De la Premiación.

a) Se premiará a los equipos ganadores del primer, segundo, tercer y cuarto lugar de cada categoría. El modelo del Trofeo de 1°, 2°, 3° y 4° lugar lo determinará el colegio sede.
b) Los equipos que no clasifiquen a la etapa de cuartos de final, jugarán el torneo Montagne. Deberán participar con el mismo compromiso. En este torneo se otorga el Trofeo Montagne sólo al ganador del primer lugar en cada categoría.
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.
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. **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.

Comisión Interprovincial Deportiva Marista

FUTBOL

maristas

REGLAMENTO INTERPROVINCIAL DE DEPORTES

CHAMPAGNAT

COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

Reglamento Deportivo de Fútbol Infantil.

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

Introducción.

El Fútbol infantil es un juego para niños y niñas de 8 a 12 años, que fue creado a imagen del Fútbol con reglas simplificadas y un material adaptado a las posibilidades físicas del niño, con el fin de iniciarlo 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.

Mediante una enseñanza individual y colectiva, fomenta en los niños y niñas el respeto a los demás y a las reglas libremente aceptadas, desarrolla la amistad, el juego limpio y de equipo, encamina a todos los que participan a practicar el fútbol en la vida adulta. Sin embargo, no sólo los niños(as) están en fase de formación, sino también los entrenadores y los árbitros. Por ello, todos unidos deben aprender el espíritu y la filosofía del fútbol infantil que pretendemos.

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 niños(as), 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 chicos 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 fútbol infantil es un juego creado para permitir a los niños y niñas, descubrirlo de una manera agradable y recreativa, proporciona los primeros peldaños para desarrollar una larga relación con el deporte. Por esta razón las reglas no pueden aplicarse rígidamente. Se espera que los participantes respeten las reglas en un deseo de perfección, 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 del mismo deporte.

Es importante alentar la incorporación de jóvenes dirigentes, árbitros, entrenadores y auxiliares, 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 Fútbol infantil 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 Fútbol infantil es un juego mundial para niños y niñas menores de 12 años. Está pensado para enseñar a los niños una manera agradable de descubrir el deporte como pasatiempo. Por su riqueza de actividad física, desarrollo social y disciplina de equipos en el cual todos participan, prepara a los niños y niñas para otros deportes, 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 fútbol infantil y podrían resumirse en los siguientes:

- Es más importante el proceso y la dinámica del juego que el resultado final
- Todos deben jugar
- Juego Limpio (Fair Play)

Estos tres principios sintetizan la filosofía del fútbol infantil como un juego mediante el cual se busca la formación personal y deportiva de los niños(as), 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.

PROGRESIÓN ENTRE LOS REGLAMENTOS.

REGLAMENTO	Varonil Mayor	Varonil Menor y Femenil
Tiempos de juego	2 tiempos de 30 minutos	2 tiempos de 25 minutos
Descanso	10 minutos	10 minutos
Balón	# 5	#4
Jugadores inscritos	Todos juegan	Todos juegan

COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

Artículo 1.- De la Presentación de los Equipos en el Campo de Juego.

Los equipos contendientes deberán presentarse el día marcado para su juego 15 minutos antes de la hora programada en el terreno de juego. Se concederá una prórroga de 10 minutos. Si uno de los dos equipos no se presenta durante ese lapso, perderá el partido por "default" por marcador de dos a cero. Así mismo se investigará la causa de la no comparecencia y, en caso de ser necesario se sancionará de acuerdo a la falta.
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 lugares respectivos, sólo se quedan los capitanes para la realización del volado para iniciar el juego. Este deberá de implementarse sin excepción al inicio de cada partido.

Artículo 2.- Registro de Jugadores, Delegados y Entrenadores.

a) El número de participantes será de 16 jugadores por categoría sin excepción, no se aceptarán equipos que registren menos participantes**. La sede no permitirá la inscripción de cualquier equipo que no cumpla con esta regla.**
b) Cada equipo registrará un entrenador, un auxiliar y un delegado. Siendo obligatorio para cada uno de ellos contar con su credencial de identificación. En cancha debe estar presente al menos un representante para iniciar el partido y máximo tres integrantes del cuerpo técnico.
c) Todos los jugadores participantes deberán contar con su registro correspondiente avalado por el Comité Organizador, después que se haya presentado la documentación correspondiente.
d) El Entrenador o su auxiliar deberán presentar al juez de cancha las credenciales de los jugadores y sus registros personales que los acreditan, por lo menos 15 minutos antes de iniciar el partido, de no ser así, no podrán dirigir a su equipo y serán como espectadores en las gradas.
e) Durante el desarrollo de los juegos sólo el entrenador y/o auxiliar podrán dirigir a su equipo dentro de los límites que les corresponde por regla. Cualquier anomalía podrá ser sancionada por el árbitro conforme al reglamento, por ningún motivo se permitirá la permanencia de cualquier otra persona en esa zona al igual que detrás de las porterías. Los Jueces de Cancha son quienes tienen la autoridad para velar por el cumplimiento de este apartado.
f) Si se diera la suspensión de algún jugador, entrenador, delegado o auxiliar se le notificará por escrito 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.
g) Sólo podrán registrarse un entrenador y auxiliar por cada equipo, un delegado para todos los equipos, esto implica que en cada encuentro podrá haber máximo 3 personas adultas por equipo. (entrenador, auxiliar y delegado) el juez de campo verificará que las acreditaciones correspondan a la persona que lo presenta.
h) 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 3.- Alineación y Sustitución de Jugadores.

a) 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.
b) El equipo perderá el partido en caso de no completar al menos 8 jugadores para iniciar el partido cuando haya sido por responsabilidad del entrenador. (*El caso deberá de turnarse al Comité de Penas para que determine. La sanción sólo será posible cuando no se complete el mínimo de jugadores durante el partido, pues muchas veces los alumnos llegan tarde por otras cuestiones ajenas a la responsabilidad del entrenador*).
c) 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.
d) Se ha determinado que **todos los alumnos y alumnas 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 los gafettes de sus 11 jugadores con los que abrirá el juego, así como los de los 5 sustitutos para el segundo tiempo (formato de cambios).
- El juez de cancha será el responsable de todos los gafetes entregados hacia su persona.
- En el segundo tiempo, el juez de cancha sustituye los gafetes de los cinco jugadores(as) que entren de cambio y los anotará en la cédula.
- Al inicio del segundo tiempo realizará 5 cambios, asegurando que todos los alumnos jueguen por lo menos un tiempo, se realizará por el centro de la cancha para clarificar el proceso de sustitución.
- Sólo en casos de lesión se podrán sustituir participantes fuera del medio tiempo.
- La lesión de un jugador ha de ser determinada por el cuerpo médico del Colegio sede únicamente.
- Si el cuerpo médico de la sede determina que el niño(a) esté lesionado y no debe continuar, el entrenador ha de aceptarlo sin ninguna condición.
- En caso de que un jugador o jugadora salga por lesión de un juego, bajo ninguna circunstancia podrá reingresar al mismo para poder asegurar su recuperación, no podemos supeditar un resultado de un juego sobre la integridad física de un participante, de ser necesario ha de hacerse una valoración del jugador por el médico del colegio sede, para que determine si puede jugar o no.
- El entrenador no alineará a ningún alumno o alumna 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, esta autorización será únicamente emitida por el personal médico competente del Colegio Sede.
- Si el entrenador alinea a un jugador que salió lesionado sin el procedimiento antes descrito, se turnará su caso al comité de penas y será sancionado.
- Si algún jugador o jugadora 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 que exista una lesión y un jugador sustituto haya sustituido, podrán realizarse en este caso 4 cambios.

e) Los jugadores expulsados por el árbitro no podrán ser sustituidos ni sustitutos, si algún participante es expulsado durante el primer tiempo, esto indica que sólo terminaron el primer tiempo 10 jugadores, por lo tanto han de realizarse cinco cambios correspondientes.
f) Podrán ser sustituidos los alumnos de acuerdo a los siguientes lineamientos:

Si un jugador(a) se lesiona durante el Primer Tiempo:

- El servicio médico del colegio sede, determina si debe o no salir del encuentro.
- El jugador lesionado no podrá volver al encuentro, ni podrá jugar el siguiente encuentro para salvaguardar su integridad física, en caso necesario ha de hacerse una nueva valoración del jugador por el médico, para ver si puede jugar o no; en caso que determine que si podrá participar en el siguiente encuentro deberá entregar un documento que avale su participación.
- La decisión del médico sobre una lesión está por encima de la decisión del entrenador, quien ha de aceptarla sin ninguna condición.
- El jugador lesionado durante el primer tiempo será sustituido por uno de los que están en la banca. El entrenador podrá elegir quién entrará. **No podrá sustituirlo ningún alumno(a) que haya sido expulsado(a)**. La elección del jugador que sustituirá al jugador lesionado, sólo podrá ser elegido por el entrenador, si el hecho sucede únicamente durante el primer tiempo.
- El jugador que entró durante el primer tiempo sustituyendo a un participante lesionado, podrá permanecer el resto del primer tiempo y el segundo tiempo.

Si un jugador se lesiona durante el Segundo Tiempo:

- El servicio médico del colegio sede, determina si debe o no salir del encuentro.
- El jugador lesionado no podrá volver al encuentro, ni podrá jugar el siguiente encuentro para salvaguardar su integridad física, en caso necesario ha de hacerse una nueva valoración del jugador por el médico, para ver si puede jugar o no; en caso que determine que si podrá participar en el siguiente encuentro deberá entregar un documento que avale su participación.
- La decisión del médico sobre una lesión está por encima de la decisión del entrenador, quien ha de aceptarla sin ninguna condición.
- El jugador lesionado durante el segundo tiempo será sustituido por uno de la banca, como todos los participantes ya jugaron durante el primer tiempo, la elección del jugador sustituto se realizará por sorteo (presentando los gafetes de los jugadores elegibles para ello), el cual será llevado a cabo por el Juez de campo.

<u>Si el portero(a) se lesiona:</u>

a) El portero lesionado no podrá volver al encuentro, ni podrá jugar el siguiente encuentro para salvaguardar su integridad física, en caso necesario ha de hacerse una nueva valoración del jugador por el médico, para ver si puede jugar o no; en caso que determine que si podrá participar en el siguiente encuentro deberá entregar un documento que avale su participación. El servicio médico del colegio sede es el único responsable que determina que debe salir del encuentro.

b) El entrenador podrá sustituir a su portero con el jugador que él designe.
- Si es durante el primer tiempo. El entrenador podrá designar al jugador(a) que esté en el campo de juego, y sustituirlo con alguien de la banca que él desee, siempre y cuando no haya sido expulsado.
- Si es durante el segundo tiempo. 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(as) que ya jugaron y que están en banca, siempre y cuando no haya sido expulsado.
- Si el entrenador desea sustituir al portero con alguien de la banca lo podrá hacer libremente, siempre que no haya sido expulsado.

c) 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 designado 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 haya ganado en la tanda de penales, se le acreditará al otro equipo por haber hecho este cambio de manera deliberada.

d) 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.

e) La entrada al campo de juego, al iniciar el partido como para cualquier cambio deberá ser por el centro del mismo, entregando los gafetes de cambio en caso de darse, al juez de campo.

f) El Juez de cancha al medio tiempo solicitará las gafetes de los jugadores(as) que ingresarán por los que saldrán, para actualizárselas por los cambios que se vayan a realizar.

g) 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.

Clasificación de los Equipos

Artículo 4.- Duración de los Juegos y Sistemas de Clasificación.

a) La duración de todos los partidos será de
   - Categoría **"MAYORES ",** dos tiempos de 30 minutos con descanso de 10 minutos.
   - Categoría **"MENORES ",** dos tiempos de 25 minutos con descanso de 10 minutos.

b) Participación de equipos por cada categoría: el número de equipos que participarán lo determina el Colegio Sede. Se sugiere que sea un mínimo de 16 y máximo de 20.

CLASIFICACIÓN DE PRIMERA FASE.

- Se jugará en sistema de Round Robin, dentro de cada grupo.
- Las eliminatorias se jugarán por sistemas de puntos. Los puntos correspondientes a la tabla de resultados de estadística será de:
- **Ganador**: tres puntos **Empate**: un punto. **Perdedor**: cero puntos.
- Clasificarán a Cuartos de Final los dos primeros equipos de cada grupo.
- En caso de empate se aplicarán los siguientes criterios:
  a) Primero: Diferencia de goles anotados y goles recibidos.
  b) Segundo: Mejor Goleo. (Mayor número de goles anotados.)
  c) Tercero: Resultado del partido entre si.
  d) Cuarto: el equipo con mejor "Fair Play"
  e) Quinto: Cociente de goles anotados entre los goles recibidos.
  f) Sexto: Sorteo

CLASIFICACIÓN DE *CUARTOS DE FINAL*

Participarán los 8 equipos clasificados durante la primera etapa, es decir los dos equipos de cada grupo que obtuvo el mayor puntaje, en esta fase la eliminación será directa y jugarán como se describe a continuación:

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.

COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

Notas 1:

- 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 al orden de la lista presentada y con los jugadores que terminaron el encuentro únicamente. De persistir el empate, se tirarán penales a "muerte súbita", continuando con los jugadores que no han tirado y pudiendo volver a iniciar la lista nuevamente de ser necesario, hasta agotar los jugadores que terminaron el partido.
- Al finalizar el partido deberá permanecer el portero(a), no podrá haber cambio en los penales.

Jugarán la ronda de Semifinales se enfrentan:

- Ganadores del juego 1 vs ganadores del juego 2

Notas 2:

- 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 al orden de la lista presentada y con los jugadores que terminaron el encuentro únicamente. De persistir el empate, se tirarán penales a "muerte súbita", continuando con los jugadores que no han tirado y pudiendo volver a iniciar la lista nuevamente de ser necesario, hasta agotar los jugadores que terminaron el partido.
- Al finalizar el partido deberá permanecer el portero, no podrá haber cambio en los penales.

En la Fase Final:

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

Notas 3:

- Para definir el 3er lugar: Se jugarán dos tiempos, correspondientes a su categoría, en caso de quedar empatados, se irán directamente a los tiros penales, para definir al ganador.
- El partido por el 1° y 2° lugares se realizará entre los equipos ganadores de las Semifinales. Si el partido en su tiempo normal termina empatado, se jugarán dos tiempos extras de 10 minutos cada uno.
- Si el empate continúa, se tirarán 5 penales por cada equipo, siguiendo el orden de la lista presentada y con los mismos jugadores que terminaron el encuentro. Por último, si el empate persiste, se tirarán penales a "Muerte Súbita" con diferente ejecutor hasta agotar los jugadores que terminaron el partido.

CAPITÁN

- Todo equipo deberá tener un Capitán, quien para distinguirse de los demás, deberá llevar una cinta con el letrero de Capitán, en el antebrazo del lado izquierdo, de diferente color al uniforme.

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.

No se suspenderá ningún partido por causas climatológicas, sin la autorización previa del Comité Organizador. Si fuera necesaria esta situación, el Comité Organizador lo hará saber a cada entrenador de manera escrita.

Artículo 5.- 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 los padres de familia y a los mismos jugadores

c) Queda terminantemente 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.

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, el Comité de Honor y Justicia tomará la decisión que crea correspondiente y en su caso, la sanción.

f) Cualquier conducta antideportiva cometida por alguno de los participantes (delegados, entrenadores, auxiliares, jugadores o porra), será sancionado por el Tribunal de Penas y de ser necesario por el Comité de Honor y Justicia.

g) Toda decisión tomada por el Tribunal de Penas o el Comité de Honor y Justicia será inapelable.

Artículo 6.- 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 cada equipo (Capitanes).

b) El jugador que durante el mismo partido acumule 2 amonestaciones (equivalen a una tarjeta roja), será expulsado del partido, cumpliendo la sanción que se establece en el Reglamento de Sanciones.

Las amonestaciones serán acumulativas bajo las siguientes normas:

- El jugador que acumule 3 tarjetas amarillas ***en distintos encuentros*** automáticamente quedará suspendido el siguiente partido de su equipo y podrá volver a jugar una vez cumplida la sanción. El comité organizador notificará al entrenador / Delegado por escrito.
- 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 a su falta. En caso de que la falta sea grave, también se sancionará con los puntos correspondientes.
- Si el jugador **salió expulsado por acumular dos tarjetas amarillas**, estas **no son acumulables**, ya que automáticamente, al ser expulsado como lo marca el Reglamento de Sanciones, no podrá jugar el siguiente partido.
- El Comité Organizador avisará al entrenador, reteniendo la credencial del jugador. Esta reglamentación se aplicará indistintamente en todo el Torneo inclusive semifinales y finales.

c) Toda cédula no firmada por algún representante del equipo, ocasionará un partido de suspensión tanto para el capitán como para el entrenador. Será notificado por parte del Comité Organizador. El entrenador deberá estar muy al pendiente para recordárselo a su Capitán al finalizar el encuentro. En la cédula únicamente podrán escribir los árbitros del partido. 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 fallará de acuerdo a la misma

d) Al término de los juegos de la etapa eliminatoria las amonestaciones que se tengan registradas serán borradas entrando los jugadores "limpios" a la etapa de finales.

e) En caso de protesta, ésta deberá presentarse por escrito al Tribunal de Penas, a más tardar dos horas después de haber concluido el partido y con un depósito igual al costo de inscripción de los alumnos al evento. Esta cantidad se devolverá sólo en caso de que la protesta proceda.

La respuesta a la Protesta será por escrito, y la decisión ha de involucrar en un primer momento a toda la Comisión de Penas, y de ser necesario, al Comité de Honor y Justicia, quienes han de determinar si procede o no la protesta. Si algún miembro de estos organismos pertenece al Colegio que ha puesto la Protesta, habrá de separarse momentáneamente para tratar el asunto.

De ser necesario el Comité de Honor y Justicia tendrá como primera referencia la Comisión de Penas, y mandará llamar a las partes involucradas, si así lo considera. Con base a la información recabada podrá emitir su fallo, que será inapelable.

f) Toda decisión tomada por el Tribunal de Penas y/o Comité de Honor y Justicia, será inapelable.

Artículo 7.- Árbitros.

a) Los árbitros son la autoridad máxima dentro de la cancha de juego, en consecuencia los jugadores y miembros de los cuerpos técnicos acatarán sus fallos sin protestar.
b) Los árbitros deberán ser respetados absolutamente en el ejercicio de sus funciones, por lo que serán apoyados y protegidos por los delegados de los equipos, jugadores y entrenadores.
c) Todo delegado, entrenador o auxiliar expulsado, queda automáticamente suspendido por un juego de acuerdo a la falta cometida y conforme a lo que acuerde la Comisión de Penas la sanción puede ser aumentada, y se le notificará por escrito.
d) Desde el inicio de la Copa se contará con servicio completo de arbitraje en todos los partidos. En el torneo Montagne será sólo un árbitro central y de manera opcional con tripleta si así lo determina el Colegio sede. El comité organizador procurará que ningún árbitro "pite" en dos ocasiones un mismo día a un equipo. De presentarse el entrenador se dirigirá al Juez de cancha y al Comité organizador para solicitar el cambio, si así lo desea.
e) El colegio sede asegurará la dinámica para capacitar y familiarizar al equipo arbitral con el Reglamento propio de la Copa Champagnat. Esto lo deberá hacer previo al evento. La Comisión Interprovincial Deportiva Marista se asegurará que este proceso se realice por parte del colegio organizador del evento.

Artículo 8.- Uniformes.

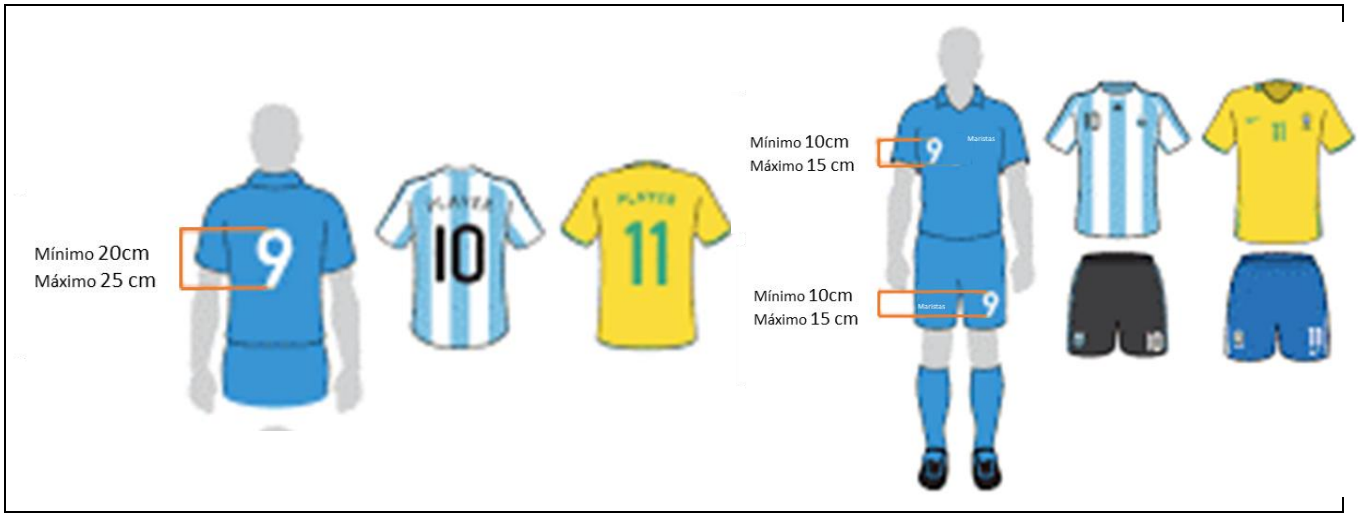
Todos los jugadores deberán estar debidamente uniformados, con las numeraciones y especificaciones que se establecen a continuación. Sin excepción.

<table>
<tr><th colspan="2">FÚTBOL</th></tr>
<tr><th colspan="2">Playeras</th></tr>
<tr><td colspan="2">Número obligatorio en la espalda centrado: 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.</td></tr>
<tr><th>Short</th><th>Accesorios</th></tr>
<tr><td>Número obligatorio: Podrá estar en el Costado derecho o el costado izquierdo. medida recomendada de 10 a 15 cm.
Logotipo Marista / Colegio (obligatorio): En el costado opuesto al que esté ubicado el número.</td><td>Calcetas.
Espinilleras: Obligatorias.
Zapatos de fútbol: (obligatorios) No se permiten tachones intercambiables o de aluminio.
Gafete de capitán. Lo portará el capitán para identificarlo.
Cualquier otro accesorio adicional es opcional, siempre y cuando no represente ningún riesgo o contravenga con la dinámica del desarrollo del juego.</td></tr>
</table>

COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA



a) Se establece que por ninguna circunstancia se permitirá que los uniformes puedan contener impresos patrocinadores de bebidas alcohólicas y cigarros, así como la promoción de bares o establecimientos que promueven el consumo de bebidas alcohólicas.

b) Los uniformes sólo podrán poseer una sola marca como patrocinio. El logotipo de dicha "marca" o "patrocinio" ha de portarse únicamente en una de las dos mangas, y ha de tener un tamaño máximo de 10 cm x 5 cm. No se permitirán uniformes con anuncios en otras partes del uniforme ni fuera de estas dimensiones.

c) El colegio sede pedirá a los colegios participantes el envío del diseño de sus uniformes para poder asegurar lo establecido en el inciso B, en un formato como la imagen.

d) Si a la hora del juego los colores de los equipos fueran iguales, se decidirá por medio de un volado, quién cambiará de camiseta.
   - El Colegio sede determinará la manera en que cada Colegio participante envíe los modelos de sus uniformes, y poder evitar el que a la hora de los juegos puedan confundirse.
   - Cada equipo deberá tener dos uniformes disponibles de diferente color previamente registrados, o en su caso, el Colegio sede y el Comité Organizador, proporcionarán las Casacas para evitar confusión de uniformes.

e) **Los números** de los jugadores deberán estar marcados en la **parte posterior** de la camiseta y en el **short al frente.** (*ver imagen)*
   - El número debe estar bordado, sublimado o en serigrafía.
   - No se aceptarán números hechos con cualquier tipo de cinta (adhesiva, aislar,…) o trazo con plumón en la playera o short.
   - El número es intransferible. Servirá de identificación durante el desarrollo del torneo y deberá coincidir con el número de su registro, el cual será el oficial.

f) El uso de espinilleras es de carácter obligatorio para todos los jugadores y durante todo el torneo.

g) Queda prohibido el uso de "tacos" intercambiables de cualquier material, por atentar contra la seguridad física de los niños(as).

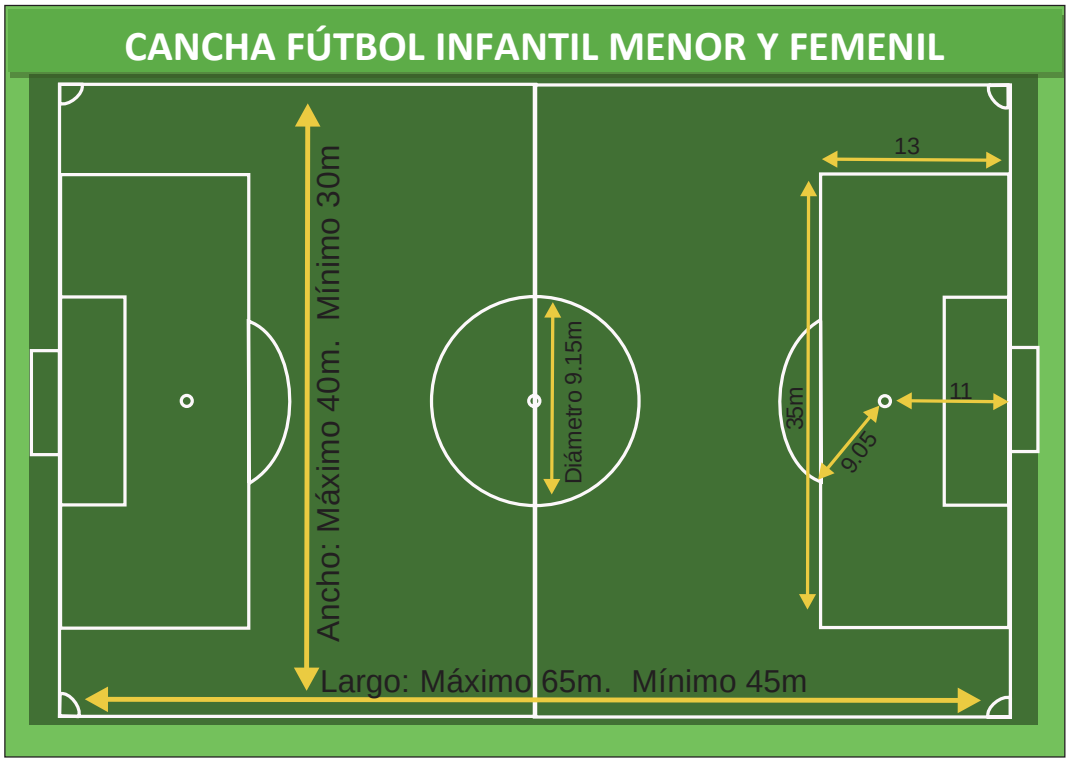
h) Cada equipo deberá presentarse en el campo de juego con su uniforme debidamente numerado, sin excepción. El árbitro junto con el juez de campo deberá de validar que todos los participantes porten su uniforme como es debido haciéndoles presentarse al centro de la cancha. Si algún jugador no cuenta 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 quien determinará la sanción que podrá determinar que el juego se pierda por default (dependiendo del caso o situación considerando la responsabilidad del participante, el equipo y el mismo entrenador.). El equipo deberá de regularizar su situación de uniformes posterior al juego.

i) 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.

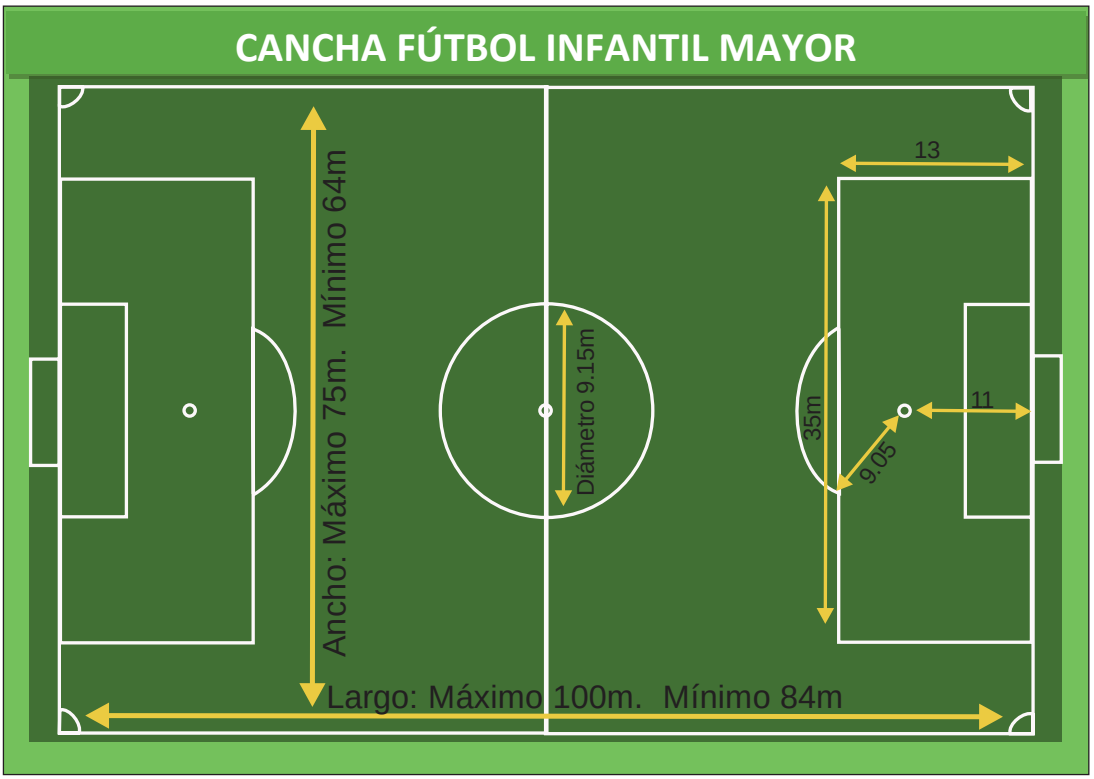
Artículo 9.- Canchas, Balones y Porterías.

a) Las dimensiones de las canchas, para jugar en cada una de las categorías serán las designadas por el Comité Organizador de la Copa Champagnat. Éstas se darán a conocer oportunamente, apegándose a los criterios establecidos para el fútbol dentro de las Categorías Infantiles y tomando en cuenta la Reglamentación que la FMF establece.

b) Para la Categoría Infantil Menor y Femenil Mayor y menor : el tamaño del Campo de Juego deberá contar con las siguientes medidas:
Forma Rectangular. De entre ***40 m. máximo y 30 m. mínimo de ancho***, por una ***longitud de 65 m. máximo y 45 m. mínimo,*** guardando las proporciones entre largo y ancho.

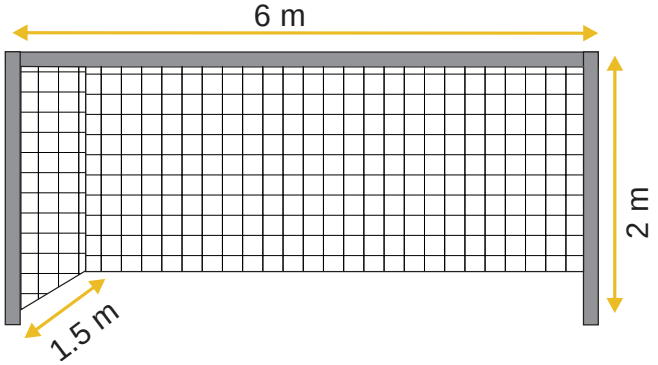


c) Para la Categoría Infantil Mayor el tamaño del Campo de Juego deberá contar con las siguientes medidas: Forma Rectangular. De ***Ancho 75 m. máximo y 64 m. mínimo***, y una ***Longitud máxima de 100 m. y mínima de 85 m.***, guardando las proporciones entre Largo y Ancho.

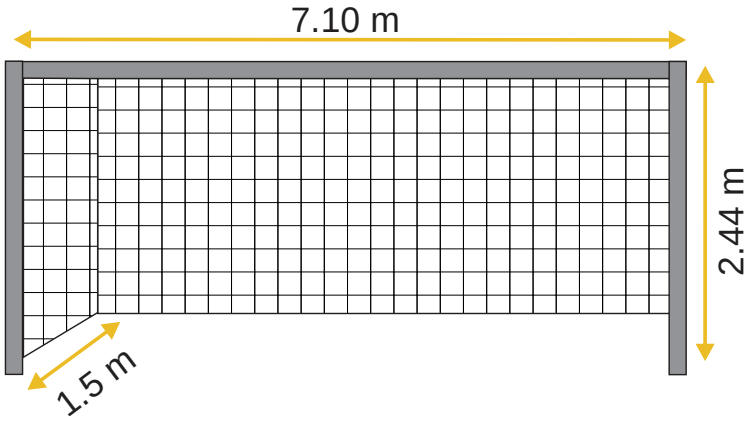


Es muy importante guardar las proporciones de la Cancha oficial, para el trazado de las áreas reglamentarias. Basarse en el tamaño de la cancha profesional (*ver imagen*) y realizar la conversión en proporción, al tamaño descrito en los incisos B y C.

d) En lo que respecta a las Porterías. Los rangos de las medidas que se proponen son: Para la Categoría Menor: Dos postes de 2m. de Altura unidos por un larguero de 6m. El diámetro del tubo ha de ser de 0.12m.



e) Para la Categoría Mayor. Dos postes de 2.44m. unidos por un larguero de 7.10m. El calibre del tubo ha de ser de 0.12m.



f) Todas las canchas deberán contar con césped.

g) El balón que se utilizará para la Categoría Menor y femenil menor, ha de contar con una circunferencia máxima de 66 cm. y mínima de 63.5 cm., que corresponde al balón número 4.

h) El balón que se utilizará para la Categoría Mayor y femenil mayor, ha de contar con una circunferencia máxima de 70cm. y mínima de 68cm., que corresponde al balón número 5.

i) El tipo de balón que se utilice deberá de tener las siguientes características: Cosido a mano, 32 gajos, que NO sea laminado. La marca y el modelo lo deciden el Comité organizador del colegio sede.

De las Categorías.

Artículo 10.- Categorías de los Participantes.

a) Ningún alumno o alumna que se encuentre fuera de la edad establecida podrá ser inscrito ni mucho menos jugar. De presentarse esta situación, se turnará el caso al Comité de Honor y Justicia y se procederá a la sanción del equipo y quienes resulten responsables.

b) Podrán inscribirse alumnos(as) que pertenecen a una Categoría Menor en una Categoría Mayor, siempre y cuando los padres de familia asuman el riesgo potencial de una posible lesión. Estos niños(as) no podrán jugar en las dos categorías al mismo tiempo durante el evento.

Las edades de las categorías a convocar son las siguientes:

Ciclo Escolar	Infantil Mayor	Infantil Menor	Femenil Mayor	Femenil Menor
2017-2018	Nacidos en 2006-2007	Nacidos en 2008-2009	Nacidas en 2006-2007	Nacidas en 2008-2009
2018-2019	Nacidos en 2007-2008	Nacidos en 2009-2010	Nacidas en 2007-2008	Nacidas en 2009-2010
2019-2020	Nacidos en 2008-2009	Nacidos en 2010-2011	Nacidas en 2008-2009	Nacidas en 2010-2011
2020-2021	Nacidos en 2009-2010	Nacidos en 2011-2012	Nacidas en 2009-2010	Nacidas en 2011-2012
2021-2022	Nacidos en 2010-2011	Nacidos en 2012-2013	Nacidas en 2010-2011	Nacidas en 2012-2013
2022-2023	Nacidos en 2011-2012	Nacidos en 2013-2014	Nacidas en 2011-2012	Nacidas en 2013-2014
2023-2024	Nacidos en 2012-2013	Nacidos en 2014-2015	Nacidas en 2012-2013	Nacidas en 2014-2015
2024-2025	Nacidos en 2013-2014	Nacidos en 2015-2016	Nacidas en 2013-2014	Nacidas en 2015-2016

Premiación.

Artículo 11.- Premiación.

a) Se premiará a los equipos ganadores del primer, segundo, tercer y cuarto lugar de cada categoría. El modelo del Trofeo de 1°, 2°, 3° y 4° lugar lo determinará el colegio sede.
b) Los equipos que no clasifiquen a la etapa de cuartos de final, jugarán el torneo Montagne. Deberán participar con el mismo compromiso. En este torneo se otorga el Trofeo Montagne sólo al ganador del primer lugar en cada categoría.
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.
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

Artículo 12.- De la participación de Jugadores.

a) A partir del curso escolar 1996-1997 donde se decidió separar la Copa Champagnat en dos sedes (una de baloncesto y otra de fútbol) los Hermanos y Directores de las Primarias Maristas de México vieron la conveniencia de que los jugadores no repitan su participación en ambas copas. Si por diversas circunstancias alguna Institución tuviera necesidad de hacer participar a un alumno(a) en los dos eventos nacionales lo podrá hacer a través de un escrito avalado por el director de la Institución.

COMISIÓN INTERPROVINCIAL DEPORTIVA

MARISTA

MÉXICO MARISTA

ASPECTOS ESPECIALES DEL REGLAMENTO DE FÚTBOL.

Las siguientes medidas son el ideal, sin embargo han de adecuarse de manera proporcional al mínimo y máximo permitido:

a) **Los Penales** para la **Categoría Mayor** se tirarán a una distancia de **11 m.** En la **Categoría Menor y Femenil,** se tirarán a una distancia de **9 m.**

b) El círculo central para la **Categoría Mayor** será de 9.15 m., en la **Categoría Menor y Femenil** tendrá un diámetro de 6 m.

c) Para el área de los **Tiros de Esquina** en la **Categoría Mayor** será de 1 m.; en la **Categoría Menor y Femenil** será de 0.6 m, medidos desde cada vértice.

d) El **Área de Meta** se traza de la siguiente manera para cada una de las categorías:

- **Categoría Mayor:** Se toma una distancia de 5.50 m de cada uno de los postes, y se trazan dos líneas que se adentran en el campo con una longitud de 5.50 m, se unen con otra línea paralela a la línea de la portería y así queda trazada la línea de meta.
- **Categoría Menor y Femenil:** Se toma una distancia de 3m de cada uno de los postes, y se trazan dos líneas que se adentran en el campo con una longitud de 4.30 m, se unen con otra línea paralela a la línea de portería y así queda trazada la línea de meta. Esta misma reglamentación se aplicará para la Categoría Femenil.

e) Para los **Tiros Libres**. La distancia que debe guardarse entre el tiro y la barrera en la **Categoría Mayor** es de **9.15 m.** y en la **Categoría Menor y femenil,** es de **7 m**.

- Para los **Tiros Penales:** Se tomará en cuenta la proporción de las canchas y el área de cada categoría. Obteniendo esta proporción de acuerdo a las normas oficiales que marcan en un campo profesional de 9.15 m de la línea de la portería al punto de tiro penal.

TRANSITORIO.

- Para la Categoría Femenil se aplicará la reglamentación correspondiente a la Categoría Varonil Menor.
- Todo lo no establecido en el presente reglamento será determinado por el Comité de Honor y Justicia, la Comisión de Penas y el Comité Organizador. Su decisión será inapelable.

Escuelas Primarias 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.

Primaria marista
26 de marzo #602
Col. San Marcos
Aguascalientes, Ags. C.P. 20070
Tel. (461) 9 15 7976
Fax (461) 9 15 1587

Cd. Del Carmen, Camp.

Instituto del Carmen Primaria
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
Primaria
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
Francisco Pimentel # 4415
Col. Díaz Ordaz C.P. 32220
Ciudad Juárez Chih.
Tel/Fax. (656) 6 14 91 80

Cocula, Jal.

Colegio Hidalgo Primaria
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 Primaria
Marcelino Champagnat # 2845
Col. Loma Bonita Sur
Guadalajara Jalisco C.P. 48500
Tel. (33) 36 31 31 55
Fax. (33) 36 31 32 07

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 Primaria
Zaragoza # 95 Oriente
Col. Centro C.P. 59800
Jacona, Michoacán
Tel/Fax. (351)5 16 30 93

México, D.F.

Escuela Tabasco Primaria
Nattier # 2 Col. San Juan
Mixcoac
Delegación Benito Juárez
México D.F. C.P. 03730
Tel. (55) 55 63 4353

México, D.F.

Instituto México Primaria
Amores # 1317 Col. Del Valle
Delegación Benito Juárez
México, D.F. C.P. 03100
Tel. (55) 54 20 75 60
Fax. (55) 56 04 05 40

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. Popocatépetl # 545
Col. Santa Cruz Atoyac
México D.F. C.P. 03310
Tel/Fax. (55) 56 04 60 66

Mexicali, B.C.

Primaria 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.

Instituto Franco Mexicano
Vasconcelos Pte. # 110
Col del Valle.
San Pedro Garza García, N.L
C.P. 66220
Tel. (81) 83 35 34 81
Fax. (81) 83 42 29 07

Monterrey, N.L.

Colegio Franco Mexicano
Hidalgo Pte. # 856
Col. Centro C.P 64000.
Tel. (81) 83 42 07 70
Fax. (81) 83 42 29 07

Monterrey, N.L.

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

Mérida, Yuc.

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

Mérida, Yuc.

Colegio Montejo
Call 19 # 99
Mérida Yucatán C.P. 97000
Tel. (999) 9 26 66 06
Fax. (999) 9 23 00 39

Morelia, Mich.

Instituto Valladolid Primaria
Juan José Lejarza # 752
Col. Centro
Morelia Michoacán C.P. 58000
Tel. (443) 3 12 33 92
Fax. (443) 3 12 32 80

Nuevo Laredo, Tamps.

Colegio México de Nuevo Laredo
Primaria
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 Primaria
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 Primaria
Oriente 7 # 1185
Col. Emiliano Zapata Sur
Orizaba, Veracruz C.P. 94320
Tel. (272) 7 24 41 40
Fax. (272) 7 24 41 46

Pachuca, Hgo.

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

Querétaro, Qro.

Instituto Queretano Primaria
Damián Carmona # 54
Col. San Javier
Santiago de Querétaro, Querétaro
C.P. 76020
Tel. (442) 2 12 11 24
Fax. (442) 2 23 04 17

Sahuayo, Mich

Instituto Sahuayense Primaria
Federico Higareda # 1
Col. Centro
Sahuayo, Michoacán
C.P. 59000
Tel. (353) 5 32 05 37
Fax. (353) 5 32 05 35

San Luis Potosí, S.L.P.

Instituto Potosino Primaria
Benigno Arriaga # 608
Col. Moderna
San Luis Potosí, S.L.P. C.P. 78233
Tel. (444) 8 13 43 45
Fax. (444) 8 33 47 17

Tepatitlán, Jal.

ColegioMorelos
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 Primaria
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 Primaria

Rafael M. Hidalgo # 900
Col. Las Américas
Toluca, México C.P. 50130
Tel. (722) 2 12 32 01
Fax. (722) 2 12 30 74

Tijuana, B.C.

Instituto México de B.C. Primaria

Champagnat # 850 Col. Las Palmas
Tijuana, B.C. C.P. 22106
Tel. (664) 6 81 47 16
Fax. (664) 6 81 46 73

Comisión Interprovincial Deportiva Marista