

ANEXO TÉCNICO : AJEDREZ



1. CATEGORÍA Y RAMAS.

CATEGORÍA	RAMAS
Nacidos en 1997 y 1998 (10 y 11 años)	Mixta

2. MODALIDADES.

Individual y Equipos.

3. PARTICIPANTES.

Deportistas	Entrenadores
Mixto	
4	1

Cada equipo deberá estar conformado por 4 participantes pertenecientes a la misma Escuela y turno, de los cuales por lo menos uno debe de ser mujer.

Ningún deportista podrá desempeñar otra función dentro de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria.

4. SISTEMA DE CLASIFICACIÓN.

Para la Etapa Estatal podrá participar el equipo ganador del 1° y 2do. lugar de la Etapa Municipal.

5. SISTEMA DE COMPETENCIA.

5.1 Competencia por Equipos:

- Sistema suizo a 5 rondas.
- Para calificar se tomará en cuenta el promedio ranking de los 4 jugadores.
- El equipo se clasificará alfabéticamente con el nombre de la escuela y el Municipio en la primera ronda.
- El tiempo de reflexión será de 40 movimientos en 2 horas y 1 hora más para terminar la partida por jugador.
- Criterios de Desempate. - En la primera etapa, ganará el equipo que tenga el mayor número de puntos ganados; en caso de empate se utilizarán los siguientes criterios:
 1. Mayor cantidad de partidas ganadas.
 2. Solkoff.
 3. Resultados de la partida individual.
 4. Sonnenborn berger.
- Tolerancia. - Será de 1 hora, una partida perdida por inasistencia causará baja del torneo; para que un equipo pierda por default, tendrá que estar ausente más de la mitad del equipo.

5.2 Competencia Individual:

Se seleccionarán a los 17 jugadores que hayan ganado el mayor número de tableros durante la eliminatoria por Equipos para participar en la competencia Individual.



- Sistema suizo a 5 rondas.
- El tiempo de reflexión será de 1 hora, y otra para toda la partida por jugador.
- Criterios de Desempate.- Ganará el competidor que obtenga el mayor número de puntos; en caso de empate se utilizarán los siguientes criterios:
 1. Acumulativo.
 2. Acumulativo con cortes.
 3. Solkoff.
 4. Mayor total de victorias.
 5. Resultado de la partida individual.
 6. Color en caso de tablas.

6. CLASIFICACIÓN FINAL.

Se otorgará puntuación a todos los participantes en la Etapa Estatal de acuerdo a su lugar obtenido.

7. REGLAMENTO.

Se utilizará el reglamento de Ajedrez vigente de la FIDE y los documentos normativos de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria.

- El tiempo de espera será de 60 minutos a partir de la hora programada, después de dicho tiempo causará baja y se declarará incompetencia, la cual será baja del evento al no ser notificado previamente al árbitro antes del siguiente pareo.
- Se utilizará el programa oficial de la FIDE Petunia SWISS 46. Los resultados de cada ronda serán publicados inmediatamente después de su publicación oficial.
- Cualquier discrepancia en resultados por ende en la puntuación, será notificada al árbitro principal antes del comienzo de la ronda posterior a la que se motivó la discrepancia. Esta notificación será responsabilidad de los afectados. En caso de no notificarse la misma y afectar este hecho, pareos posteriores que conlleven a la obtención de premios no procederá a los lugares obtenidos.
- Durante todo el evento estará vigente la prohibición de fumar en la sala de juego, según el reglamento de la FIDE.

8. ALTAS, BAJAS Y SUSTITUCIONES.

8.1 Altas:

Por ningún motivo se permitirán altas una vez concluido el periodo de inscripción.

8.2 Bajas:

Deberán ser reportadas al Comité Organizador Central.

8.3 Sustituciones:

No hay sustituciones.

9. PROTESTAS.

De Elegibilidad y Técnicas: De acuerdo a los lineamientos del Reglamento vigente por la FIDE y a los documentos normativos de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria.

10. JURADO DE APELACIÓN.

Se conformará en la junta previa de acuerdo a como lo marca la Convocatoria General de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria.



11. JUNTA PREVIA.

Se llevará cabo el día martes 22 de Enero de 2008, como lo marca la Convocatoria General de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria, en ella se realizarán los pareos para la competencia.

12. GENERALES.

- El capitán entregará la alineación del equipo al juez árbitro del torneo, la cual no deberá ser modificada durante la etapa por equipos, de ser así perderá la partida.
- Al terminar la ronda, el capitán de cada equipo entregará el resultado al juez árbitro y la firmará.
- *Equipo de Juego:* todos los participantes deberán traer piezas de juego con medidas reglamentarias y reloj de ajedrez, no asumiendo el Comité Organizador Central responsabilidad alguna por falta de dicho material.
- *Uniforme:* Los alumnos participantes deberán portar el uniforme de la escuela que representan.

13. TRANSITORIOS.

Los casos no previstos en el presente Anexo Técnico, serán resueltos por el Comité Organizador.



ANEXO TÉCNICO : ATLETISMO



1. CATEGORÍA Y RAMAS.

CATEGORÍA	RAMAS
Nacidos en 1997 y 1998 (10 y 11 años)	Femenil y Varonil

2. PARTICIPANTES.

- En la Etapa Estatal participará el 1° y 2° lugar de cada Municipio por prueba y rama, sin importar la escuela de procedencia del deportista.
- Para la prueba de relevos, en todas las etapas deberá estar integrado el relevo por alumnos del mismo plantel y turno.
- Los deportistas que por algún motivo no participen en la Etapa Municipal, **NO PODRÁN** hacerlo en la Etapa Estatal.
- La cantidad máxima por Municipio no deberá exceder a los 40 participantes.

Ningún deportista podrá desempeñar otra función dentro de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria.

3. PRUEBAS Y ESPECIFICACIONES.

PRUEBAS	Femenil	Varonil
75 m. planos	X	X
300 m. planos	X	X
800 m. planos	X	X
1,200 m. caminata	X	X
Impulso de bala	6 libras	6 libras
Lanzamiento de pelota de béisbol	X	X
Salto de longitud	X	X
Tetratlón	1) 60 m. planos 2) Lanzamiento pelota béisbol 3) Salto de longitud 4) 800 m. planos	1) 60 m. planos 2) Lanzamiento pelota béisbol 3) Salto de longitud 4) 800 m. planos
Relevo 4 x 75 m.	X	X

- Cada deportista podrá participar como máximo en 2 pruebas y el relevo.
- Los deportistas que participen en Tetratlón, lo podrán hacer también únicamente en el relevo.

4. SISTEMA DE COMPETENCIA.

4.1 Pruebas de pista:

Para las pruebas de velocidad, se formarán por grupos de acuerdo al número de competidores inscritos, calificando a la final el 1° lugar de cada heat y los 2dos. mejores tiempos eliminatorios.

En la prueba de caminata se realizará final directa.

4.2 Pruebas de campo:



Se realizarán eliminatorias y final; cada competidor tendrá derecho a 3 intentos, calificando a la final las 8 mejores marcas.

4.3 Prueba combinada:

En la prueba de Tetratlón, se realizarán 3 intentos en las pruebas de campo y se calificará de acuerdo a la tabla de puntuación oficial de la Federación Internacional de Atletismo Amateur.

5. CLASIFICACIÓN FINAL.

Del 1° al 8° lugar de acuerdo a las finales. Para efectos de puntuación general, se clasificará del 9° al 32° lugar de acuerdo a los tiempos y marcas de las etapas eliminatorias.

6. REGLAMENTO.

La competencia se regirá bajo las normas y reglamentos de la Federación Internacional de Atletismo Amateur.

6.1 Criterios de Desempate:

Para efectos de Cuadro General de Medallas y/o Puntuación:

En caso de existir un empate entre 2 o más Municipios, la posición se otorgará en función a la mayor cantidad de primeros lugares, de persistir algún empate se recurrirá a los segundos lugares y así sucesivamente.

Para efectos de clasificación a la ronda final:

En las pruebas en que el resultado se determine por marca, en caso de haber empate en el 8° lugar que clasifica a la final, se les permitirá un intento adicional a los competidores empatados.

7. ALTAS, BAJAS Y SUSTITUCIONES.

7.1 Altas:

Por ningún motivo se permitirán altas una vez concluido el periodo de inscripción.

7.2 Bajas:

Deberán ser reportadas al Comité Organizador.

7.3 Sustituciones:

No hay sustituciones, los deportistas que por algún motivo cusen baja, su lugar quedará desierto en la competencia.

8. PROTESTAS.

Por escrito de acuerdo a los lineamientos del Reglamento de la Federación Internacional de Atletismo Amateur y a los documentos normativos de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria.

9. JURADO DE APELACIÓN.

Se conformará en la junta previa de acuerdo a como lo marca la Convocatoria General de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria.

10. JUNTA PREVIA.



Se llevará cabo el día martes 22 de Enero de 2008, como lo marca la Convocatoria General de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria, en ella se dará a conocer el programa de la competencia.

11. TRANSITORIOS.

Los casos no previstos en el presente Anexo Técnico, serán resueltos por el Comité Organizador.



ANEXO TÉCNICO BALONCESTO



1. CATEGORÍA Y RAMAS.

CATEGORÍA	RAMAS
Nacidos en 1997 y 1998 (10 y 11 años)	Femenil y Varonil

2. PARTICIPANTES.

Deportistas		Entrenadores	
Fem	Var	Fem	Var
12	12	2	2

Ningún deportista podrá desempeñar otra función dentro de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria.

3. SISTEMA DE CLASIFICACIÓN.

Participarán en la Etapa Estatal los equipos de los planteles que obtuvieron el 1° lugar de cada Región por cada rama, para un total de 5 equipos participantes.

4. SISTEMA DE COMPETENCIA.

La competencia Regional y Final Estatal se desarrollará bajo el sistema de doble eliminación o doble oportunidad.

5. CLASIFICACIÓN FINAL.

Se otorgará puntuación a todos los equipos participantes en la Etapa Estatal de acuerdo a su lugar obtenido.

6. REGLAMENTO.

El vigente para la categoría convocada, establecido por la Federación Internacional de Básquetbol (FIBA).

Tiempo de Juego:

En ambas ramas, se jugarán 4 períodos de 10 minutos cronometrados cada uno, con descanso de 2 minutos entre el 1° y 2° período, así como entre el 3° y 4°, y descanso de 10 minutos entre el 2° y 3° período.

Empate:

Resultado legal. En caso de que un equipo necesite pasar a una siguiente ronda clasificatoria, el sistema de desempate será: Quien haya anotado más puntos en el 4to. Período; de persistir el empate se tomara el 3°, el 2° y 1er. periodo respectivamente; de persistir el empate se tomará como resultado quien más puntos haya anotado en el torneo.



Cancha de juego y tableros:

En ambas ramas, las dimensiones de la cancha son 28 x 15 metros. Se permite que estas dimensiones se reduzcan pero siempre respetando la proporción, por ejemplo: 26 x 14 metros

Las dimensiones de los tableros serán de 1.20 metros de largo x .90 metros de ancho, mientras que los aros se situarán a una altura de 3.05 metros del suelo.

Balón:

Se jugará en ambas ramas con el balón del No. 5 (Mini básquetbol), su circunferencia será de 66-73 centímetros y un peso de 450-500 gramos.

Uniformes:

Los uniformes deberán portar el número del 4 al 15, en el frente y en la espalda de forma visible, así como el nombre de la escuela que representan.

Generalidades técnicas para los equipos participantes:

- Se alinearán 6 jugadores por período, 5 en el terreno de juego y el sexto jugador deberá sustituir en ese mismo período, tantas sustituciones sean posibles entre esos jugadores. Cada jugador deberá jugar 2 períodos y descansar otros 2. Un jugador podrá jugar un tercer período para sustituir por sorteo a un jugador lesionado, descalificado o que haya acumulado 5 faltas y no existieran jugadores elegibles, aun en estas condiciones especiales el jugador deberá obligatoriamente jugar un período completo como sustituto.
- No existe defensa de zona, sólo se aplicará defensa de 1 vs 1; de existir 20 puntos o más de diferencia se recomienda a los entrenadores defender a media cancha hacia atrás 1 vs 1.
- Una canasta conseguida desde el terreno de juego vale 2 puntos, y una canasta de tiro libre vale 1 punto (no existen canastas de 3 puntos).
- La línea de tiro libre estará a 4 metros de distancia del tablero.
- No hay tiro libre adicional en enceste de canasta y foul.
- En todas las situaciones de salto entre dos (excepto al inicio del juego), los equipos alternarán la posesión del balón para el saque en el sitio más cercano de donde la situación de salto entre dos ocurrió.
- No aplica regla de 10 segundos.
- Los equipos podrán solicitar un tiempo fuera por cada período (1°, 2° y 3° período), excepto en el 4°, en el cual podrán solicitar 2 tiempos fuera.

7. ALTAS, BAJAS Y SUSTITUCIONES.

7.1 Altas:

Por ningún motivo se permitirán altas una vez concluido el periodo de inscripción.

7.2 Bajas:

Deberán ser reportadas al Comité Organizador Central.

7.3 Sustituciones:

Podrán Realizarlas en la Junta Previa, sólo 2 por equipo, con deportistas que comprueben ser alumnos del mismo plantel educativo, además de apegarse a lo establecido en la Convocatoria de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria (*punto 5*).

8. PROTESTAS.

De Elegibilidad y Técnicas: De acuerdo a los lineamientos del Reglamento vigente por la FIBA y a los documentos normativos de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria.

9. JURADO DE APELACIÓN.



Se conformará en la junta previa de acuerdo a como lo marca la Convocatoria General de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria.

10. JUNTA PREVIA.

Se llevará cabo el día martes 22 de Enero de 2008, como lo marca la Convocatoria General de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria, en ella se realizarán los sorteos y siembras de participación para la competencia.

11. TRANSITORIOS.

Los casos no previstos en el presente Anexo Técnico, serán resueltos por el Comité Organizador.



ANEXO TÉCNICO DE FÚTBOL ASOCIACIÓN



1. CATEGORÍA Y RAMAS.

CATEGORÍA	RAMAS
Nacidos en 1997 y 1998 (10 y 11 años)	Femenil y Varonil

2. PARTICIPANTES.

Deportistas		Entrenadores	
Fem	Var	Fem	Var
16	16	2	2

Ningún deportista podrá desempeñar otra función dentro de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria.

3. SISTEMA DE CLASIFICACIÓN.

Participarán en la Etapa Estatal los equipos de los planteles que obtuvieron el 1° lugar de cada Región por cada rama, para un total de 5 equipos participantes.

4. SISTEMA DE COMPETENCIA.

La competencia Regional y Final Estatal se desarrollará bajo el sistema de doble eliminación o doble oportunidad.

5. CLASIFICACIÓN FINAL.

Se otorgará puntuación a todos los equipos participantes en la Etapa Estatal de acuerdo a su lugar obtenido.

6. REGLAMENTO.

Los determinados por el Sector Aficionado de la Federación Mexicana de Fútbol Asociación, A.C.:

- Reglamento de Competencia.
- Reglamento Disciplinario.

Criterios de Desempate:

Cuando el juego quedase empatado, los equipos procederán a disputar un punto adicional en una serie de tiros libres desde el punto penal, bajo el sistema tradicional (5 tiros cada equipo, y en caso de persistir el empate, muerte súbita).



Tiempo de Juego y Tiempos Extras:

En ambas ramas, se jugarán 2 tiempos de 30 minutos cada uno y 10 minutos de descanso.

Únicamente en caso de empate en el partido final por el 1º lugar, se jugarán 2 tiempos extras de 10 minutos cada uno sin descanso (el equipo que anote más goles gana); en caso de prevalecer el empate, se procederá a la serie de tiros penales (5 por equipo), y de continuar el empate se definirá en muerte súbita.

Campo de juego y porterías:

En ambas ramas, las dimensiones del campo son 80x50 metros, mientras que las porterías en su parte interior son de 6 metros de largo x 1.90 metros de alto.

Balón:

Se jugará con el balón del No. 4, en ambas ramas.

Generalidades técnicas para los equipos participantes:

- Un partido podrá dar inicio con un mínimo de 8 jugadores por equipo, sin perjuicio de que en el transcurso del primer tiempo se completen los 11 jugadores.
- Podrán realizarse hasta cuatro cambios en el transcurso de un partido, dentro de estas sustituciones se considera el cambio del portero.
- Por ningún motivo se podrá sustituir a un jugador expulsado de un partido.
- Un jugador sustituido no podrá volver al terreno de juego.
- Un jugador expulsado no podrá permanecer en la banca de su equipo durante su suspensión.

7. ALTAS, BAJAS Y SUSTITUCIONES.

7.1 Altas:

Por ningún motivo se permitirán altas una vez concluido el periodo de inscripción.

7.2 Bajas:

Deberán ser reportadas al Comité Organizador Central.

7.3 Sustituciones:

Podrán Realizarlas en la Junta Previa, sólo 2 por equipo, con deportistas que comprueben ser alumnos del mismo plantel educativo, además de apegarse a lo establecido en la Convocatoria de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria (*punto 5*).

8. PROTESTAS.

De Elegibilidad y Técnicas: De acuerdo a los lineamientos del Reglamento vigente por el Sector Aficionado de la Federación Mexicana de Futbol Asociación, A.C. y a los documentos normativos de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria.

9. JURADO DE APELACIÓN.

Se conformará en la junta previa de acuerdo a como lo marca la Convocatoria General de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria.

10. JUNTA PREVIA.

Se llevará cabo el día martes 22 de Enero de 2008, como lo marca la Convocatoria General de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria, en ella se realizarán los sorteos y siembras de participación para la competencia.



11. TRANSITORIOS.

Los casos no previstos en el presente Anexo Técnico, serán resueltos por el Comité Organizador.



ANEXO TÉCNICO HANDBALI



1. CATEGORÍA Y RAMAS.

CATEGORÍA	RAMAS
Nacidos en 1997 y 1998 (10 y 11 años)	Femenil y Varonil

2. PARTICIPANTES.

Deportistas		Entrenadores	
Fem	Var	Fem	Var
12	12	1	1

Ningún deportista podrá desempeñar otra función dentro de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria.

3. SISTEMA DE CLASIFICACIÓN.

Participarán en la Etapa Estatal los equipos de los planteles que obtuvieron el 1° lugar de cada Región por cada rama, para un total de 5 equipos participantes.

4. SISTEMA DE COMPETENCIA.

La competencia Regional y Final Estatal se desarrollará bajo el sistema de doble eliminación o doble oportunidad.

5. CLASIFICACIÓN FINAL.

Se otorgará puntuación a todos los equipos participantes en la Etapa Estatal de acuerdo a su lugar obtenido.

6. REGLAMENTO.

El vigente establecido por la Federación Mexicana de Handball, A.C.

Tiempo de Juego:

En ambas ramas, se jugarán 4 períodos de 10 minutos cada uno, con descanso de 2 minutos entre el 1° y 2° período, así como entre el 3° y 4°, y descanso de 6 minutos entre el 2° y 3° período.

Únicamente en los juegos a eliminación sencilla, en caso de empate se procederá de la siguiente manera para obtener un ganador:



1. Se realizarán las prórrogas de conformidad con las reglas oficiales del Handball.
2. Si persiste el empate, se cobrará una serie de 5 tiros a 6 metros ejecutados por diferentes deportistas.
3. En caso de seguir empatados, se cobrará una secuencia de tiros a 6 metros cada equipo efectuando 1 tiro, con deportistas diferentes, alternándose los equipos hasta que se agote a todos los cobradores y hasta que se obtenga un vencedor. A partir de este momento, los entrenadores determinarán quien ejecuta los tiros.

Campo de juego y porterías:

En ambas ramas, las dimensiones del campo son 20 x 13 metros, mientras que las porterías en su parte interior son de 2.40 metros de largo x 1.60 metros de alto.

Balón:

Se jugará en ambas ramas con el balón H1L, su circunferencia deberá ser de 46-48 centímetros.

Generalidades técnicas para los equipos participantes:

- En el campo sólo pueden jugar a la vez 1 portero y 4 jugadores.
- Todos los jugadores registrados deberán jugar por lo menos 10 minutos seguidos, y los cambios sólo podrán hacerse en los descansos o por lesión.
- Es obligación en cada período alinear a un portero diferente.
- El entrenador de cada equipo podrá solicitar al árbitro un tiempo muerto con duración de 1 minuto en cada período, siempre y cuando el balón esté en posesión del equipo solicitante o después de conseguir un gol válido cualquiera de los dos equipos y antes de reanudar el juego.

6.1 Tiempo de Juego y Tiempos Extras:

En ambas ramas, se jugarán 2 tiempos de 20 minutos cada uno y 10 minutos de descanso.

En caso de empate se procederá de la siguiente manera para obtener un ganador:

1. Se realizarán las prórrogas de conformidad con las reglas oficiales del Handball.
2. Si persiste el empate, se cobrará una serie de 5 tiros a 7 metros ejecutados por diferentes deportistas.
3. En caso de seguir empatados, se cobrará una secuencia de tiros a 7 metros cada equipo efectuando 1 tiro, con deportistas diferentes, alternándose los equipos hasta que se agote a todos los cobradores y hasta que se obtenga un vencedor. A partir de este momento, los entrenadores determinarán quien ejecuta los tiros.

6.2 Balón:

Se jugará con el balón H1L, en ambas ramas.

7. ALTAS, BAJAS Y SUSTITUCIONES.

7.1 Altas:

Por ningún motivo se permitirán altas una vez concluido el periodo de inscripción.

7.2 Bajas:

Deberán ser reportadas al Comité Organizador Central.

7.3 Sustituciones:

Podrán Realizarlas en la Junta Previa, sólo 2 por equipo, con deportistas que comprueben ser alumnos del mismo plantel educativo, además de apegarse a lo establecido en la Convocatoria de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria (*punto 5*).



8. PROTESTAS.

De Elegibilidad y Técnicas: De acuerdo a los lineamientos del Reglamento vigente por la Federación Mexicana de Handball, A.C. y a los documentos normativos de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria.

9. JURADO DE APELACIÓN.

Se conformará en la junta previa de acuerdo a como lo marca la Convocatoria General de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria.

10. JUNTA PREVIA.

Se llevará cabo el día martes 22 de Enero de 2008, como lo marca la Convocatoria General de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria, en ella se realizarán los sorteos y siembras de participación para la competencia.

11. TRANSITORIOS.

Los casos no previstos en el presente Anexo Técnico, serán resueltos por el Comité Organizador.



ANEXO TÉCNICO VOLEIBOL



1. CATEGORÍA Y RAMAS.

CATEGORÍA	RAMAS
Nacidos en 1997 y 1998 (10 y 11 años)	Femenil y Varonil

2. PARTICIPANTES.

Deportistas		Entrenadores	
Fem	Var	Fem	Var
12	12	2	2

Ningún deportista podrá desempeñar otra función dentro de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria.

3. SISTEMA DE CLASIFICACIÓN.

Participarán en la Etapa Estatal los equipos de los planteles que obtuvieron el 1° lugar de cada Región por cada rama, para un total de 5 equipos participantes.

4. SISTEMA DE COMPETENCIA.

La competencia Regional y Final Estatal se desarrollará bajo el sistema de doble eliminación o doble oportunidad.

5. CLASIFICACIÓN FINAL.

Se otorgará puntuación a todos los equipos participantes en la Etapa Estatal de acuerdo a su lugar obtenido.

6. REGLAMENTO.

El vigente para la categoría convocada, establecido por la Federación Mexicana de Voleibol, A.C. (FMVB).

Criterios de Desempate:

No habrá juegos extras para adjudicarse lugares por puntuación, en caso de empate se utilizarán los siguientes criterios:

1. Sets a favor entre sets en contra.



2. Puntos a favor entre puntos en contra.
3. Juego entre sí.
4. Sorteo.

Cancha de juego y red:

En ambas ramas, las dimensiones de la cancha son 8 x 16 metros, mientras que la red deberá estar a una altura de 2.15 metros para femenino y 2.20 metros para varonil.

Balón:

Se jugará con el balón del No. 4 (Mini voleibol), en ambas ramas.

Lineamientos para los equipos participantes:

- ✓ Se jugará 6 vs 6 con posiciones fijas, sin suicheo (cambio de posiciones en la cancha a la hora de la acción), para evitar la especialización a temprana edad.
- ✓ Formato de juego : Alinearán en el primer set 6 jugadores los cuales no podrán ser sustituidos y en el segundo entraran a jugar otros 6 jugadores diferentes, los que tampoco podrán ser sustituidos . En caso de un tercer set el entrenador podrá definir los jugadores que deban alinear y podrán realizar sustituciones reglamentaria. En caso de que un equipo presente únicamente el mínimo de 10 jugadores, el entrenador podrá completar el numero de 6 jugadores para el segundo set con 2 de lo que iniciaron en el primer set, los cuales saldrán de un sorteo dirigido por el arbitro de la misma manera se procederá cuando un equipo se vea mermado durante el desarrollo de un partido por lesiones de sus jugadores, pudiendo realizar sustituciones excepcionales.
- ✓ El sistema de puntuación será jugar a ganar dos de tres sets de 25 puntos con anotación corrida y en caso de tener que jugar un tercer set será a 15 puntos. los sets siempre terminaran con la diferencia de dos puntos.
- ✓ El servicio es libre y deberán realizar por lo menos dos toques de balón antes de enviarlo a la cancha contraria (excepto el remate y bloqueo arriba de la red).
- ✓ Los jugadores que lleguen a la posición 2 deberán realizar el acomodo del balón con pase alto o voleo como tarea técnica de desarrollo. si el acomodo lo realizan con golpe bajo (antebrazos) el balón no podrá ser atacado con golpe de remate y el equipo tendrá que pasarlo al lado contrario con voleo o golpe bajo; puede también el jugador de la posición 1 penetrar a la zona delantera para acomodar y regresar a su posición inicial.
- ✓ No se permite el voleo con salto, se considera falta a quien lo haga.
- ✓ En la defensa del balón, si el remate es fuerte y el jugador contrario recibe, este puede pasar (regresar) al campo contrario de un solo golpe.
- ✓ Las reglas en cuanto a la rotación y orden al servicio serán las mismas del Voleibol convencional de mayores.
- ✓ Los equipos podrán solicitar un tiempo fuera por cada set .

7. ALTAS, BAJAS Y SUSTITUCIONES.

7.1 Altas:

Por ningún motivo se permitirán altas una vez concluido del periodo de inscripción.

7.2 Bajas:

Deberán ser reportadas al Comité Organizador Central.

7.3 Sustituciones:

Podrán Realizarlas en la Junta Previa, sólo 2 por equipo, con deportistas que comprueben ser alumnos del mismo plantel educativo, además de apegarse a lo establecido en la Convocatoria



de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria (*punto 5*).

8. PROTESTAS.

De Elegibilidad y Técnicas: De acuerdo a los lineamientos del Reglamento vigente por la Federación Mexicana de Voleibol, A.C. y a los documentos normativos de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria.

9. JURADO DE APELACIÓN.

Se conformará en la junta previa de acuerdo a como lo marca la Convocatoria General de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria.

10. JUNTA PREVIA.

Se llevará cabo el día martes 22 de Enero de 2008, como lo marca la Convocatoria General de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria, en ella se realizarán los sorteos y siembras de participación para la competencia.

11. TRANSITORIOS.

Los casos no previstos en el presente Anexo Técnico, serán resueltos por el Comité Organizador.



1	6	5
2	3	4
4	3	2
5	6	1

“ El Deporte Escolar es el medio, el fin es contribuir a una Educación Integral de Calidad ”
f.f.c

