

GENERALES:

1. Estar con puntualidad en los horarios correspondientes a los roles de juego marcados dentro del programa.
2. Mantener una actitud de respeto y disciplina hacia los jueces y árbitros, así como a los equipos contrarios.
3. Mantener una actitud de colaboración, apoyo y respeto hacia sus compañeros, dentro y fuera del campo.
4. No protestar, ni realizar gestos negativos hacia el árbitro del partido, contrarios o público. Al finalizar el partido deberá saludar al equipo contrario, aplaudir y agradecer el apoyo del público.
5. No provocar, ni responder a acciones violentas o conductas antideportivas; de lo contrario se sancionará y se detendrá el partido en ese momento (ya sea alumno o padre de familia o quien resulte responsable).
6. Los equipos tendrán 10 minutos de prórroga, como límite, para dar inicio a los juegos. Tendrán derecho a iniciar el juego o la actividad a realizarse siempre y cuando vengan de una actividad anterior que se haya prolongado.
7. Comunicar a prefectura de su sección la ausencia a su partido o competencia.
8. El alumno únicamente podrá participar en las disciplinas que fue registrado; no se le permitirá participar de último momento si no cuenta con un registro.
9. El registro se realiza a través de la convocatoria; todos los alumnos tendrán la posibilidad de participar en las diferentes disciplinas.
10. Si algún padre de familia o alumno muestra un mal comportamiento (faltar al respeto, agredir, o cualquier situación que afecte o vaya en contra de los valores y reglas del deporte y del Colegio) será expulsado y, a su vez, el equipo perderá su partido.
11. Los videos o fotografías de padres de familia o público en general no servirán como evidencia para determinar algún punto o resultado de algún partido o competencia.
12. La decisión de los jueces y árbitros es inapelable.
13. Los profesores de educación física o de actividades deportivas no podrán dirigir partidos, estarán para constatar que todas las actividades se lleven a cabo en tiempo y forma en un ambiente de convivencia familiar y de respeto.
14. El valor de las medallas es el siguiente: medalla de oro = 3 puntos, medalla de plata = 2 puntos y medalla de bronce = 1 punto.
15. En el caso de que un equipo no se complete se jugará con la cantidad de integrantes que esté en ese momento, por ejemplo: 4 VS 4, 5 VS 5 y se contemplará que jueguen todos los participantes. (Aplica para Primaria, Secundaria y Preparatoria).

FÚTBOL PRIMARIA:

1. Utilizar tenis multitachón.
2. El número de participantes es de 8. Si un equipo tiene menos, es decir 7, 6, 5, etc., se jugará con el número de integrantes que sea.
3. Sólo podrán jugar alumnos del mismo grado y grupo. (A excepción del Colegio Pablo que es selectivo).
4. El inicio del partido puede tener una prórroga de 5 minutos.
5. El equipo que no esté a tiempo perderá su partido.
6. Se jugarán 2 tiempos de 20 minutos cada uno y se tendrán 5 minutos de descanso.
7. Cada alumno deberá jugar mínimo 12 minutos de cada partido.
8. Los cambios podrán entrar y salir, siempre y cuando hayan cumplido los 12 minutos de juego o que hayan jugado todos.
9. Los alumnos deberán portar la playera de su equipo.
10. Los maestros o entrenadores son encargados de las incidencias que pasen durante los partidos (no pueden dirigir a algún equipo).
11. El sistema de juego se determina de la siguiente manera: todos contra todos (por grado), en caso de existir un empate se tiran 3 penales y, si aún prevalece el empate, se seguirán tirando (muerte súbita) hasta que exista un ganador.
12. Las alumnas podrán integrar los equipos, siempre y cuando entrenen fútbol con el equipo de la escuela (Primaria).

FÚTBOL SECUNDARIA Y PREPARATORIA:

1. Se jugará con tenis multitachón.
2. El número de participantes es de 8. Si un equipo tiene menos, es decir 7, 6, 5, etc., se jugará con el número de integrantes que sea.
3. Sólo podrán jugar alumnos del mismo grado y grupo.
4. Es importante estar a tiempo en los partidos ya que el inicio del partido tiene una prórroga de 5 minutos.
5. El equipo que no esté a tiempo perderá su partido.
6. Se juegan 2 tiempos de 20 minutos cada uno y 5 minutos de descanso.
7. Todos los alumnos inscritos podrán jugar.
8. Por lo menos cada alumno deberá jugar 10 minutos cada partido.
9. Los cambios podrán entrar y salir siempre y cuando hayan cumplido los 10 minutos mínimos de juego.
10. Los alumnos tendrán que portar la playera de su equipo (color o país) que se les asignó.
11. Los alumnos serán dirigidos o asesorados por los padres de familia que ellos indiquen.
12. Los maestros o entrenadores son encargados de las incidencias que pasen durante los partidos (no pueden dirigir algún equipo).
13. Si algún padre de familia o alumno muestra un mal comportamiento (faltar el respeto, agredir o cualquier situación que afecte o vaya en contra de los valores y reglas del deporte y del Colegio) será expulsado y a su vez, el equipo perderá su partido.
14. El sistema de juego es todos contra todos (por grado), en caso de existir un empate se tiran 3 penales, y si aún prevalece el empate se seguirán tirando (muerte súbita) hasta que exista un ganador.
15. En caso de empate se tendrá una tanda de 3 penales y en caso de ser necesario habrá muerte súbita.

BÁSQUETBOL:

1. Se juegan 4 cuartos de 12 minutos cada uno.
2. Se va a arbitrar a criterio del Juez de acuerdo a categoría y nivel.
3. En nivel Primaria Baja, se bajarán las canastas a 2.60 metros.
4. En Primaria Alta se jugará con las canastas a la altura reglamentaria.
5. Todos los niños de un equipo deben participar en el encuentro.
6. Las canastas en nivel Preparatoria, Secundaria 1°, 2° y 3° año, así como Primaria 4°, 5° y 6° año serán de 1 punto, 2 puntos, 3 puntos.
7. La canasta de nivel Primaria Baja será de 1 punto y 2 puntos.
8. En caso de empate se define por medio de tiros libres donde todos los integrantes del equipo participan.
9. Todos deben tener su playera del Continente que representan para poder participar.

VOLEIBOL:

1. Se jugará a 2 sets de 25 puntos cada uno (sin diferencia de 2 puntos), en caso de empatar 1 set y 1 set, se jugará un tercero a 15 puntos (sin diferencia de 2).
2. Todos los integrantes de cada equipo deberán jugar mínimo un set.
3. Dentro de la cancha deberá haber 6 jugadores por equipo, en caso de que algún equipo no tenga sus 6 jugadores podrán jugar con 5 siempre y cuando justifiquen la ausencia del o los jugadores que no estarán.
4. Los cambios son ilimitados, pero recordando que si vuelve a regresar el jugador que salió, deberá hacerlo por el mismo jugador que lo había suplido.
5. En cada set los equipos tendrán el derecho de pedir un tiempo.
6. Los partidos iniciaran a la hora programada, en caso de que un equipo no se presente será declarado "ausente" y el equipo adversario será declarado ganador del encuentro con un resultado de 2 x 0 sets y puntaje de 50 x 0 y se le otorgara los 3 puntos del juego.
7. En caso de que un equipo no se presente a tiempo y la responsabilidad del retraso sea de la organización, se deberá esperar hasta que dicho equipo se presente o hasta que la organización del evento lo autorice.

Nota: las decisiones, criterios y/o apreciaciones del árbitro serán inapelables.

ARTES MARCIALES:

Modalidad: lima lama
Pelea continua

Categorías de pelea:

- Las categorías se formarán con un máximo de 4 competidores, y se formarán por edad, grado y peso.

Duración del combate:

- 1 round con duración de 1 minuto y medio en todas las categorías.
- El combate será de manera continua, solo se detendrá para amonestaciones, conteo o asistencia.

Técnicas permitidas:

- Golpes de mano, rectos, ganchos y upercut solo al cuerpo, no se permite golpeo al rostro.
- Pateo de la cintura para arriba, todo el pateo es válido, no se permite patear la espalda.
- No se permiten proyecciones, barridas, agarres ni derribes.

Nota: Todo aquello que no quede claro en este reglamento, lo resolverá la Dirección General y la Coordinación de deportes.

El ganador se decidirá por decisión unánime o dividida de acuerdo al veredicto que den los jueces.

Premiación:

- Se premiarán el 1°, 2° y 3° lugar por cada categoría.

Equipo reglamentario:

- Uniforme con cinturón de grado
- Careta
- Bucal
- Guante cerrado de boxeo
- Suspensorio
- Espinilleras con empeinera
- Safety shoes

Forma:

- Las categorías de forma se formarán por edad y grado.
- Forma estricta: cada competidor deberá presentar la forma correspondiente a su grado.

Premiación:

- Se premiará 1°, 2° y 3° lugar por cada categoría.

Lo no previsto se resolverá en el momento mismo de la competencia.

AJEDREZ:

Generalidades:

1. El objetivo de la copa de ajedrez Mini Olimpiadas Félix de Jesús Rougier 2025, a la cual nos referiremos a partir de ahora como “el torneo”, es el desarrollo de la sana competencia en la modalidad individual de ajedrez entre los alumnos de cada categoría que participen en el evento.
2. El desarrollo del torneo se regirá bajo los lineamientos administrativos, técnicos y deportivos establecidos en este reglamento.
3. La institución organizadora del torneo es el colegio Félix de Jesús Rougier a la cual nos referiremos a partir de ahora como “el organizador”, siendo los representantes de ésta la máxima autoridad administrativa.
4. La Asociación Tamaulipeca de Ajedrez A.C. a la cual nos referiremos a partir de ahora como “la asociación”, a través de la comisión estatal de arbitraje de ésta, es la máxima autoridad técnica de la liga.
5. El torneo se llevará a cabo bajo las leyes del ajedrez vigentes de la federación internacional de ajedrez.

Participación:

- La participación en el torneo está reservada para los alumnos inscritos en el presente ciclo escolar del organizador.

Sistema de competencia:

- El sistema de competencia del torneo será por eliminatoria a un solo partido.
- Las jornadas se jugarán los días y a la hora que indique el organizador.
- Se jugarán octavos, cuartos, semifinal y la final con el desempate por el 3° lugar.

Ritmo de juego:

- 10 minutos con 5 segundos de incremento por jugador para toda la partida.

Arbitraje:

- Será designado por el comité organizador y su decisión será inapelable.

Transitorios:

- Cualquier situación no estipulada en el presente reglamento será resuelta por el organizador en coordinación con la asociación y su decisión será inapelable.

Nota: Todo aquello que no quede claro en este reglamento, lo resolverá la Dirección General y la Coordinación de deportes.

ATLETISMO:

1. Todos los atletas deberán estar presentes en su prueba a la hora señalada de lo contrario será acreedor a descalificación.
2. El atleta tiene derecho a dos pruebas de campo y una de velocidad o fondo.
3. No se permitirá inscribirse en ninguna prueba si no lo hizo en tiempo y forma con su maestro de educación física.
4. En las carreras se premiará al 1°, 2° y 3° lugar en caso de empate se checará los tiempos y foto de llegada.
5. Los jueces son la única autoridad de los tiempos y lugares, y la decisión es inapelable.
6. En la carrera de relevos los equipos deberán por reglamento está formado de 4 atletas, en caso de que no estén completos podrán competir, pero sin derecho a premiación.
7. En la carrera de relevos en caso de que se les caiga a los atletas el “testigo” este podrán levantarlo y proseguir la carrera.
8. En las pruebas de campo se realizará un salto, lanzamiento o impulso que será de calentamiento y dos oficiales.
9. En la prueba de Cross o carrera de fondo, las distancias serán las que acuerde el comité organizador y se premiara a los 3 primeros lugares de cada rama.

TOCHITO:

1. Se jugará 2 tiempos de 20 min cada uno y 5 min de descanso.
2. Se jugará en categoría mixta 3 niñas y 2 niños dentro del campo.
3. Cada equipo deberá presentar un min de 8 jugadores por roster máximo 12 jugadores.
4. Cada alumno deberá jugar mínimo 8 min de juego.
5. Todos deberán portar flags.
6. Traer shorts sin bolsas.
7. Prohibido decir palabras altisonantes y malas conductas, se castigará con pérdida de yardas.
8. Se proporcionarán casacas para distinguir los equipos.
9. Sistema de juego es round robin (todos contra todos).
10. En caso de empate se comienza de la yarda 5 y gana el primero que anote. Se llevará a cabo un volado para ver quien empieza atacando.

CONDUCTAS QUE AMERITAN SANCIÓN:

1. Agredir de forma verbal al árbitro, profesores, padres de familia o compañeros.
2. Agredir físicamente al árbitro.
3. Agredir o contestar la agresión a un contrario o compañero.
4. Mostrar mal comportamiento con el público.

LA SANCIÓN QUEDARÁ A CONSIDERACIÓN DEL ÁRBITRO Y DEL COMITÉ DE HONOR Y JUSTICIA ENVIANDO UN REPORTE AL DIRECTOR(A) DE LA SECCIÓN CORRESPONDIENTE Y AL COORDINADOR DE DEPORTES.

CON RESPECTO A ACTIVIDADES DE ATLETISMO (lanzamiento, saltos y carreras de velocidad):

- Si un alumno o padres de familia reclaman, agreden verbal o físicamente a un juez o profesor, el alumno será descalificado de la prueba y según la gravedad de la agresión se incrementará la sanción.

PADRES DE FAMILIA, PÚBLICO O PORRAS:

1. Si la porra de un equipo insulta a los jugadores, árbitros, profesores o porras contrarias, se sancionará con la pérdida del partido de la porra agresora.
2. Si un padre de familia insulta, intenta o agrede a un jugador, árbitro, profesor o autoridades, el hijo de dicho padre será suspendido del partido o de la prueba de atletismo.

DIRECCIÓN GENERAL

COORDINACIÓN DE DEPORTES

Tampico Tamaulipas a Marzo del 2025