

A S O M E X

Asociación de Escuelas Americanas en la República Mexicana



REGLAMENTO ASOMEX 2009 - 2010

I. METAS Y OBJETIVOS

Las metas y objetivos del programa de ASOMEX son:

1. Brindar a los alumnos de las escuelas de ASOMEX la oportunidad de competir en eventos bien organizados y profesionalmente conducidos.
2. Brindar a los alumnos la oportunidad de crecer en el aspecto deportivo.
3. Brindar a los alumnos la oportunidad de desarrollar madurez y el respeto a las costumbres, hábitos y derechos de otros, especialmente con las diferentes características nacionales, raciales, políticas, económicas y religiosas.
4. Promover la honestidad, el carácter, la cortesía, el entusiasmo y la disciplina como valores más importantes que otros como el triunfo.

Para promover estos objetivos, la organización de ASOMEX estableció las siguientes normas para todos los eventos:

II. REGLAS GENERALES

El grupo de Directores de los Colegios Americanos tiene la autoridad final sobre el calendario de los eventos ASOMEX y las normas generales que los regirán.

1. Las escuelas participantes en el evento deberán discutir las reglas de ASOMEX con los entrenadores, padres y jugadores antes de partir a un torneo.
2. Las escuelas anfitrionas deberán dar a los padres que estén hospedando a jugadores, una copia de las reglas de ASOMEX. Estas reglas deben ser cumplidas.

Llegada y partida de los equipos

3. Las escuelas participantes deberán llegar a la escuela anfitriona antes de las 14:00 horas en la fecha mencionada en el calendario de ASOMEX. Así mismo los equipos deberán permanecer hasta la ceremonia de clausura y partir una vez que ésta termine. En caso de que algún equipo deba permanecer más tiempo por complicaciones de viaje, el entrenador deberá hacer arreglos especiales con la escuela anfitriona.

Inscripción y cancelación

4. La escuela visitante cubrirá las cuotas de inscripción al evento conforme al calendario de actividades para el año Escolar 2009-2010; el costo de la inscripción será de \$ 5,000.00 por equipo en cada rama de voleibol, basquetbol y soccer y para atletismo son: de 1 a 24 alumnos \$ 200.00 por competidor y de 25 alumnos en adelante \$ 5,000.00 por rama. En las disciplinas de tenis \$ 800.00 por jugador y golf el costo será de \$1,000.00 por jugador. El pago se hará a través de un depósito o transferencia bancaria. Así mismo, se deberá enviar vía fax la copia del depósito o transferencia y datos fiscales para la elaboración del recibo correspondiente.
5. Las escuelas visitantes deberán respetar su compromiso de participar en los eventos o dar aviso con suficiente tiempo a la escuela anfitriona en caso de cancelación. La cuota de inscripción no será reembolsable a la escuela que cancele su participación.
6. Por cada equipo que cancele su participación, la escuela en cuestión, pagará una multa que será otro tanto de la cantidad que se paga por registrarse. La multa deberá pagarse al momento de la cancelación.
7. Los equipos deberán registrar su participación antes de la fecha límite incluida en este reglamento.
8. Las fechas de registro serán definitivas. La escuela anfitriona no tiene la autoridad para ser flexible. El registro extemporáneo de un equipo es sujeto a protesta y descalificación.
9. Es recomendable que el Comité Organizador comunique a las escuelas ASOMEX dos días antes de la fecha límite de registro al torneo, vía fax y por correo electrónico.
10. El Comité organizador deberá informar a todos los equipos participantes la cantidad de equipos registrados para el torneo durante los dos días siguientes a la fecha límite del registro.

Junta previa

1. El entrenador deberá asistir a la junta previa organizada por el anfitrión.
2. El entrenador tendrá hasta la junta previa para sustituir jugadores, de ser necesario.
3. El número mínimo de jugadores incluidos en cada disciplina se refiere a jugadores aptos para jugar.

III. SERVICIOS MÉDICOS

1. Todos los alumnos participando en torneos ASOMEX deberán tener Seguro de Gastos Médicos, con una cobertura mínima de \$15,000.00 pesos.
2. El Colegio anfitrión apoyará a cada uno de los colegios visitantes en todo lo que se refiera a servicios médicos proporcionándoles contacto con un Hospital local que recibirá a los participantes en cualquier momento del día o de la noche que así se requiera, sin necesidad de garantizar el ingreso y el importe de los gastos ocasionados.
3. En cada torneo el Comité Organizador deberá contar con la presencia y asistencia de un médico en cada campus en donde se realice el evento. Así mismo, deberá existir personal médico en cada uno de los campos o canchas en donde se desarrolle la competencia.
4. En caso de una lesión o enfermedad, el médico responsable informará al coordinador o al entrenador del equipo correspondiente, el diagnóstico de la persona afectada en privado. Los paramédicos deberán atender solamente los primeros auxilios e informar oportunamente al coordinador o al entrenador del equipo correspondiente acerca del estado de la persona lesionada. **Será responsabilidad del coordinador o entrenador dar seguimiento a la atención médica de la persona lastimada.**

Antes de la llegada de los deportistas participantes, el Colegio anfitrión proporcionará los datos y contactos con el hospital encargado de la asistencia médica a cada uno de los colegios participantes y *deberá estar incluido en la convocatoria* a fin de que estén en posibilidades de darlo a conocer a los padres de los asistentes.

Será responsabilidad del colegio visitante que reciba el servicio, liquidar el costo que se origine en caso de un servicio médico de urgencia, independientemente de que el seguro reembolse el gasto correspondiente.

IV. ORGANIZACIÓN DEL EVENTO

Las normas establecidas en este reglamento son las que rigen todos los torneos ASOMEX. Las modificaciones y adiciones al reglamento requieren de la autorización de la junta de Directores Generales.

Al organizar un evento deportivo, las escuelas ASOMEX deberán:

1. Mantener el siguiente estándar como mínimo en las ceremonias de Inauguración y Clausura.

Inauguración:

- Honores a la bandera
- Desfile de equipos
- Juramento deportivo
- Declaratoria inaugural
- Mensaje alusivo
- Presentación de autoridades:
 - Autoridades locales
 - Director o representante
 - Director Atlético
 - Visor del evento

Clausura:

- Formación de equipos
- Entrega de premios de manos de autoridades
- Mensaje alusivo

El tiempo máximo para cada ceremonia será de 45 minutos.

2. Comunicar efectivamente a los alumnos y padres los objetivos y normas incluidas en este reglamento ASOMEX.
3. Publicar el rol de juegos de tal manera que los padres de familias anfitrionas puedan organizar el tiempo libre de sus huéspedes efectivamente, siempre y cuando no pongan en riesgo su integridad física y sujeto a la aprobación de los entrenadores.
4. Iniciar los juegos a tiempo.
5. Iniciar y terminar las ceremonias a tiempo y hacerlas lo más breves posible.
6. Seguir el Sistema de Serpentín aprobado por el Consejo de Directores de ASOMEX. No habrá acuerdo entre entrenadores.
7. Entregar un reporte del desarrollo y resultados finales del torneo que realizó llenando la forma incluida en este reglamento.
8. *Prohibir el uso de instrumentos musicales o de ruido por parte del público durante los juegos. La animación será responsabilidad del comité organizador.*
9. Tener un médico presente durante las competencias.
10. Comunicar con anticipación las juntas previas a las que deberán asistir todos los entrenadores.
11. *Solicitar en tiempo y forma* a un Director Atlético de otra escuela a fungir como visor en la organización del evento.
12. Otorgar certificado de participación a cada jugador y entrenador.
13. Otorgar los siguientes premios:
 - 1º Lugar (trofeo de 40 cm.)
 - 2º Lugar (trofeo de 40 cm.)
 - 3º Lugar (trofeo de 40 cm.)
 - Espíritu Deportivo (trofeo de 50 cm.)
 - Medallas a cada jugador y entrenador de 1º, 2º y 3er Lugar
14. *Se otorgará un trofeo por rama al equipo que demuestre mejor Espíritu Deportivo. Todos los equipos participantes serán elegibles para obtener este trofeo. La designación será por votación (ver formato anexo).*
15. No se entregarán trofeos individuales en los deportes de conjunto, tales como: Campeón Canastero, Campeón Goleador, etc.
16. Cualquier protesta o reporte de irregularidad que se efectúe después de un evento deberá hacerse por escrito al Director de la escuela organizadora del evento, con una copia al Presidente de deportes de ASOMEX, de tal manera que se puedan tomar las acciones pertinentes.
17. Dar a cada entrenador una lista con teléfono de las familias que hospedarán a los deportistas y a su vez deberán enviarla por fax a las escuelas respectivas después de haber sido asignados los alumnos.
18. Ofrecer, si así lo desea, no más de un evento social dentro del horario establecido. Los entrenadores responsables de cada equipo (mínimo 2) deberán asistir a estas funciones.
19. Las reglas de ASOMEX estipulan la fecha límite para registrarse. El Colegio anfitrión no tiene la autoridad y no puede aceptar inscripciones tardías.
20. La fecha límite para pago de inscripción será la misma que la establecida en este reglamento. La inscripción a los eventos deportivos no es reembolsable.
21. Enviar la convocatoria en la fecha establecida en este reglamento.
 - La convocatoria incluirá:
 - Mapa de ubicación de las instalaciones
 - Hora aproximada de clausura
22. El nombre del director atlético de otra escuela ASOMEX que servirá *de visor* y será anunciado en la convocatoria *del* evento.
23. Recomendaciones de seguridad:
 - Perfil del responsable directo del viaje
 - Conocimiento del lugar donde se desarrollará el evento
 - Función de los acompañantes (adultos) en los viajes
 - En caso de ser necesario, contratación extra de seguridad privada
 - Control y vigilancia de un solo acceso y registro de cada una de las personas que ingrese
 - En caso de que un alumno cuente con servicio de guardaespaldas, el entrenador deberá informarlo al comité organizador y respetar las políticas de la institución sede que tenga al respecto.

- Que el comité organizador vigile el cumplimiento del reglamento sobre fiestas y reuniones no autorizadas por éste.
- No permitir que los alumnos se transporten en taxis y que salgan solos del plantel sede.
- Contratación adecuada de los servicios de transporte.
- Contratación en tiempo y forma de hoteles y comidas. Prevenir los tiempos.
- Vigilar las paradas técnicas durante el viaje.
- Recomendaciones especiales para viaje (por ejemplo viajar de día, dos choferes en viajes de más de 6 horas, botiquín en el autobús, etc.).
- Certificación en Primeros Auxilios de los entrenadores responsables del viaje.
- Se sugiere no promover con antelación ante los medios de comunicación eventos ASOMEX
- Evaluación diaria del evento
- Evaluación final del evento

V. CÓDIGO DE COMPORTAMIENTO

El código tiene como objetivos:

1. Garantizar al alumno participante satisfacción y diversión.
2. Estimular la participación deportiva, haciéndola atractiva, segura y agradable para todos los actores.

De los Padres:

1. Asegúrate que el deporte que practica tu hijo sea el que le gusta.
2. Recuerda que los niños participan para su propia diversión.
3. Alienta a tu hijo a jugar siempre de acuerdo con las reglas.
4. Enseña a tu hijo que el esfuerzo honesto es tan importante como la victoria aceptando el resultado de cada partido.
5. Convierte una derrota en victoria ayudando a tu hijo a mejorar sus destrezas y ser un buen deportista.
6. Evita criticar a tu hijo por sus errores o por una derrota.
7. Recuerda que los niños aprenden mejor mediante el ejemplo. Aplaudes el buen juego de su equipo y el del equipo contrario.
8. Evita cuestionar públicamente las decisiones del árbitro y su honestidad.
9. Apoya todos los esfuerzos por eliminar los abusos físicos y verbales.
10. Reconoce el valor y la importancia de los entrenadores. Aportan su tiempo, dedicación y esfuerzo para brindar una actividad recreativa para tus hijos.
11. Ayuda a que tu hijo comprenda las diferencias entre los partidos que ellos juegan y los de adultos que presencian o ven por TV.

De los Árbitros:

1. Adapta las reglas y regulaciones al nivel de destreza de los jugadores en concordancia con las metas y objetivos de ASOMEX.
2. Respeta el espíritu del juego para que los niños disfruten de la actividad sin interrupciones excesivas.
3. Elogia a ambos equipos cada vez que lo amerite.
4. Sé objetivo y cortés.
5. Sanciona la mala jugada por ser poco deportiva, conservando de esta forma el respeto al juego limpio.
6. Recuerda que estás arbitrando una actividad formativa. Asegúrate que tus decisiones sean comprendidas por los jugadores.

De los Directores Atlético y Coordinadores Deportivos:

1. Vigila que los entrenadores creen las oportunidades para enseñar el espíritu deportivo, de la misma manera que lo hacen con las destrezas básicas.
2. Alienta a los entrenadores a desarrollar las destrezas básicas y evita la excesiva especialización en juego posicional durante los años formativos.
3. Las reglas y la duración de las programaciones deberán tener en consideración la edad y el nivel de comprensión de los niños.
4. Distribuye un código de ética sobre el buen deportista entre los espectadores, entrenadores, jugadores, árbitros y padres.

5. Asegúrate de que los padres, entrenadores, médicos y participantes comprendan su responsabilidad para con el juego leal.
6. Promueve la capacitación de los entrenadores, proporcionándoles la información a tu alcance.

Del Espectador:

1. Muestra tu mejor comportamiento. Evita emplear lenguaje indebido u hostigar a los jugadores, entrenadores o árbitros.
2. Aplaudes el buen juego de tu propio equipo así como el del rival.
3. Demuestra respeto por los oponentes de tu equipo.
4. Evita la violencia en todas sus formas.
5. Respeta las decisiones del árbitro.

De los Jugadores:

1. Juega por el placer de hacerlo.
2. Juega de acuerdo a las reglas.
3. Respeta las decisiones del árbitro.
4. Brinda tu mejor esfuerzo en cada práctica y juego en beneficio propio y de tu equipo.
5. Aplaudes todo buen juego, sea de tu propio equipo o del rival.
6. Trata a todos tus compañeros y a los oponentes, de la misma forma que quisieras ser tratado.
7. Recuerda que el propósito del juego es diversión, mejorar las destrezas y sentirse bien.

De los Entrenadores:

1. Sé razonable con tus demandas de tiempo, energía y entusiasmo de los jóvenes jugadores. Recuerda que tienen otros intereses.
2. Enseña a tus jugadores que las reglas del juego son acuerdos mutuos que nadie debe evadir o dejar de cumplir.
3. Vigila que todos los jugadores del equipo participen.
4. La periodicidad y duración de los entrenamientos y partidos deberán ser acordes con la edad de los niños.
5. Fomenta el respeto a las destrezas del equipo oponente, así como las decisiones arbitrales.
6. Sigue las indicaciones de un médico para determinar cuando un jugador lesionado puede jugar nuevamente.
7. Asume el compromiso personal de mantenerte informado acerca de las reglas de juego y métodos de enseñanza.
8. Ayuda a que los niños comprendan las diferencias entre los partidos que ellos juegan y los de adultos que presencian o ven por TV.
9. Tabulador de sanciones:

COMPORTAMIENTO	SANCIÓN
Por mal comportamiento con el público:	1-2 juegos
Por intento de agresión física a un contrario, a un compañero o al público:	1-2 juegos
Por agredir verbalmente a un contrario, a un compañero o al público:	1-2 juegos
Por agredir físicamente a un contrario, a un compañero o al público:	2-4 juegos
Por contestar la agresión física a un contrario, compañero o público:	2-4 juegos
Por agredir verbalmente al árbitro o juez:	2-4 juegos
Por intento de agresión al árbitro o juez o reincidir fuera de la cancha:	2-4 juegos
Por agredir físicamente al árbitro o juez:	4 juegos o más
Por participar en una riña se sancionará severamente, según el reporte del árbitro:	Sanción del Comité Organizador
Dañar instalaciones utilizadas por el comité organizador:	Reparación del daño y suspensión 2 partidos.
Vandalismo:	Reparación del daño y de 1 a 2 años de expulsión.

***NOTA:** Todas las sanciones podrán ser aplicables durante el torneo o en torneos posteriores, sin importar la disciplina que se juegue.

El comité organizador, visor y comisión de Honor y Justicia (determinada en junta previa) será quien determine la sanción específica.

VI. RESPONSABILIDADES DEL ENTRENADOR

Los entrenadores deberán tener una conducta profesional en todo momento. Esto incluye antes, durante y después de los eventos ASOMEX.

1. Los entrenadores aceptan la completa responsabilidad de los estudiantes a su cargo durante las 24 horas del día. Es su obligación informar al Comité organizador dónde se hospedan y proporcionar el número telefónico.
2. Los entrenadores entenderán su tarea como educativa, estando conscientes de todos los objetivos del programa de ASOMEX. Por tanto, manejarán sus objeciones, críticas de acuerdos, organización, hospedaje y juicios, cortés y discretamente. Mostrarán tanto interés por el profesionalismo general de todos los eventos y sus participantes, como lo harían por el éxito de sus grupos, participantes y logros profesionales.
3. Los entrenadores deberán mostrar un liderazgo ejemplar y responsabilidad continua durante cada evento. Se abstendrán de usar alcohol, tabaco, drogas y estimulantes y de comportarse inadecuadamente en presencia de los estudiantes y durante el evento.
4. Los entrenadores asistirán a las juntas previas de cada evento convocadas por el Comité organizador llevando consigo una copia del presente reglamento. En dicha junta el entrenador deberá entregar las credenciales ASOMEX de los jugadores, las fichas médicas y la forma de registro.
5. Las credenciales ASOMEX deberán estar debidamente llenadas, con el sello del Colegio, firma del Director General, firma del Director Atlético y enmicadas.
6. Los entrenadores se apegarán al reglamento ASOMEX, no habrá acuerdos entre entrenadores.
7. El entrenador deberá estar preparado para atender emergencias a través del Seguro de Gastos Médicos contratado por sus alumnos con el apoyo del Colegio anfitrión.
8. Es responsabilidad de los entrenadores que los padres e invitados sigan las reglas de ASOMEX en todos los eventos.
9. El entrenador deberá ponerse en contacto con el coordinador de hospedaje para cuestiones concernientes a los arreglos del mismo. La decisión final del hospedaje será tomada por el coordinador anfitrión.
10. El entrenador deberá informar con anticipación a los padres que hospeden a los alumnos, de cualquier actividad extra organizada por el equipo durante el torneo. Por ejemplo: si un equipo quiere ir a cenar o al cine.
11. Un equipo deberá ser acompañado por dos entrenadores adultos como mínimo. En el caso de dos equipos o más se supervisará así:
 - 1 equipo, 2 adultos (mínimo)
 - 2 equipos, 3 adultos (mínimo)
12. Cada entrenador deberá asegurarse que los alumnos y padres de éstos entiendan el Reglamento de ASOMEX. El entrenador y todos los jugadores deberán firmar la forma de inscripción, especificando que han leído y están de acuerdo en acatar las reglas establecidas por los Directores de ASOMEX. **Esta forma deberá ser presentada a la escuela anfitriona durante la junta de entrenadores. No se permitirá participar a ningún equipo sin esta forma.**
13. Los entrenadores cumplirán y harán cumplir el Reglamento de ASOMEX.
14. El Director Atlético y/o el Director General de la escuela anfitriona, podrá recomendar al Presidente de ASOMEX una suspensión de un año para cualquier entrenador que no acate las reglas aquí mencionadas o a quien demuestre poco Espíritu Deportivo o actitudes contrarias a la filosofía de ASOMEX.

Los Directores Atlético de las escuelas anfitrionas tienen la obligación de reportar al Director Atlético del colegio participante cuyo entrenador incurra en cualquier violación de estos reglamentos durante los eventos efectuados en la escuela anfitriona. Así mismo para solicitarles acciones especiales de cooperación y liderazgo en la aplicación de las sanciones correspondientes. En todos los casos deberán seguirse los procedimientos para la solución de problemas que contempla este reglamento.

VII. RESPONSABILIDADES DEL VISOR

1. Colaborar con el Comité Organizador.
2. El visor deberá estar en la mesa de honor en la ceremonia de inauguración y en la ceremonia de clausura.
3. Vigilar que las políticas y lineamientos del Reglamento Deportivo de ASOMEX se lleven a cabo adecuadamente.
4. Colaborar a solicitud del Director Atlético organizador en caso de presentarse problemas.
5. El visor deberá estar presente en la Junta Previa.
6. El visor deberá estar en el desarrollo del evento.
7. Deberá llenar el Formato de Reporte del Visor y enviarlo por correo electrónico en un lapso no mayor a cinco días hábiles al término del evento al Comité Organizador con copia para la Presidencia de Directores Atléticos de ASOMEX.
8. El visor deberá ser incluido en la atención y solución de conflictos dentro del torneo.
9. El visor deberá recibir una copia del formato en el cual se elige al Colegio ganador del premio al Espíritu Deportivo.
10. El visor deberá enviar al ganador del espíritu deportivo vía correo electrónico la puntuación que obtuvo en el logro obtenido.
11. El visor sólo podrá participar con dicha función en 2 eventos como máximo durante un ciclo escolar.
12. El visor deberá estar disponible durante la totalidad del evento, siendo responsable de la supervisión en la aplicación del reglamento ASOMEX en los torneos.
13. El visor deberá tener acceso a una computadora así como a un lugar estratégico al terreno de juego para observar el desarrollo de los eventos y juegos.
14. El Comité organizador deberá dotarle de por lo menos una comida cada día, así como de la hidratación necesaria.

VIII. ELEGIBILIDAD ACADÉMICA

1. Los alumnos que participan en los eventos de ASOMEX deben estar inscritos como alumnos de tiempo completo en las divisiones de primaria, secundaria o preparatoria de la escuela a la que representan.
2. A fin de participar, los alumnos deben de tener el promedio aprobado de cada materia al momento de inscribirse en el evento. Las últimas calificaciones antes de la fecha límite para registrarse deberán ser tomadas en cuenta para determinar la elegibilidad. Las escuelas podrán establecer individualmente estándares adicionales y/o más altos si así lo desean.
3. Los Directores Atléticos tendrán cuidado especial en determinar la edad y elegibilidad de los estudiantes en los eventos. La falsificación de documentos, así como el poco cuidado en la verificación de los datos, daña seriamente los eventos ASOMEX.
Los estudiantes que participen en eventos y sean mayores de la edad previamente establecida quedarán suspendidos para participar en ese torneo, así mismo quedará suspendido el entrenador y el equipo perderá todos los juegos y la oportunidad de obtener cualquier tipo de premiación. Adicionalmente los infractores se harán acreedores a las sanciones futuras que correspondan de acuerdo al reglamento deportivo ASOMEX.
4. Los Directores Generales de las escuelas participantes son responsables de certificar la edad y elegibilidad de sus jugadores.

IX. CONDUCTA DEL ALUMNO

Durante los eventos ASOMEX, los alumnos deberán observar buena conducta como participantes, espectadores y huéspedes en las casas de las familias anfitrionas. Deben conocer y acatar las reglas establecidas por los Directivos de ASOMEX.

1. Las actitudes negativas y la agresión hacia otros jugadores y entrenadores se debe evitar. La infracción a esta regla será causa de suspensión de los torneos ASOMEX por el resto del año en curso y todo el año escolar próximo.
2. La conducta de los alumnos será cortés, respetuosa y considerada. Evitarán crear molestias a quienes los hospedán.

3. Ningún alumno usará o ingerirá bebidas alcohólicas, tabaco o drogas ilegales o estimulantes. Todas las sustancias mencionadas están estrictamente prohibidas en los eventos de ASOMEX.
4. La familia anfitriona dará por lo menos dos comidas diarias a su huésped. Si por alguna circunstancia el alumno no requiere de esta atención, es su responsabilidad informarle a su anfitrión. Si el anfitrión no cumple con esta responsabilidad, el jugador deberá informar a su entrenador.
5. El toque de queda será obligatorio y se aplicará de la siguiente manera:
 - Infantil y Juvenil "A", a las 22:00 horas
 - Juvenil "B", a las 23:00 horas
 - Juvenil "C", a las 24:00 horas

El no acatar las reglas anteriores resultará en la suspensión inmediata del alumno y se le enviará a su casa (por cuenta de sus padres).

Directores anfitriones tienen la obligación de reportar inmediatamente al Director de la escuela del alumno, las violaciones a estas formas y reglamentos. A criterio del Director anfitrión, violaciones a este reglamento pueden ser causa de suspensión. El alumno regresará inmediatamente a su casa (por cuenta de sus padres).

X. HOSPEDAJE PARA EVENTOS ASOMEX

Proporcionar hospedaje a los participantes de un evento resulta todo un reto para la escuela anfitriona. Por tal razón, los directores atléticos, entrenadores y padres de familia de las escuelas ASOMEX deben fomentar en sus alumnos los modales y valores que los harán los excelentes embajadores que todos deseamos tener como representantes de nuestras escuelas.

El Hospedaje en la categoría Juvenil "C" será exclusivamente en hotel.

En todas las demás categorías, el colegio que asista al torneo, tiene la opción de solicitar *housing* o de hospedarse en hotel.

Al momento de registrarse para el torneo, las escuelas participantes deberán indicar si requieren *housing* parcial o total o si se hospedarán en hotel.

Las Instituciones que requieran hospedaje deberán enviar el formato de housing reglamentario, con nombres completos y agrupados por parejas, a más tardar en la fecha establecida en la convocatoria.

Para este procedimiento se deberá considerar lo siguiente:

- En el formato se ordenan las parejas de la 1 hasta la 8 (de acuerdo al número de participantes por evento), quedando establecido que, en caso de ser necesario, los alumnos que podrían ser hospedados individualmente (no en pareja) se tomarán primero de la última pareja de la lista y se seguirá en forma ascendente (ej., pareja 8, pareja 7, pareja 6, etc.) de acuerdo a las posibilidades del colegio anfitrión. Por otra parte, en caso de que el colegio anfitrión tenga la posibilidad de proporcionar hospedaje a grupos pares mayores a dos (ej., grupos de 4, 6, 8, etc.), juntará las parejas a partir de las primeras en la lista y en orden descendente (de la pareja 1 en adelante).
- Incluir información adicional sobre los alumnos como problemas médicos, dieta, barreras de idioma, costumbres relacionadas con la religión, etc.

Nota: tomando en cuenta que son las escuelas participantes quienes integran la lista por parejas de su equipo, una vez que se ha recibido en el colegio anfitrión, dicha lista NO PODRÁ SER MODIFICADA, excepto y únicamente en el caso de que un alumno no asista al evento y sea sustituido por otro jugador; en tal caso, el alumno sustituto ocupará el lugar del faltante sin posibilidad de cambio.

Así mismo, la escuela anfitriona no tendrá la responsabilidad de otorgar *housing* para alumnos que no estén incluidos en la lista de hospedaje. Dichos alumnos deberán ser hospedados en hotel y estarán a cargo de los entrenadores del equipo.

1. Se sugiere que cada alumno traiga un regalo simbólico como muestra de afecto para su familia anfitriona.
2. Los alumnos apoyarán a su equipo, a su escuela y a sus anfitriones mostrando buenos modales, disciplina y cortesía.

3. Si un alumno se retira injustificadamente del *housing* o es retirado de éste por haber cometido una falta al presente reglamento, será suspendido de participar en el evento, siendo entregado a sus entrenadores quienes se harán cargo de lo procedente de acuerdo a la normatividad de su colegio.
4. Los padres de familia visitantes en ningún caso podrán interferir en la asignación de *housing* de su hijo ni de los otros integrantes del equipo. En caso de que así ocurriera, el o los alumnos involucrados serán retirados del *housing* y quedarán suspendidos de participar en el evento.
5. Las llamadas de larga distancia deberán de ser mínimas y con previa autorización. Las llamadas de larga distancia serán por cobrar.
6. En caso de considerarse necesario, será únicamente el entrenador quien podrá solicitar un cambio de casa, para lo cual se aplicará el siguiente procedimiento:
7. El entrenador solicitará al Director Atlético anfitrión el cambio de casa presentando los motivos que causan dicha solicitud.
8. El Director Atlético anfitrión reportará al Director Atlético de la escuela que solicita el cambio, así como al Visor del evento, sobre el caso correspondiente.
9. El comité organizador realizará una investigación, llegando hasta donde considere necesario, para confirmar o desechar los motivos que originan la solicitud.
10. El Director Atlético anfitrión tomará la decisión para el caso correspondiente, la cual deberá contar con el visto bueno del Visor del evento.
11. El Director Atlético anfitrión informará al Director Atlético y al entrenador de la escuela solicitante sobre la decisión final.
12. Todos los actos de indisciplina de alumnos, padres y entrenadores, derivados del *housing*, tendrán una sanción que puede ir desde un reporte hasta la suspensión de los involucrados para participar en el evento y/o en eventos ASOMEX futuros.
13. La decisión final en cuanto a hospedaje es del Comité anfitrión. Las asignaciones de los alumnos a casas de familias locales hechas por el coordinador de hospedaje del Comité organizador serán definitivas y no habrá modificaciones. No acatar esta regla causará suspensión inmediata del alumno por indisciplina y será enviado a su casa (por cuenta de sus padres). A juicio de los Directores de ASOMEX, la escuela involucrada podrá ser suspendida el siguiente año de ese deporte.

XI. RESPONSABILIDADES DE LA FAMILIA ANFITRIONA

Todas las familias anfitrionas recibirán copias de los reglamentos para los eventos ASOMEX antes de la llegada de los alumnos participantes. Es responsabilidad de la familia anfitriona conocer bien el presente reglamento:

1. Los alumnos estarán bajo la supervisión de un adulto responsable durante su estancia en las casas de las familias locales.
2. Los padres anfitriones reportarán al Director Atlético anfitrión cualquier violación a los estatutos, por los estudiantes huéspedes. Su hora límite de llegada será: Infantil y Juvenil A, a las 22:00 horas; Juvenil B, a las 23:00 horas.; y Juvenil C, a las 24:00 horas.
3. Los padres anfitriones proveerán transportación entre la casa y la escuela. No se permitirá a los alumnos tomar taxis ni otro medio de transporte público, a menos que sea un caso de emergencia. Los padres anfitriones podrán enviar a otro adulto para que transporte a los alumnos a la escuela si es necesario o utilizar el transporte escolar.
4. Es responsabilidad de los padres anfitriones recoger a sus huéspedes a una hora conveniente. Los alumnos no deberán permanecer sin supervisión en el campus después de terminados los eventos. El entrenador supervisará a los alumnos hasta que lleguen los anfitriones por ellos.
5. Los padres anfitriones ofrecerán por lo menos dos comidas diarias a sus huéspedes. De acuerdo con los estatutos de ASOMEX, los padres anfitriones no servirán bebidas alcohólicas a los alumnos.
6. Los padres anfitriones recibirán y entregarán a los alumnos hospedados en el colegio sede.
7. Los padres anfitriones podrán solicitar permisos adicionales sin infringir el reglamento ASOMEX, y serán resueltos de común acuerdo entre entrenadores y padres anfitriones.
8. Para los casos en que la familia anfitriona no cumpla con estas disposiciones, el Director General y el Director Atlético de la escuela sede, en acuerdo con el Visor del evento, podrán determinar el retiro de los alumnos hospedados para ubicarlos con otra familia. Será responsabilidad del Director General del colegio anfitrión el sancionar a la familia anfitriona en los términos que correspondan.

XII. BASES DE LOS TORNEOS ASOMEX

Los equipos serán organizados de acuerdo a los resultados del torneo del año anterior. Se aplicará el sistema Serpentin que se incluye detalladamente en este Reglamento.

La escuela anfitriona tiene el derecho de jugar el primer partido después de las ceremonias de apertura. Si la escuela tiene dos equipos participantes, niños y niñas al mismo tiempo, tienen el derecho de jugar los primeros partidos.

El horario de los primeros juegos después de la ceremonia de apertura será ajustado a las necesidades de la escuela anfitriona.

En caso de que corresponda descanso en la jornada 1 al equipo anfitrión, se iniciará el torneo con la jornada 2 y la jornada 1 pasará al final de la ronda eliminatoria. Este ajuste únicamente se realizará en el grupo correspondiente al equipo anfitrión.

Excepto para el juego inaugural, el orden de los juegos y jornadas contemplado en este reglamento no podrá ser modificado en ningún sentido.

Árbitros y Funcionarios

1. Las escuelas organizadoras de eventos deberán proveer la forma más adecuada de arbitraje. Cuando sea necesario, la escuela anfitriona puede solicitar cooperación financiera de las escuelas participantes para cubrir los costos de un arbitraje adecuado.
2. Las escuelas anfitrionas proveerán árbitros debidamente calificados para los juegos.
3. Solamente árbitros capacitados con experiencia y registrados en federaciones estatales, nacionales e internacionales podrán participar en torneos de ASOMEX.

Entrenadores

1. En todas las categorías habrá un entrenador y un asistente en funciones durante el partido. Ambos tendrán derecho a dirigir de pie, siempre y cuando sea uno a la vez.

Sistema de Competencia para todos los Torneos ASOMEX

A continuación se describe el sistema de competencia que las escuelas seguirán cuando patrocinen un torneo de ASOMEX, ya sea Basquetbol, Voleibol o Fútbol. Este sistema no es para los torneos de tenis, natación o golf. Los equipos serán colocados de acuerdo a los resultados del torneo del año anterior:

CUANDO PARTICIPAN HASTA 12 EQUIPOS

GRUPO "A"	GRUPO "B"
1º	2º
4º	3º
5º	6º
8º	7º
9º	10º
12º	11º

CUANDO PARTICIPAN DE 13 A 15 EQUIPOS

GRUPO "A"	GRUPO "B"	GRUPO "C"
1°	2°	3°
6°	5°	4°
7°	8°	9°
12°	11°	10°
13°	14°	15°

CUANDO PARTICIPAN 16 EQUIPOS

GRUPO "A"	GRUPO "B"	GRUPO "C"	GRUPO "D"
1°	2°	3°	4°
8°	7°	6°	5°
9°	10°	11°	12°
16°	15°	14°	13°

1. En caso de que uno de los equipos participantes en el torneo anterior no asista, los lugares se recorrerán en forma ascendente.
2. Los que no participaron el año anterior, serán colocados en orden de acuerdo a su fecha y hora de registro.

Programación de Jornadas y Juegos

De acuerdo al número de equipos participantes, para la programación del rol de juegos se utilizarán los siguientes esquemas que deberán respetarse en el orden establecido para cada jornada, excepto en los casos contemplados por este reglamento para el juego inaugural:

4 equipos: Round robin.

JORNADA 1		JORNADA 2		JORNADA 3	
I	1 vs. 4	III	1 vs. 3	V	1 vs. 2
II	2 vs. 3	IV	4 vs. 2	VI	3 vs. 4

- 3° vs. 4° lugar (3° lugar)
 1° vs. 2° lugar (Campeonato)

5 equipos: Round robin.

JORNADA 1		JORNADA 2		JORNADA 3		JORNADA 4		JORNADA 5	
	1		2		3		4		5
I	2 vs. 5	III	3 vs. 1	V	4 vs. 2	VII	5 vs. 3	IX	1 vs. 4
II	3 vs. 4	IV	4 vs. 5	VI	5 vs. 1	VIII	1 vs. 2	X	2 vs. 3

- 3° vs. 4° lugar (3° lugar)
 1° vs. 2° lugar (Campeonato)

6 equipos: Round robin.

JORNADA 1		JORNADA 2		JORNADA 3		JORNADA 4		JORNADA 5	
I	1 vs. 6	IV	1 vs. 5	VII	1 vs. 4	X	1 vs. 3	XIII	1 vs. 2
II	2 vs. 5	V	6 vs. 4	VIII	5 vs. 3	XI	4 vs. 2	XIV	3 vs. 6
III	3 vs. 4	VI	2 vs. 3	IX	6 vs. 2	XII	5 vs. 6	XV	4 vs. 5

- 5° vs. 6° lugar (5° lugar)
 3° vs. 4° lugar (3° lugar)
 1° vs. 2° lugar (Campeonato)

7 equipos: Se forman Grupo A y Grupo B, uno de 3 y otro de 4.

Grupo A = 1, 2, 3

JORNADA 1		JORNADA 2		JORNADA 3	
	1		2		3
I	2 vs. 3	II	3 vs. 1	III	1 vs. 2

Grupo B= 4, 5, 6, 7

JORNADA 1		JORNADA 2		JORNADA 3	
I	4 vs. 7	III	4 vs. 6	V	4 vs. 5
II	5 vs. 6	IV	7 vs. 5	VI	6 vs. 7

Semifinales:

1º del A vs. 2º del B

1º del B vs. 2º del A

Finales:

3º del A vs. 3º del B

Quinto y sexto lugar

Perdedores de semifinales

Tercer lugar

Ganadores de semifinales

Campeonato

8 equipos: Se forman 2 grupos de cuatro.

Grupo A = 1, 2, 3, 4

JORNADA 1		JORNADA 2		JORNADA 3	
I	1 vs. 4	III	1 vs. 3	V	1 vs. 2
II	2 vs. 3	IV	4 vs. 2	VI	3 vs. 4

Grupo B = 5, 6, 7, 8

JORNADA 1		JORNADA 2		JORNADA 3	
I	5 vs. 8	III	5 vs. 7	V	5 vs. 6
II	6 vs. 7	IV	8 vs. 6	VI	7 vs. 8

Semifinales:

1º del A vs. 2º del B

1º del B vs. 2º del A

Finales:

4º del A vs. 4º del B

Séptimo y octavo lugar

3º del A vs. 3º del B

Quinto y sexto lugar

Perdedores de semifinales

Tercer lugar

Ganadores de semifinales

Campeonato

9 equipos: Se forman 2 grupos uno de cuatro y otro de cinco.

Grupo A = 1, 2, 3, 4, 5

JORNADA 1		JORNADA 2		JORNADA 3		JORNADA 4		JORNADA 5	
	1		2		3		4		5
I	2 vs. 5	III	3 vs. 1	V	4 vs. 2	VII	5 vs. 3	IX	1 vs. 4
II	3 vs. 4	IV	4 vs. 5	VI	5 vs. 1	VIII	1 vs. 2	X	2 vs. 3

Grupo B= 6, 7, 8, 9

JORNADA 1		JORNADA 2		JORNADA 3	
I	6 vs. 9	III	6 vs. 8	V	6 vs. 7
II	7 vs. 8	IV	9 vs. 7	VI	8 vs. 9

Semifinales:

1º del A vs. 2º del B
 1º del B vs. 2º del A

Finales:

4º del A vs. 4º del B Séptimo y octavo lugar
 3º del A vs. 3º del B Quinto y sexto lugar
 Perdedores de semifinales Tercer lugar
 Ganadores de semifinales Campeonato

10 equipos: Se forman 2 grupos de cinco.

Grupo A = 1, 2, 3, 4, 5

JORNADA 1		JORNADA 2		JORNADA 3		JORNADA 4		JORNADA 5	
	1		2		3		4		5
I	2 vs. 5	III	3 vs. 1	V	4 vs. 2	VII	5 vs. 3	IX	1 vs. 4
II	3 vs. 4	IV	4 vs. 5	VI	5 vs. 1	VIII	1 vs. 2	X	2 vs. 3

Grupo A = 6, 7, 8, 9, 10

JORNADA 1		JORNADA 2		JORNADA 3		JORNADA 4		JORNADA 5	
	6		7		8		9		10
I	7 vs. 10	III	8 vs. 6	V	9 vs. 7	VII	10 vs. 8	IX	6 vs. 9
II	8 vs. 9	IV	9 vs. 10	VI	10 vs. 6	VIII	6 vs. 7	X	7 vs. 8

Semifinales:

1º del A vs. 2º del B
 1º del B vs. 2º del A

Finales:

5º del A vs. 5º del B Noveno y décimo lugar
 4º del A vs. 4º del B Séptimo y octavo lugar
 3º del A vs. 3º del B Quinto y sexto lugar
 Perdedores de semifinales Tercer lugar
 Ganadores de semifinales Campeonato

11 equipos: Se forman 2 grupos, uno de 5 y otro de 6.

Grupo A = 1, 2, 3, 4, 5

JORNADA 1		JORNADA 2		JORNADA 3		JORNADA 4		JORNADA 5	
	1		2		3		4		5
I	2 vs. 5	III	3 vs. 1	V	4 vs. 2	VII	5 vs. 3	IX	1 vs. 4
II	3 vs. 4	IV	4 vs. 5	VI	5 vs. 1	VIII	1 vs. 2	X	2 vs. 3

Grupo B = 6, 7, 8, 9, 10, 11

JORNADA 1		JORNADA 2		JORNADA 3		JORNADA 4		JORNADA 5	
I	6 vs. 11	IV	6 vs. 10	VII	6 vs. 9	X	6 vs. 8	XIII	6 vs. 7
II	7 vs. 10	V	11 vs. 9	VIII	10 vs. 8	XI	9 vs. 7	XIV	8 vs. 11
III	8 vs. 9	VI	7 vs. 8	IX	11 vs. 7	XII	10 vs. 11	XV	9 vs. 10

Semifinales:

1º del A vs. 2º del B
 1º del B vs. 2º del A

Finales:

5° del A vs. 5° del B	Noveno y décimo lugar
4° del A vs. 4° del B	Séptimo y octavo lugar
3° del A vs. 3° del B	Quinto y sexto lugar
Perdedores de semifinales	Tercer lugar
Ganadores de semifinales	Campeonato

12 equipos: Se forman 2 grupos con 6 equipos cada uno.

Grupo A = 1, 2, 3, 4, 5, 6

JORNADA 1		JORNADA 2		JORNADA 3		JORNADA 4		JORNADA 5	
I	1 vs. 6	IV	1 vs. 5	VII	1 vs. 4	X	1 vs. 3	XIII	1 vs. 2
II	2 vs. 5	V	6 vs. 4	VIII	5 vs. 3	XI	4 vs. 2	XIV	3 vs. 6
III	3 vs. 4	VI	2 vs. 3	IX	6 vs. 2	XII	5 vs. 6	XV	4 vs. 5

Grupo B = 7, 8, 9, 10, 11, 12

JORNADA 1		JORNADA 2		JORNADA 3		JORNADA 4		JORNADA 5	
I	7 vs. 12	IV	7 vs. 11	VII	7 vs. 10	X	7 vs. 9	XIII	7 vs. 8
II	8 vs. 11	V	12 vs. 10	VIII	11 vs. 9	XI	10 vs. 8	XIV	9 vs. 12
III	9 vs. 10	VI	8 vs. 9	IX	12 vs. 8	XII	11 vs. 12	XV	10 vs. 11

Semifinales:

1° del A vs. 2° del B
 1° del B vs. 2° del A

Finales:

6° del A vs. 6° del B	Décimo primero y décimo segundo lugar
5° del A vs. 5° del B	Noveno y décimo lugar
4° del A vs. 4° del B	Séptimo y octavo lugar
3° del A vs. 3° del B	Quinto y sexto lugar
Perdedores de semifinales	Tercer lugar
Ganadores de semifinales	Campeonato

13 equipos: Se forman 3 grupos, uno de 5 y dos de 4.

Grupo A = 1, 2, 3, 4, 5

JORNADA 1		JORNADA 2		JORNADA 3		JORNADA 4		JORNADA 5	
	1		2		3		4		5
I	2 vs. 5	III	3 vs. 1	V	4 vs. 2	VII	5 vs. 3	IX	1 vs. 4
II	3 vs. 4	IV	4 vs. 5	VI	5 vs. 1	VIII	1 vs. 2	X	2 vs. 3

Grupo B = 6, 7, 8, 9

JORNADA 1		JORNADA 2		JORNADA 3	
I	6 vs. 9	III	6 vs. 8	V	6 vs. 7
II	7 vs. 8	IV	9 vs. 7	VI	8 vs. 9

Grupo C = 10, 11, 12, 13

JORNADA 1		JORNADA 2		JORNADA 3	
I	10 vs. 13	III	10 vs. 12	V	10 vs. 11
II	11 vs. 12	IV	13 vs. 11	VI	12 vs. 13

Semifinales: clasifican los 3 primeros lugares de cada grupo y el mejor segundo lugar de acuerdo al sistema de clasificación por cociente*:

Semifinal I Mejor 1° vs. Mejor 2°
 Semifinal II Segundo mejor 1° vs. Tercer 1°

Las finales de clasificación de 5° a 13° lugar se jugarán de acuerdo a la clasificación obtenida con el sistema de clasificación por cociente*, de la siguiente manera:

Juego por décimo primer lugar Segundo mejor 4° vs. Tercer 4°
 Juego por noveno lugar Tercer 3° vs. Mejor 4°
 Juego por séptimo lugar Mejor 3° vs. Segundo mejor 3°
 Juego por quinto lugar Segundo mejor 2° vs. Tercer 2°

Nota: El décimo tercer lugar será automáticamente el quinto lugar del grupo A.

Finales

Perdedores de semifinales Tercer lugar
 Ganadores de semifinales Campeonato

14 equipos: Se forman 3 grupos, dos de 5 y uno de 4.

Grupo A = 1, 2, 3, 4, 5

JORNADA 1		JORNADA 2		JORNADA 3		JORNADA 4		JORNADA 5	
	1		2		3		4		5
I	2 vs. 5	III	3 vs. 1	V	4 vs. 2	VII	5 vs. 3	IX	1 vs. 4
II	3 vs. 4	IV	4 vs. 5	VI	5 vs. 1	VIII	1 vs. 2	X	2 vs. 3

Grupo B = 6, 7, 8, 9, 10

JORNADA 1		JORNADA 2		JORNADA 3		JORNADA 4		JORNADA 5	
	6		7		8		9		10
I	7 vs. 10	III	8 vs. 6	V	9 vs. 7	VII	10 vs. 8	IX	6 vs. 9
II	8 vs. 9	IV	9 vs. 10	VI	10 vs. 6	VIII	6 vs. 7	X	7 vs. 8

Grupo C = 11, 12, 13, 14

JORNADA 1		JORNADA 2		JORNADA 3	
I	11 vs. 14	III	11 vs. 13	V	11 vs. 12
II	12 vs. 13	IV	14 vs. 12	VI	13 vs. 14

Semifinales: clasifican los 3 primeros lugares de cada grupo y el mejor segundo lugar de acuerdo al sistema de clasificación por cociente*:

Semifinal I Mejor 1° vs. Mejor 2°
 Semifinal II Segundo mejor 1° vs. Tercer 1°

Las finales de clasificación de 5° a 13° lugar se jugarán de acuerdo a la clasificación obtenida con el sistema de clasificación por cociente*, de la siguiente manera:

Juego por décimo tercer lugar 5° A vs. 5° B
 Juego por décimo primer lugar Segundo mejor 4° vs. Tercer 4°
 Juego por noveno lugar Tercer 3° vs. Mejor 4°
 Juego por séptimo lugar Mejor 3° vs. Segundo mejor 3°
 Juego por quinto lugar Segundo mejor 2° vs. Tercer 2°

Finales

Perdedores de semifinales Tercer lugar
 Ganadores de semifinales Campeonato

15 equipos: Se forman 3 grupos de 5.

Grupo A = 1, 2, 3, 4, 5

JORNADA 1		JORNADA 2		JORNADA 3		JORNADA 4		JORNADA 5	
	1		2		3		4		5
I	2 vs. 5	III	3 vs. 1	V	4 vs. 2	VII	5 vs. 3	IX	1 vs. 4
II	3 vs. 4	IV	4 vs. 5	VI	5 vs. 1	VIII	1 vs. 2	X	2 vs. 3

Grupo B = 6, 7, 8, 9, 10

JORNADA 1		JORNADA 2		JORNADA 3		JORNADA 4		JORNADA 5	
	6		7		8		9		10
I	7 vs. 10	III	8 vs. 6	V	9 vs. 7	VII	10 vs. 8	IX	6 vs. 9
II	8 vs. 9	IV	9 vs. 10	VI	10 vs. 6	VIII	6 vs. 7	X	7 vs. 8

Grupo C = 11, 12, 13, 14, 15

JORNADA 1		JORNADA 2		JORNADA 3		JORNADA 4		JORNADA 5	
	11		12		13		14		15
I	12 vs. 15	III	13 vs. 11	V	14 vs. 12	VII	15 vs. 13	IX	11 vs. 14
II	13 vs. 14	IV	14 vs. 15	VI	15 vs. 11	VIII	11 vs. 12	X	12 vs. 13

Semifinales: clasifican los 3 primeros lugares de cada grupo y el mejor segundo lugar de acuerdo al sistema de clasificación por cociente*:

Semifinal I Mejor 1° vs. Mejor 2°
 Semifinal II Segundo mejor 1° vs. Tercer 1°

Las finales de clasificación de 5° a 13° lugar se jugarán de acuerdo a la clasificación general con el sistema de clasificación por cociente*, de la siguiente manera:

Juego por décimo tercer lugar	Mejor 5° vs. Segundo Mejor 5°
Juego por décimo primer lugar	Segundo mejor 4° vs. Tercer 4°
Juego por noveno lugar	Tercer 3° vs. Mejor 4°
Juego por séptimo lugar	Mejor 3° vs. Segundo Mejor 3°
Juego por quinto lugar	Segundo mejor 2° vs. Tercer 2°

Nota: El décimo quinto lugar será automáticamente el clasificado como tercer 5° lugar.

Finales

Perdedores de semifinales	Tercer lugar
Ganadores de semifinales	Campeonato

*** SISTEMA DE CLASIFICACIÓN POR COCIENTE:** Para los casos en que se forman tres grupos, cuando participan de 13 a 15 equipos y con objeto de clasificarlos para su participación en la siguiente etapa, se aplicará este sistema siguiendo los criterios que a continuación se describen:

- Cada equipo se clasificará de acuerdo al lugar obtenido en su grupo con sus iguales de los otros dos grupos, de manera que se defina al mejor, al segundo mejor y al tercero mejor de cada lugar obtenido. Es decir, se clasificará por separado a los tres primeros lugares, a los tres segundos; a los tres terceros, a los tres cuartos, y, en su caso, a los tres quintos lugares de grupo.
- Para dicha clasificación, se dividirá el número de puntos obtenidos entre el número de juegos jugados.
- El cociente obtenido de dicha operación permitirá ordenar a los equipos para programar los juegos de la siguiente etapa de acuerdo al sistema de competencia correspondiente, quedando como mejor clasificado quien obtenga la puntuación más alta, como segundo clasificado el siguiente en la puntuación y como tercer clasificado el que obtenga la puntuación más baja.
- Este sistema es independiente de los criterios de desempate entre dos o más equipos en cada grupo.
- El resultado obtenido será inapelable.

16 equipos: Se forman 4 grupos de 4 equipos.

Grupo A = 1, 2, 3, 4

JORNADA 1		JORNADA 2		JORNADA 3	
I	1 vs. 4	III	1 vs. 3	V	1 vs. 2
II	2 vs. 3	IV	4 vs. 2	VI	3 vs. 4

Grupo B = 5, 6, 7, 8

JORNADA 1		JORNADA 2		JORNADA 3	
I	5 vs. 8	III	5 vs. 7	V	5 vs. 6
II	6 vs. 7	IV	8 vs. 6	VI	7 vs. 8

Grupo C = 9, 10, 11, 12

JORNADA 1		JORNADA 2		JORNADA 3	
I	9 vs. 12	III	9 vs. 11	V	9 vs. 10
II	10 vs. 11	IV	12 vs. 10	VI	11 vs. 12

Grupo D = 13, 14, 15, 16

JORNADA 1		JORNADA 2		JORNADA 3	
I	13 vs. 16	III	13 vs. 15	V	13 vs. 14
II	14 vs. 15	IV	16 vs. 14	VI	15 vs. 16

Clasifican a semifinales el primer lugar de cada grupo:

- 1° A vs. 1° D
- 1° B vs. 1° C

Se realizarán semifinales de clasificación de acuerdo a al lugar obtenido en los grupos:

- | | | |
|--------------------------|---------------|---------------|
| Para jugar por 13° lugar | 4° A vs. 4° D | 4° B vs. 4° C |
| Para jugar por 9° lugar | 3° A vs. 3° D | 3° B vs. 3° C |
| Para jugar por 5° lugar | 2° A vs. 2° D | 2° B vs. 2° C |

Finales de clasificación:

- | | |
|-------------------------------|---|
| Juego por décimo quinto lugar | Perdedores semifinal de clasificación de 4° lugares |
| Juego por décimo tercer lugar | Ganadores semifinal de clasificación de 4° lugares |
| Juego por décimo primer lugar | Perdedores semifinal de clasificación de 3° lugares |
| Juego por noveno lugar | Ganadores semifinal de clasificación de 3° lugares |
| Juego por séptimo lugar | Perdedores semifinal de clasificación de 2° lugares |
| Juego por quinto lugar | Ganadores semifinal de clasificación de 2° lugares |

Finales:

- | | |
|------------------------|--------------------------|
| Juego por Tercer lugar | Perdedores semifinales |
| Juego de Campeonato | Ganadores de semifinales |

NOTAS

- En caso de dobles jornadas, estas deberán ser programadas en los primeros dos días de competencia.
- En caso de que participen más de 16 equipos, el comité organizador y la mesa directiva de deportes en ASOMEX resolverán lo conveniente.

XIII. REGLAS DE BÁSQUETBOL

Los torneos de Básquetbol serán de acuerdo a las reglas de la FIBA con las siguientes modificaciones:

1. Juego de tiempo corrido con los últimos 3 minutos cronometrados de los 2º y 4º periodos para el 1º y 3º periodos se cronometrará el último minuto, en ronda eliminatoria. En las semifinales y en la final se cronometrará todo el partido incluyendo tiempos extra.
2. Cada tiempo extra será de 5 minutos. Los primeros 3 minutos serán corridos y los últimos dos serán cronometrados, esto en ronda eliminatoria.
3. La fórmula para desempatar si 2 o más equipos del mismo grupo terminan empatados después del round-robin será:
 - a) Si dos equipos empatan, el equipo ganador en el round - robin avanzará a las semifinales.
 - b) Si 3 o más equipos empatan el siguiente método será usado para determinar qué equipo (s) pasará a las semifinales:

- Diferencia en puntos (puntos anotados menos puntos permitidos) solamente contra los equipos involucrados en el empate (tres o más equipos).
- Si aún así hay empate, avanzará(n) el(los) equipo(s) que tenga(n) la mayor cantidad de puntos (anotados) contra los equipos involucrados en el empate.
- Si persiste el empate avanzarán el (los) equipo (s) que tenga(n) la mejor puntuación en el total de los juegos.
- Si persiste el empate se realizará un volado.

4. Reglas de Mini Básquetbol

- A. Las medidas de la cancha son 28 x 15m.
- B. Del tablero a la línea de tiro libre la distancia será de 4m.
- C. Del piso al aro para infantil hay una distancia de 3.05 m. y para infantil menor es de 2.60 m.
- D. Peso del balón: 450-500 gr.
- E. El tamaño del balón será No 5 (26.5).
- F. Cada equipo consta de un mínimo de 8 y un máximo de 12 jugadores aptos para jugar, un entrenador y un asistente y si así lo decide podrá estar presente el Director Atlético, pero no deberá dirigir el partido.
- G. Se jugará por 2 medios de 20 min. y éstos se dividen en 2 períodos de 10 min.
- H. Cuando los equipos empaten deberán de efectuarse tiempos extras de 5 minutos hasta lograr el desempate.
- I. Un jugador será expulsado al cometer 5 fouls personales.
- J. El tiempo debe de ser corrido, sólo se detiene en los siguientes casos:
 - a) Tiempo fuera
 - b) Jugador con 5 fouls o descalificado
 - c) Lesión de un jugador
 - d) Cuando el juez lo ordene
 - e) En el segundo y cuarto periodos en bola muerta en los *últimos 3 minutos en rondas eliminatorias y 5 minutos en la fase de semifinal y final.*
- K. Se aplicará la regla de alternancia.
- L. Cada equipo tiene derecho a un tiempo fuera por cuarto en los tres primeros cuartos. Cada equipo tiene derecho a dos tiempos fuera en el último cuarto.
- M. Todos deben jugar dos periodos y descansar dos periodos.
- N. Cuando un jugador se lesione y tenga que abandonar el terreno de juego, el entrenador determinará si éste puede regresar al partido.
- O. Las reposiciones se efectuarán en el lugar más cercano a donde se cometió la infracción.
- P. La regla de 10 segundos No aplica.
- Q. La regla de "foul y cuenta sí se aplica.
- R. La regla de regresando sí se aplica.
- S. El foul intencional cambia de nombre por foul antideportivo.
- T. Si hay fouls acumulados.
- U. La defensa será libre.
- V. La intervención del entrenador en el desarrollo de los juegos debe ser lo más discreta posible.
- W. Todos los jugadores deben de jugar con las playeras dentro del short.
- X. Si al finalizar el partido la diferencia en el marcador rebasa los 30 puntos, al equipo ganador se le registrarán los puntos del equipo perdedor, más 30.

5. Reglas de Pasarela

Se aplica el mismo reglamento de mayores, con algunas excepciones:

- A. Cada Equipo consta de 8 jugadores mínimo y 12 máximo, de un entrenador y un asistente.
- B. Se juega por 2 medios de 20 minutos y estos se dividen en 2 períodos de 10 minutos.
- C. Si es necesario se jugará el tiempo extra para definir un ganador.
- D. Un jugador será expulsado al cometer 5 fouls personales.

- E. Cada equipo tiene derecho a un tiempo fuera por cuarto en los tres primeros cuartos. Cada equipo tiene derecho a dos tiempos fuera en el último cuarto.
 - F. Todos los jugadores deben de participar en 2 cuartos y descansar 2 cuartos.
 - G. Cuando un jugador es expulsado, el 6º jugador deberá tomar su lugar, de no contar con un 6º, el entrenador decidirá el ingreso de un jugador elegible (con menos de 2 cuartos jugados), si no existiera, se realizará un sorteo entre los jugadores elegibles (que no hayan acumulado 5 fouls o hayan sido descalificados).
 - H. El tamaño de balón será No. 6 para femenino y varonil.
- 6. En Juvenil "B" y "C" se jugará de acuerdo al reglamento de la Federación de Básquetbol, teniendo un mínimo de 7 y máximo de 12 jugadores, aptos para jugar.
 - 7. El tamaño del balón para la categoría juvenil B y C será No. 7 y en la femenino el No. 6.
 - 8. Todos los jugadores deberán vestir el mismo uniforme. Si se usan playeras bajo la camiseta, éstas deberán ser todas iguales en cuanto a color y forma. (No necesariamente el color del uniforme).
 - 9. Todas las reglas referentes a los torneos de ASOMEX serán entregadas a los árbitros antes del comienzo de los torneos. Los árbitros deberán asistir a las juntas de los entrenadores que se celebran antes de cada torneo.
 - 10. En TODAS las categorías se aplicará la regla de la alternancia.
 - 11. **El entrenador está obligado a jugar defensa zona (dentro del perímetro de tres puntos) si su equipo logra acumular 20 puntos de diferencia sobre el contrario durante un partido.**
 - 12. **El marcador electrónico deberá colocarse 0 – 0 cuando la diferencia sea de 30 puntos o mayor, sin embargo al volver a colocarse de 20 puntos o menor, deberá volver a exhibirse.**

XIV. REGLAS DE VOLEIBOL

Todos los torneos de Voleibol (oficiales o de Intramuros) serán sancionados de acuerdo al reglamento de la Federación Internacional de Voleibol, con la excepción de que cada colegio participante se adapte a las características de instalaciones del colegio organizador (siempre y cuando tengan las dimensiones mínimas y características básicas para desarrollar el deporte) y la altura de la red se conserve de acuerdo a cada categoría y rama, según lo acordado por el reglamento de ASOMEX.

El siguiente método se usará para determinar qué equipo (s) pasará (n) a las semifinales en caso de empate entre 2 o más equipos.

- 1. Si 2 equipos empatan, el equipo ganador del juego entre sí avanzará a las semifinales.
- 2. Si 3 equipos más empatan, el siguiente método será usado para el desempate.
 - a) Sets ganados vs. sets perdidos.
 - b) Diferencia en puntos (puntos anotados menos puntos permitidos) solamente contra los equipos involucrados en el empate (tres o más equipos).
 - c) Si persiste el empate se realizará un volado.
- 3.- Todos los jugadores deberán presentarse con rodilleras, debidamente uniformados (Número al frente y en la espalda de su uniforme).

Altura de la red:

	Rama Varonil	Rama Femenil
Infantil e intramuros	2.10 m	2.10 m
Juvenil "A"	2.43 m	2.24 m
Juvenil "B"	2.43 m	2.24 m
Juvenil "C"	2.43 m	2.24 m

Todas las reglas de los torneos de ASOMEX se deberán entregar a los árbitros antes del comienzo del torneo. Los árbitros deberán asistir a las juntas de los entrenadores que se lleven a cabo antes de cada torneo.

ASOMEX TORNEO INTRAMUROS VOLEIBOL

El objetivo de este torneo es integrar al colegio y alumnos a formar parte de los equipos representativos de su institución, fomentando la participación a esta disciplina.

- Los colegios que asistan a este evento tendrán que realizar los torneos internos entre grupos en sus instituciones, por grupos para obtener la elegibilidad de asistencia.
- Las Categorías serán definidas por la edad que el alumno tenga según el reglamento (en el caso varonil se podrá incluir a dos niñas en el equipo en caso de no completarse con niños).
- No podrán jugar los 2 elementos al mismo tiempo.
- Los alumnos de este formato no podrán asistir más de una vez a dicho torneo, ya que el objetivo es que se integre a la selección de este deporte, para asistir al torneo oficial ASOMEX.
- Las fechas de los eventos serán programadas simultáneamente con las categorías infantil y juvenil "A".
- El colegio anfitrión deberá informar en su convocatoria las categorías que organiza, (se recomienda mandar la convocatoria ocho semanas antes de la realización del evento).
- Dicho torneo o torneos intramuros, se apegarán a las reglas de voleibol, que rigen en ASOMEX.

XV. REGLAS DE FÚTBOL SOCCER

En cada torneo de Fútbol se seguirán las reglas de la FIFA, con las modificaciones que a continuación se enlistan. Se recomienda que todos los equipos lleven al torneo 2 juegos de uniformes (claro y oscuro) o en su defecto casacas numeradas de color contrario al uniforme. Los equipos deberán presentarse al juego con todos los jugadores vistiendo camiseta, short, y calcetas del mismo color y estilo. El portero deberá vestir la parte superior del uniforme con colores contrastantes al de sus compañeros y contrarios jugando en el campo.

Los tiempos límite para cada categoría serán:

VARONIL Y FEMENIL

Juvenil C	-	2 tiempos de 35 minutos cada uno
Juvenil B	-	2 tiempos de 35 minutos cada uno
Juvenil A	-	2 tiempos de 30 minutos cada uno
Infantil	-	2 tiempos de 25 minutos cada uno
Infantil menor	-	2 tiempos de 25 minutos cada uno

Todas las categorías tendrán 10 minutos de descanso al medio tiempo.

A la mitad de cada medio tiempo de juego se permitirá a los equipos una hidratación de 2 minutos.

NOTA: Si un equipo juega dos (2) partidos en un día (preliminares o primera fase), los dos juegos serán de 2 tiempos de 5 minutos menos en cada tiempo, el tiempo mínimo de recuperación deberá ser de 2 horas. Todos los juegos de semifinales, 3er lugar y campeonato, serán jugados de acuerdo a los tiempos arriba mencionados, sin importar cuántos partidos juegue el equipo por día. No se aplicará la reducción de tiempo en los juegos de equipos que tengan un juego preliminar o primera fase y un juego de semifinal el mismo día.

1. El equipo puede sustituir a los jugadores tan seguido como desee durante el juego (esto también incluye a los porteros). El árbitro debe ser notificado antes de cada sustitución.
2. **TODOS LOS JUGADORES, SIN EXCEPCIÓN, DEBERÁN USAR ESPINILLERAS. NO SE PERMITIRÁ JUGAR CON TACHONES DE METAL.**
3. El siguiente sistema de puntuación será utilizado para los juegos preliminares:

Juego ganado	3 puntos
Juego empatado y ganado en penales	2 puntos
Juego empatado y perdido en penales	1 punto
Juego perdido	0 puntos

NOTA: En cada encuentro de la primera ronda que termine empatado, se realizará una tanda de 5 penales por equipo y si el empate continúa será a muerte súbita; deberán participar en la ejecución todos los jugadores del equipo, excepto los que hayan sido expulsados. Una vez que haya iniciado la tanda de penales no podrá haber cambio de portero, excepto por lesión. El equipo ganador de esta ronda recibirá un punto adicional como se especifica arriba. Los goles anotados en la tanda de penales no serán contabilizados en las estadísticas del equipo.

4. Todos los jugadores de la categoría infantil deberán traer un par de zapatos tenis en caso de que el partido se realice en salón.
5. El área técnica se ampliará desde el límite de la zona de árbitros hasta la altura del área grande y solo podrá ser utilizada por un entrenador. Esta modificación tiene como fin, el sentido formativo y educativo del deporte y no pretende dar una ventaja desleal al entrenador y/o equipo.
6. Los árbitros y entrenadores deberán organizar a los equipos para saludarse al inicio y al final de cada juego. Para el saludo inicial se propone que los equipos desfilen desde la zona de árbitros hacia el centro del campo en dos filas (una por equipo); al llegar a este punto, los equipos se separan avanzando cada uno hacia una portería hasta quedar todos (jugadores, árbitros y entrenadores) en línea de frente al público saludando al mismo; posteriormente, los dos equipos avanzarán encontrándose en el centro de la cancha dándose todos la mano.
7. Todas las reglas de los torneos de ASOMEX se deberán entregar a los árbitros antes del comienzo del torneo. Los árbitros deberán asistir a las juntas de los entrenadores que se lleven a cabo antes de cada torneo.
8. Cada institución que organiza un evento ASOMEX asignará un responsable de cancha, que desde la zona de árbitros auxilie y supervise en la aplicación del reglamento ASOMEX.

El siguiente método para desempatar se utilizará en caso de que dos equipos del mismo grupo terminen empatados en puntos después del round-robin:

- Si dos equipos empatan, el equipo que avanzará será el que gane en el juego entre sí o en la ronda de penales.
- Si tres o más equipos empatan durante el round-robin, se aplicarán las reglas de desempate de la siguiente manera:
 - a) Diferencia de goles (goles anotados menos goles en contra). El equipo con la mayor diferencia de goles avanzará a las semifinales.
 - b) Si sigue el empate avanzarán los equipos con más goles anotados.
 - c) De persistir aún el empate avanzarán los equipos con menos goles en contra.
 - d) Si después de todos estos criterios de desempate, todavía siguen empatados, se realizará un volado con los equipos involucrados.

Si 2 (dos) equipos empatan en las semifinales o finales (esto incluye el juego por el 3º lugar), se utilizará el siguiente método para determinar cuál equipo será el ganador.

1. Solamente se jugarán tiempos extras de 10 minutos para las categorías juveniles y de 5 minutos para las categorías infantiles en los partidos que disputen el primer y tercer lugar. Este criterio no es aplicable en las semifinales, en donde se deberán tirar 5 penales y muerte súbita.
2. El tamaño del balón para las categorías infantil varonil y femenil será No. 4; para las categorías juvenil A, B y C varonil y femenil será No. 5.
 - 2.1 De la misma manera, el Comité organizador debe disponer de cinco balones por juego, o para cada campo. Es responsabilidad del Comité organizador contar en cada campo con por lo menos tres personas en el apoyo de recolectar los balones.
 - 2.2 El Comité organizador deberá señalar en la junta previa los lugares que se pueden utilizar para zona de calentamiento.
 - 2.3 Las redes de las porterías deberán estar en perfectas condiciones, al igual que su colocación y extensión.
 - 2.4 Durante los juegos de fútbol podrán estar en la banca dos entrenadores (titular y auxiliar), al igual que el Director Atlético, pero éste sin poder dirigir.

2.5 En la junta previa, el Comité Organizador señalará el rol de juegos y la designación de las bancas de los equipos. (banca No. 1 y banca No. 2). La banca No. 1 fungirá como local y la No. 2 como visitante, con excepción del equipo anfitrión que siempre se ubicará en la banca No. 1.

Adecuaciones por mal clima:

En todas las categorías

En caso de mal tiempo se suspende el encuentro hasta que el tiempo lo permita.

El colegio organizador deberá prever que existan las condiciones para que el torneo se lleve a cabo de principio a fin. Así mismo, el comité organizador garantizará que existan instalaciones alternas para llevar a cabo el evento en casos de fuerza mayor.

El comité organizador podrá suspender o cancelar definitivamente el evento cuando no existan condiciones para llevarlo a cabo.

HOJA MÉDICA A S O M E X



Mi hijo(a) _____, puede realizar la actividad deportiva para la que ha sido inscrito sin ningún impedimento, ya que se encuentra físicamente apto(a) para llevarla a cabo. Por lo tanto no es responsabilidad de ASOMEX, del Colegio anfitrión, ni de la Escuela a la que mi hijo pertenece, si algún incidente relacionado con su salud llegase a presentarse durante el torneo _____ a efectuarse en la ciudad de _____ los días _____.

Escuela ASOMEX _____

Grado: _____ Edad: _____ Sexo: _____ Peso: _____ Estatura _____

Seguro de Gastos Médicos

Compañía: _____ Número de Póliza: _____

Teléfono de contacto con la compañía aseguradora: _____

ANTECEDENTES

1.- Mencione las enfermedades que ha tenido (corazón, pulmones, hígado, sangre, etc.)

- | | | |
|---|----------------------------|---|
| 2. ¿Padece alguna enfermedad actualmente? | No__ Si__ | ¿Cuál (es)? _____ |
| 3. ¿Es alérgico a alguna cosa ó medicamento? | No__ Si__ | ¿A qué? _____ |
| 4. ¿Ha tenido alguna operación? | No__ Si__ | ¿De qué? _____ |
| 5. ¿Se ha fracturado alguna vez? | No__ Si__ | ¿Qué parte del cuerpo? _____ |
| 6. ¿Ha tenido traumatismo craneo-encefálico? | No__ Si__ | |
| 7. ¿Ha tenido lesiones músculo-tendinosas? | No__ Si__ | ¿En qué parte del cuerpo? _____ |
| 8. ¿Toma algún tipo de medicamento? | No__ Si__ | ¿Cuál? _____ |
| 9. ¿Cuáles son sus hábitos alimenticios? | Desayuno
Comida
Cena | Si _____ No _____
Si _____ No _____
Si _____ No _____ |
| 10. ¿Es diabético? | | Si _____ No _____ |
| 11. ¿Es hipertenso? | | Si _____ No _____ |
| 12. ¿Es epiléptico? | | Si _____ No _____ |
| 13. Si tiene alguna otra observación médica no contemplada en este formato por favor anótela: | | _____ |

Nombre del Alumno _____

Dirección _____

Colonia _____

Ciudad _____

Teléfono Casa _____

Teléfono Oficina _____

Teléfono Papá _____

Teléfono Mamá _____

Hago constar que las respuestas aquí asentadas son verídicas, en caso contrario no constituyen responsabilidad para las Escuelas del sistema ASOMEX.

Firma del Padre o Tutor

Firma del Alumno

**MUESTRA DE CONVOCATORIA
PARA SER UTILIZADA EN LOS TORNEOS ASOMEX**

(NOMBRE DE LA ESCUELA ANFITRIONA) invita a los Colegios de ASOMEX de la República Mexicana a participar en el Torneo ASOMEX de _____ que se llevará a cabo bajo las siguientes:

B A S E S

LUGAR: _____

Tel.: _____

Fax: _____

Mail: _____

FECHA: El Torneo se llevará a cabo los días _____. Todos los equipos deberán llegar el _____ antes de las 14:00 hrs.

INSCRIPCIÓN:

De acuerdo a la fecha límite, cada Colegio tiene hasta el _____ (un mes antes) para confirmar su participación en el Torneo. Las listas con los participantes deberán enviarse por FAX a más tardar el _____ (15 días antes de la llegada de los equipos).

COSTO: La cuota de inscripción será de \$ _____ por equipo.

CATEGORÍA: _____ nacidos en _____

RAMA: _____

REQUISITOS DE ACUERDO AL REGLAMENTO ASOMEX:

- a) Podrán participar un máximo de ____ y un mínimo de ____ jugadores en cada equipo.
- b) Cada participante deberá tener credencial de ASOMEX firmada por su Director General, el Director Atlético así como sello del colegio y enmicada.

REGLAS: El Torneo se desarrollará de acuerdo a las normas de _____ como lo especifica el reglamento ASOMEX.

Todos los partidos se jugarán de acuerdo a las reglas y bases de ASOMEX. Todos los árbitros serán registrados ya sea en la Federación Nacional o Estatal y serán asignados por el colegio anfitrión.

PREMIACIÓN:

Cada participante y entrenador recibirá un certificado de participación, también se entregarán trofeos a los ganadores de 1º, 2º y 3er lugar, así como el trofeo al equipo con mejor Espíritu Deportivo.

JUNTA DE ENTRENADORES:

La junta de entrenadores se llevará a cabo el _____ a las _____ en el Salón _____. Cada entrenador deberá llevar a la junta una copia del reglamento de ASOMEX. El entrenador entregará la forma de registro según reglamento.

HOSPEDAJE: (de acuerdo a la categoría)

Infantil, Juvenil "A" y Juvenil "B"

El hospedaje podrá ser proporcionado por los padres del (NOMBRE DEL COLEGIO ANFITRIÓN) o si lo prefieren podrán hospedarse en Hotel, por lo tanto solicitamos enviar con la hoja de registro la confirmación de hospedaje o bien el nombre del hotel donde se hospedarán.

Juvenil C

El Hospedaje será en Hotel por lo que a continuación enviamos las siguientes cotizaciones.

HOTEL: (Incluir más de dos hoteles)

TRANSITORIOS:

Los puntos no previstos por la presente, serán resueltos por el Comité Organizador en la junta previa.

Hoja de Registro



Antes de inscribir a su equipo, es necesario que entrenadores y jugadores conozcan claramente los siguientes puntos del reglamento ASOMEX

1. Las metas y objetivos de ASOMEX
2. Elegibilidad Académica
3. Responsabilidades de los Entrenadores
4. Conducta de los Estudiantes
5. Hospedaje durante ASOMEX
6. Responsabilidades de las familias anfitrionas

Solamente las personas inscritas con nombre y firma podrán ser tomadas en cuenta para participar en esta competencia.

Escuela: _____

Torneo ASOMEX: _____

Lugar y Fecha: _____

Jugadores (as)

NOMBRE	FIRMA
1. _____	_____
2. _____	_____
3. _____	_____
4. _____	_____
5. _____	_____
6. _____	_____
7. _____	_____
8. _____	_____
9. _____	_____
10. _____	_____
11. _____	_____
12. _____	_____
13. _____	_____
14. _____	_____
15. _____	_____
16. _____	_____

Entrenador

Director Atlético

***Es indispensable presentar esta hoja debidamente llenada en la junta previa.**

*** Las cancelaciones serán sancionadas con \$ _____ (lo que constituye otro tanto del monto de inscripción).**

FORMA DE VIAJE FORMA DE VIAJE

Hoja de Información de Transporte



Favor de llenar los datos de su viaje a continuación:

Escuela: _____

Entrenador Responsable: _____

Asistente: _____

Avión:

Línea aérea: _____

Número de vuelo: _____

Fecha de llegada: _____

Hora de llegada: _____

Fecha de regreso: _____

Hora de salida: _____

Autobús:

Línea: _____ Renta: _____

Fecha de llegada: _____

Hora de llegada: _____

Fecha de regreso: _____

Hora de salida: _____

Hotel en que se hospedarán los entrenadores:

Teléfono del Hotel: _____

**REPORTE ESCUELA ANFITRIONA
REPORTE DE EVENTO DE LA ESCUELA ANFITRIONA**



Reporte de Colegio Organizador

Fecha del reporte: _____

Colegio Anfitrión: _____

Deporte: _____ Categoría: _____

Director Atlético responsable del evento: _____

Nombre del Visor y Colegio al que pertenece: _____

Fecha del evento: _____ Número de participantes: _____

Colegios que participaron en orden de resultados finales.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

Premio al mejor Espíritu Deportivo.

Circunstancias más relevantes del evento, puede mencionar algunos de los comentarios recibidos, felicitaciones y sugerencias.

Con la intención de mejorar un archivo estadístico e informativo de los torneos realizados en el año escolar, les agradeceremos que al finalizar el evento envíen por fax o vía correo electrónico, el reciente formato debidamente llenado a la Escuela John F. Kennedy de Querétaro, con atención al Prof. Arturo Bustamante Borbolla, Presidente Deportivo de ASOMEX.

e-mail: abustamante@jfk.edu.mx

Teléfono: (442) 218-00-75

REPORTE DEL VISOR

Nombre del visor:

Torneo ASOMEX:

Lugar:



1. Aspectos técnicos – Descripción de la realización de la junta previa, pruebas y competencias.
2. Infraestructura e implementación – Descripción de instalaciones, equipo deportivo e instrumentos de medición, sonido, comunicación y orientación con acceso al público.
3. Servicio médico – Descripción de la presencia de personal médico en cada una de las áreas de competencia, así como aspectos de prevención, atención y canalización de personas con necesidad de atención médica.
4. Aspectos cívicos – Descripción de protocolo en las ceremonias de inauguración, clausura y premiación. Descripción de actividades alternas al torneo y comentarios de la participación de las delegaciones y público en general.
5. Aspectos Generales: público, eventos especiales, etc.



A S O M E X

ESPÍRITU DEPORTIVO

Todas las instituciones educativas pertenecientes a ASOMEX compartimos el privilegio de promover actividades deportivas en las que los alumnos, padres de familia, maestros, entrenadores y autoridades, colaboramos en un mismo equipo. ASOMEX invita a los padres en general a disfrutar la emoción del desarrollo de los torneos y al mismo tiempo a festejar el crecimiento de los niños y jóvenes participantes. ASOMEX representa el más alto nivel de desarrollo educativo en su género en el país, lo cual es motivo de enorme satisfacción para todas las familias e instituciones que la integran. En ASOMEX estamos comprometidos alumnos, padres de familia, entrenadores y autoridades a mantener un comportamiento en el cual podamos ver en cada participante a un miembro de nuestra comunidad y juntos distinguirnos positivamente como líderes respetuosos, responsables y positivos.



CALENDARIO EVENTOS ASOMEX 2009-2010 AUTORIZADO

Fecha Date	Evento Event	Categoría Category	Anfitrión Host	Convocatoria Invitation	Confirmación Confirmation	Lista List	Equipos / teams	
							Llegadas	salidas
20-23/08/09	Athletic Directors		CA Durango				20/08/09	23/08/09
20-23/ 11/09	Track and Field	Infantil a Juv C	ATS	08/10/09	22/10/09	05/11/09	20/11/09	23/11/09
31/10-04/11/09	Tenis and Golf	All	ASPV	17/09/09	01/10/09	15/10/09	31/10/09	04/11/09
05-08/11/09	Volleyball	Juv. B.C.	JFK Queretaro	24/09/09	08/10/09	22/10/09	05/11/09	08/11/09
23-27/01/10	Basketball	Inf. Var y Fem	ASFG	26/11/09	10/12/09	11/01/10	23/01/10	27/01/10
03-07/ 02/10	Basketball	Juv A.	AIM	10/12/09	12/01/10	21/01/10	3/02/10	07/02/10
06-10/02/10	Soccer	Juv C.	ATS	10/11/09	12/01/10	21/01/10	06/02/10	10/02/10
13-17/02/10	Volleyball	Inf. y Juv A.	CA Torreón	17/12/09	14/01/10	28/01/10	13/02/10	17/02/10
20-24/ 02- /10	Basketball	Juv B.	ASFM	7/01/10	21/01/10	04/02/10	20/02/10	24/02/10
06-10/03/10	Basketball	Juv C.	ASF Mex.	21/01/10	04/02/10	18/02/10	06/03/10	10/03/10
04-08/03/10	Soccer	Inf. Boys	EA de Pachuca	21/01/10	04/02/10	18/02/10	04/03/10	08/03/10
20-24/03/10	Soccer	Juv B - Boys	ASFM	04/02/10	18/02/10	04/03/10	20/03/10	24/03/10
20-24/03/10	Soccer	Juv. B - Girls	C. Ingles	04/02/10	18/02/10	04/03/10	20/03/10	24/03/10
24-28/04/10	Soccer	Inf. Girls	CA Saltillo	18/02/10	4/03/10	18/03/10	24/04/10	28/04/10
24-28/04/10	Soccer	Juv. A Girls	I. San Roberto	18/02/10	4/03/10	18/03/10	24/04/10	28/04/10
13-17/05/10	Soccer	Juv. A - Boys	C. Ingles	11/03/10	15/04/10	29/04/10	13/05/10	17/05/10
14-16/11/09	Natacion	Todas	CA Torreón	01/10/09	15/10/09	29/10/09	14/11/09	16/11/09
22-26/ 04/10	Basquetbo l	Juv. C Menor Var y Fem	CA Torreón	11/03/10	25/03/10	15/04/10	22/04/10	26/04/10
30/04-04/05/10	Soccer	Juv. C Menor	ATS	04/03/10	11/03/10	22/04/10	30/04/10	04/05/10



Premio al Espíritu Deportivo
ASOMEX

Escuela Sede _____ Fecha: _____

Deporte: _____ Categoría: _____

Rama: _____

1er. criterio: El voto de mi institución es para: _____

La institución que propongo destacó en un rango del 1 al 5 en los siguientes aspectos:

2º. Criterio:

Deportivismo y conducta en general del equipo	
Comportamiento del entrenador dentro y fuera de juego	
Cumplimiento de procedimientos: Credenciales, formas médicas, puntualidad, etc.	
Total de votos	

Comentarios:

NOTA: Este documento se deberá entregar al VISOR antes de comenzar el juego final para ser considerado elegible para el trofeo de Espíritu Deportivo

Voto hecho por:

Institución Educativa: _____

Coordinador o Coach: _____

CHECKLIST ASOMEX

Colegio: Fecha del Evento:	Categoría: Torneo:	Confirmación: Deporte:	Convocatoria Recibida: Colegio Anfitrión:	
CONCEPTO	CONFIRMADO	PENDIENTE		
NÚMERO DE JUGADORES				
CONFIRMACIÓN DE JUGADORES				
FORMA DE VIAJE				
CONFIRMACIÓN DE PARTICIPACIÓN				
HOSPEDAJE				
LISTA DE JUGADORES				
HOSPEDAJE PROFESORES				
SOLICITUD DE VIÁTICOS				
FECHA Y HORA DE SALIDA				
FECHA Y HORA DE LLEGADA				
MAESTROS RESPONSABLES				
TOTAL DE PERSONAS QUE VIAJAN				
ROL DE JUEGOS				
INTINERARIO DEL TORNEO				
LISTA DE HOUSING				
TELÉFONOS DE FAMILIAS ANFITRIONAS				
RFC DEL COLEGIO Y FICHA DE PAGO				
CREDENCIALES ENMICADAS				
FORMA DE REGISTRO 1				
FORMA DE REGISTRO 2				
FICHA MÉDICA				
REGLAMENTO ASOMEX				
FONDO PARA IMPREVISTOS (GASTOS MÉDICOS, ETC.)				
MATERIAL DE APOYO TÉCNICO (RADIOS, HIELERAS, TELÉFONOS, ETC.)				

OBSERVACIONES: _____



Solicitud de cambio de Hospedaje

Evento ASOMEX: _____

Nombre de la Escuela: _____

Nombre del Director Atlético: _____

Teléfono del Director Atlético: _____

Nombre del Entrenador Solicitante: _____

Teléfono del Entrenador: _____

Nombre del Alumno: _____

Motivos por los que solicita el cambio:

Fecha: _____

Nombre y Firma del Entrenador