



VERACRUZ
GOBIERNO
DEL ESTADO



SEV
Secretaría
de Educación

SEMSys
Subdirección de Educación
Media Superior y Superior



DGB
Dirección General
de Bachillerato

LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE VERACRUZ, LA SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR, A TRAVÉS DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE BACHILLERATO.

C O N V O C A N

A los estudiantes deportistas con matrícula vigente en las instituciones públicas y privadas de este subsistema en el Estado de Veracruz, a participar en el **TORNEO ESTATAL DE BÉISBOL DGB**, selectivo para los XX Juegos Deportivos Nacionales de la Educación Media Superior **2022 JUDENEMS**.

O B J E T I V O

Desarrollar en los estudiantes hábitos saludables para toda su vida, mediante la práctica organizada del deporte, fortaleciendo la identidad del alumno con su plantel al representarlo en todas las etapas de competencia, el deporte estudiantil es un componente en la educación integral de los jóvenes alumnos que coadyuven en su formación biopsicosocial.

B A S E S

PRIMERA: DEL REGLAMENTO.

Todos los participantes deberán apegarse al Reglamento General de los Juegos Deportivos Nacionales de la Educación Media Superior, al reglamento de la Federación Mexicana de Béisbol con adaptaciones a las necesidades del deporte de la Educación Media Superior.

SEGUNDA: DE LA ELEGIBILIDAD.

Los Directores de cada plantel deben solicitar, revisar y validar la documentación para la inscripción en la presente convocatoria.

Para la participación en la Final Nacional los COEDEMS estatales son los responsables del registro y acreditación que certifique la correcta inscripción de los Deportistas, Entrenadores y Auxiliares.

TERCERA: DEL PROTOCOLO SANITARIO.

En todas las etapas se deberá cumplir con las disposiciones sanitarias.

CUARTA: DE LAS ETAPAS DE COMPETENCIA.

ESTATAL	27 y 28 de abril.
INTERSUBSISTEMAS	1 al 20 de mayo.
FINAL NACIONAL	26 de junio al 1 de julio.

QUINTA: DE LA CATEGORÍA.

2004 o posteriores.

SEXTA: DE LAS RAMAS.

Varonil.

SÉPTIMA: DE LOS PARTICIPANTES.

Un equipo por plantel, con un máximo de 18 y un mínimo de 12 jugadores, donde el manager y asistente deben pertenecer a la institución educativa.

Sólo se permitirá 2 sustituciones por equipo durante la acreditación de cada etapa.

OCTAVA: DE LOS REQUISITOS DE INSCRIPCIÓN.

1. CÉDULA DE INSCRIPCIÓN. (Formato Anexo)
2. CURP del sitio oficial <https://www.gob.mx/curp/>
3. CARTA RESPONSIVA DEL PADRE Y/O TUTOR. (Formato anexo)

4. CERTIFICADO MÉDICO VIGENTE. Indicando que el alumno está apto para realizar actividades deportivas.
5. SEGURO MÉDICO VIGENTE. Constancia de vigencia de derechos expedida por la institución o dependencia, en caso de tener seguro de gastos médicos por parte del plantel educativo, presentar original y copia.
6. AVISO DE PRIVACIDAD FIRMADO POR PADRE Y MADRE. (Formato anexo)

NOVENA: DE LA INSCRIPCIÓN.

Para la Etapa Estatal deben enviar los requisitos en un solo archivo adjunto en formato PDF al email dgbbeisbol@gmail.com, la fecha límite es el lunes 11 de marzo de 2022.

DÉCIMA: DEL CUERPO DE UMPIRES.

Será designado por la DGB y en la Junta Técnica de acuerdo al sistema de competencia se acordará el monto de *umpire* por equipo.

DÉCIMA PRIMERA: DE LA CREDENCIAL.

La credencial vigente se debe presentar antes de iniciar el partido a los *Umpires* correspondientes, ya que será el documento que avale al alumno deportista para participar.

DÉCIMA SEGUNDA: DE LOS UNIFORMES.

Los alumnos deberán presentarse con el uniforme de Béisbol con las siglas del plantel que representan.

DÉCIMA TERCERA: DE LA JUNTA TÉCNICA.

Para la Etapa Estatal será a las 10:00 horas, el jueves 31 de marzo de 2022 a través de la plataforma zoom.

DÉCIMA CUARTA: DEL SISTEMA DE COMPETENCIA

Se definirá en la Junta Técnica conforme al número de equipos participantes.

DÉCIMA QUINTA: DEL MATERIAL DEPORTIVO.

Los equipos participantes deberán portar los implementos deportivos que utilizarán durante la competencia con las especificaciones y composición reglamentarias para cada uno de ellos.

DÉCIMA SEXTA: DE LOS CRITERIOS DE DESEMPATE.

En la ronda de clasificación:

Al equipo que gane el (los) juego (s) entre los equipos involucrados, se le debe otorgar la posición más alta.

Al menor número de carreras permitidas entre los equipos empatados.

Al menor número de carreras limpias permitidas en los juegos entre los equipos empatados.

El mayor número de corredores dejados en Base entre los juegos de los equipos empatados.

En los casos de TRIPLE EMPATE:

PRIMER CASO:

- a) Cuando los tres equipos están empatados en juegos ganados y perdidos y uno de ellos gana a los otros dos, en su rol normal SE APLICA EL DOMINIO.
- b) Cuando los tres equipos están empatados en juegos ganados y perdidos pero dos equipos le ganaron al tercer equipo, este tercer equipo quedará en la última posición de los tres y los otros dos equipos deciden por dominio o sea el que haya ganado el juego entre los dos ocupará la posición más alta

SEGUNDO CASO: En el clásico triple empate, los tres equipos están empatados en juegos ganados y perdidos, los equipos se ganaron entre sí. Pasa a ocupar la más alta posición el equipo con menos carreras admitidas (solo los juegos entre ellos) y si hubiera otro lugar se decide por DOMINIO ENTRE LOS EQUIPOS RESTANTES.

TERCER CASO: En otro clásico triple empate: Dos equipos tienen igual número de carreras admitidas, el tercer equipo tiene más carreras admitidas en los juegos entre ellos, este equipo sale de la lucha por un lugar. De los otros dos ocupa la posición más alta el que haya ganado el juego entre ellos DOMINIO.

CASO ÚNICO: Triple empate con igual número de carreras admitidas, cabe recordar que solo se toman en cuenta las carreras en los juegos entre los equipos involucrados y conforme al reglamento. Se otorga la posición más alta al equipo con menor número de CARRERAS LIMPIAS ADMITIDAS y si hubiera otro lugar se determinará por DOMINIO entre los dos equipos restantes.

DÉCIMA SÉPTIMA: DE LAS PROTESTAS.

Se podrá realizar dentro de los 30 minutos posteriores al finalizar el partido, utilizando hoja membretada del plantel, dirigida a la Directora General de Bachillerato y deberá ser entregada al responsable del torneo. (cada protesta es por jugador, máximo serán 2 jugadores)

Las protestas por elegibilidad de jugadores se atenderán hasta la segunda ronda de la fase eliminatoria. Si esta procede, el jugador y el equipo infractor serán sancionados inmediatamente de conformidad con el Código de Sanciones de los Juegos CONADEMS.

DÉCIMA OCTAVA: DE LA COMISIÓN DE HONOR Y JUSTICIA.

Estará constituida por la Directora General de Bachillerato, el responsable de la disciplina y un representante del colegio de árbitros.

La comisión será presidida por la Directora General de Bachillerato, quien podrá facultar a un representante quien en caso de controversia reunirá a un representante de cada equipo involucrado, el representante del colegio de árbitros y el responsable de la disciplina para su análisis.

DÉCIMA NOVENA: DE LAS SANCIONES.

Todo jugador o manager que sea expulsado, tendrá como sanción al menos el juego siguiente, el cual debe ser reportado en la hoja de anotación correspondiente de los árbitros.

En el caso de que se compruebe suplantación de identidad en algún alumno, se sancionará de conformidad con el Código de Sanciones a los responsables mediante la suspensión de 3 años en la participación de los JUDENEMS.

Equipo que no se presente a jugar será descalificado del torneo.

VIGÉSIMA: DE LA PREMIACIÓN.

El equipo ganador de la Etapa Estatal representará a la DGB en la Etapa Intersubistemas.

Y el ganador del Intersubistemas representará al Estado de Veracruz en los Juegos Deportivos Nacionales de la Educación Media Superior 2022.

En caso de que el primer lugar no pueda asistir a la siguiente Etapa, acudirá el equipo que haya obtenido el segundo lugar.

TRANSITORIO.

Lo no previsto en la presente Convocatoria será resuelto por la Dirección General de Bachillerato, ubicada en el Pasaje Revolución Altos 2, Zona Centro, teléfonos: 818-42-44, 818-43-77 extensión 104 y 126.

MTRA. CLAUDIA GUADALUPE ZAMORA TREVIÑO

DIRECTORA GENERAL DE BACHILLERATO