



Encuentro Nacional Cívico y Deportivo DGETAyCM Veracruz 2026 ANEXO TÉCNICO SOFTBOL

1. CATEGORÍAS Y RAMAS

Categoría	Rama
Nacidas en 2008 a 2012	Femenil

2. PARTICIPANTES:

Deportistas	Manager	Asistente	Total
18	1	1	20

2.1. Deportistas:

- 2.1.1. Podrán participar estudiantes de los planteles dependientes de la DGETAyCM, integrantes de los equipos deportivos y de las disciplinas cívicas convocadas y que cumplan con las normas de la convocatoria nacional.
- 2.1.2. El equipo deberá estar integrado por un máximo de 18 y un mínimo de 12 jugadoras, todas matriculadas en el mismo plantel (no se permitirán refuerzos entre distintos planteles en ninguna de las etapas), un manager y un asistente.

2.2. Personal encargado de los equipos (Staff de apoyo, manager, asistente, médico):

- 2.2.1. Será el personal que sea acreditado por la dirección del plantel participante.

3. SISTEMA DE CLASIFICACIÓN:

3.1. Fase Estatal.

- 3.2.1. De acuerdo con la convocatoria que emita la oficina de Enlace Estatal.

3.4. Fase Nacional

- 3.4.1. Participarán los equipos que hayan obtenido el **primer** lugar en la etapa estatal.
- 3.4.2. Una deportista sólo podrá participar en un equipo de conjunto durante la etapa nacional.

4. INSCRIPCIONES:

- 4.1. Se harán conforme a lo indicado en la convocatoria nacional.





4.2. Los archivos electrónicos con la documentación escaneada en PDF de cada uno de los participantes y la cédula de inscripción correspondiente a la etapa nacional se harán mediante formulario cuya liga es la siguiente:

["Encuentro Cívico y Deportivo 2026"](#)

5. SISTEMA DE COMPETENCIA:

- 5.1. En la Fase Nacional, se definirá en la Reunión Técnica Nacional, de acuerdo con el número de equipos participantes, así como la clasificación a las siguientes rondas (cuartos de final, semifinal y final).
- 5.2. La sede elegirá el grupo de participación, el resto de los equipos serán sorteados.
- 5.3. Los juegos serán de 7 entradas.
- 5.4. Se aplicará la regla del knockout de 15 o más carreras en la tercera entrada, 10 o más carreras en la cuarta y 7 o más carreras en la quinta entrada.
- 5.5. Casco Reglamentario.
- 5.6. Arreos de receptora Reglamentarios.
- 5.7. Todo Pitcher que entre de cambio deberá lanzarles a 3 bateadores, sólo podrá ser retirado antes por lesión.

6. CRITERIOS DE DESEMPATE:

- 6.1. Los empates en la ronda de clasificación se deberán determinar como sigue:
 - I. Al equipo que gane el (los) juego (s) entre los equipos involucrados, se le debe otorgar la posición más alta.
 - II. En caso de empate en juego de clasificación y que ya no haya visibilidad en el campo, se tomará el criterio de carreras limpias.

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.
- II. Al menor número de carreras permitidas entre los equipos empatados.

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 (sólo 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**.

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

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.

7. UNIFORMES:

7.1. Las estudiantes deportistas deberán presentarse con el uniforme de fútbol (gorra o visera, camisola, playera y pantalón o short) con nombre del estado y siglas del plantel que representan en la parte posterior.

8. JUECES Y ÁRBITROS (UMPIRES)

8.1. Serán designados por el Comité Organizador Local correspondiente.

9. JUNTA PREVIA:

9.1. Se realizará en la fecha y hora que indique el Comité Organizador Local. Estará presidida por los responsables técnicos nacional y local de la disciplina y un representante de los umpires.

10. PREMIACIÓN

10.1. Se otorgará trofeo para los planteles que obtengan el primero, segundo y tercer lugares.
10.2 Medalla para cada una de las integrantes de los equipos que ocupen el primero, segundo y tercer lugares, incluyendo al manager y auxiliar.

11. JURADO DE APELACIÓN

11.1. Estará integrado por el responsable Técnico Nacional de fútbol como presidente, el responsable técnico local de fútbol como secretario y tres representantes de los equipos participantes, vocal 1 de la sede, vocales 2 y 3 de los equipos inscritos, los que serán ratificados en la junta previa. En caso de que alguno de ellos fuera eliminado antes de concluir la competencia, los responsables técnicos nacional y local designarán al suplente, entre los representantes que aún se mantengan en el torneo.

12. PROTESTAS:

12.1. Se podrán presentar por escrito dentro de los 30 minutos posteriores al anuncio del resultado oficial del partido, dirigida al Jurado de Apelación y ser entregada a los responsables técnicos de la disciplina, en formato libre; deberá ser acompañada con el importe acordado en la junta previa, cantidad que será devuelta si la protesta procede, además el equipo infractor será sujeto a la sanción inmediata de conformidad con el Código de Sanciones del evento.





12.2. Las protestas por elegibilidad se aceptarán hasta el término de la fase de grupos, con documentos probatorios, sin importar que el equipo interesado participe en otro grupo.

13. MATERIAL DEPORTIVO

13.1. El Comité Organizador local proporcionará lo necesario en los campos de juego, de acuerdo con los requerimientos que hagan los responsables técnicos nacional y local.

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

13.3. Cada equipo presentará 8 pelotas nuevas al inicio del partido, para ser utilizadas durante los juegos.

14. SANCIONES:

14.1. Cualquier acto de indisciplina dentro y/o fuera del terreno de competencia, realizado o provocado por alguna participante, será turnado a la Comisión de Honor y Justicia para su análisis y en caso de así considerarlo, ésta podrá emitir sanciones en base al Reglamento de competencia.

14.2. Toda jugadora o entrenador (a) que sea expulsada tendrá como sanción al menos el juego siguiente, **siempre y cuando exista en la hoja de anotación el reporte correspondiente de los umpires.**

15. TRANSITORIOS:

15.1. En caso de suspensión de un encuentro por causas de fuerza mayor que impida reprogramarlo en horas posteriores o en otro día, el comité organizador local y los responsables técnicos nacional y local de la disciplina, determinarán lo procedente.

15.2. Todo jugador o entrenador que sea expulsado tendrá la sanción del juego siguiente y no podrá acercarse al equipo a dirigir ni dar indicaciones, deberá mantenerse alejado del Dougout de su equipo, como lo indica el Código de Sanciones del CONADEMS.

15.3. Los puntos no previstos en el presente anexo técnico serán resueltos por el Comité Organizador de conformidad con la normatividad establecida para cada caso.

Ciudad de México, abril de 2026.

