

C●●TRADECUN



JUEGOS DEPORTIVOS
C●●TRADECUN
— CHÍA 2023 —



REGLAMENTO DEPORTIVO



JUEGOS DEPORTIVOS
C●TRADECUN
— CHÍA 2023 —

COOPERATIVA DE LOS TRABAJADORES DE LA EDUCACIÓN
DE CUNDINAMARCA Y EL DISTRITO CAPITAL COOTRADECUN.

REGLAMENTO DEPORTIVO

2023



MASCOTA

XXVII JUEGOS DEPORTIVOS, RECREATIVOS Y DE INTEGRACIÓN DE COOTRADECUN.

CAPÍTULO I DENOMINACIÓN Y OBJETIVOS

• • • • •
• • • • •
• • • • •
• • • • •
• • • • •
• • • • •

ARTÍCULO 1. El Consejo de Administración en reunión ordinaria del 22 de julio del 2023 aprobó realizar los Juegos Departamentales Deportivos, Recreativos y de Integración Cooperativa de Cundinamarca, Bogotá, Tolima, Meta y Pensionados.

ARTÍCULO 2. Los juegos, cumplirán los siguientes objetivos:

1. Lograr la integración y la participación de los asociados, propiciando su desarrollo integral, fomentando los principios y valores cooperativos a través de la práctica deportiva y de la recreación.
2. Brindar a todos los asociados, la oportunidad de demostrar sus habilidades y destrezas en lo deportivo.
3. Seleccionar los deportistas para representar a COOTRADECUN en eventos interinstitucionales.
4. Posicionar la imagen de COOTRADECUN y exaltar a los deportistas destacados como ejemplo para la comunidad.
5. Promover la práctica de los deportes como medio de recreación del asociado y su grupo familiar.
6. Estimular a los deportistas que se destaquen en el evento, patrocinando su participación en eventos locales, departamentales, nacionales e internacionales.
7. Motivar a los deportistas para su vinculación al Club Deportivo CootraSport.

CAPÍTULO II DE LA ORGANIZACIÓN Y ADMINISTRACIÓN

• • • • •
• • • • •
• • • • •
• • • • •
• • • • •

ARTÍCULO 3. La planeación, organización, ejecución y control de los juegos departamentales, es responsabilidad del Consejo de Administración y del Comité de Deportes.

ARTÍCULO 4. DEL CONSEJO DE ADMINISTRACIÓN.

Tiene las siguientes funciones:

1. Definir las políticas generales del evento.
2. Designar el comité organizador.
3. Designar tres representantes del Consejo de Administración para la visita de los campos deportivos, en compañía del comité de Deportes para dar concepto técnico de las posibles sedes.
4. Designar el o los municipios sede teniendo en cuenta las recomendaciones dadas por el comité de Deportes y los representantes del Consejo de Administración, de acuerdo a las condiciones técnicas y reglamentarias de las posibles sedes.
5. Aprobar el valor de inscripción por deportista.
6. Aprobar y garantizar el presupuesto para la financiación del evento.
7. Evaluar la realización de los juegos.
8. Cumplir y hacer cumplir el reglamento.
9. Resolver los casos de su competencia de acuerdo con el Estatuto y el presente reglamento.

ARTÍCULO 5. DEL COMITÉ ORGANIZADOR.

Será nombrado por el Consejo de Administración y estará conformado por nueve (9) integrantes así:

1. El presidente del Consejo, quien lo presidirá.
2. El Gerente General de COOTRADECUN.
3. El Tesorero de COOTRADECUN.
4. El Coordinador del comité de Deportes, quien será el Director General de los juegos.
5. Dos (2) integrantes del comité de Deportes uno de ellos será el Director Deportivo de los juegos.
6. El secretario del comité de Deportes.
7. Un (1) delegado asociado a COOTRADECUN del municipio sede.
8. Un (1) representante de la Junta de Vigilancia.

ARTÍCULO 6. DEL COMITÉ ORGANIZADOR.

Tienen las siguientes funciones:

1. Garantizar la ejecución de los juegos.
2. Cumplir con las políticas emanadas del Consejo de Administración.
3. Determinar los valores a pagar a coordinadores, auxiliares, personal de juzgamiento, alimentación y uniformes.

4. Designar las comisiones, cargos y autoridades de juzgamiento.
5. Suministrar las especificaciones para la confección de uniformes y listado de proveedores.
6. Evaluar la realización de los juegos.
7. Resolver las apelaciones.

Parágrafo. Podrá deliberar y tomar decisiones con la presencia de cinco (5) de sus integrantes.

ARTÍCULO 7. DEL COMITÉ DE DEPORTES.

Tienen las siguientes funciones:

1. Planear, realizar y desarrollar los Juegos Departamentales.
2. Presentar al Consejo de Administración las modificaciones al reglamento deportivo, para su aprobación.
3. Organizar y hacer seguimiento al proceso de inscripciones.
4. Proponer al comité organizador los candidatos para los cargos de coordinadores y autoridades de juzgamiento que se requieran para el evento.
5. Realizar el Congreso Técnico y las reuniones pertinentes.
6. Elaborar la programación general del evento.
7. Designar sus representantes al comité organizador.
8. Evaluar el cumplimiento de funciones del personal deportivo y autoridades de juzgamiento.
9. Elaborar el inventario de los implementos deportivos requeridos y los existentes.
10. Las demás que resulten del ejercicio mismo de su competencia.
11. Verificar los escenarios deportivos de los municipios aspirantes a ser sede y hacer el informe de las visitas para presentar al Consejo de Administración con sus debidas recomendaciones.
12. Hacer las recomendaciones a la sede seleccionada de los aspectos técnicos y adecuaciones en los diferentes escenarios por mejorar.
13. Hacer cumplir el reglamento deportivo.
14. Consolidar listado de inasistencia y previa revisión de excusas, informar al presidente del comité organizador para efectos de las sanciones respectivas.
15. Coordinar y diseñar con el comité organizador, autoridades municipales de la sede, el plan de contingencia del evento.

ARTÍCULO 8. DEL DIRECTOR GENERAL.

Será el coordinador del comité de Deportes, con valores de liderazgo, capacidad y conocimientos administrativos en eventos deportivos y actitud de trabajo en equipo.

Tiene las siguientes funciones:

1. Dirigir los Juegos Departamentales.
2. Cumplir y hacer cumplir el reglamento y la programación de los juegos.
3. Resolver con el director deportivo las dificultades que se presenten durante el desarrollo del evento.
4. Recepcionar y tramitar las quejas, reclamaciones, demandas, listado de insistencias y sancionados.
5. Presidir las reuniones ordinarias y extraordinarias, del tribunal disciplinario coordinadores deportivos, delegados deportivos.
6. Coordinar con el comité organizador el desarrollo del evento.
7. Expedir el paz y salvo al personal deportivo y delegados deportivos municipales o zonales.
8. Presentar al Consejo de Administración, comité organizador y al comité de deportes el informe final de los juegos.
9. Disponer el funcionamiento de la oficina de acuerdo con las disposiciones que le formule el comité de deportes, conformando y controlando el funcionamiento de la secretaría general del evento.
10. Citar y presidir las reuniones de las diferentes comisiones para determinar sus funciones específicas, los avances, logros y dificultades en cada una de ellas.
11. Controlar el manejo adecuado de la correspondencia recibida y remitida, recepciona y tramita las quejas, reclamaciones y demandas y su efectiva y oportuna divulgación a las personas y organismos que correspondan dentro de la organización, con el apoyo del secretario general.
12. Mantener contacto y comunicación continua con el Consejo de Administración y el comité de deportes, informándoles a todos y cada uno de los aspectos administrativos y técnicos del evento.
13. Coordinar con la comisión de comunicaciones el diseño del esquema de protocolo de las diferentes ceremonias.

ARTÍCULO 9. DEL DIRECTOR DEPORTIVO.

Será uno de los dos integrantes del comité de Deportes que conforman el comité organizador, con conocimientos deportivos.

Tiene las siguientes funciones.

1. Dirigir la parte deportiva del evento en coordinación con el director general.
2. Cumplir y hacer cumplir el reglamento deportivo.
3. Elaborar la programación deportiva y hacerla cumplir.
4. Solicitar diariamente los informes a los árbitros y a los coordinadores deportivos y atender sus requerimientos.
5. Velar porque los escenarios deportivos cumplan con las condiciones técnicas y reglamentarias.
6. Revisar y aprobar los cuadros de resultados y tablas de clasificación elaborados por los coordinadores deportivos.
7. Citar y presidir las reuniones con los coordinadores deportivos, delegados y árbitros.
8. Presentar al director general la evaluación de los coordinadores y autoridades de juzgamiento.
9. Citar a reunión de delegados deportivos a los congresos técnicos para revisión de reglamentaciones generales y por deporte, se realizarán los sorteos y se elegirá al delegado para el tribunal disciplinario.
10. Desarrollar cursos o talleres antes del certamen para directivos, personal de organización, voluntarios, grupos arbitrales, para darles a conocer las particularidades de los juegos deportivos.
11. Recibirá los informes de los coordinadores deportivos y con base en ellos presentará las memorias una vez finalizado el evento, al comité de deportes y al consejo de administración.
12. Diseñar y llevar a cabo junto con el Comité de Deportes, los diferentes programas de capacitación que sean necesarios para la preparación y desarrollo del evento.
13. Coordinar el servicio de juzgamiento y arbitraje, de acuerdo con las necesidades reportadas por el Comité de Deportes.
14. Establecer junto con el Comité de Deportes, la implementación deportiva que se requiera para los diferentes deportes.
15. Aprobar los informes presentados por los coordinadores y jueces como requisito para hacer el respectivo pago.

ARTÍCULO 10. DEL SECRETARIO GENERAL.

Será el encargado de apoyar a toda la organización, de la información y trámites que se manejan al interior del evento y estará apoyado por un secretario auxiliar.

Tiene las siguientes funciones:

1. Gestionar la correspondencia (física y electrónica), mensajería, fotocopias de cada una de las comisiones, tribunales, director general y comité organizador.
2. Brindar y gestionar la información general del evento.
3. Llevar registros de correspondencia recibida y remitida, enterando de sus temas a las personas y organismos que correspondan apoyando de esta forma al Director General y al Director Deportivo.
4. Realizar la digitación de correspondencia, actas, credenciales, boletines, memorias y cualquier otro documento que sea requerido por algún estamento de la organización del evento. Apoyar con la fotocopia o duplicación del material que sea requerido por las diferentes áreas de la organización.
5. Manejar el archivo general de la organización del evento.
6. Recepcionar las incapacidades presentadas durante el evento y apoyar con el Vº.Bº. para que sea entregada al coordinador del deporte correspondiente.
7. Recepcionar todo lo referente a inasistencias, incapacidades y faltas o sanciones, por parte de los coordinadores deportivos y los delegados deportivos, teniendo en cuenta el mes calendario con que cuenta el deportista para justificar su inasistencia, y entregará este listado al Director General de los juegos.

ARTÍCULO 11. DE LOS COORDINADORES DE MODALIDADES.

Serán los encargados de coordinar toda la organización de las diferentes modalidades en apoyo a las actividades propias de cada una de ellas. Para ello se nombrarán tres (3) integrantes del comité de deportes que asumirán la coordinación general de los deportes individuales, deportes de conjunto y deportes de equipo, teniendo en cuenta la gran cantidad de deportistas en cada disciplina deportiva.

Tienen las siguientes funciones:

1. Dirigir la parte deportiva del evento en coordinación con el Director General.
2. Cumplir y hacer cumplir el reglamento deportivo.
3. Apoyar en la elaboración de la programación deportiva y hacerla cumplir.
4. Solicitar diariamente los informes a los coordinadores deportivos y atender sus requerimientos.
5. Entregar informe diario a la dirección de los juegos.
6. Velar porque los escenarios deportivos cumplan con las condiciones técnicas y reglamentarias.

7. Revisar y sugerir sobre los cuadros de resultados y tablas de clasificación elaborados por los coordinadores deportivos.
8. Visitar diariamente cada una de las modalidades deportivas a cargo y reportar novedades al Director Deportivo y general si las hay.
9. Citar y presidir las reuniones con los coordinadores deportivos, delegados y árbitros.
10. Presentar al Director Deportivo y el Director General la evaluación de los coordinadores y autoridades de juzgamiento.
11. Desarrollar cursos o talleres antes del certamen para directivos, personal de organización, voluntarios, grupos arbitrales, para darles a conocer las particularidades de los juegos deportivos.
12. Solicitar al Director Deportivo ajustar el servicio de juzgamiento y arbitraje, de acuerdo con las necesidades reportadas durante la competencia.
13. Gestionar la implementación deportiva que se requiere para los diferentes deportes.
14. Entregar junto con el comité local los materiales a los coordinadores deportivos y recibir una vez terminados los juegos, ratificando con una firma el paz y salvo.
15. Coordinar y acompañar la entrega de la premiación por parte del coordinador deportivo en el escenario respectivo en las modalidades a cargo.

ARTÍCULO 12. DE LOS COORDINADORES DEPORTIVOS.

Serán los encargados de coordinar cada una de las disciplinas deportivas.

Tienen las siguientes funciones:

1. Revisar el listado de inscritos y coordinar todo lo relacionado con el deporte asignado.
2. Asistir a las reuniones informativas que se programen previas al evento.
3. Presentar propuestas al sistema de juego y programación de su deporte al Director Deportivo.
4. Asistir y participar en el congreso técnico.
5. Asistir a las reuniones técnicas de coordinadores en la sede de los juegos cuando sean citados por el Director General y/o Director Deportivo.
6. Presentar el informe a diario de asistencia, disciplina y novedades en medio físico y/o digital al correo a la dirección de los juegos y al coordinador de modalidades respectivo.
7. Cumplir y hacer cumplir la programación.

8. Fomentar la práctica del juego limpio y el respeto a los contendores.
9. Exigir los documentos necesarios para la plena identificación de los participantes.
10. Revisar diariamente los escenarios deportivos y reportar las novedades a tiempo.
11. Elaborar los cuadros de competición y clasificación.
12. Recibir y entregar por inventario los implementos deportivos; en caso de pérdida responderá por los mismos.
13. Elaborar un informe final de su actividad y presentarlo al Director Deportivo.
14. Exigir a los jueces los informes disciplinarios debidamente detallados.
15. Exigir a los jueces la aplicación del reglamento interno de cada deporte respectivo.
16. Exigir a los deportistas el uso del uniforme reglamentario, con el logo de COOTRADECUN.
17. Cumplir con las tareas que sean asignadas propias del desarrollo de su disciplina.
18. Dar respuesta amable y respetuosa a las inquietudes presentadas por los delegados y/o deportistas.
19. Participar en los actos protocolarios de inauguración, premiación y clausura.
20. El plazo para presentar el informe final será máximo de ocho (8) días hábiles después de terminado el evento.
21. El incumplimiento a las anteriores funciones, pueden acarrear sanciones administrativas (antes, durante y después del evento); además, la retención de los incentivos económicos.

ARTÍCULO 13. DE LOS COORDINADORES ADMINISTRATIVOS DE LA SEDE.

Será el grupo de trabajo de asociados del municipio sede que apoyará al comité organizador en el evento.

Tienen las siguientes funciones.

1. Acompañar y propiciar reuniones con propietarios de hoteles y restaurantes para buscar unificación de precios favorables a los deportistas y así consolidar una lista de hoteles y de restaurantes.
2. Organizar las comisiones de apoyo que sean necesarias para el buen funcionamiento del evento.
3. Coordinar con el comité organizador y el Director General las actividades programadas a desarrollar en el evento, como:

inauguración, actividades de integración de los participantes, premiación, entre otras.

4. Asistir a todas las reuniones que se programen.
5. Coordinar las actividades programadas con las autoridades locales.
6. Organizar la sede administrativa.
7. Elaborar informe final y presentarlo al Director General.
8. Recibir y entregar al Director Deportivo por inventario los implementos deportivos que le sean asignados para la realización del evento. En caso de pérdida deberá responder por los mismos.
9. Entregar y recibir por inventario a los coordinadores deportivos los implementos necesarios para cada deporte.
10. Planear, desarrollar y coordinar con el Director General y Deportivo los actos protocolarios de inauguración, premiación y clausura.
11. Coordinar con las autoridades competentes, policía, cruz roja, defensa civil y bomberos de la región, la seguridad permanente y preventiva exigida por la Dirección de Prevención y Atención de Emergencia (DPAE).
12. Elaborar y gestionar el plan de contingencia con el comité organizador, Director General, Director Deportivo y el municipio sede.
13. Coordinar lo pertinente a la hidratación de los deportistas.
14. Organizar y controlar las actividades culturales y de turismo programadas.
15. Coordinar con los servicios de salud locales para la prestación del servicio médico asistencial.
16. Gestionar la consecución de ambulancias para la prestación del servicio médico y de primeros auxilios.
17. Organizar y coordinar de acuerdo a la necesidad los auxiliares deportivos para cada deporte.
18. Organizar con cada coordinador de modalidad y coordinador deportivo la premiación en cada escenario.

ARTÍCULO 14. DEL TRIBUNAL DISCIPLINARIO.

Es el estamento creado para sesionar y tomar decisiones sobre las reclamaciones, demandas y reposiciones que se presenten durante los juegos. Sus funciones tendrán alcance hasta iniciar el siguiente evento y está conformado por:

1. El Director General, quién lo preside.
2. El presidente del Consejo de Administración o su delegado.
3. Un (1) representante de los delegados participantes o su suplente, elegidos en el Congreso Técnico.

Las decisiones se toman con la presencia de dos (2) integrantes.

Parágrafo. El representante de los delegados ante el tribunal disciplinario no podrá deliberar ni tomar decisiones cuando su delegación esté implicada. En caso de que los dos delegados deportivos se encuentren inhabilitados se nombrará un segundo suplente.

ARTÍCULO 15. DE LA SEDE.

El Consejo de Administración aprobará el municipio sede, quien debe cumplir con los siguientes requisitos.

1. Solicitud escrita por el alcalde municipal.
2. Poseer infraestructura hotelera y restaurantes suficientes y adecuados.
3. Garantizar una sede administrativa, con los respectivos espacios para oficinas y salones para reuniones.
4. Presentar el número necesario de escenarios, reglamentarios y técnicos para cada deporte, en buen estado, de acuerdo a las necesidades establecidas por el comité.
5. Para los escenarios que no sean de manejo de las autoridades municipales, el municipio sede debe realizar convenio directo con los propietarios, garantizando su prestación hasta la culminación del evento.
6. Gestionar y administrar la logística para el cierre de vías para los deportes que lo requieran.
7. Ofrecer las garantías necesarias para el desarrollo del evento en seguridad y personal de apoyo que se requiera.
8. Otorgar la premiación para los deportistas.
9. Facilitar y participar del protocolo requerido para el plan de contingencia.

CAPÍTULO III DE LOS PARTICIPANTES

ARTÍCULO 16. Quienes sean designados como Comité Organizador, Director General, Director Deportivo, Coordinadores por Modalidad, Administrativos, Deportivos y Jueces, no podrán participar en los juegos como: deportistas, delegados o entrenadores.

ARTÍCULO 17. Se establecen tres (3) tipos de participantes:

1. **Deportista:** Quien compite en las diferentes modalidades deportivas.

2. **Técnico o Entrenador:** Es el encargado de la dirección técnica en deportes de conjunto. Debe estar asociado a Cotradeacun y cancelar el valor de la respectiva inscripción y ser registrado en las planillas de juego para efectos de pago de alimentación.
3. **Delegados Deportivos:** Son los representantes de cada delegación ante la dirección del evento, encargados de las inscripciones, interponer reclamaciones, demandas, reposiciones y podrá participar como deportista.

ARTÍCULO 18. Los asociados participantes podrán hacerlo solamente en una (1) de las siguientes opciones:

1. Un (1) deporte de conjunto.
2. Un (1) deporte de equipo.
3. Un (1) deporte individual.
4. Un (1) deporte de conjunto y atletismo.
5. Un (1) deporte de equipo y atletismo.
6. Un (1) deporte individual y atletismo.
7. Técnico o entrenador.
8. Delegado y deportista.
9. Delegado y entrenador.
10. Delegado.

ARTÍCULO 19. El deportista que no asista o participe en el deporte inscrito, se aplicará el código de faltas y sanciones disciplinarias según sea el caso.

Parágrafo 1. Se considerará como justificación las eventualidades que se presenten por: transporte, tratamientos médicos o cirugías programadas con anticipación a los juegos. Las cuales deben ser radicadas mínimo ocho (8) días antes del evento de lo contrario se aplicará el código disciplinario y no exonera del pago.

Parágrafo 2. Se considerará como excusa cualquier situación de calamidad doméstica del deportista o familiar (Se entiende por calamidad doméstica todo suceso familiar cuya gravedad afecte el normal desarrollo de las actividades del deportista, como el fallecimiento, enfermedad o lesión grave de sus parientes hasta el cuarto grado de consanguinidad, segundo de afinidad o primero civil, del cónyuge, compañero o compañera) o las incapacidades médicas expedidas por la E.P.S. a la cual está afiliado el deportista y se debe presentar en medio físico no habiendo sanción monetaria ni de tiempo.

En caso de lesión durante los juegos el médico oficial de la organización certifica que el deportista no tiene las condiciones para continuar en competencia, lo cual no genera sanción monetaria ni de tiempo.

Parágrafo 3. Se considera como justificación para los juegos, las excusas o Inhabilitaciones médicas, los permisos no concedidos de carácter laboral y de estudio, radicadas como mínimo cinco (5) días antes del evento y serán tenidas en cuenta en la participación del asociado en el respectivo deporte.

ARTÍCULO 20. Los deportistas deben presentarse con el uniforme de competencia del respectivo deporte y delegación, con el LOGO OFICIAL DE COOTRADECUN, e identificarse con el documento de identidad y carné de asociación a la cooperativa. No se acepta por ningún motivo publicidad diferente a la de COOTRADECUN en los uniformes de competencia.

ARTÍCULO 21. DEL COORDINADOR DEPORTIVO MUNICIPAL O ZONAL.

El Consejo de Administración por acuerdo N°. 01 del 30 de enero del 2021 aprobó elegir coordinadores deportivos principal y suplentes, en los diferentes municipios de Cundinamarca, Distrito Capital, Departamento del Tolima y Meta y Pensionados, los cuales deben presentar el acta de elección al Comité de Deportes para poder ejercer su cargo.

Tiene las siguientes funciones:

1. Asistir a las reuniones que sean convocadas oficialmente por el Comité de Deportes.
2. Dar a conocer a los deportistas de su delegación la reglamentación, organización y acuerdos a que se llegue en las reuniones con el comité de deportes y en el congreso técnico.
3. Es el responsable del proceso de inscripción de su delegación, de acuerdo a lo dispuesto en el reglamento para tal fin.
4. Coordinar la confección de los uniformes, adelantar el trámite correspondiente y dar el visto bueno de acuerdo a los parámetros dados por la organización para el pago respectivo y entrega de uniformes a los deportistas.
5. Organizar su delegación, cumplir y hacer cumplir el reglamento.
6. Motivar a sus deportistas para la asistencia a los actos protocolarios del evento.
7. Informar por escrito al Director General sobre: las infracciones, anomalías o novedades, incapacidades, inasistencias parciales o totales de su delegación.
8. Presentar informe de gestión al Director General, en el formato especial establecido por el comité de deportes para tal fin una vez terminado el evento, en un plazo no mayor de quince (15) días.

- Una vez terminado el evento, el comité de deportes convocará a los delegados para la evaluación y clausura de los juegos. Se realizará la evaluación de los juegos, y se le entregará el paz y salvo para cobro de incentivo económico. De no hacerlo perderá los beneficios que le otorga la organización.

Parágrafo. Los coordinadores deportivos municipales para efectos del presente reglamento, se denominará y oficiará como delegados deportivos municipales o zonales de acuerdo con la forma de participación.

ARTÍCULO 22. DE LA PARTICIPACIÓN DE UNA DELEGACIÓN.

Puede ser por municipio o por zonas conformadas, así:

- **Zona Almeidas:** Villapinzón, Chocontá, Manta, Tibirita, Suesca, Sesquilé, Machetá y Guatavita.
- **Zona Alto Magdalena:** Agua de Dios, Guataquí, Girardot, Jerusalén, Nariño, Nilo, Ricaurte y Tocaima.
- **Zona Gualivá:** La Vega, La Peña, Nimaima, Nocaima, Quebrada Negra, San Francisco, Sasaima, Utica, Supatá, Vergara, Villeta, Guaduas, Caparrapí y Puerto Salgar.
- **Zona Guavio:** La Calera, Gachetá, Gama, Gachalá, Guasca, Junín, Ubalá.
- **Zona Magdalena Centro:** Quipile, Bituima, San Juan de Rioseco, Chaguaní, Vianí, Pulí, Guayabal de Síquima y Beltrán.
- **Zona Oriente:** Cáqueza, Chipaque, Choachí, Fómeque, Fosca, Guayabetal, Gutiérrez, Quetame, Ubaque, Une, Medina y Paratebueno.
- **Zona Rionegro:** El Peñón, La Palma, Pacho, Paima, San Cayetano, Topaipí, Villagómez y Yacopí.
- **Zona Sabana Centro:** Zipaquirá, Gachancipá, Tocancipá, Nemocón, Cogua, Cajicá, Tabio, Chía, Sopó, Tenjo y Cota.
- **Zona Sabana Occidente:** Facatativá, Bojacá, Subachoque, El Rosal, Funza, Madrid, Albán, Mosquera y Zipacón.
- **Zona Soacha:** Soacha, La Despensa, Compartir, El Charquito y San Mateo.
- **Zona Sumapaz:** Arbeláez, Fusagasugá, Cabrera, Granada, Pasca, Pandi, San Bernardo, Silvania, Tibacuy, Venecia y Sibaté.
- **Zona Tequendama:** Anapoima, Anolaima, Apulo, Cachipay, El Colegio, La Mesa, San Antonio del Tequendama, Tena y Viotá.
- **Zona Ubaté:** Cucunubá, Carmen de Carúpa, Guachetá, Lenguzaque, Fúquene, Susa, Simijaca, Sutatausa, Tausa y Ubaté.
- **Zona Bogotá:**
 - **Bogotá 1:** zona de las localidades impares.
 - **Bogotá 2:** zona de las localidades pares.

- **Bogotá 3:** docentes y funcionarios de colegios privados y universidades, los funcionarios de la Gobernación de Cundinamarca, Secretaría Distrital de Educación, I.D.R.D, COOTRADECUN, Asociación MUTUAL de Educadores que sean asociados a COOTRADECUN.
- **Zona Tolima.** Todos los asociados del departamento del Tolima.
- **Zona Meta.** Todos los asociados del departamento del Meta.
- **Pensionados.** Todos los asociados pensionados retirados.

Parágrafo. Los docentes pensionados retirados, podrán participar en una de las siguientes opciones:

- Con la delegación del lugar de residencia.
- Con el municipio o zona donde laboraban en el momento del retiro.
- Con la delegación de los pensionados retirados.

ARTÍCULO 23. El Comité de Deportes tiene la facultad de resolver las situaciones propias de la inscripción de los jugadores por la delegación a la que corresponda.

ARTÍCULO 24. Se considerará como delegación al grupo de mínimo ocho (8) deportistas asociados. Para la delegación municipal su delegado será elegido democráticamente según acuerdo del Consejo de Administración contemplado en el artículo 21 del presente reglamento y se identificará como delegado deportivo municipal.

Parágrafo 1. Si el número mínimo no se completa en el municipio se buscará conformar el grupo con asociados deportistas de la misma zona (Artículo 21) y su delegado será nombrado entre los delegados deportivos municipales de la zona. Se identificará como delegado deportivo Zonal.

Parágrafo 2. Solo se podrán inscribir en categorías inferiores, cuando se requiera para completar un solo grupo en este deporte y rama. (Y participarán en la categoría correspondiente al de menor edad del equipo), salvo casos excepcionales.

Parágrafo 3. Un municipio podrá ceder jugadores a la zona, si su municipio no completa el número mínimo de deportistas inscritos en el deporte y por lo tanto NO puede inscribir deporte o equipo. O si el municipio completó el número máximo de deportistas y aún quedan deportistas interesados en participar. Dichos ajustes deberán ser registrados en la plataforma, donde se relacionan los jugadores cedidos, para ser habilitados y tenidos en cuenta por el delegado deportivo zonal.

ARTÍCULO 25. Los deportistas solo pueden pertenecer a una delegación.

CAPÍTULO IV DE LAS INSCRIPCIONES

ARTÍCULO 26. Podrán participar únicamente los asociados hábiles, vinculados hasta el 30 de junio del año a realizar los juegos. El deportista debe cumplir con lo establecido en el estatuto y estar a paz y salvo por todo concepto. Las inscripciones se deben realizar por intermedio del delegado deportivo oficial municipal o zonal, vía internet, en fechas y horarios establecidos por el comité de deportes; las inscripciones de deportistas nuevos deberán presentar los documentos requeridos, todos deben cumplir con del artículo 26 en fecha asignada.

ARTÍCULO 27. Documentos requeridos:

1. Certificación de cuenta bancaria.
2. Constancia del curso de cooperativismo.
3. Certificado de afiliación a EPS.
4. Actualización de datos.
5. Pago de valor de inscripción (\$60.000).
6. Exoneración.

Parágrafo 1. Los deportistas oficiales de Bogotá, deben presentar el desprendible de pago para definir la zona o alcaldía; para los no oficiales certificación laboral.

Parágrafo 2. Todos los deportistas que terminaron el año anterior, con una incapacidad médica deben presentar una valoración de aptitud deportiva, que le autorice la realización de actividad deportiva de la EPS y le certifique que la lesión presentada fue superada; en caso de presentar nuevamente incapacidad y pensando en la integridad física del deportista, NO se le permitirá en los próximos juegos participar en deportes que impliquen esfuerzo físico.

Parágrafo 3. El delegado debe dejar claro la modalidad en la cual van a participar los deportistas de atletismo (velocidad, semifondo y campo).

ARTÍCULO 28. Es de carácter obligatorio portar cédula de ciudadanía y carné de asociado a COOTRADECUN durante el desarrollo de los juegos como únicos documentos válidos de identificación y participación.

ARTÍCULO 29. DEL CONGRESO TÉCNICO.

Se realizará en sitio, fecha y hora de acuerdo al cronograma establecido para la realización del evento, asisten a este:

- El Director General, (quién lo presidirá).
- El Director Deportivo.
- El Comité Organizador.
- El Comité de Deportes.
- Los Delegados Deportivos municipales y/o zonales.
- Los Coordinadores deportivos y administrativos.

Se desarrollará el siguiente Orden del día:

1. Verificación de la asistencia.
2. Informes Director General y Director deportivo.
3. Aspectos Reglamentarios: sistemas de juego, fases, reglamento general.
4. Elección del representante y suplente, de los participantes al Tribunal Deportivo.
5. Sorteos y programación.
6. Propositiones y varios.

Parágrafo 1. Los equipos una vez realizados los sorteos y que decidan su no participación, serán inhabilitados para participar en el torneo en cualquier otra disciplina.

Parágrafo 2. Tendrán voz y voto, el Comité Organizador, Director General y Deportivo, Comité de Deportes y Delegados deportivos municipales y/o zonales oficiales; los demás participantes tendrán derecho a voz, pero no a voto.

CAPÍTULO V DE LOS DEPORTES

ARTÍCULO 30. Según el número de integrantes, se establecen las siguientes modalidades:

- INDIVIDUALES. uno (1).
- DE EQUIPO: de dos (2) hasta cuatro (4).
- DE CONJUNTO: de cinco (5) en adelante.

ARTÍCULO 31. Para que haya competencia oficial y se otorgue puntuación en cada disciplina, prueba, rama y categoría, se requiere que se inscriban como mínimo cuatro (4) delegaciones y estas quedarán definidas en el congreso técnico.

ARTÍCULO 32. Para la participación en cada disciplina deportiva se debe tener en cuenta lo siguiente:

| DEPORTE | CATEGORÍA | RAMA | PARTICIPANTES |
|------------------------------------|---|----------------|---|
| AJEDREZ | ÚNICA | M - F | Por rama hasta cuatro jugadores |
| ATLETISMO | A: ≤ a 30 años: nacidos de 2005 hasta 1993. B: ≤ a 40 años: nacidos de 1992 hasta 1983. C: ≤ 50 años: nacidos de 1982 hasta 1973. D: ≤ 60 años: nacidos de 1972 hasta 1963. E: mayor de 60 años: nacidos de 1962 hacia atrás. | M - F | Por rama, categoría y prueba hasta 4 competidores. Para la posta 1 equipo por rama y categoría. |
| BALONCESTO | A: ≤ a 39 años: nacidos de 2005 hasta 1984. B: ≥ a 40 años. Nacidos de 1983 hacia atrás. | M - F | Hasta dos equipos por categoría y rama. Mínimo 8, máximo 10 jugadores. |
| BALONCESTO 3X3 | C: > De 50 años en adelante. Nacidos de 1973 hacia atrás. | M - F | Hasta tres equipos por rama |
| BILLAR (Libre, Tres Bandas) | ÚNICA | M - F | Por rama y modalidad hasta 4 jugadores. |
| BOLI RANA | ÚNICA | M - F MIXTA | Hasta 8 duplas por rama. |
| BOLOS | ÚNICA | M - F | Hasta 4 jugadores por rama |

| | | | |
|---------------------------|---|-------|--|
| CICLO MONTAÑISMO | A: ≤ a 30 años, nacidos de 2005 hasta 1993 B: ≤ 31 años. a 44 años narcisos entre 1992 a 1979 C: > 45 años. Nacidos de 1984 hacia atrás. | M | Por categoría hasta 4 participantes, con las modalidades |
| CICLO MONTAÑISMO | ÚNICA | F | Hasta 4 participantes por delegación |
| CAMINATA ECOLÓGICA | ÚNICA | MIXTA | Hasta 10 participantes. |
| CICLISMO | A: ≤ a 30 años, nacidos de 2005 hasta 1993 B: ≤ a 38 años. Nacidos de 1992 hasta 1985. C: ≤ a 46 años. Nacidos de 1984 hasta 1977. D: ≤ a 52 años. Nacidos de 1976 hasta 1971. E: ≤ a 57 años. Nacidos de 1970 hasta 1966. F: mayores de 57 años. Nacidos de 1965 hacia atrás. | M | Por categoría hasta 4 participantes. |
| CICLISMO | ÚNICA | F | Hasta 5 participantes |
| DOMINÓ | ÚNICA | M - F | Por parejas Hasta 4 parejas por rama |
| FÚTBOL | A: ≤ a 35 años. Nacidos de 2005 hasta 1988. B: ≤ a 45 años. Nacidos de 1987 hasta 1978. C: ≥ a 54 años. Nacidos de 1977 hasta 1969 o anteriores. | M | Hasta dos equipos por categoría Mínimo 14 máximo 16. |
| FÚTBOL 7 | D Mayores de 55 años. Nacidos de 1968 hacia atrás. | M | Hasta dos equipos Mínimo 10-Máximo 12 |

| | | | |
|--|---|-------|---|
| FUTSAL | A: ≤ A 35 años. Nacidos de 2005 hasta 1988. B: ≤ 45 años. Nacidos de 1987 hasta 1978. C: mayores de 45 años. Nacidos de 1977 hacia atrás | M | Hasta dos equipos por categoría. Mínimo 8, máximo 10 jugadores. |
| FUTSAL | A: ≤ a 35 años, Nacidos de 2005 hasta 1988. B: mayores de 35 años. Nacidos de 1987 hacia atrás. | F | Hasta dos equipos por categoría. Mínimo 8, máximo 10 jugadores. |
| MINITEJO | ÚNICA | M | Hasta seis equipos de 4 jugadores |
| MINITEJO | ÚNICA | F | Hasta siete equipos de 4 jugadores |
| NATACIÓN (Libre, Espalda y Pecho) NATACIÓN (Libre, Espalda, Pecho, Mariposa), relevos libre y combinada de 4x50 | A: ≤ a 30 años: nacidos de 2005 hasta 1993. B: ≤ a 40 años: nacidos de 1992 hasta 1983. C. ≤ 50 años: nacidos de 1982 hasta 1973. D. ≤ 60 años: nacidos de 1972 hasta 1963. E: mayor de 60 años: nacidos de 1962 hacia atrás. | M - F | Por rama, categoría y prueba hasta 3 competidores. |
| PARQUÉS | ÚNICA | M - F | Por parejas Hasta 4 parejas por rama |
| RANA | ÚNICA | M - F | Hasta 8 equipos de 2 jugadores. |
| TEJO | ÚNICA | M - F | Hasta seis equipos de 4 jugadores para la rama masculina y dos (2) jugadoras por equipo en la rama femenina |
| TENIS DE CAMPO | A de 18 a 39 años B de 40 años en adelante | M - F | Hasta 3 jugadores por rama |

| TENIS DE MESA | POR RANKING Cat. A y B. | M - F | Hasta 6 jugadores por rama |
|-----------------------|--|-------|--|
| VOLEIBOL | A. \leq 39 años: Nacidos de 2005 hasta 1984. B: \geq de 40 años. Nacidos de 1983 hacia atrás. | M - F | Hasta dos equipos Mínimo 8, máximo 10 jugadores |
| VOLEIBOL ARENA | A. \leq 39 años: Nacidos de 2005 hasta 1984. B: \geq de 40 años. Nacidos de 1983 hacia atrás. | M - F | Por rama y categoría hasta dos equipos de dos o tres jugadores, por delegación |

Parágrafo. La delegación de pensionados podrá inscribir en las disciplinas de equipo (bolirana, tejo, mini tejo, parqués, dominó, rana) hasta tres equipos más por rama, y en caminata hasta 20 participantes.

ARTÍCULO 33. DEL AJEDREZ.

1. El campeonato de Ajedrez se realizará en las ramas femenina y masculina, categoría única. Deporte individual.
2. Se podrán inscribir por delegación y rama 4 jugadores.
3. Se respetará la clasificación final del año anterior para las siembras en los cuadros.
4. El sistema de juego de los campeonatos será de acuerdo con el número de participantes, aplicando el sistema suizo: hasta 16, a cinco rondas; de 17 a 64, a 7 rondas; más de 64 a 9 rondas.
5. Todas las partidas deben jugarse con reloj electrónico. En caso estrictamente necesario y sólo para un porcentaje menor de partidas, estas se podrán jugar con reloj mecánico.
6. Se utilizará un ritmo de juego de 1:00 h más 15 segundos por jugada desde el comienzo. En caso de utilizar reloj mecánico se jugará a 1:15 horas a finish por jugador.
7. Todos los jugadores deberán anotar en forma clara y legible en su planilla de juego, todas las jugadas propias y del contrario.
8. Todos los ajedrecistas deberán hacerse presentes quince (15) minutos antes de la hora programada. El W.O. o no presentación se aplicará treinta (30 minutos) después de la hora de iniciación de la ronda.
9. La puntuación asignada para cada partida será:
 - a. Un (1) punto por partida ganada.
 - b. Medio (1/2) punto por partida empatada o en tablas.
 - c. Cero (0) puntos por partida perdida.
10. Se adopta como sistema de desempate:

- a. Entre dos (2) jugadores, dos (2) partidas a veinticinco (25) minutos cada una. Si persiste el empate, dos (2) partidas a diez (10) minutos cada una.
 - b. Entre tres (3) jugadores, triangular a una sola vuelta con partidas a veinticinco (25) minutos.
 - c. Si persiste el empate se hace un sorteo.
11. No se permite conversar a ningún jugador durante la partida, ni con aficionados, compañeros o familiares.
 12. El campeonato de ajedrez, en lo que se refiere al sistema de juego, se regirá por el reglamento internacional de este deporte, expedido por la Federación Internacional de Ajedrez FIDE. Además de las normas proclamadas en el presente reglamento.
 13. Se realizará el sistema de pareos utilizando el programa "Swiss manager" o "Swiss perfecto". Los desempates y emparejamientos arrojados por el programa no serán objeto de reclamos salvo error de digitación en la digitación que lo afecte.

ARTÍCULO 34. DEL ATLETISMO.

1. El campeonato de atletismo se realizará en las ramas femenina y masculina, categorías A, B, C, D y E, es un deporte individual y de equipo (relevos).
2. Por rama, categoría y prueba hasta 4 competidores.
3. Un atleta que esté inscrito en varias pruebas y no se presentó a la primera no podrá presentarse a las demás pruebas, salvo autorización de la dirección.
4. Un deportista deberá participar mínimo en las tres (3) pruebas de su modalidad, a excepción de los deportistas inscritos en otro deporte quienes no tendrán número mínimo de pruebas.
5. Para que una prueba pueda desarrollarse debe haber como mínimo cuatro (4) competidores inscritos oficialmente de diferente delegación.
6. En la prueba de relevos (4X100) y (4X400) solo podrán participar deportistas de una misma delegación y que hayan participado en las pruebas individuales. Se otorgará puntuación para la clasificación general como prueba de equipo. Los atletas de las categorías mayores podrán competir en las categorías menores, para completar el equipo de relevo.
7. Las modalidades de las pruebas serán:
 - a. Velocidad: 100, 200 y 400 metros.
 - b. Medio fondo y fondo: 800, 1500, 3000 (femenino), 5000 (masculino) metros.
 - c. De campo: lanzamiento de bala, disco, jabalina.
8. Las pruebas de lanzamientos tendrán las siguientes especificaciones:

| PRUEBA | CATEGORÍA | DAMAS | VARONES |
|----------|-----------|--------|---------|
| Bala | A, B, C | 4 kg | 7.26 kg |
| Bala | D y E | 3 kg | 4.00 kg |
| Disco | A, B, C. | 1 kg | 2.00 kg |
| Jabalina | A, B, C. | 600 gr | 800 gr |
| Jabalina | D y E | 500 gr | 500 gr |

- Las pruebas de salto largo y salto triple serán adicionales.
- Para 100 y 200 metros se harán series clasificatorias, si el número de participantes lo amerita y se tendrán en cuenta los seis (6) mejores tiempos para la final.
- En caso de no presentación de un atleta, los jueces registrarán y harán un informe en la planilla de competencia, para efectos disciplinarios.
- Los deportistas deberán presentar durante todas las pruebas el número entregado antes de la primera prueba, en caso de pérdida deberá cancelar el valor de \$5.000 para obtener otro número y poder participar.

ARTÍCULO 35. DEL BALONCESTO.

- El campeonato de baloncesto se realizará en las ramas femenina y masculina, categorías A y B. Deporte de conjunto.
- Cada delegación podrá inscribir hasta dos (2) equipos por rama y categoría.
- Los equipos estarán conformados por (8) jugadores mínimos y diez jugadores máximo por equipo.
- Ningún jugador podrá participar en dos (2) equipos diferentes.
- Se tendrá en cuenta la clasificación de los anteriores juegos para los sorteos y elaboración de grupos. Hasta con cinco (5) equipos se conformará un grupo único.
- Cada jugador debe jugar mínimo un período completo.
- No se podrán realizar SUSTITUCIONES hasta cuando el jugador a sustituir y el que va a sustituir hayan participado en un (1) período completo.
- Para iniciar un partido un equipo debe presentar mínimo cinco (5) jugadores.
- En caso de que un equipo tenga las siguientes situaciones autorizadas por la organización: (incapacidades médicas, calamidad familiar, laboral, estudio), el equipo no pagará la sanción de un período siempre y cuando tenga mínimo 8 deportistas presentes.
- Equipo que en su planilla de juego tenga inscritos el mínimo (8) jugadores y se presente con menos, el equipo debe jugar a partir del segundo período con cuatro o tres jugadores según el caso. Además,

de las sanciones disciplinarias y económicas contempladas en el código disciplinario.

11. En caso de: suspensión o inhabilitación de un jugador de una (1) o más fechas, el equipo debe tener en cuenta la participación de todos los jugadores registrados en la planilla oficial de inscripción, los cuales deben ser anotados en la planilla de juego, teniendo que jugar períodos con cuatro (4) o menos jugadores según el caso.
12. Los equipos deberán presentarse quince (15) minutos antes de la hora programada para el respectivo partido, con mínimo cinco jugadores. Se dará un tiempo de espera de quince (15) minutos, transcurrido este tiempo el árbitro procederá a aplicar el W.O. para él o los equipos ausentes. La hora oficial para el primer partido es la establecida en la programación general, en los demás encuentros se aplicará de acuerdo con el desarrollo de la jornada y a criterio del árbitro con el aval del coordinador del deporte.
13. Equipo que gane un partido por W.O. se le dará un marcador de veinte (20) a cero (0).
14. Un equipo pierde por NEGLIGENCIA si durante el juego queda con menos de dos (2) jugadores habilitados para jugar. Sus acciones impiden que el partido continúe jugándose. Se rehúsa jugar luego de haber recibido del primer árbitro instrucciones para hacerlo.
15. Equipo que se presente en la cancha sin el logotipo de COOTRADECUN en la camiseta. PENALIDAD: El juego se concede a los oponentes y el resultado será de veinte (20) a cero (0) y, además, el equipo declarado perdedor por incumplimiento recibe cero (0) puntos en la tabla de clasificación.
16. Las reglas de juego serán las promulgadas por la Federación Internacional de Baloncesto FIBA.
17. El sistema de juego se definirá en el congreso técnico.
18. Para efectos de clasificación se otorgará dos (2) puntos por partido ganado, un (1) punto por partido perdido jugando y cero (0) puntos por partido perdido por W.O. o abandono.
19. El equipo que pierda por W.O. o por abandono no se volverá a programar y todo lo actuado por él será anulado.
20. En caso de W.O., los árbitros registrarán y harán un informe en la planilla de juego de los jugadores que se presentaron al partido, para efectos disciplinarios.
21. En caso de similitud en los colores de los uniformes, el equipo que actúa de local deberá jugar con petos o cambiar de uniforme.
22. En caso de empates, y definir las posiciones en el GRUPO, se regirá por lo establecido en el presente reglamento y de acuerdo con los siguientes parámetros:
 - a. Entre dos (2) equipos, el ganador del encuentro disputado entre ellos en la respectiva ronda o fase.

- b. Si persiste el empate entre dos (2), tres (3) o más equipos, se definirán de acuerdo con las siguientes alternativas:
 - c. Mayor punto diferencia: puntos a favor, menos puntos en contra entre los equipos empatados, en el grupo o en la fase.
 - d. Mayor punto diferencia: puntos a favor, menos puntos en contra contabilizando todos los partidos del grupo o de la fase.
 - e. Mejor promedio: Dividiendo el número de puntos a favor entre el número de partidos jugados entre los equipos empatados.
 - f. Mejor promedio: dividiendo el número de puntos a favor entre el número de partidos jugados contabilizando todos los partidos de la fase.
 - g. El mejor promedio de cestas de los partidos disputados, sin tener en cuenta el número de equipos por grupo. (Puntos a favor dividido entre puntos en contra)
 - h. Mayor número de puntos a favor entre los equipos empatados.
 - i. Menor número de puntos en contra.
 - j. Sorteo.
23. Para efectos de clasificación de LOS MEJORES segundos o terceros puestos a la fase siguiente se tendrá en cuenta:
- a. Si los grupos tienen el mismo número de equipos se tendrá en cuenta el número de puntos obtenidos. Si persiste el empate se tendrá en cuenta el mejor promedio de cestas.
- Si los grupos tienen distintos números de equipos se determinará por EL MEJOR PROMEDIO DE CESTAS (Puntos a favor dividido entre los puntos en contra) de los partidos disputados, sin tener en cuenta el número de equipos por grupo.
24. El mejor encestador se seleccionará teniendo en cuenta todas las fases del torneo, incluyendo los partidos afectados por la figura NEGLIGENCIA.

ARTÍCULO 36. DEL BALONCESTO TRES POR TRES.

- 1. Cada equipo estará compuesto por 4 jugadores (3 jugadores en cancha y 1 sustituto).
- 2. Hasta tres equipos por rama y delegación. Deporte de equipo.
- 3. El partido debe iniciar con tres jugadores en cancha.
- 4. Cada tiro dentro del arco tendrá un valor de 1 punto.
- 5. Cada tiro detrás de la línea de tres tendrá un valor de 2 puntos.
- 6. Cada tiro libre anotado tendrá un valor de 1 punto.
- 7. El tiempo de juego regular debe ser de la siguiente forma: un período de 10 minutos de tiempo de juego. El reloj se detiene durante situaciones de balón muerto y tiros libres. El reloj se reiniciará luego

- de completado el intercambio del balón (tan pronto el balón toca las manos del equipo ofensivo).
8. El primer equipo en anotar 21 puntos o más ganará el partido si ocurre antes de terminado el tiempo de juego regular. Esta regla aplica al tiempo de juego regular solamente (no para tiempos adicionales).
 9. Si el marcador se encuentra en empate al finalizar el tiempo de juego, se jugará un tiempo de juego adicional. Habrá un intervalo de 1 minuto antes de que inicie el tiempo adicional. El primer equipo en anotar dos puntos de diferencia en el tiempo adicional ganará el partido.
 10. TIROS LIBRES: - Falta 1 a 6: 1 o 2 tiros libres (solo en acción de tiro),
- Faltas 7-8-9: 2 tiros libres y a partir de la 10ª falta: 2 tiros libres + posesión. No se elimina por faltas a los jugadores.
 11. DESPUÉS DE CANASTA CONVERTIDA: Posesión para el equipo defensor justo debajo del aro. Se debe botar o pasar a un jugador que esté detrás de la línea de tres.
 12. No se puede defender dentro del área del semicírculo de no carga.
 13. DESPUÉS DE REBOTE O BALÓN ROBADO: Salir de la línea de tres puntos con bote o con pases para iniciar un nuevo ataque.
 14. REGLA DE 12 SEGUNDOS DE POSESIÓN: se avisará a los equipos de que quedan 5 segundos para lanzar a canasta.
 15. LUCHA O SALTO: Posesión para el equipo defensor.
 16. SUSTITUCIONES: En situaciones de balón muerto, antes del check-ball o tiro libre. El sustituto podrá entrar en la cancha después de que su compañero salga de la misma y establezca un contacto físico con él/ella detrás de la línea opuesta a la de fondo (medio campo) y delante de la mesa de anotadores y no requieren acción por parte del árbitro u oficiales de mesa. *NOTA: Se considerará que un jugador está detrás de la línea de tres, si ninguno de sus pies está encima o dentro de la línea de tres.
 17. Un equipo perderá el partido por incomparecencia si al momento del inicio del partido dicho equipo no se presenta con 3 jugadores listos para jugar. En caso de perder el partido por no comparecencia, la puntuación del partido deberá ser anotada W.O. o 0.W. (w se refiere a victoria).
 18. Un equipo perderá por negligencia si abandona la cancha antes del final del partido o si todos los jugadores de un equipo están lastimados o descalificados. En caso de una situación de negligencia, el equipo ganador podrá escoger entre mantener sus puntos anotados durante el partido o que el partido sea confiscado, mientras que la puntuación del equipo negligente será 0 en cualquier caso.
 19. Un equipo que pierde por negligencia o incomparecencia será descalificado de la competición.

20. Cada jugador deberá jugar mínimo tres minutos continuos, y estos serán entre el minuto tres y seis.
21. No se puede sustituir hasta que el jugador que va a ser sustituido haya jugado tres minutos mínimo.
22. Si falta un jugador por inasistencia o sanción, deberán jugar con dos, del minuto tres al cinco (Dos minutos)
23. En caso de empates, y definir las posiciones en el GRUPO, se regirá por lo establecido en el presente reglamento y de acuerdo con los siguientes parámetros:
24. Entre dos (2) equipos, el ganador del encuentro disputado entre ellos en la respectiva ronda o fase.
25. Si persiste el empate entre dos (2), tres (3) o más equipos, se definirán de acuerdo con las siguientes alternativas:
 - a. Mayor punto diferencia: puntos a favor, menos puntos en contra entre los equipos empatados, en el grupo o en la fase.
 - b. Mayor punto diferencia: puntos a favor, menos puntos en contra contabilizando todos los partidos del grupo o de la fase.
 - c. Mejor promedio: Dividiendo el número de puntos a favor entre el número de partidos jugados entre los equipos empatados.
 - d. Mejor promedio: dividiendo el número de puntos a favor entre el número de partidos jugados contabilizando todos los partidos de la fase.
 - e. El mejor promedio de cestas de los partidos disputados, sin tener en cuenta el número de equipos por grupo. (Puntos a favor dividido entre puntos en contra)
 - f. Mayor número de puntos a favor entre los equipos empatados.
 - g. Menor número de puntos en contra.
 - h. Sorteo.
26. Para efectos de clasificación de LOS MEJORES segundos o terceros puestos a la fase siguiente se tendrá en cuenta:
 - a. Si los grupos tienen el mismo número de equipos se tendrá en cuenta el número de puntos obtenidos. Si persiste el empate se tendrá en cuenta el mejor promedio de cestas.
 - b. Si los grupos tienen distintos números de equipos se determinará por EL MEJOR PROMEDIO DE CESTAS (Puntos a favor dividido entre los puntos en contra) de los partidos disputados, sin tener en cuenta el número de equipos por grupo.
27. El mejor encestador se seleccionará teniendo en cuenta todas las fases del torneo, incluyendo los partidos afectados por la figura NEGLIGENCIA.

ARTÍCULO 37. DEL BILLAR.

1. El campeonato de Billar se jugará en las ramas femenina y masculina, modalidades libre y tres bandas. Deporte individual.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta cuatro (4) deportistas por rama y modalidad.
3. Para desarrollar cada modalidad debe haber inscritos oficialmente mínimo cuatro. 4 jugadores de diferente delegación.
4. El sistema de juego será acordado en el Congreso Técnico de acuerdo con el número de participantes.
5. El billar modalidad libre, se realizará a 25 entradas, en caso de empate se efectuará una entrada más tantas veces sea necesario hasta que se desempate.
6. El billar modalidad tres bandas, se realizará a 30 entradas, en caso de empate se efectuará una entrada más tantas veces sea necesario hasta que se desempate.
7. El jugador que pierda por W.O. o por abandono no se volverá a programar y todo lo actuado por él será anulado.
8. Para desempates en los cuadros de clasificación se aplicará lo establecido por la Federación Colombiana de Billar.
9. En caso de W.O. los árbitros registrarán y harán un informe en la planilla de juego de los jugadores que se presentaron a la partida, para efectos disciplinarios.

ARTÍCULO 38. DE BOLIRANA.

1. Se desarrollará por duplas en las modalidades femenina, masculina y mixta, categoría única. Deporte de equipo.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta 8 duplas por modalidad.
3. Todos los equipos deben estar presentes en el lugar establecido y a la hora acordada, se dará una espera máxima de 10 minutos a los equipos. La hora oficial para la espera es la programada.
4. Para iniciar el juego los capitanes de cada equipo participarán del sorteo realizado por el juez o coordinador.
5. Cada equipo debe decidir el orden en lanzamiento, el cual se debe respetar hasta que se dé por finalizado el juego. Los jugadores iniciarán su participación una vez el juez dé la orden.
6. Si al momento del juego la dupla no está completa o no se presenta quedará automáticamente descalificada.
7. Los jugadores se ubicarán en el sitio donde está demarcado en el piso para lanzar las esferas, no se puede pisar o sobrepasar dicha línea, de ser así los puntos anotados en ese lanzamiento no se tendrán en cuenta y serán descontados al finalizar el juego.

8. Los jugadores lanzarán 6 esferas por turno, las cuales serán lanzadas una a una, si lanzan dos o más los puntos anotados no serán tenidos en cuenta y se descontarán al finalizar el juego.
9. La línea de lanzamiento estará a una distancia de 3.50 metros de la bolirana.
10. Los espectadores estarán a dos metros de la pista de lanzamiento y mesa de juego.
11. El juego se dará por terminado cuando hayan transcurrido 30 minutos o una dupla logre completar el número de puntos establecido que será de 3.000. Si el juego termina por tiempo, se declara ganadora a la dupla que en el momento lleve el mayor número de puntos. El coordinador o juez informará cuando se inicie la última ronda de lanzamientos para cumplir el tiempo. La dupla ganadora recibirá 2 puntos y la dupla que pierda recibirá 1 punto. Dupla que pierda por W.O. recibirá 0 puntos.
12. El equipo que pierda por W. O. o por abandono no se volverá a programar y todo lo actuado por este será anulado y será excluido de los juegos.
13. Para efectos de clasificación en caso de empate entre 2 duplas, clasificará quien haya ganado el juego entre sí. Si el empate es entre 3 o más duplas se realizará un turno de lanzamiento por cada integrante de las duplas empatadas y clasificará quien obtenga mayor puntaje.

ARTÍCULO 39. DE BOLOS.

1. Las nóminas de los equipos se conforman de cuatro (4) jugadores, rama masculino y femenino. Deporte individual.
2. Sistema de juego: Los jugadores Inscritos jugarán individual).
3. En todas las rondas se jugará el sistema europeo (no hay rotación de pistas).
4. Ronda individual femenina y masculina: Se jugará una ronda de tres (3) líneas cada jugador.
5. Será válido lo registrado (Puntaje Oficial) por el anotador y en caso de reclamación esta se presentará según la planilla física, la cual debe ser firmada por el delegado del equipo. Al delegado del equipo se le entregará copia de los resultados.
6. Los jugadores deberán estar con 30 minutos de antelación para que reclamen el calzado respectivo, realicen lanzamientos de reconocimiento y dar inicio a la hora en punto programada. Jugador que llegue tarde empezará a jugar en la entrada donde vayan los jugadores de la respectiva herradura.

7. Por disposición del Código de Policía, el consumo de bebidas alcohólicas y/o cigarrillos están prohibidos, so pena de expulsión del establecimiento.
8. En caso de ausencia de jugadores inscritos en las fechas oficiales de juego, se computará cero (0) en las líneas.
9. Lo no contemplado en el presente reglamento será potestativo en su estudio por el comité organizador, conforme a las normas de la Federación Colombiana de Bolos.
10. Al iniciar cada fecha todos los jugadores deben suministrar su nombre completo al juez y al finalizar, deberán verificar los datos consignados en la planilla.
11. Para la ronda final individual clasifican los 16 dieciséis mejores puntajes de cada rama, los cuales jugarán una final de tres 3 líneas.
12. Normas generales:
 - a. Utilizar los zapatos adecuados con calcetines.
 - b. Antes de iniciar los lanzamientos es recomendable realizar un buen estiramiento y calentamiento físico.
 - c. En las pistas no se debe utilizar talco.
 - d. Mientras un jugador se está preparando para hacer su lanzamiento los jugadores ubicados en las pistas contiguas deben esperar para hacer el suyo.
 - e. Los acompañantes deben permanecer sin excepción en la zona social, en la zona de juego solamente los 4 jugadores inscritos para participar, los jueces y el coordinador

ARTÍCULO 40. DE LA CAMINATA ECOLÓGICA -TURÍSTICA.

1. Cada delegación inscribirá hasta 10 participantes, La delegación que se inscriba y participe tendrá 2 puntos por cada participante hasta un total de 20 puntos que se sumará al puntaje general. Es una actividad lúdica - recreativa y no se tomará como disciplina ni prueba.
2. El comité de deportes junto con el comité local del municipio sede definirán el recorrido y la distancia en un sendero ecológico del municipio que cumpla con las expectativas de la actividad.
3. En el desarrollo de la caminata, los participantes se deben presentar a la hora y en el lugar acordado por la organización con traje deportivo apropiado y que tenga el logo de Cootradecun. Una vez iniciada la caminata los participantes deben llevar un ritmo moderado ya que no se trata de una competencia.
4. La organización colocará personas que con el coordinador encabezarán la actividad los participantes no podrán adelantarlos en ningún momento.

5. Cerrando el grupo estará un encargado de primeros auxilios, con un voluntario, ningún participante podrá ir detrás de ellos.
6. Cuando el coordinador amerite una parada bien sea para descanso o información turística el grupo se debe reunir.
7. Los participantes deben cumplir a cabalidad las orientaciones del coordinador.
8. Los participantes deben llevar hidratación.
9. A la caminata solo asistirán los asociados inscritos a este deporte, por lo tanto, se prohíbe la participación de acompañantes. Además, está prohibido la compañía de mascotas, por respeto con los compañeros de la caminata, el uso del transporte y para evitar incidentes por los lugares de recorrido.

ARTÍCULO 41. DEL CICLISMO.

1. Las pruebas de ciclismo se realizan en la Rama Masculina en las Categorías A, B, C, D y E y en la Rama Femenina en Categoría Único. Deporte individual.
2. Cada delegación podrá inscribir en la rama masculina y categoría hasta cuatro (4) participantes, y en la femenina hasta cinco (5) deportistas.
3. Para desarrollar cada modalidad debe haber inscritos oficialmente mínimo cuatro (4) ciclistas de diferente delegación.
4. Se desarrollarán las pruebas de:
 - Ruta Hombres
 - Categoría A: 50 Km.
 - Categoría B: 40 Km.
 - Categoría C: 30 Km.
 - Categoría D: 20 Km.
 - Categoría E: 15 Km
 - Categoría F: 15 Km...
 - Ruta Mujeres,
 - Categoría Única: 20 Km.
 - Contrarreloj Individual:
 - Hombres: 5 Km.
 - Mujeres: 3 Km.

Parágrafo. Las distancias a recorrer quedan supeditadas a cambios de acuerdo con la logística del municipio sede.

5. Los números serán reclamados quince (15) minutos antes de la largada, los cuales deben portarse en la espalda durante todo el recorrido; cada categoría se distinguirá con un color diferente.
6. El uso del casco protector es obligatorio.
7. La organización determinará las condiciones de acompañamiento para cada una de las pruebas.

8. El evento se registrará por las disposiciones vigentes para este tipo de pruebas de la Liga de Cundinamarca y la FEDECICLISMO.

42. DEL CICLOMONTAÑISMO.

1. Las pruebas de ciclo montañismo se realizan en la rama masculina en las categorías A, B y C y en la rama femenina en categoría única. Deporte individual.
2. Cada delegación podrá inscribir por rama y categoría y modalidad, hasta cuatro (4) participantes.
3. Para desarrollar cada modalidad debe haber inscritos oficialmente mínimo cuatro (4) ciclistas de diferente delegación.
4. En caso de no completar cuatro ciclistas de diferente delegación en la misma modalidad, se realizará el recorrido menos técnico.
5. Se desarrollarán las pruebas de:
 - a. Cronoescalada
 - b. Circuito
 - c. Maratón (ciclo paseo)
6. Elementos necesarios y obligatorios de participación: Bicicleta de ciclomontañismo en óptimas condiciones, elementos de seguridad, casco, guantes y kit de despinche.

Parágrafo.

- Las distancias para recorrer quedan supeditadas a cambios de acuerdo con la logística del municipio sede.
- Los números serán reclamados en la reunión de deportistas antes de la prueba durante todo el recorrido; cada categoría se distinguirá con un color diferente.
- El deportista que no cumpla con los requerimientos básicos de seguridad no podrá participar.
- La organización determinará las condiciones de acompañamiento para cada una de las pruebas.
- El evento se registrará por las disposiciones vigentes para este tipo de pruebas de la Liga de Cundinamarca y la FEDECICLISMO.
- En caso de utilizar cortavientos, este deberá tener únicamente publicidad de Cootradecun.
- A la prueba solo asistirán los asociados inscritos a este deporte, por lo tanto, se prohíbe la participación de acompañantes.

ARTÍCULO 43. DEL DOMINÓ.

1. El torneo se desarrollará en las ramas Masculina y Femenina, Categoría Única. Deporte de equipo.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta 3 duplas por rama.
3. Las partidas se realizan con la participación de 2 duplas, ubicados en mesas cuadradas y sillas sin brazos. Cada competidor jugará con siete (7) fichas.
4. Pasados 15 minutos las duplas deben estar completas y la que no esté presente o incompleta pierden los puntos por W. Si pierden otra vez serán excluidos de los juegos
5. Un partido se juega a 150 pintas en la Rama Masculina y a 120 pintas en la Rama Femenina. La dupla ganadora será la que primero haga el número de pintas establecidas.
6. La dupla que resulte ganadora de una partida obtiene sus pintas sumando el total de las pintas que hayan quedado en las manos de los jugadores. Los perdedores no obtendrán pintas.
7. Cada partida tendrá un registro individual en la planilla del juez.
8. En un cierre se contarán las pintas por dupla y la que menos tenga será la ganadora.
9. La dupla ganadora del cierre obtiene las pintas de la partida sumando todas las que le queden a la dupla contraria, incluyendo las propias.
10. Si el cierre resulta en empate, ganará la mano.
11. En caso de empate entre dos o más duplas para la clasificación en la primera ronda eliminatoria, la tabla de posiciones será definida por el mayor número de puntos obtenido.
12. Al iniciar la partida la salida la tendrá el jugador que tenga el doble seis. Para las rondas 2, 3 y 4, se realizará por orden doble cinco, doble cuatro, doble tres
13. Cuando de la dupla solo se presenta un jugador se concederá sólo la mitad de los puntos.
14. El jugador que revuelve las fichas será el último en escogerlas, en caso contrario, por primera vez se le hace una observación y si reincide se sancionará con diez (10) pintas. Los demás jugadores deben estar con las manos abajo mientras se revuelven las fichas
15. Las fichas deben permanecer sobre la mesa dentro de las casillas correspondientes.
16. No se permite tirar de golpe las fichas sobre la mesa. Éstas se deben colocar donde le corresponda con suavidad. En caso contrario se sancionará con veinte (20) pintas al jugador infractor y la partida continuará.
17. Si un jugador ubica una ficha por el lado equivocado, pero es válida por el otro lado, la ficha será re-acomodada y la partida continuará.
18. Si un jugador ubica una ficha equivocada y no es válida por el otro lado, pero se da cuenta al momento de hacerlo, puede retirar su ficha

- y cambiarla. La partida continuará y se le llamará la atención al infractor. Si reincide, se sancionará con veinte pintas (20)
19. Cuando exista una cabra (poner una ficha equivocada a propósito y continuar la partida) se debe cantar de inmediato, en cuyo caso se sancionará al infractor con cincuenta pintas (50) y la partida se da por terminada.
 20. El jugador que se anticipe a jugar sin corresponderle el turno se le llamará la atención por primera vez. Si reincide será sancionado con cincuenta (50) pintas.
 21. Pasar con fichas se sanciona con veinte (20) pintas al infractor y se reiniciará la partida.
 22. Ningún jugador podrá mostrar su juego (voltearse) manifestando que es el ganador faltando fichas por jugar, aunque sea un doble la que faltare. Quien lo haga será sancionado con cincuenta (50) pintas.
 23. Mientras se esté jugando no se permitirá ninguna clase de comentarios, ademanes o gestos bruscos que alteren el desarrollo normal del juego. Quien incurra en esto tendrá una sanción de cincuenta (50) pintas.
 24. Cada jugador dispone máximo de treinta (30) segundos para realizar su jugada, si a los veinticinco (25) segundos no la ha efectuado, el juez ordenará realizarla dentro de los cinco (5) segundos siguientes. Si no lo hace, tendrá una sanción de cincuenta (50) pintas y el partido continuará.
 25. En las jugadas decisivas no se permite mirar insistentemente a otro jugador, ni recibir ayuda de este. Quien lo haga recibirá una sanción de veinte (20) pintas.
 26. Cuando un jugador oculte fichas durante el conteo luego de finalizar una partida será sancionado con cincuenta (50) pintas.
 27. Cuando un jugador introduzca fichas en el juego durante el conteo luego de finalizar la partida, con el propósito de quitarle pintas al ganador será sancionado con cincuenta (50) pintas.
 28. La dupla que termine blanqueada recibirá como castigo 30 pintas.
 29. La sanción con pintas se aplica quitándoselas al sancionado de las obtenidas durante la partida en que se cometa la infracción. Esta acción la realiza el juez.
 30. El equipo que gane la partida de se hará acreedor de dos (2) puntos y si hay blanqueada tendrá derecho a una bonificación de un (1) punto, es decir tres (3) puntos.
 31. El control de las partidas estará bajo la vigilancia de un juez.
 32. El sistema de juego se definirá en el Congreso Técnico, específico del deporte, en la sede.
 33. Para las competencias los deportistas deben presentarse con la sudadera de los juegos respectivos, con el logotipo de COOTRADECUN en la camiseta y la sudadera e identificarse con la cédula de ciudadanía

y el carné que lo acredita como participante en el evento deportivo. No se permitirá participar con otro uniforme o sin uniforme.

34. El equipo que pierda por W. O. o por abandono no se volverá a programar y todo lo actuado por él será anulado y será excluido de los juegos.

ARTÍCULO 44. DEL FÚTBOL.

1. El campeonato de Fútbol se desarrollará en la rama masculina: categorías A, B y C. Deporte de conjunto.
2. Cada delegación puede inscribir hasta dos (2) equipos por categoría mínimo 14 jugadores y máximo 16.
3. En las categorías A y B se disputará en dos (2) tiempos de juego cada uno de cuarenta y cinco (45) minutos con un descanso de quince (15). En la categoría C dos (2) tiempos de juego cada uno de cuarenta (40) minutos con un descanso de quince (15) minutos.
4. Se tendrá en cuenta la clasificación de los anteriores juegos para la siembra en la conformación de grupos y sorteos. Hasta con cinco (5) equipos se conformará un grupo único.
5. Los jugadores inscritos en la planilla de inscripción deben participar en el partido durante mínimo quince (15) minutos seguidos, se permite un máximo de dos recambios por partido.
6. Para iniciar un partido un equipo debe presentar e iniciar con mínimo siete (7) jugadores.
7. En caso de que a un equipo al inicio del encuentro le falte uno o más jugadores de los inscritos en la planilla oficial de los juegos, el equipo debe jugar 15 minutos con 10, 9, 8 o 7 por cada jugador que falte según el caso.
8. En caso de suspensión o inhabilitación de un jugador de una (1) o más fechas o permisos autorizados, el equipo debe tener en cuenta la participación de todos los jugadores registrados en la planilla oficial de inscripción, los cuales deben ser anotados en la planilla de juego, teniendo que jugar períodos hasta con siete (7) jugadores según el caso.
9. Un equipo pierde por SUSTRACCIÓN DE MATERIA si durante el juego queda con menos de siete (7) jugadores.
10. El equipo infractor por sustracción de materia recibe cero (0) puntos en la tabla de clasificación.
11. Para efectos de clasificación se otorgará:
 - a. Tres (3) puntos por partido ganado.
 - b. Un (1) punto por partido empatado.
 - c. Cero (0) puntos por partido perdido jugando por sustracción de materia.

19. Para efectos de clasificación de los MEJORES segundos o terceros puestos a la fase siguiente se tendrá en cuenta:
 - a. Si los grupos tienen el mismo número de equipos se tendrá en cuenta el número de puntos obtenidos. Si persiste el empate se tendrá en cuenta el mejor promedio de goles.
 - b. Si los grupos tienen distintos números de equipos se determinará por EL MEJOR PROMEDIO DE GOLES (goles a favor dividido entre los goles en contra) de los partidos disputados, sin tener en cuenta el número de equipos por grupo.
20. Partido suspendido por fuerza mayor y cuyo tiempo de juego transcurrido sea inferior al 70% del reglamentario, deberá concluirse totalmente, antes de la fecha siguiente del mismo grupo. El árbitro tendrá en cuenta la posición de los equipos si se desarrolla en el mismo campo, si es en otro campo sorteará la posición de los equipos en la cancha.
21. El árbitro podrá dar por terminado un encuentro por:
 - a. Negarse a un jugador expulsado a salir del terreno de juego una vez se le haya dado dos (2) minutos para que lo haga.
 - b. Resistencia a cumplir sus órdenes.
 - c. Retiro voluntario de los competidores.
 - d. Invasión del terreno de juego y no siendo posible su evacuación.
 - e. Falta de garantías para el normal desarrollo del partido.
22. Si el encuentro finaliza por una de las causas anteriores cualquiera sea el resultado, el equipo responsable será declarado perdedor.
23. Luego de jugado un encuentro y por diversas razones el equipo ganador es declarado perdedor, se procederá de la siguiente manera:
 - a. El equipo infractor pierde los goles y los puntos obtenidos en el partido.
 - b. Al equipo contrario se le otorgan los puntos. Son válidos los goles obtenidos y no se tienen en cuenta los goles en contra.
 - c. En caso de empate, al ganador se le otorgará 2-0.
24. Para efectos disciplinarios el desarrollo del partido se toma como un encuentro normal de campeonato.
25. El goleador se seleccionará teniendo en cuenta todas las fases del torneo. En caso de empate se define teniendo en cuenta la mejor posición del equipo en los juegos.
26. Para establecer la valla menos vencida se tendrá en cuenta a los cuatro semifinalistas durante todas las fases del torneo. En caso de empate lo determina la mejor posición del equipo en la clasificación. Si no se realiza el juego por tercer y cuarto puesto por acuerdo, perderán este derecho.
27. El campeonato de Fútbol se regirá por las normas expedidas por la FIFA y las contempladas en el presente reglamento.

28. En caso de W.O. Los árbitros registrarán y harán un informe en la planilla de juego de los jugadores que se presentaron al partido, para efectos disciplinarios.

ARTÍCULO 45. DEL FÚTBOL SIETE.

1. El campeonato de Fútbol 7 se desarrollará en la rama masculina, categoría D. Deporte de conjunto.
2. Cada delegación podrá inscribir dos equipos con mínimo 10 jugadores y máximo 12.
3. Cada encuentro se disputará en dos (2) períodos de juego cada uno de cuarenta (25) minutos, con un descanso de diez (10) minutos.
4. Los jugadores inscritos deberán jugar en el encuentro durante mínimo diez (10) minutos de juego. (se permite el recambio).
5. Para iniciar el encuentro cada equipo debe presentar mínimo cinco (5) jugadores.
6. En caso de que faltara en un equipo, uno o más jugadores de los inscritos, el equipo deberá jugar con sanción de un jugador menos durante diez (10) minutos por cada ausente. Igual se sancionará al equipo que tenga un jugador sancionado por una o dos fechas.
7. Un equipo pierde por SUSTRACCIÓN DE MATERIA si durante el juego queda con menos de cinco (5) jugadores.
8. El equipo infractor por sustracción de materia recibe cero (0) puntos en la tabla de clasificación.
9. Para efectos de clasificación se otorgará:
 - a. Tres (3) puntos por partido ganado.
 - b. Un (1) punto por partido empatado.
 - c. Cero (0) puntos por partido perdido jugando por sustracción de materia.
 - d. Cero (0) puntos por partido perdido por W.O. o por abandono y descalificación del torneo.
10. Equipo que gane un partido por W.O. se le dará un marcador de 2-0.
11. El equipo que pierda por W.O. o por abandono, no se volverá a programar y todo lo actuado por él será anulado y será excluido de los juegos.
12. El sistema de juego será definido en el congreso técnico.
13. Los equipos deberán presentarse quince (15) minutos antes de la hora programada para el respectivo partido. Se dará un tiempo de espera de quince (15) minutos, transcurrido este tiempo el árbitro procederá a aplicar el W.O. para él o los equipos ausentes. En todos los casos la hora oficial es la del árbitro.

14. Si un jugador es amonestado y posteriormente expulsado, la tarjeta amarilla no se contabilizará para efectos de acumulación.
15. El jugador expulsado cumple automáticamente su sanción a partir de la siguiente fecha que actúe su equipo. Esta sanción no se cumplirá cuando se trate de partidos aplazados.
16. La acumulación de dos (2) tarjetas amarillas, en diferentes juegos, ocasionará la suspensión automática de la siguiente fecha que juegue su equipo, así sea en la fase siguiente (excepto los partidos aplazados).
17. En caso de EMPATES para definir posiciones y clasificaciones del GRUPO se procederá de acuerdo con los siguientes parámetros:
 - a. Si es entre 2 equipos, clasificará el ganador del partido entre ellos.
 - b. Si persiste el empate entre dos, tres o más equipos se aplicará la siguiente escala:
 - i. Mayor gol diferencia (goles a favor menos goles en contra, entre los equipos empatados).
 - ii. Mayor gol diferencia (goles a favor menos goles en contra, contabilizando todos los partidos disputados en la fase).
 - iii. Mayor gol promedio (goles a favor dividido partidos jugados solamente por los equipos empatados)
 - iv. Mayor gol promedio (goles a favor dividido partidos jugados, contabilizando todos los partidos de la fase).
 - v. Mayor número de goles a favor.
 - vi. Menor número de goles en contra.
 - vii. Juego limpio (tarjeta roja (5 puntos), tarjeta amarilla (2 puntos), menor puntaje acumulado en tarjetas; en caso de doble amarilla en el mismo encuentro se contabilizará la roja)
 - viii. Sorteo (cara y sello)
18. Si en encuentro para definir clasificación a la fase siguiente termina empatado en el tiempo reglamentario, según los parámetros establecidos por la FIFA, para definición por cobros de tiro penalti.
19. Para efectos de clasificación de los MEJORES segundos o terceros puestos a la fase siguiente se tendrá en cuenta:
 - a. Si los grupos tienen el mismo número de equipos se tendrán en cuenta el número de puntos obtenidos. Si persiste el empate se tendrá en cuenta el mejor promedio de goles.
 - b. Si los grupos tienen distintos números de equipos se determinará por EL MEJOR PROMEDIO DE GOLES (goles a favor dividido entre los goles en contra) de los partidos disputados, sin tener en cuenta el número de equipos por grupo
20. Partido suspendido por fuerza mayor y cuyo tiempo de juego transcurrido sea inferior al 70% del reglamentario, deberá concluirse totalmente, antes de la fecha siguiente del mismo grupo. El árbitro tendrá en cuenta la posición de los equipos si se desarrolla en el mismo

campo, si es en otro campo sorteará la posición de los equipos en la cancha.

21. El árbitro podrá dar por terminado un encuentro por:
 - a. Un jugador expulsado, negarse a salir del terreno de juego una vez se le haya dado dos (2) minutos para que lo haga.
 - b. Resistencia a cumplir sus órdenes.
 - c. Retiro voluntario de los competidores.
 - d. Invasión del terreno de juego y no siendo posible su evacuación.
 - e. Falta de garantías para el normal desarrollo del partido.
22. Si el encuentro finaliza por una de las causas anteriores cualquiera sea el resultado, el equipo responsable será declarado perdedor.
23. Luego de jugado un encuentro y por diversas razones el equipo ganador es declarado perdedor, se procederá de la siguiente manera:
 - a. El equipo infractor pierde los goles y los puntos obtenidos en el partido.
 - b. Al equipo contrario se le otorgan los puntos. Le son válidos los goles obtenidos y no se tienen en cuenta los goles en contra.
 - c. En caso de empate, al ganador se le otorgará 2-0.
24. Para efectos disciplinarios el desarrollo del partido se toma como un encuentro normal de campeonato.
25. El goleador se seleccionará teniendo en cuenta todas las fases del torneo. En caso de empate se define teniendo en cuenta la mejor posición del equipo en los juegos.
26. Para establecer la valla menos vencida se tendrá en cuenta a los cuatro semifinalistas durante todas las fases del torneo. En caso de empate lo determina la mejor posición del equipo en la clasificación. Si no se realiza el juego por tercer y cuarto puesto por acuerdo, perderán este derecho.
27. Para la definición de tercer y cuarto puesto si se llega al acuerdo de no jugarlo se tendrá en cuenta el promedio de goles en la semifinal.
28. El campeonato de Fútbol 8 se regirá por las normas expedidas por la FIFA y las contempladas en el presente reglamento.
29. En caso de W.O. los árbitros registran y harán un informe en la planilla de juego de los jugadores que se presentaron al partido, para efectos disciplinarios.

ARTÍCULO 46. DEL FÚTBOL DE SALÓN:

1. El campeonato de futsal se desarrollará en las ramas: masculina categorías A, B y C. Femenina A y B. Deporte de conjunto.
2. Cada delegación puede inscribir hasta dos (2) equipos por rama y categoría.
3. Ningún deportista podrá participar en dos (2) equipos diferentes.

15. La acumulación de dos tarjetas amarillas durante el juego acarreará tarjeta azul, exclusión y sanción solamente por el respectivo juego
16. La tarjeta azul directa dará expulsión descalificación por el juego
17. La acumulación de dos (2) dos tarjetas azules consecutivas o alternas dará suspensión de una fecha automática en la fecha siguiente así sea otra ronda o fase.
18. La tarjeta roja dará expulsión por el juego y sanción mínimo de dos (2) fechas, dependiendo del informe arbitral.
19. Partido perdido por incumplimiento W.O.
 - a. Quince (15) minutos después de la hora fijada para el comienzo, el equipo no está en la cancha o no tiene los cuatro (4) jugadores listos para jugar.
 - b. Sus acciones impiden que el partido continúe jugándose.
 - c. Se rehúsa a jugar luego de haber recibido del árbitro instrucciones para hacerlo.
20. PENALIDAD: el juego se concede a los oponentes y el resultado será de dos (2) a cero (0) y, además, el equipo declarado perdedor por incumplimiento recibe cero puntos en la clasificación.
21. El equipo que pierda por W.O. o por abandono no se volverá a programar y todo lo actuado por él será anulado y será excluido de los juegos.
22. Para efectos de clasificación se otorgará:
 - a. Tres (3) puntos por partido ganado.
 - b. Un (1) punto por partido empatado.
 - c. Cero (0) puntos por partido perdido jugando por sustracción de materia.
 - d. Cero (0) puntos por partido perdido por W.O. o por abandono y descalificación del torneo.
 - e. Equipo que gane un partido por W.O. se le dará un marcador de 2-0.
23. En caso de EMPATES, y para definir la clasificación del GRUPO se regirá por lo establecido en el presente reglamento y de acuerdo con los siguientes parámetros:
 - a. Entre dos (2) equipos, el ganador del encuentro disputado entre ellos en la respectiva ronda o fase.
24. Si persiste el empate entre dos, tres (3) o más equipos, se definirán de acuerdo con las siguientes alternativas:
 - a. Mejor gol diferencia: goles a favor menos goles en contra entre los equipos empatados.
 - b. Mejor gol diferencia: goles a favor menos goles en contra entre todos los equipos del grupo.
 - c. Mayor gol promedio: goles a favor dividido por los partidos jugados solo entre los equipos empatados.

- d. Mayor gol promedio: goles a favor dividido por los partidos jugados contabilizando todos los partidos de la fase.
 - e. Mayor número de goles a favor.
 - f. Menor número de goles en contra.
 - g. Mayor cantidad de partidos ganados.
 - h. Juego limpio, menor número de tarjetas: amarilla (2 puntos), azul (4 puntos), roja (7 puntos).
 - i. Sorteo.
25. Para efectos de clasificación de los MEJORES segundos o terceros puestos a la fase siguiente se tendrá en cuenta:
- a. Si los grupos tienen el mismo número de equipos se tendrán en cuenta el número de puntos obtenidos. Si persiste el empate se tendrá en cuenta el mejor promedio de goles.
 - b. Si los grupos tienen distintos números de equipos se determinará por EL MEJOR PROMEDIO DE GOLES (goles a favor dividido entre los goles en contra) de los partidos disputados, sin tener en cuenta el número de equipos por grupo.
26. Si un jugador es amonestado y posteriormente expulsado, la tarjeta amarilla no se contabilizará para efectos de acumulación.
27. El jugador expulsado cumple automáticamente su sanción a partir de la siguiente fecha en que actúe su equipo; esta sanción no se cumplirá cuando se trate de partidos aplazados
28. La acumulación de dos tarjetas azules dentro de la misma o diferente fase ocasiona la suspensión automática en la siguiente fecha que juegue el equipo sin importar la fase.
29. La acumulación de dos tarjetas amarillas en partidos de la misma o diferente fase ocasiona la suspensión automática de la siguiente fecha que juegue su equipo.
30. El goleador se seleccionará teniendo en cuenta todas las fases del torneo. En caso de empate se define teniendo en cuenta la mejor posición del equipo en los juegos.
31. Para establecer la valla menos vencida se tendrá en cuenta a los cuatro semifinalistas durante todas las fases del torneo. En caso de empate lo determina la mejor posición del equipo en la clasificación. Si no se realiza el juego por tercer y cuarto puesto por acuerdo, perderán este derecho.
32. Para la definición de tercer y cuarto puesto no se jugará el respectivo encuentro y se definirá de la siguiente manera:
- a. mejor gol diferencia: goles a favor menos goles en contra en el partido de la semifinal
 - b. mayor número de goles a favor en el partido de la semifinal.
 - c. menor número de goles en contra en el partido de la semifinal.

- d. Si persiste el empate se saca el mayor gol promedio: goles a favor dividido por los partidos jugados por cada equipo durante todo el evento.
 - e. Sorteo
33. Las reglas de juego serán las promulgadas por la Federación Colombiana de fútbol de salón (FECOLFUTSAL) Y Asociación Mundial de Fútbol de Salón (AMF). excepto lo contemplado en este reglamento.
 34. El sistema de juego a aplicar será de acuerdo con el número de participantes lo que se definirá en el congreso técnico.

ARTÍCULO 47. DEL MINITEJO.

1. El campeonato de minitejo se jugará en la rama femenina y masculina, categoría única. Deporte de equipo.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta seis (6) equipos de cuatro (4) jugadores en la rama masculina y siete (7) en la rama femenina.
3. Todo jugador inscrito debe llevar su tejo y calibrar al inicio de la partida, no se permitirá el cambio de tejo durante la partida sin la autorización del juez. Los partidos pueden iniciar cuatro contra tres, Jugador que no haya calibrado al inicio del partido no podrá participar del mismo.
4. Se respetará la clasificación final del año anterior para las siembras en los cuadros y la ubicación en las llaves de eliminación sencilla.
5. Un equipo perderá por sustracción de materia si durante el juego, el equipo queda con menos de tres (3) jugadores.
6. Perderá el partido por un marcador de veintiún (21) puntos a favor de su contendor, conservando el perdedor los puntos obtenidos hasta ese momento.
7. Cada partida se jugará a lograr veintiún (21) puntos, o al puntaje obtenido durante cuarenta (40) minutos. El juez anunciará los tres (3) últimos lanzamientos, en este caso gana el equipo que obtenga mayor puntaje.
8. Todos los equipos tendrán derecho a participar en la ronda de capitanes.
9. La ronda de capitanes se jugará con dos (2) tejos, por el sistema de eliminación sencilla a quince (15) puntos.
10. El sistema de juego se definirá en el congreso técnico de acuerdo con el número de participantes inscritos oficialmente.
11. La ronda de capitanes se jugará una vez terminado el torneo por equipos, o simultáneamente cuando los contendores en disputa perdieron la posibilidad de ir a las finales por equipos.
12. Cuando se juega por equipos en un solo grupo, quedarán ubicados en el cuadro de honor de acuerdo con su puntaje respectivo y si se

- presenta empate del primero (1º) al cuarto (4º) puesto, se definirá la posición jugando, por el sistema de eliminación sencilla.
13. El equipo que pierda por W. O. o por abandono no se volverá a programar y todo lo actuado por él será anulado y será excluido de los juegos. Se considera un W. O cuando un equipo se presenta con menos de tres (3) jugadores para iniciar el juego. O cuando uno o ambos equipos no se presenten a la cancha de juego a la hora señalada y debidamente uniformados, luego de quince (15) minutos de la llamada del Coordinador, pasado ese tiempo si el equipo no se presenta perderá por WO y el partido se adjudicará al contendor con un marcador de veintiuno (21) a cero (0).
 14. En caso de W. O los árbitros registran y harán un informe en la planilla de juego de los jugadores que se presentaron al partido, para efectos disciplinarios. El marcador será veintiún (21) a cero (0). 21/0. Para efectos de clasificación individual en preselección, se tendrá en cuenta el promedio del (los) jugador (es) afectado (s).
 15. Para efectos de estadística a cada jugador se le hará un registro individual. Este registro se tendrá en cuenta para efectos de selección.
 16. Los desempates se definirán de acuerdo con el reglamento de la Federación Colombiana de tejo teniendo en cuenta los siguientes parámetros:
 - a. Entre dos (2) equipos se procederá a sortear la salida, todos los jugadores realizarán tres (3) lanzamientos, la figura no llama, gana la casilla el equipo que haga mayor número de puntos concluida la serie de tres (3) lanzamientos. Si concluida la serie de tres (3) lanzamientos persiste el empate se hará otro lanzamiento extra, gana la casilla el equipo que haga la primera figura, pero si no hay figura en este lanzamiento gana el equipo que obtenga la mano.
 - b. Si los equipos son tres (3) y solo hay una casilla en disputa, se realizará un sorteo, en número uno (1) será el bye o exento, el dos (2) y el tres (3) juegan, el ganador se enfrenta al bye; el ganador obtendrá la casilla, se hará a tres (3) lanzamientos.
 - c. Si los equipos son tres (3) y hay dos (2) casillas en disputa, se realizará un sorteo, el número uno (1) será el bye o exento, el dos (2) y el tres (3) juegan, el ganador obtendrá la primera casilla y el perdedor se enfrenta al bye, se harán tres (3) lanzamientos el ganador pasa como segundo clasificado. Si el desempate es para definir posición en el grupo, se realizará un desempate a tres (3) lanzamientos, entre el ganador jugando y el ganador bye y el que gane se ubicará en primer lugar y el perdedor enseguida, de acuerdo con las posiciones por las cuales se está desempatando.
 17. La ronda de capitanes se considera como prueba individual y dará puntos para la clasificación general.

18. Las jugadas serán definidas por los árbitros de acuerdo con el reglamento de tejo.
19. Si por hecho fortuito el pantalón se ensucia o está mal confeccionado el deportista podrá usar un pantalón de diferente color, siempre y cuando lleve el logo de la cooperativa.
20. El uso de celular en el transcurso de un partido hará acreedor de una tarjeta amarilla al jugador que lo utilice, para esto se informará en el congreso técnico.
21. En las rondas de semifinales y finales los juegos se jugarán a 21 puntos sin tener en cuenta el tiempo.
22. El árbitro es la máxima autoridad técnica dentro del partido y sus decisiones técnicas son inapelables.
23. Las especificaciones no contempladas en el reglamento interno de los juegos se aplicarán de acuerdo con el reglamento de la federación nacional.

ARTÍCULO 48. DE LA NATACIÓN.

1. El torneo de natación se desarrollará en las ramas masculina y femenina, categorías A, B, C y D. Modalidades: Libre, Espalda, Pecho, y Mariposa. Deporte individual y de equipo (relevos).
2. Cada delegación puede inscribir por rama, categoría y prueba hasta tres (3) competidores.
3. Las pruebas Individuales que se realizarán serán
Categoría A: 100 metros
Categoría B: 100 metros
Categoría C: 50 metros
Categoría D y E: 50 metros
4. La clasificación de cada prueba se hará por tiempos. En caso de que el número de participantes lo amerite se hará por series.
5. Para la clasificación general de natación se tendrá en cuenta la ubicación por puestos en cada prueba.
6. En caso de no participación en la prueba inscrita, los jueces registrarán y harán un informe en la planilla de juego de los deportistas infractores, para efectos disciplinarios.
7. Los nadadores pueden participar en cuatro (4) pruebas individuales y dos de relevo.
8. Cualquier nadador que salga antes de que la señal de salida haya sido dada será descalificado. Si la señal de salida suena antes de que se haya efectuado la descalificación, la carrera continuará y el nadador o nadadores serán descalificados al final de esta. Si la descalificación se efectúa antes de haberse dado la señal de salida, ésta no deberá darse,

y los restantes nadadores serán llamados de nuevo, y la salida se dará nuevamente.

9. Los deportistas deberán ejecutar técnicamente los estilos en los que están participando o serán descalificados.
10. En el estilo pecho el movimiento de brazos será alterno al movimiento de los pies y los brazos tendrán movimientos simultáneos. En este estilo no se permite la patada de mariposa excepto en la primera patada antes del impulso de brazos y luego del viraje.
11. Se le permitirá al nadador estar completamente sumergido, por una distancia de no más de 15 metros, después de la salida y de cada viraje.
12. En todas las pruebas, el nadador que efectúa un viraje deberá tener contacto físico con el extremo de la piscina.
13. Un nadador no debe ser descalificado por ponerse de pie en el fondo de la pileta durante las pruebas, pero le está prohibido andar.
14. El concursante en una prueba deberá recorrer por completo la distancia señalada para poder ser clasificado.
15. El nadador deberá permanecer y terminar en el mismo carril que empezó.
16. No está permitido tirar de la corchera que separa el carril.
17. Si un nadador incomoda a otro, nadando por otra calle o le obstaculiza de cualquier otra forma, será descalificado.
18. Ningún nadador está autorizado a utilizar o llevar ningún sistema o bañador que haga aumentar su velocidad, flotabilidad o resistencia durante una competición (Ej.: manoplas, aletas, pulseras de fuerza, o sustancias adhesivas, etc.). Sí podrá llevar gafas protectoras. Cualquier tipo de cinta adhesiva sobre el cuerpo no está permitido, salvo que sea aprobada por un órgano médico
19. Las Pruebas de Equipo serán:
Relevo 4x50 estilo libre y 4x50 combinado.
20. En la prueba de relevos solo podrán participar deportistas de una misma delegación y que hayan participado en las pruebas individuales. Se otorgará puntuación para la clasificación general como prueba de equipo. Los nadadores de las categorías mayores podrán competir en las categorías menores, para completar el equipo de relevo.
21. Cada equipo de relevos deberá estar compuesto por cuatro nadadores de la misma delegación.
22. En las pruebas de relevos el equipo del nadador cuyos pies hayan perdido el contacto con la plataforma de salida, antes de que su compañero precedente del equipo haya tocado la pared, quedará descalificado.
23. Cualquier equipo de relevos será descalificado en una carrera si un miembro del equipo, que no es el designado para hacer el recorrido, entra en el agua cuando la carrera se está desarrollando, y antes de

que todos los nadadores de todos los equipos hayan finalizado la misma.

24. Los miembros de un equipo de relevos y su orden de salida deberán indicarse antes de la carrera. Cada miembro del equipo podrá participar sólo una vez en la prueba.
25. Cualquier nadador que haya terminado su carrera, o la distancia a cubrir en una carrera de relevos, dejará la pileta inmediatamente, sin molestar a ningún otro participante que no haya terminado todavía su carrera. En caso contrario, el nadador que haya cometido la falta, o su equipo de relevos, será descalificado.

ARTÍCULO 49. DEL PARQUÉS.

1. Se desarrollará en duplas, en las ramas masculina y femenina, categoría única. Deporte de Equipo.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta cuatro (4) duplas por rama.
3. Se jugará con cuatro (4) fichas cada jugador, a una sola partida.
4. Ganará el partido la dupla que termine primero coronando las cuatro (4) fichas de alguno de sus jugadores y se le otorgarán dos (2) puntos
5. La dupla que pierda la partida se le otorgará un (1) punto.
6. A la dupla que pierda por W.O. Se le otorgará Cero (0) puntos El equipo que pierda por W. O. o por abandono no se volverá a programar y todo lo actuado por él será anulado y será excluido de los juegos.

Parágrafo. Estos puntos serán registrados en la planilla de juego como marcador final de la partida.

7. El sistema de competencia se definirá de acuerdo con el número de participantes.
8. En caso de empate en puntos para definir una clasificación, se establecerá el siguiente procedimiento:
 - a. Entre dos duplas, el ganador del encuentro disputado entre ellas en la respectiva ronda o fase.
 - b. Si persiste el empate entre dos (2), tres (3) o más duplas, se definirá jugando una partida con una sola ficha.
9. En caso de W.O., los árbitros registraran y harán un informe en la planilla de juego de los jugadores que se presentaron al partido, para efectos disciplinarios.
10. Todos los jugadores comienzan con sus fichas en las respectivas casas.
11. El primer turno se escoge por medio de los dados: el jugador que saque el mayor número es quien comienza el juego.
12. Hay tres oportunidades para que el jugador saque las fichas de la casa y llevarlas a la casilla de salida.
13. Las fichas se sacan de la casa con los pares; es decir, cuando ambos dados tienen el mismo valor.

14. Los pares 1-1 y 6-6 sacan todas las fichas de la casa, las restantes como 2-2, 3-3, 4-4 y 5-5 sacan solo dos fichas.
15. En caso de tener una sola ficha en la casa si el jugador obtiene pares para sacarla, deberá mover lo equivalente a un dado; pero si tiene más fichas en juego, debe mover lo de un dado con una de ellas, o perderlos si no tiene como contar con ellas.
16. Si puede sacar alguna ficha de la casa se tiene que lanzar de nuevo, mover y pasar el turno.
17. Para mover las fichas solo hay que llevarlas a su posición de destino contando la casilla que hay que mover, a continuación, se pasa el turno.
18. La única forma de obtener un turno extra es sacando pares.
19. Si un jugador tiene una ficha para ingresar a su zona y esta se pasa, DEBE corregir el movimiento y entrar.
20. Si se sacan tres pares seguidos (sin tener en cuenta el par de salida de la casa) se tiene derecho a sacar una ficha del juego, la que el jugador escoja, y continua con el turno.
21. El turno se pasa por la derecha, la mecánica del juego continúa hasta que algún jugador lleve todas sus fichas hasta la casilla final, en este momento habrá ganado el juego.
22. Un jugador puede enviar a un oponente a la casa, para esto debe moverse hasta la casilla donde está el otro; sin embargo, si la ficha está en una casilla de seguro o salida, no podrá ser enviada a la cárcel.
23. Al tener la oportunidad de enviar dos 2 fichas a la casa, se debe enviar la que se encuentre a la derecha.
24. Cuando un jugador saca una o más fichas de la casa, y hay fichas del oponente en la casilla salida del jugador, automáticamente las fichas del equipo oponente serán enviadas a su respectiva casa.
25. En el caso de que se esté jugando con una sola ficha, se deben mover las casillas que indican los dados en su totalidad; es decir, si hay la posibilidad de enviar a la casa con un número menor al obtenido en la suma de los 2 dados, no es permitido.
26. Salir de la casa es opcional, es decir, que es decisión del jugador, al lanzar pares, sacar las fichas de la casa o contar con las que tenga libres.
27. Ficha tocada es ficha jugada.
28. Es obligatorio enviar a la casa, menos al compañero. El jugador que, por olvido o intencionalmente no envíe a la casa una de las fichas de sus oponentes teniendo la posibilidad de hacerlo por el puntaje lanzado, será soplado y esa ficha tendrá que ir a la casa.
29. Cuando el jugador queda con una sola ficha y faltando para coronar 6 o menos de seis casillas, el lanzamiento será con un solo dado, de no hacerlo perderá su turno.

30. En la llegada se debe sacar el valor exacto para llegar a la casilla ganadora
31. Una vez esté la ficha en la casilla, no es permitido correr con la misma ficha lo que indique el otro dado; es decir ficha soltada ficha jugada.
32. El jugador que mueva la ficha del oponente deberá regresarla a su lugar y perderá la posibilidad de jugar sus fichas (pierde el turno)
33. No es permitido retirar los dados de la mesa o ponerlos en el vaso hasta que el oponente termine de mover la totalidad de lo indicado en ellos.

ARTÍCULO 50. DE LA RANA.

1. El torneo de rana se desarrollará en las ramas masculina y femenina, categoría única. Deporte de equipo.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta ocho (8) equipos de dos (2) jugadores.
3. Se jugará a cuatro entradas y ganará el equipo que obtenga el mayor puntaje en las cuatro entradas.
4. Se jugará con seis (6) argollas por cada equipo en forma alterna.
5. Antes de iniciar el juego, el capitán de cada equipo dará al juez el orden de lanzamiento de su equipo, el cual se mantendrá durante todo el encuentro.
6. El lanzamiento debe hacerse argolla tras argolla, esperando que cada argolla repose en la mesa o en el piso. Si se lanzan dos (2) o más argollas al tiempo, perderá su turno.
7. El lanzamiento se efectuará a una distancia de 3,5 metros entre la mesa de la rana y la línea de tiro. Si en el momento de lanzar un jugador pisa la línea, éste quedará anulado y perderá el tiro.
8. Jugador que introduzca todas las argollas por los orificios, obtendrá una bonificación adicional de veinticinco (25) puntos para su equipo; si por el contrario deja todas las argollas en el piso o en la mesa sin introducirlas en los orificios, se le descontaran veinticinco (25) puntos del puntaje del equipo. Esta jugada se denomina barrida mixta.
9. La argolla que está sobre la mesa, está en juego y el siguiente lanzamiento la empuja e inserta, los puntos obtenidos serán VÁLIDOS.
10. La argolla lanzada y que entre por la parte frontal del cajón los puntos NO serán válidos.
11. Argolla lanzada e introducida por los orificios y que quede en los cajones los puntos serán válidos. Si entra y cae al piso esos puntos no serán válidos.
12. Se considera un W.O., cuando un equipo se presenta con un (1) jugador para iniciar el juego.

13. Un equipo perderá por sustracción de materia si durante el juego, el equipo se queda con un (1) jugador.
14. Si el equipo ganador por sustracción de materia va ganando la partida, se mantiene el marcador. Si va perdiendo, se le dan cien (100) puntos más del marcador del contenedor y se declara ganador, el rival mantiene los puntos obtenidos hasta ese momento.
15. El equipo que gane por WO se le registrará doscientos cincuenta (250) puntos a cero.
16. El equipo que pierda por W. O. o por abandono no se volverá a programar y todo lo actuado por él será anulado y será excluido de los juegos.
17. Se establece la siguiente puntuación:
 - a. Juego ganado: dos (2) puntos
 - b. Juego perdido jugando: un (1) punto.
 - c. Juego perdido por W.O. (0) puntos y se desclasificará de los juegos.
18. Para efectos de estadística a cada jugador se le hará un registro individual. Este registro se tendrá en cuenta para efectos de preselección.
19. Para efectos de clasificación individual en preselección, los deportistas que se vean perjudicados por W.O., se tendrá en cuenta el promedio de los partidos jugados.
20. En caso de empate en puntos para definir una clasificación, se establecerá el siguiente procedimiento:
 - a. Entre dos (2) equipos, el ganador del encuentro disputado por ellos en la respectiva ronda o fase.
 - b. Si el empate es entre tres (3) o más equipos, se definirá de acuerdo con las siguientes alternativas:
 - i. Mayor número de juegos ganados.
 - ii. Mayor diferencia: puntos a favor, menos puntos en contra
 - iii. Mayor promedio (puntos a favor dividido por número de partidos jugados de la fase o grupo.)
 - iv. Menor número de juegos perdidos.
 - v. Sorteo.
21. En caso de W.O., el juez registrará y hará un informe en la planilla de juego de los jugadores que se presentaron al partido, para efectos disciplinarios.
22. El sistema de competencia se definirá de acuerdo con el número de participantes.

ARTÍCULO 51. DEL TEJO.

1. El campeonato de tejo se jugará en la rama femenina y masculina, categoría única. Deporte de equipo.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta seis (6) equipos de cuatro (4) jugadores, en la rama masculina y 2 (dos) jugadoras por equipo en la rama femenina.
3. Todo jugador inscrito debe llevar su tejo y calibrar al inicio de la partida, no se permitirá el cambio de tejo durante la partida sin la autorización del juez. Los partidos pueden iniciar cuatro contra tres, Jugador que no haya calibrado al inicio del partido no podrá participar del mismo.
4. El peso máximo del tejo es de 1625 gramos. Si el árbitro en el transcurso del partido por decisión propia o a petición del contrario revisa el tejo y no está reglamentario se expulsará al jugador. Para ello la mesa de control debe contar con una gramera.
5. Se respetará la clasificación final del año anterior para las siembras en los cuadros y la ubicación en las llaves de eliminación sencilla.
6. Un equipo perderá por sustracción de materia si durante el juego, el equipo queda con menos de tres (3) jugadores. Perderá el partido por un marcador de veintisiete (27) puntos a favor de su contendor, conservando el perdedor los puntos obtenidos hasta ese momento.
7. Cada partida se jugará a lograr veintisiete (27) puntos o al puntaje obtenido durante 45 minutos, el juez anunciará los tres (3) últimos lanzamientos, en este caso gana el equipo que obtenga mayor puntaje.
8. Todos los equipos tendrán derecho a participar en la ronda de capitanes.
9. La ronda de capitanes se jugará con dos (2) tejos, por el sistema de eliminación sencilla a dieciocho (18) puntos.
10. El sistema de juego se definirá en el congreso técnico de acuerdo con el número de participantes inscritos oficialmente.
11. La ronda de capitanes se jugará una vez terminado el torneo por equipos, o simultáneamente cuando los contendores en disputa perdieron la posibilidad de ir a las finales por equipos.
12. Cuando se juega por equipos en un solo grupo, quedarán ubicados en el cuadro de honor de acuerdo con su puntaje respectivo y si se presenta empate del primero (1º) al cuarto (4º) puesto, se definirá la posición jugando, por el sistema de eliminación sencilla.
13. El equipo que pierda por W. O. o por abandono no se volverá a programar y todo lo actuado por él será anulado y será excluido de los juegos. Se considera un W. O cuando un equipo se presenta con menos de tres (3) jugadores para iniciar el juego. O cuando uno o ambos equipos no se presenten a la cancha de juego a la hora señalada y debidamente uniformados, luego de quince (15) minutos de la llamada

del Coordinador, pasado ese tiempo si el equipo no se presenta perderá por WO y el partido se adjudicará al contendor con un marcador de veintiuno (21) a cero (0).

14. En caso de W. O los árbitros registran y harán un informe en la planilla de juego de los jugadores que se presentaron al partido, para efectos disciplinarios. El marcador será veintisiete (27) a cero (0). – 27/0. Para efectos de clasificación individual en preselección, se tendrá en cuenta el promedio del (los) jugador (es) afectado (s).
15. Para efectos de estadística a cada jugador se le hará un registro individual. Este registro se tendrá en cuenta para efectos de selección.
16. Los desempates se definirán de acuerdo al reglamento de la Federación Colombiana de tejo teniendo en cuenta los siguientes parámetros:
 - a. Entre dos (2) equipos se procederá a sortear la salida, todos los jugadores realizarán tres (3) lanzamientos, la figura no llama, gana la casilla el equipo que haga mayor número de puntos concluida la serie de tres (3) lanzamientos. Si concluida la serie de tres (3) lanzamientos persiste el empate se hará otro lanzamiento extra, gana la casilla el equipo que haga la primera figura, pero si no hay figura en este lanzamiento gana el equipo que obtenga la mano.
 - b. Si los equipos son tres (3) y solo hay una casilla en disputa, se realizará un sorteo, en número uno (1) será el bye o exento, el dos (2) y el tres (3) juegan, el ganador se enfrenta al bye; el ganador obtendrá la casilla, se hará a tres (3) lanzamientos.
 - c. Si los equipos son tres (3) y hay dos (2) casillas en disputa, se realizará un sorteo, el número uno (1) será el bye o exento, el dos (2) y el tres (3) juegan, el ganador obtendrá la primera casilla y el perdedor se enfrenta al bye, se harán tres (3) lanzamientos el ganador pasa como segundo clasificado. Si el desempate es para definir posición en el grupo, se realizará un desempate a tres (3) lanzamientos, entre el ganador jugando y el ganador bye y el que gane se ubicará en primer lugar y el perdedor enseguida, de acuerdo con las posiciones por las cuales se está desempatando.
17. La ronda de capitanes se considera como prueba individual y dará puntos para la clasificación general.
18. En las fases semifinal y final se jugará a 27 puntos sin importar el tiempo.
19. Las jugadas serán definidas por los árbitros de acuerdo con el reglamento de tejo.
20. El uso de celular en el transcurso de un partido hará acreedor de una tarjeta amarilla al jugador que lo utilice, para esto se informará en el congreso técnico.

21. El árbitro es la máxima autoridad técnica dentro del partido y sus decisiones técnicas son inapelables.
22. Las especificaciones no contempladas en el reglamento interno de los juegos se aplicarán de acuerdo con el reglamento de la federación nacional.

ARTÍCULO 52. DEL TENIS DE CAMPO.

1. Se juega en las ramas masculino y femenino, en dos categorías: A de 18 a 39 años y B de 40 años en adelante. Deporte individual.
2. Cada delegación puede inscribir hasta tres (3) jugadores por rama y categoría.
3. Se juega a ganar dos (2) de tres (3) sets, cada set se juega a 6 juegos, con al menos 2 juegos de diferencia, por lo que se puede llegar a 7 juegos (Ejemplo: 5-6, entonces se juega a 5-7).
4. De llegar los dos jugadores a 6 iguales en un set, debe jugarse lo que se llama Time Break (muerte súbita) en el 7º game, donde sacan 2 veces cada uno de los jugadores sucesivamente (exceptuando que se cambia de jugador que saca después del primer punto del time break, se puede decir que se cambia de saque en puntos impares, ya que los puntos se cuentan de a uno, es decir, 1,2,3.), gana el que llegue a 7 puntos, siempre que tenga 2 puntos de diferencia como mínimo.
5. Se juega contando los puntos en una escala de 15-30-40-puntos. Si los dos jugadores llegan a 40 iguales (iguales, o deuce en inglés) deben seguir jugando hasta lograr dos puntos de diferencia. Al estar los jugadores en iguales, la escala que se aplica es Ventaja ("servicio" o fuera)-Juego.
6. La elección de lado y el derecho a ser Servidor o Restador en el primer juego serán decididos por sorteo. El jugador que gane el sorteo puede elegir o solicitar a su oponente que elija:
 - a. El derecho a ser Servidor o Restador, en cuyo caso el otro jugador elegirá el lado de cancha o viceversa.

Parágrafo. El número mínimo de participantes por categoría y rama será de cinco (5), de lo contrario se jugará una sola categoría.

ARTÍCULO 53. DEL TENIS DE MESA.

1. Se realizará en las ramas masculinas y femeninas, dobles masculinos, femeninos y mixtos. Las modalidades de individual se realizará en 2 categorías: A y B. Las modalidades de dobles (equipo) se realizan en categoría única.
Para definir la categoría de los jugadores se tendrá en cuenta los

resultados del departamental anterior y como mínimo las 8 primeras siembras en todas las modalidades donde aplique.

2. Cada delegación puede inscribir hasta seis (6) jugadores por rama.
3. En la categoría A se tendrá en cuenta los cuatro (4) jugadores que hayan avanzado más en el departamental anterior, para que sean ubicados como cabezas de grupo de los cuatro (4) primeros cuadros en la ronda de clasificación.
4. En el sorteo de eliminación directa, los clasificados como primeros de estos cuatro (4) cuadros, se ubicarán en las posiciones uno (1), ocho (8), nueve (9) y dieciséis (16).
5. Los demás clasificados serán sorteados a las posiciones restantes teniendo en cuenta:
 - a. Que el segundo clasificado del cuadro vaya sorteado por el lado opuesto del primero de su mismo cuadro.
6. Cada partida se disputa a ganar tres (3) de cinco (5) sets cada uno de once (11) puntos.
7. El tiempo de espera solo será aplicado para el primer partido del día en la respectiva mesa, los demás competidores siguientes deberán estar atentos a su programación.
8. Si un jugador se lesiona en el desarrollo de la partida, pierde por abandono.
9. En el sorteo de las llaves de eliminación directa, los criterios que se tendrán en cuenta son:
 - a. Sorteo de los primeros clasificados de cada cuadro teniendo en cuenta la siembra
10. En caso de empates, para definir una clasificación se procederá así:
 - a. Si es entre dos (2) participantes o equipos: Clasificará primero el ganador del partido entre ellos en esa fase.
 - b. Si persiste el empate entre dos (2) equipos o entre tres (3) equipos o más, se definirá de acuerdo con las siguientes alternativas:
 - i. Mayor coeficiente entre partidos ganados y partidos perdidos.
 - ii. Mayor coeficiente entre sets ganados y perdidos
 - iii. Mayor coeficiente entre puntos a favor y puntos en contra
 - iv. Sorteo.
11. En caso de W.O. Los árbitros registrarán y harán un informe en la planilla de juego de los jugadores que se presentaron al partido, para efectos disciplinarios.

ARTÍCULO 54. DEL VOLEIBOL.

1. El campeonato se realizará en las ramas femenina y masculina, categorías A y B. Deporte de conjunto.
2. Cada delegación puede inscribir hasta dos (2) equipos por rama y categoría con mínimo ocho (8) y máximo diez (10) jugadores.
3. La altura de la malla para la rama: femenino 2,24 m y masculino 2.43 m.
4. La numeración a utilizar en los uniformes de este deporte debe ser del 1 al 20, en las camisetas en pecho y espalda.
5. Se respetará la clasificación final de los juegos anteriores para las siembras en los cuadros y los sorteos de la respectiva categoría.
6. PARA GANAR UN SET: Será ganador de un set el equipo que complete primero veinticinco (25) puntos con una ventaja mínima de dos (2) puntos, por el sistema de puntos por jugada.
7. PARA GANAR UN ENCUESTRO: En la fase eliminatoria y semifinal ganará el encuentro quien gane 2 sets de 3 y en las fases finales quien gane 3 sets de 5.
8. En caso de empate en sets (1-1) o (2-2) según la fase de juego, el set decisivo se jugará a quince (15) puntos. Será ganador del set y del partido, el equipo que complete primero quince (15) puntos con una diferencia mínima de dos (2) puntos. El juego se prolongará hasta que se obtenga esta diferencia.
9. Debe haber siempre seis (6) jugadores por equipo en juego.
10. Todo jugador inscrito oficialmente debe actuar mínimo un (1) set completo obligatoriamente.
11. Se podrá realizar SUSTITUCIONES hasta cuando el jugador a sustituir y el que va a sustituir hayan participado en un (1) set completo.
12. Para iniciar un partido un equipo debe presentar e iniciar con seis (6) jugadores.
13. En caso de que, a un equipo para el inicio del segundo set, le falte uno o más jugadores de los inscritos oficialmente en el registro de los jugadores de la delegación, al equipo se le aplicará la sanción de tres (3) puntos por cada jugador que falte a favor del equipo contrario.
14. El jugador que inicie el torneo como líbero siempre conservará esta posición durante el torneo; excepción: en caso de lesión comprobada, y certificada por el médico oficial del torneo podrá ser reemplazado.
15. SUSTITUCIÓN EXCEPCIONAL: Un jugador lesionado quién no puede seguir jugando deberá ser sustituido legalmente de acuerdo con:
 - a. Si la lesión del jugador se presenta en el primer set, será reemplazado por un jugador suplente que gane el sorteo. Y esta actuación no será considerada como un set completo.

- b. Si la lesión es comprobada en el segundo set puede ser sustituido por cualquiera de los jugadores que se encuentren en la suplencia y hayan jugado un set completo.
16. Al jugador lesionado reemplazado no se permitirá regresar al partido.
 17. Si un equipo se niega a jugar después de haber sido convocado para ello, este es declarado EN ABANDONO y pierde el partido con el resultado de 0 – 2 en sets y 0 - 25 para cada set. Para la clasificación se le otorga cero (0) puntos.
 18. Un equipo que sin razón justificable no aparezca en el campo de juego a tiempo es declarado en abandono y pierde el partido con el resultado de 0 – 2 en sets y 0 - 25 para cada set. Para la clasificación se le otorga cero (0) puntos. (W.O)
 19. EQUIPO INCOMPLETO: Un equipo pierde un set por inferioridad numérica cuando queda en el terreno de juego CON menos de seis (6) jugadores para jugar o no realiza los cambios reglamentarios. Es declarado INCOMPLETO.
 20. PENALIDAD: Un equipo que es declarado INCOMPLETO para el set o para el partido, pierde el set o el partido. Al equipo adversario se le otorgarán los puntos y los sets necesarios para ganar el set o el partido. El equipo incompleto mantiene sus puntos y sets.
 21. Para efectos de clasificación se establece la siguiente puntuación
 - a. Partido ganado 2-0 se dará tres (3) puntos
 - b. Partido ganado 2-1 se dará dos (2) puntos
 - c. Partido perdido se dará un (1) punto.
 - d. Partido perdido por W.O. o por abandono: cero (0) puntos
 22. En caso de empates, Entre tres (3) equipos o más o persiste el empate entre dos (2) equipos para definir una clasificación se procederá así:
 - a. Mayor Set diferencia: set a favor menos set en contra entre los equipos empatados.
 - b. Mayor set diferencia: (set a favor menos set en contra), contabilizando los partidos disputados en la fase)
 - c. Mayor diferencia de puntos: (puntos a favor menos puntos en contra).
 - d. Mayor cociente entre set a favor y set en contra.
 - e. Mayor cociente entre puntos a favor y puntos en contra.
 - f. Mayor total de puntos a favor.
 - g. Menos puntos en contra.
 - h. Sorteo
 23. Para efectos de clasificación de los mejores segundos o terceros puestos a la fase siguiente se tendrá en cuenta:
 - a. Si los grupos tienen el mismo número de equipos se tendrá en cuenta el número de puntos obtenidos. Si persiste el empate se tendrá en cuenta el mejor promedio de puntos por partido. Y si continua será por promedio de sets.

- b. Si los grupos tienen distintos números de equipos se determinará por EL MEJOR COCIENTE DE PUNTOS (puntos a favor dividido entre los puntos en contra) de los partidos disputados, sin tener en cuenta el número de equipos por grupo y no se tendrá en cuenta el W. O.
24. El sistema de juego se definirá en el congreso técnico.
 25. En caso de W.O. Los árbitros registrarán y harán un informe en la planilla de juego de los jugadores que se presentaron al partido, para efectos disciplinarios. El equipo que pierda por W. O. o por abandono no se volverá a programar y todo lo actuado por él será anulado y será excluido de los juegos.
 26. Las camisetas serán numeradas del 1 al 18 en el pecho y en la espalda.

ARTÍCULO 55. DEL VOLEIBOL ARENA.

1. El campeonato se realizará en las ramas femenina y masculina, categorías A y B. Deporte de equipo.
2. Cada delegación podrá inscribir dos (2) equipos por rama y categoría.
3. Para conformar un equipo podrán inscribirse mínimo 2 jugadores, máximo 3; cada jugador inscrito deberá jugar mínimo un set completo, en caso de no hacerlo el equipo iniciará con 3 puntos en contra.
4. PARA GANAR UN SET: Será ganador de un set el equipo que complete primero veintiún (21) puntos con una ventaja mínima de dos (2) puntos, por el sistema de puntos por jugada. En la fase Eliminatoria.
5. PARA GANAR UN ENCUENTRO: Ganará el equipo que gane dos (2) sets de tres (3).
6. En caso de empate en sets (1-1) o (2-2), el set decisivo se jugará a quince (15) puntos. Será ganador del set y del partido, el equipo que complete primero quince (15) puntos con una diferencia mínima de dos (2) puntos. El juego se prolongará hasta que se obtenga esta diferencia.
7. Para iniciar un partido un equipo debe presentar e iniciar con dos (2) jugadores.
8. Si un equipo se niega a jugar después de haber sido convocado para ello, este es declarado EN ABANDONO y pierde el partido con el resultado de 0 – 2 en sets y 0 - 21 para cada set. Para la clasificación se le otorga cero (0) puntos.
9. Un equipo que sin razón justificable no aparezca en el campo de juego a tiempo es declarado en abandono y pierde el partido con el resultado de 0 – 2 en sets y 0 - 21 para cada set. Para la clasificación se le otorga cero (0) puntos. (W.O)

10. EQUIPO INCOMPLETO: Un equipo pierde un set por inferioridad numérica cuando queda en el terreno de juego CON menos de dos (2) jugadores para jugar Es declarado INCOMPLETO.
11. PENALIDAD: Un equipo que es declarado INCOMPLETO para el set o para el partido, pierde el set o el partido. Al equipo adversario se le otorgarán los puntos y los sets necesarios para ganar el set o el partido. El equipo incompleto mantiene sus puntos y sets.
12. Equipo que gane por W.O. se le dará un marcador de 2-0 en sets y 42 – 0 en puntos.
13. En caso de W.O., los árbitros registrarán y harán un informe en la planilla de juego de los jugadores que se presentaron al partido, para efectos disciplinarios. El equipo que pierda por W. O. o por abandono no se volverá a programar y todo lo actuado por él será anulado y será excluido de los juegos.
14. Las camisetas serán numeradas del 1 al 3 en el pecho y en la espalda.
15. Para efectos de clasificación se establece la siguiente puntuación:
 - a. Partido ganado se dará (2) puntos.
 - b. Partido perdido se dará (1) punto.
 - c. Partido perdido por W.O. o por abandono: cero (0) puntos.
16. En caso de empates, para definir una clasificación se procederá así:
 - a. Entre tres (3) equipos o más o persiste el empate entre dos (2) equipos:
 - b. Mayor set diferencia: set a favor menos set en contra, entre los equipos empatados.
 - c. Mayor set diferencia:(set a favor menos set en contra), contabilizando todos los partidos disputados en la fase.
 - d. Mayor diferencia de puntos de puntos menos los puntos en contra.
 - e. Mayor cociente entre set a favor y set en contra.
 - f. Mayor cociente de puntos a favor y puntos en contra.
 - g. Mayor total de puntos a favor
 - h. Menor puntos en contra
 - i. Sorteo.
17. Para efectos de clasificación de los mejores segundos o terceros puestos a la fase siguiente se tendrá en cuenta:
 - a. Si los grupos tienen el mismo número de equipos se tendrá en cuenta el número de puntos obtenidos. Si persiste el empate se tendrá en cuenta el mejor promedio de puntos.
 - b. Si los grupos tienen distintos números de equipos se determinará por EL MEJOR PROMEDIO DE PUNTOS (puntos a favor dividido entre los puntos en contra) de los partidos disputados. Si persiste se definirá por los sets promedio.
18. El sistema de juego se definirá en el congreso técnico de acuerdo con el número de equipos o duplas participantes.

CAPÍTULO VI DE LOS SISTEMAS DE JUEGO

ARTÍCULO 56. Los juegos deportivos se desarrollarán en tres (3) fases:

1. ELIMINATORIA
2. SEMIFINAL
3. FINAL

Parágrafo. El deportista que no participe en la fase eliminatoria no podrá participar en las fases siguientes (semifinal y final).

ARTÍCULO 57. Se aplicará el siguiente sistema de juego:

- **DEPORTES INDIVIDUALES:** Se aplicará el sistema establecido por cada federación.
- **DEPORTES DE CONJUNTO Y DE EQUIPO:** Sistema de grupos así:
Hasta cinco (5) equipos todos contra todos.
De seis (6) equipos en adelante por grupos.

ARTÍCULO 58. El sistema de juego a aplicar en los deportes individuales, de equipo y de conjunto, se hará de acuerdo con el número de participantes por el sistema de siembra teniendo en cuenta la clasificación final de los Juegos anteriores y será definido en el Congreso Técnico.

CAPITULO VII RÉGIMEN DISCIPLINARIO

ARTÍCULO 59. Se establecen las siguientes penalidades de juego y serán impartidas por las autoridades de juzgamiento de cada disciplina deportiva:

1. **AMONESTACIÓN:** Llamado de atención, puede ser verbal o escrita.
2. **DESCALIFICACIÓN:** Del juego: del evento no participar en la actividad deportiva propia definitivamente por el partido o encuentro.
3. **EXPULSIÓN:** Salir de la cancha o escenario deportivo y dejar de participar en el encuentro o partido y con informe arbitral

ARTÍCULO 60. Todos los participantes por intermedio de sus delegados podrán ante la Dirección del evento: solicitar aclaraciones, presentar reclamos

justificados, demandas, reposiciones o apelaciones de acuerdo con los siguientes parámetros:

RECLAMACIONES – DEMANDAS – REPOSICIONES Y APELACIONES

1. **RECLAMACIÓN**, actuación que persigue la aclaración de una situación administrativa o deportiva, de parte de la organización, sin que esto modifique el resultado de una confrontación deportiva. Debe presentarse por el delegado y por escrito adjuntando las pruebas, hasta 2 (dos) horas después de haber finalizado el respectivo encuentro.
2. **DEMANDA**, actuación que persigue la nulidad sobre el resultado de una confrontación deportiva. Debe ser presentada por escrito hasta seis (6) horas continuas después de finalizada la prueba o partido, como plazo máximo, ante el Tribunal Deportivo y Disciplinario. Estas demandas deben ser firmadas por el delegado oficial y acompañadas de las pruebas pertinentes y **la suma de cinco salarios diarios mínimos legales vigentes**. Si la sentencia de la demanda favorece al demandante, se le otorgarán los puntos en disputa y la devolución del dinero.
3. **REPOSICIÓN**, solicitud que busca aclarar, modificar o anular la decisión del Tribunal Deportivo. Se deberá presentar ante la misma instancia dentro de las seis (6) horas continuas a la fecha de notificación de la resolución.
4. **APELACIÓN**, solicitud que busca aclarar, modificar o revocar la decisión que frente a la reposición tomó el Tribunal Disciplinario y debe ser interpuesta en forma subsidiaria en el mismo momento de interponer la reposición ante el mismo tribunal disciplinario.

Se establecen las siguientes penalidades dadas por el Tribunal Deportivo y Disciplinario:

AMONESTACIÓN: Llamado de atención. Puede ser verbal o escrita.

SUSPENSIÓN: No participar en la actividad deportiva propia temporalmente.

EXPULSIÓN: Del evento deportivo.

ARTÍCULO 61. TIPOS DE FALTAS Y SANCIONES. El Tribunal Deportivo y Disciplinario procederá a aplicar y sancionar a los infractores, APLICANDO EL PRESENTE CÓDIGO, después de los respectivos descargos.

CÓDIGO DE FALTAS Y SANCIONES.
LAS SIGUIENTES SE CONSIDERAN FALTAS LEVES Y SE APLICARÁN
Y SANCIONARÁN A LOS INFRACTORES POR PARTE DEL
DIRECTOR DEPORTIVO.

| TIPO DE FALTA | DESCRIPCIÓN DEL HECHO-CARACTERÍSTICA | SANCIÓN |
|---------------------------------------|---|--|
| OFENSA VERBAL GRAVE O INJURIA | ENTRE JUGADORES DEL MISMO EQUIPO | SUSPENSIÓN AUTOMÁTICA DE UN PARTIDO |
| | ENTRE JUGADORES DEL MISMO EQUIPO | SUSPENSIÓN AUTOMÁTICA DE UN PARTIDO |
| | ENTRE JUGADORES ADVERSARIOS | SUSPENSIÓN AUTOMÁTICA DE DOS PARTIDOS |
| | HACIA EL DELEGADO O ENTRENADOR DE SU EQUIPO | SUSPENSIÓN AUTOMÁTICA DE DOS PARTIDOS |
| | DEL DELEGADO O ENTRENADOR HACIA: | |
| | SUS JUGADORES | SUSPENSIÓN AUTOMÁTICA DE DOS FECHAS |
| | JUGADORES CONTRARIOS | SUSPENSIÓN AUTOMÁTICA DE TRES FECHAS |
| CONDUCTA ANTIDEPOR TIVA | USO DE SEÑALES O GESTOS ANTIDEPOR TIVOS | EXPULSIÓN INMEDIATA DEL TERRENO DE JUEGO Y SUSPENSIÓN AUTOMÁTICA DE LA SIGUIENTE FECHA |
| ACUMULACIÓN DE DOS TARJETAS AMARILLAS | EN DEPORTES DE CONJUNTO SIN QUE SALGA BOLETÍN INFORMATIVO | SUSPENSIÓN AUTOMÁTICA DE UNA FECHA |
| ACUMULACIÓN DE DOS TARJETAS ROJAS | POR SITUACIONES NORMALES DE JUEGO | SUSPENSIÓN DE DOS FECHAS |
| | POR SITUACIONES GRAVES DE CONDUCTA | SUSPENSIÓN DEL EVENTO |

LAS SIGUIENTES SE CONSIDERAN FALTAS GRAVES Y SE APLICARÁN Y SANCIONARÁN A LOS INFRACTORES POR PARTE DEL TRIBUNAL DEPORTIVO.

| TIPO DE Falta | DESCRIPCIÓN DEL HECHO-CARACTERÍSTICA | SANCIÓN |
|--|---|---|
| OFENSA VERBAL GRAVE O INJURIA | CONTRA DIRECTIVOS, FUNCIONARIOS DE LA ORGANIZACIÓN, ÁRBITROS Y JUECES POR PARTE DE CUALQUIER PARTICIPANTE | EXPULSIÓN DE LOS JUEGOS Y PÉRDIDA DEL DERECHO DE ASISTIR A LOS PRÓXIMOS JUEGOS Y SUSPENSIÓN POR UN AÑO |
| CONDUCTA VIOLENTA | ROMPER LOS REGLAMENTOS, ESTATUTOS, PROGRAMACIONES, RESOLUCIONES, BOLETINES, INSIGNIAS DE COTRADECUN. LANZAR ESCUPITAJO A JUGADORES, JUECES O PÚBLICO | EXPULSIÓN INMEDIATA DE LOS JUEGOS. NO PARTICIPACIÓN EN JUEGOS, HASTA POR TRES AÑOS |
| AGRESIÓN FÍSICA | CONTRA DIRECTIVOS, COORDINADORES, MIEMBROS DE LA ORGANIZACIÓN, JUECES, JUGADORES O PÚBLICO | EXPULSIÓN INMEDIATA DE LOS JUEGOS Y NO PARTICIPACIÓN EN JUEGOS HASTA POR TRES AÑOS |
| JUEGO VIOLENTO CON O SIN DISPUTA DEL BALÓN | A JUGADORES CONTRARIOS O COMPAÑEROS (VERIFICAR SI HAY LESIONES FÍSICAS) | EXPULSIÓN DE LOS JUEGOS NO PARTICIPACIÓN EN JUEGOS HASTA POR TRES AÑOS |
| FALSIFICACIÓN O ADULTERACIÓN DE DOCUMENTOS | TODO TIPO DE DOCUMENTOS RELACIONADOS CON LOS JUEGOS | EXPULSIÓN DE LOS JUEGOS, PÉRDIDA DE LOS PUNTOS EN LOS JUEGOS QUE HAYA ACTUADO Y NO PARTICIPACIÓN POR DOS AÑOS |
| SUPLANTACIÓN DE DEPORTISTAS POR OTRAS PERSONAS | ACTUAR CON JUGADORES DIFERENTES A LOS INSCRITOS PARA CADA UNO DE LOS DEPORTES Y/O OTRA CATEGORÍA, DEPORTE Y ZONA | EL DEPORTISTA O EQUIPO RESPONSABLE PERDERÁ LOS PUNTOS OBTENIDOS Y SE LE ADJUDICAN AL DEPORTISTA O EQUIPO CONTRARIO EN LOS PARTIDOS QUE HAYA ACTUADO EL INFRACTOR. LOS QUE PERMITAN O SE PRESTEN A LA SUPLANTACIÓN DESCALIFICACIÓN DE LOS JUEGOS, Y NO PARTICIPACIÓN POR DOS AÑOS. |

| | | |
|--|---|--|
| REGISTRAR JUGADORES EN FORMA ILEGAL | INSCRIBIR, REGISTRAR O ACTUAR CON DEPORTISTAS EN FORMA ILEGAL SIN CUMPLIR CON LOS REQUISITOS EXIGIDOS DEPORTISTA QUE ACTÚE EN UN DEPORTE PARA EL CUAL NO FUE INSCRITO. | EL DEPORTISTA O EQUIPO RESPONSABLE PERDERÁ LOS PUNTOS OBTENIDOS Y SE LE ADJUDICAN AL DEPORTISTA O EQUIPO CONTRARIO EN LOS PARTIDOS QUE HAYA ACTUADO EL INFRACTOR Y EN EL DEPORTE EN QUE HAYA COMETIDO LA FALTA, DESCALIFICACIÓN DE LOS JUEGOS Y SUSPENSIÓN POR DOS AÑOS. |
| | INSCRIBIR, REGISTRAR O ACTUAR CON PERSONAS NO AFILIADAS A COOTRADECUN | |
| ACTUACIÓN DE UN JUGADOR EXPULSADO | EL NO CUMPLIMIENTO DE LAS FECHAS DE SUSPENSIÓN AUTOMÁTICA | SUSPENSIÓN DEL JUGADOR POR DOS FECHAS. EL EQUIPO PERDERÁ LOS PUNTOS OBTENIDOS DONDE HAYA ACTUADO EL IMPLICADO. |
| | ACTUACIÓN DE UN DEPORTISTA DESPUÉS DE HABERLE COMUNICADO LA SANCIÓN AL DELEGADO | EXPULSIÓN DE LOS JUEGOS DEL JUGADOR INFRACTOR, EL EQUIPO PERDERÁ LOS PUNTOS OBTENIDOS DONDE HAYA ACTUADO EL IMPLICADO |
| AGRESIÓN, PARTICIPACIÓN EN ACTOS BOCHORNOSOS O QUE INCITEN A ACTOS ANTIDEPORATIVOS | POR PARTE DE UN JUGADOR, TÉCNICO O DELEGADO | EXPULSIÓN DEL IMPLICADO Y SUSPENSIÓN POR DOS AÑOS |
| ACTUAR BAJO EL USO DE ESTUPEFACIENTES CONSUMO DE BEBIDAS ALCOHÓLICAS | EN LOS ESCENARIOS DEPORTIVOS, POR PARTE DE CUALQUIER PARTICIPANTE. | EXPULSIÓN INMEDIATA Y SUSPENSIÓN HASTA POR DOS AÑOS |
| PORTAR ARMAS, USO DE ESTUPEFACIENTES, CONSUMO DE BEBIDAS ALCOHÓLICAS | EN LOS RESTAURANTES Y/O ALOJAMIENTOS, CAMPOS DEPORTIVOS, POR PARTE DE CUALQUIER PARTICIPANTE | DESDE UNA AMONESTACIÓN HASTA LA EXPULSIÓN DE LOS JUEGOS |

| | | |
|---|--|---|
| ACTOS CONTRA LA DISCIPLINA, EL DECORO Y LA ÉTICA DEPORTIVA, EL ACUERDO CON LOS RIVALES PARA FACILITAR LA VICTORIA O LA DERROTA. | POR PARTE DE CUALQUIERA DE LOS PARTICIPANTES | EXPULSIÓN INMEDIATA DEL CERTAMEN SUSPENSIÓN HASTA POR DOS AÑOS |
| RETIRARSE DE UN PARTIDO O DEL TORNEO SIN AUTORIZACIÓN | POR PARTE DE UN DEPORTISTA, EQUIPO O DELEGACIÓN | DE ACUERDO CON LA REGLAMENTACIÓN DEL DEPORTE. INVESTIGACIÓN Y EXPULSIÓN DEL CERTAMEN, SUSPENSIÓN HASTA POR DOS AÑOS |
| HACER USO INDEBIDO DE IMPLEMENTOS SUMINISTRADOS PARA ALOJAMIENTO, ALIMENTACIÓN O ENCUENTROS DEPORTIVOS | POR PARTE DE CUALQUIER PARTICIPANTE O INTEGRANTE DE LA DELEGACIÓN DEPORTIVA | EXPULSIÓN DE LOS INFRACTORES DEL CERTAMEN, PAGO DE LOS DAÑOS CAUSADOS. NO PARTICIPACIÓN HASTA POR LOS DOS AÑOS. |
| PARTICIPANTE QUE COMETA DOS O MÁS FALTAS EN UNA MISMA SITUACIÓN DE JUEGO | SE TENDRÁ EN CUENTA LA MÁS GRAVE | DEPENDIENDO DE LA GRAVEDAD DE LA FALTA |
| VIGENCIA DE LAS EXCUSAS POR INASISTENCIA | LA NO PRESENTACIÓN DE LA EXCUSA POR ENFERMEDAD O CALAMIDAD FAMILIAR HASTA OCHO DÍAS HÁBILES DESPUÉS DE FINALIZADO LOS JUEGOS | PAGA EL VALOR DE TRES S.M.L.M.V. Y SUSPENSIÓN POR LOS SIGUIENTES JUEGOS |
| DEPORTISTA O EQUIPO INSCRITO EN EL EVENTO Y QUE NO PARTICIPE | CON EXCUSA PRESENTADA ANTES DE OCHO DÍAS HÁBILES DESPUÉS DE TERMINADOS LOS JUEGOS | INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO POR PARTE DE COOTRADECUN |
| | SIN CAUSA JUSTIFICADA | PAGA EL VALOR DE (cuatro) S.M.L.V.D. Y SUSPENSIÓN POR UN AÑO |

| | | |
|--|---|---|
| INASISTENCIA A UNA FECHA DE PROGRAMACIÓN | DEPORTISTA QUE NO PARTICIPE SIN EXCUSA JUSTIFICADA | MULTA DE DOS S.M.M.L.V.D. |
| INASISTENCIA A DOS FECHAS DE PROGRAMACIÓN | DEPORTISTA QUE SIN EXCUSA NO ACTÚE EN DOS FECHAS | MULTA DE TRES S.M.L.V.D. |
| PARTICIPACIÓN EN FASE ELIMINATORIA | DEPORTISTA QUE SIN EXCUSA NO PARTICIPE EN NINGUNA DE LAS FECHAS PROGRAMADAS EN LA FASE ELIMINATORIA -El deportista que presente justificación de la inasistencia en la fase eliminatoria no podrá participar en las fases finales. | NO PODRÁ PARTICIPAR EN LAS FASES: SEMIFINAL Y FINAL |
| INASISTENCIA DEFINITIVA | DEPORTISTA QUE SIN EXCUSA NO PARTICIPE EN NINGUNA DE LAS FECHAS PROGRAMADAS | PAGA EL VALOR DE (cuatro) S.L.M.V.D. Y SUSPENSIÓN POR LOS SIGUIENTES JUEGOS. |
| NO PARTICIPACIÓN EN TODAS LAS DISCIPLINAS INSCRITAS | DEPORTISTA QUE NO CUMPLE CON LA PARTICIPACIÓN EN UNO DE LOS DOS DEPORTES EN LOS CUALES FUE INSCRITO | PAGA EL VALOR DE TRES S.L.M.V.D. Y SUSPENSIÓN POR LOS SIGUIENTES JUEGOS |
| | DEPORTISTA QUE NO CUMPLE CON LA PARTICIPACIÓN EN LOS DOS DEPORTES EN LOS CUALES FUE INSCRITO | PAGA EL VALOR DE (cinco) S.L.M.V.D. Y SUSPENSIÓN POR LOS SIGUIENTES DOS JUEGOS. |
| DELEGADO QUE NO ASISTA AL CONGRESO TÉCNICO | DELEGADO QUE NO ASISTA AL CONGRESO TÉCNICO SIN EXCUSA | PÉRDIDA DE HONORARIOS DE REUNIONES E INCENTIVOS |
| FALTA DE COMPROMISO CON LA COOPERATIVA DE DELEGADOS Y ENTRENADORES y/o CAPITÁN | PERMITIR LA ACTUACIÓN IR REGLAMENTARIA DE DEPORTISTAS Y DE EQUIPOS EN SU DELEGACIÓN. | SUSPENSIÓN DEL DELEGADO, ENTRENADOR Y/O CAPITÁN POR DOS AÑOS. MULTA |
| INSCRIPCIÓN IRREGULAR DE DEPORTISTAS | INSCRIBIR DEPORTISTAS EN CATEGORÍAS, DISCIPLINAS O DE MUNICIPIOS O ZONAS QUE NO CORRESPONDEN | SUSPENSIÓN DEL DELEGADO EN LOS DOS SIGUIENTES JUEGOS Y ASUME LA MULTA DE TRES S.M.L.V.D. POR CADA |

| | | INSCRITO IRREGULARMENTE |
|--|---|--|
| INCUMPLIMIENTO DE INFORME FINAL | DELEGADOS DEPORTIVOS QUE NO PRESENTEN EL INFORME FINAL DENTRO DE LOS QUINCE DÍAS DESPUÉS DE FINALIZADO EL EVENTO, CON LOS REQUERIMIENTOS SEGÚN EL REGLAMENTO Y EL COMITÉ ORGANIZADOR. | PÉRDIDA DE INCENTIVOS ECONÓMICOS POR INSCRIPCIÓN DE JUGADORES Y DEBE SER REEMPLAZADO PARA LOS SIGUIENTES JUEGOS. |
| RETIRO DE EQUIPO DESPUÉS DE CONGRESO TÉCNICO | Los equipos una vez realizado los sorteos y que decidan su no participación | Serán inhabilitados para participar en el torneo en ningún otro deporte, (SOLO PODRÁN PARTICIPAR LOS QUE ESTABAN INSCRITOS EN ATLETISMO PREVIAMENTE) y los jugadores serán sancionados no permitiendo su participación en el siguiente año |

ARTÍCULO 62. Las resoluciones que se produzcan durante el desarrollo de los juegos por el Tribunal Disciplinario serán notificadas a los sancionados con copia al Consejo de Administración y al Comité de Deportes.

ARTÍCULO 63. El Tribunal Disciplinario tendrá en cuenta como elemento de juicio para imponer sanciones los informes de los árbitros, jueces, coordinadores, delegados y autoridad administrativa con funciones específicas durante los juegos.

ARTÍCULO 64. En caso de expulsión de un jugador en la última fecha, la sanción se hará efectiva en los siguientes juegos y no se podrán inscribir en otro deporte para evitar la sanción. No podrán representar a **COOTRADECUN**, hasta no haber cumplido la sanción correspondiente.

ARTÍCULO 65. Los deportistas inscritos que no asistan a las competencias tienen como plazo máximo de ocho días hábiles después de finalizado el evento para justificar su ausencia.

ARTÍCULO 66. Para el reconocimiento por alimentación se tendrá en cuenta la participación de acuerdo con la programación y previo informe del Coordinador Deportivo. El jugador que no se presente perderá este reconocimiento.

ARTÍCULO 67. Los entrenadores o jugadores que se presten para componendas con el propósito de arreglar resultados de encuentros buscando sacar un provecho ilegal para perjudicar al (los) otro (s) equipo (s), serán descalificados del campeonato con el o los equipos que esté dirigiendo y/o jugando y recibirán una sanción como mínimo un (1) año de suspensión para participar en los siguientes juegos.

ARTÍCULO 68. Todo jugador, técnico, delegado o directivo expulsado del terreno de juego queda automáticamente suspendido para el siguiente partido. El comité deportivo y disciplinario, podrá aumentar la sanción una vez haya estudiado el informe de los jueces o veedores.

CAPITULO VIII DE LA FINANCIACIÓN

ARTÍCULO 69. La financiación del evento está a cargo de: COOTRADECUN, los deportistas y la sede.

ARTÍCULO 70. COOTRADECUN financiará y gestionará para el desarrollo del evento lo siguiente:

- El juzgamiento.
- Implementos deportivos.
- Uniforme de competencia para los deportistas y delegados deportivos municipales.
- Alimentación para jueces, coordinadores, organizadores y directivos.
- Auxilio de alimentación para los deportistas.
- Gastos de administración y coordinación del evento.

Parágrafo 1. COOTRADECUN asignará un auxilio económico de alimentación de los deportistas y delegados durante su participación oficial; para quienes ofician como delegados deportivos o entrenadores y que sus deportistas estén clasificados para las fases de semifinales y finales. Para los deportistas que no clasifiquen para las fases semifinal y final, **COOTRADECUN** no se hace responsable del auxilio de alimentación.

Parágrafo 2. Los uniformes los confeccionaran los proponentes que el comité organizador determine; los delegados deben hacer llegar al proponente designado, el modelo de uniforme con sus respectivos colores y tallas.

ARTÍCULO 71. Los deportistas financian y gestionan:

- Inscripción.
- Gastos de transporte.
- Alojamiento.
- Hidratación.

Parágrafo 1. El valor de la inscripción por deportista es de sesenta mil pesos (\$60.000).

Parágrafo 2. El participante asumirá los riesgos y costos de accidentes durante el desarrollo del evento. Debe portar los documentos del seguro médico.

Parágrafo 3. El delegado recibe el dinero de la inscripción de cada uno de sus deportistas y será el responsable ante la organización y tesorería de hacer el pago de toda su delegación que está inscritos en la plataforma.

ARTÍCULO 72. La sede gestiona y facilita:

- Infraestructura deportiva.
- Sede administrativa.
- Listado de hoteles y restaurantes.
- Logística.
- Premiación.

CAPITULO IX PUNTUACIÓN Y CLASIFICACIÓN.

ARTÍCULO 73. Para definir la clasificación general final de los juegos, se tendrá en cuenta la siguiente puntuación.

TABLA DE PUNTUACIÓN GENERAL

| DEPORTES | CLASIFICACIÓN | | | | | |
|------------|---------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| | 1° puesto | 2° puesto | 3° puesto | 4° puesto | 5° puesto | 6° puesto |
| INDIVIDUAL | 10 | 6 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| EQUIPO | 25 | 17 | 12 | 8 | 6 | 4 |
| CONJUNTO | 50 | 35 | 25 | 15 | 10 | 7 |

Parágrafo. La asistencia al acto de inauguración de los juegos también dará puntos, teniendo en cuenta el porcentaje de asistencia debidamente uniformados y según el número de inscritos por delegación.

ARTÍCULO 74. La clasificación general, es el resultado de la sumatoria de los puntos obtenidos en cada deporte, rama, categoría y los puntos dados en promedio por participar en la inauguración. Se premian los tres primeros lugares en cada deporte y clasificación general.

Parágrafo 1. La premiación se realizará en el escenario donde se desarrollaron las pruebas, si esta no se reclama en el horario programado, la organización no se responsabiliza de la entrega en otra fecha.

Parágrafo 2. La premiación general a las delegaciones que ocuparon los tres primeros lugares de la clasificación general se hará en ceremonia especial citada por el Comité de Deportes.

CAPITULO X DISPOSICIONES GENERALES

ARTÍCULO 75. Las reclamaciones administrativas, técnicas, deportivas o disciplinarias, se tramitará por escrito ante la autoridad competente, a través del delegado oficial.

ARTÍCULO 76. El cuerpo arbitral es la máxima autoridad en los campos de juego, sus fallos son inapelables y harán cumplir el presente reglamento. Observarán buena conducta dentro y fuera de los escenarios deportivos.

ARTÍCULO 77. Los casos no previstos en el presente reglamento serán resueltos por el Comité Organizador, en primera instancia y por el Consejo de Administración en segunda instancia, contando con las normas internacionales de los respectivos deportes.

ARTÍCULO 78. El presente reglamento fue aprobado por el Consejo de Administración según acta N° 300 del 22 de julio de 2023.

CARLOS ARTURO RICO GODOY
Gerente General

CONSEJO DE ADMINISTRACIÓN

Álvaro Humberto Martínez Torres
Presidente

Rosa Matilde Olaya Martín
Secretaria

Ana Cecilia Briceño de Forero

Elías Martínez Ávila

Cesar Javier Quevedo Díaz

Fabio Jorge Porras Rodríguez

Gloria Stella Romero Herrera

Héctor Rodrigo Carrión Cifuentes

Hernán Gonzalo Rojas Medina

Hugo Molina Arandia

Iván Araujo Carvajal

José Leonardo González Molano

Norberto Flórez Cifuentes

Martha Nydia Escobar Anzola

Mauricio Adelmo Barbosa Cifuentes

Salomón Rodríguez Piñeros

JUNTA DE VIGILANCIA

Miguel Mauricio Méndez Castillo

Claudia Patricia Vásquez Contreras

Martha Yaneth Gracia Salinas

Maribel Villamil Zárate

Dora Lucia Rivera Niño

Blanca Erlys Riveros Riveros

COMITÉ DE DEPORTES

Rodrigo Cruz Dicélis

José Rafael Gamba Jiménez

Director General y Coordinador

Director Deportivo

Fabio Henry Tocarruncho Gamboa

Secretario General

REGLAMENTO DEPORTIVO

Castillo Marroquín



Iglesia La Balbanera



Puente del Común

Sede principal Bogotá
Carrera 17 No. 57 - 15
PBX: 601 345 7665
www.cootradecun.com

