

# **C O O T R A D E C U N**

**COOPERATIVA DE TRABAJADORES DE LA EDUCACIÓN  
DE CUNDINAMARCA Y BOGOTÁ.**

**REGLAMENTO DEPORTIVO**

**2 0 1 9**

## XXV

# JUEGOS DEPARTAMENTALES DEPORTIVOS, RECREATIVOS Y DE INTEGRACION COOPERATIVA DE CUNDINAMARCA Y BOGOTA.

## CAPITULO I DENOMINACIÓN Y OBJETIVOS

**ARTICULO 1.** El Consejo de Administración por acuerdo No. O1 DEL 30 DE MARZO DE 2019, crea anualmente los Juegos departamentales Deportivos, Recreativos y de Integración cooperativa de Cundinamarca y Bogotá.

**ARTICULO 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 la recreación.
2. Motivar a los deportistas para su vinculación al CLUB DEPORTIVO COOTRA-S'PORT.
3. Brindar a todos los asociados (as), la oportunidad de demostrar sus habilidades y destrezas.
4. Seleccionar los deportistas, para representar a COOTRADECUN en eventos institucionales.
5. Posicionar la imagen de COOTRADECUN y exaltar a los deportistas destacados como ejemplo para la comunidad educativa.
6. Promover la práctica de los deportes como medio de recreación del asociado y el grupo familiar.
7. Estimular a los deportistas que se destaquen en el evento, patrocinando su participación en eventos locales, departamentales, nacionales e internacionales.

## CAPITULO II DE LA ORGANIZACIÓN Y ADMINISTRACIÓN

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

**ARTICULO 4. EL CONSEJO DE ADMINISTRACIÓN** tiene las siguientes funciones:

1. Definir las políticas generales del evento
2. Designar el COMITÉ ORGANIZADOR.
3. Designar el (los) municipio (s) sede (s)
4. Teniendo en cuenta las condiciones técnicas y reglamentarias.

5. Aprobar y garantizar el presupuesto para la financiación del evento.
6. Evaluar la realización de los juegos.
7. Cumplir y hacer cumplir el reglamento.
8. Resolver los casos de su competencia de acuerdo al Estatuto.

**ARTÍCULO 5. EI COMITÉ ORGANIZADOR** será nombrado por el Consejo de Administración y estará conformado por nueve (9) miembros 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.
5. secretaria del Comité de Deportes.
6. Dos (2) integrantes del Comité de Deportes.
7. Un (1) delegado(a) asociado(a) a COOTRADECUN del municipio sede.
8. Representante de la Junta de Vigilancia.

**ARTICULO 6. EI COMITÉ ORGANIZADOR**, tendrá las siguientes funciones:

1. Garantizar la ejecución de los juegos.,
2. Cumplir con las políticas emanadas del consejo de administración.
3. Designar las comisiones, cargos y autoridades de juzgamiento.
4. Evaluar la realización de los juegos.
5. Resolver las apelaciones.

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

**ARTÍCULO 7. EL COMITÉ DE DEPORTES:** tendrá 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 realizar el proceso de inscripciones.
4. Proponer al Comité Organizador los candidatos para los cargos 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.  
Designar sus representantes al Comité Organizador.
7. Evaluar el cumplimiento de funciones del personal deportivo y autoridades de juzgamiento.
8. Elaborar el inventario de los implementos deportivos requeridos y los existentes.
9. Las demás que resultaren del ejercicio mismo de su competencia.
10. Verificar los escenarios deportivos del municipio (s) sede(s)
11. Hacer cumplir la reglamentación respectiva.

## **ARTICULO 8. EL DIRECTOR GENERAL**

Debe ser una persona 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 conjuntamente con el Director Deportivo las dificultades que se presenten durante el desarrollo del evento.
4. Solucionar con el Director Deportivo las dificultades e imprevistos que se presenten.
5. Recepcionar y tramitar las quejas, reclamaciones, demandas y listado de insistencias y sancionados.
6. Presidir las reuniones del tribunal disciplinario.
7. Presidir las reuniones ordinarias y extraordinarias.
8. Coordinar con el comité organizador el desarrollo del evento.
9. Expedir el paz y salvo al personal deportivo y delegados deportivos municipales o Zonales
10. Presentar al Consejo de administración, comité organizador y al Comité de deportes el informe final de los juegos.
11. 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 secretaria general.
12. Citar y presidir las reuniones de las diferentes comisiones para determinar sus funciones específicas, los avances, logros y dificultades en cada una de ellas.
13. Controlar el manejo adecuado de la correspondencia recibida y remitida, recepcionar y tramitar 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.
14. Mantener contacto y comunicación continua con el Consejo de Administración y el Comité de Deportes, enterándolos de todos y cada uno de los aspectos administrativos y técnicos del evento.
15. Coordinar con la comisión de comunicaciones el diseño del esquema de protocolo de las diferentes ceremonias.

## **ARTICULO 9. EL DIRECTOR DEPORTIVO, 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. Presidir las reuniones con los coordinadores, delegados y árbitros.
8. Presentar al director general la evaluación de los coordinadores y autoridades de juzgamiento.
9. Citar a reunión de coordinadores deportivos municipales 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 a 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.

#### **ARTICULO 10 SECRETARIO GENERAL:**

Será el encargado de apoyar a toda la organización, de la información y tramites que se manejan al interior del evento. 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 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 todo lo referente a inasistencias, incapacidades y faltas o sanciones, por parte de los coordinadores deportivos y los delegados deportivos municipales y zonales teniendo en cuenta los ocho días hábiles con que cuenta el deportista para justificar su inasistencia. Y entregará este listado al Director General, de los juegos.

**ARTICULO 11. DE LOS COORDINADORES DEPORTIVOS:** 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. Asistir y participar en el Congreso Técnico.
4. Asistir a las reuniones Técnicas de coordinadores en la sede de los juegos cuando sean citadas por el Director General o Director Deportivo.
5. Presentar el informe diario de asistencia y disciplinario en medio físico y digital al correo del Comité de Deportes.
6. Cumplir y hacer cumplir la programación.
7. Fomentar la práctica del juego limpio y el respeto a los contendores.
8. Exigir los documentos necesarios para la plena identificación de los participantes.
9. Revisar diariamente los escenarios deportivos.
10. Elaborar los cuadros de competición y clasificación.
11. Recibir y entregar por inventario los implementos deportivos; en caso de pérdida responderá por los mismos.
12. Elaborar un informe diario y final de su actividad y presentarlo al Director Deportivo.
13. Exigir a los jueces los informes debidamente detallados.
14. Exigir a los jueces la aplicación del reglamento respectivo.
15. Exigir a los deportistas el uso del uniforme reglamentario, con el logo de COOTRADECUN.
16. Dar respuesta amable y respetuosa a las inquietudes presentadas por los delegados y/o deportistas.
17. Participar en los actos protocolarios de inauguración, premiación y clausura.
18. El plazo para presentar el Informe final será máximo de ocho (8) días hábiles después de terminado el evento.
19. El incumplimiento a las anteriores funciones, pueden acarrear sanciones administrativas; Además la retención de los incentivos económicos

**ARTICULO 12. COORDINADORES ADMINISTRATIVOS** tienen las siguientes funciones.

1. Responder por la organización hotelera y de restaurantes.
2. Organizar las comisiones de apoyo que sean necesarias.
3. Coordinar con el Comité Organizador y el Director General las actividades programadas.
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 los directores 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 el DEPAE.

12. Elaborar el plan de contingencia con 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

**ARTICULO 13. 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 Comité Organizador 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.

**PARAGRAFO:** El representante de los delegados ante el tribunal Disciplinario no podrá deliberar ni tomar decisiones cuando su delegación esté implicada.

**ARTICULO 14. LA SEDE:** El municipio debe cumplir con los siguientes requisitos mínimos:

1. Solicitud escrita por el alcalde municipal.
2. Poseer infraestructura hotelera y de restaurantes suficiente y adecuada.
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 mantenimiento.
5. Gestionar y administrar la logística para el cierre de vías para los deportes que lo requieran
6. Ofrecer las garantías necesarias para el desarrollo del evento.
7. Otorgar la premiación a los deportistas.
8. Facilitar y participar del protocolo requerido para el plan de contingencia.

### **CAPITULO III DE LOS PARTICIPANTES**

**ARTICULO 15.** Podrán participar únicamente los asociados hábiles, vinculados hasta el

mes de enero del año a realizar los juegos.

**Parágrafo:** el deportista debe cumplir con lo establecido en el estatuto y estar a paz y salvo por todo concepto.

**ARTICULO 16.** Quienes sean designados como Director General, Director Deportivo, Coordinadores Deportivos, Administrativos, Integrantes del Comité Organizador 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 de acuerdo con el artículo. 18.
2. **Técnico o Entrenador:** Es el encargado de la dirección técnica del equipo. Debe estar afiliado a Cootradecun e inscrito como deportista participante en algún deporte.  
En caso de no participar como deportista, este deberá ser asociado y cancelar el valor de la respectiva inscripción.
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 deportistas 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

**ARTÍCULO 19.** El deportista que no asista o participe, en el deporte inscrito, se le aplicará el código disciplinario.

**PARÁGRAFO 1:** Se considerará como justificación todas las eventualidades que se presenten por transporte, tratamientos médicos o cirugías programadas con anticipación a los juegos. Estas justificaciones se recibirán para no exonerar del pago de las sanciones previstas.

**PARAGRAFO 2.** Se considerara como excusa cualquier situación de calamidad domestica del deportista o familiar (Se entiende por calamidad doméstica, todo suceso familiar cuya gravedad afecte el normal desarrollo de las actividades del funcionario, 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) grado de consanguinidad o las incapacidades medicas expedidas por la E.P.S. a la cual está afiliado el deportista y se debe presentar en medio físico. En caso de lesión durante los juegos el servicio médico de los juegos ofrecerá la incapacidad y esta se deberá certificar por parte de la E.P.S. para esto tiene 8 días luego de terminados los juegos

**ARTICULO 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 el carnet. No se acepta por ningún motivo publicidad diferente a la de COOTRADECUN en los uniformes de competencia.

**ARTICULO 21: COORDINADOR DEPORTIVO MUNICIPAL** *por acuerdo del Consejo de Administración :01 del 30 de enero del 2016,* Debe elegirse principal y suplente si se requiere, de acuerdo como lo establece el estatuto, debe presentar el acta de elección al comité Deportes para poder ejercer su cargo, y tiene las siguientes funciones.

1. Asistir a las reuniones que sean convocadas oficialmente.
2. Es el responsable del proceso de inscripción de su delegación, de acuerdo lo dispuesto en el reglamento para tal fin.
3. Coordinar la confección de los uniformes, adelantar el trámite correspondiente y dar el visto bueno para el pago respectivo.
4. Organizar su delegación, cumplir y hacer cumplir el reglamento.
5. Informar por escrito al director general sobre las infracciones, anomalías o novedades de su delegación.
6. 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.
7. En reunión de delegados deportivos, un mes luego de terminado el evento realizara la evaluación de los juegos, y se le entregara el paz y salvo para cobro de incentivos económicos. De no hacerlo perderá los beneficios que le otorga la organización y se aplicará lo establecido en el estatuto.

PARAGRAFO 1: Los coordinadores deportivos municipales para efectos del Presente reglamento, se denominarán y oficiarán como **Delegados Deportivos Municipales, Zonales o Regionales** de acuerdo con la forma de participación.

**ARTICULO 22.** Numero de deportistas, disciplinas y conformación de la delegación: una delegación puede estar conformada así:

**1-REGIÓN SUR:**

- **Zona El Tequendama:** Anapoima, Anolaima, Apulo, Cachipay, El Colegio, La Mesa, San Antonio del Tequendama, Tena, Viotá.
- **Zona Alto Magdalena:** Agua de Dios, Guataquí, Girardot, Jerusalén, Nariño, Nilo, Ricaurte, Tocaima,
- **Zona Sumapaz:** Arbeláez, Fusagasugá, Cabrera, Granada, Pasca, Pandi, San Bernardo, Silvania, Tibacuy, Venecia y Sibaté.
- **Zona Soacha:** Soacha, La Despensa, Compartir, El Charquito y San Mateo.

**2-REGIÓN NORTE:**

- **Zona Almeidas:** Villapinzón, Chocontá, Manta, Tibirita, Suesca, Sesquilé, Mchetá y Guatavita.
- **Zona Rionegro:** El Peñón, La Palma, Pacho, Paima, San Cayetano, Topaipí, Villagómez y Yacopí. Caparrapí.

- **Zona Sabana Centro:** Zipaquirá, Gachancipá, Tocancipá, Nemocón, Cogua, Cajicá, Tabio, Chía, Sopó, Tenjo y Cota
- **Zona Ubaté:** Cucunubá, Carmen de Carupa, Guachetá, Lenguazaque, Fúquene, Susa, Simijaca, Sutatausa, Tausa y Ubaté.

### **3- REGIÓN ORIENTE:**

- **Zona Oriente:** Caqueza, Chipaque, Coachi, Fomeque, Fosca, Guayabetal, Gutiérrez, Quetame, Ubaque, Une, Medina y Paratebueno.
- **Zona Guavio:** La Calera, Gachetá, Gama, Gachalá, Guasca, Junín, Ubalá
- **Zona Bogotá:** **Bogotá 1** Zona de las Localidades Impares. **Bogotá 2** Zona de las localidades pares. **Bogotá 3** Docentes y funcionarios de colegios privados, los empleados de la Gobernación de Cundinamarca y Secretaria Distrital de Educación, los empleados del I.D.R.D. y de COOTRADECUN.

### **4- REGION OCCIDENTE:**

- **Zona SABANA OCCIDENTE:** Facativá, Bojacá, Subachoque, El Rosal, Funza, Madrid, Albán. Mosquera, Zipacón
- **Zona Gualiva:** La Vega, La Peña, Nimaima, Nocaima, Quebradanegra, San Francisco, Sasaima Utica, Supatá, Vergara, Villeta, Guaduas, y Puerto Salgar.
- **Zona Magdalena Centro:** Quipile, Bituima, San Juan de Rioseco, Chaguaní, Vianí, Pulí, Guayabal de Síquima y Beltrán.

**ARTICULO 23.** Los docentes pensionados retirados, podrán participar en una de las siguientes opciones:

1. Con la delegación del lugar de residencia.
2. Con el municipio o zona donde laboraban en el momento del retiro.
3. Con la delegación de los pensionados.

**ARTÍCULO 24:** Se considerará como delegación al grupo de mínimo ocho (8) deportistas asociados. Para la delegación municipal su delegado será el elegido democráticamente según acuerdo del Consejo de Administración contemplado en el artículo 21 del presente reglamento. Y se identificara como **Delegado 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 22) y su delegado será nombrado entre los delegados municipales de la zona. Se identificará como **Delegado Zonal**.

**PARÁGRAFO 2.** Si una vez realizada la inscripción por parte de los delegados municipales y zonales aún se encuentran asociados deportistas, en deportes de conjunto, sin contar con el mínimo de participantes, se conformará la delegación por región. Los delegados de la zona definirán quien será su representante se

identificará como Delegado Regional. (Artículo 22)

**PARÁGRAFO 3.** Una delegación que cuente con equipos en categorías B, C, no pueden inscribir a sus jugadores en categorías inferiores. Solo se podrán inscribir en categorías inferiores, cuando se requiera para completar un solo grupo en este deporte y rama. (Y participaran en la categoría correspondiente al de menor edad del equipo)

**ARTÍCULO 25.** Todo deportista debe pertenecer a una sola delegación.

**PARAGRAFO:** Deportista que se inscriba irregularmente, automáticamente queda inhabilitado para participar en el evento y se abrirá investigación disciplinaria.

## **CAPITULO IV DE LAS INSCRIPCIONES**

**ARTÍCULO 26** Las inscripciones se deben realizar por intermedio del Delegado oficial Municipal, Zonal o Regional, vía internet y en medio físico en las planillas oficiales; además de los documentos requeridos por cada afiliado participante.

**ARTÍCULO 27.** Documentos requeridos:

1. Certificación de cuenta bancaria
2. Constancia de Curso de cooperativismo
3. Certificado de afiliación a EPS
4. Actualización de datos
5. Pago del valor de inscripción (\$40.000)

**PARAGRAFO:** Los deportistas oficiales de Bogotá, deben presentar el desprendible de pago para definir la zona o alcaldía.

**ARTICULO 28.** Es de carácter obligatorio portar cédula de ciudadanía y carnet de asociado a Cootradecun durante el desarrollo de los Juegos como únicos documentos válidos de identificación y participación.

**ARTICULO 29. CONGRESO TÉCNICO** se realizará el día 25 de mayo y lo cita el comité de deportes, asisten a este:

- El Director General, (quién lo presidirá).
- El Director Deportivo.
- El Comité Organizador.
- El Comité de Deportes.
- Los delegados Deportivos Municipales, Zonales y Regionales.
- Los coordinadores deportivos y administrativos.

Desarrollará el siguiente Orden del día:

1. Verificación de la asistencia.
2. Informes.
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.

**PARAGRAFO** Tendrán voz y voto, el Director General, comité organizador, comité de deportes y delegados municipales oficiales; los demás participantes tendrán derecho a voz, pero no a voto.

## **CAPITULO V DE LOS DEPORTES**

**ARTICULO 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 en cada disciplina, prueba, rama y categoría, se requiere que se inscriban como mínimo cuatro (4) delegaciones y estas quedaran definidas en el congreso técnico.

**Artículo 32.** La participación en cada modalidad se debe tener en cuenta lo siguiente:

<b>DEPORTE</b>	<b>CATEGORIA</b>	<b>RAMA</b>	<b>PARTICIPANTES</b>
AJEDREZ	ÚNICA	M-F	Por rama hasta cuatro jugadores
ATLETISMO	A: ≤ a 30 años: nacidos de 2001 hasta 1989. B: ≤ a 40 años: nacidos de 1988 hasta 1979. C. ≤ a 50 años: nacidos de 1978 hasta de 1969. D. ≤ a 60 años: nacidos de 1968 hasta 1959. E: mayor de 60 años: nacidos de 1958 hacia atrás.	M – F	Por rama, categoría y prueba hasta 4 competidores. Para la posta 1 equipo por rama y categoría.
BALONCESTO	A: ≤ a 35 años: nacidos de 2001 hasta 1984.	M-F	Un equipo por categoría y rama.

	B: ≤ a 45 años. Nacidos de 1983 hasta 1974. C: mayor de 45 años. Nacidos de 1973 hacia atrás		Mínimo 8, máximo 10 jugadores.
BILLAR (Libre, Tres Bandas)	ÚNICA	M – F	Por rama y modalidad hasta 4 jugadores.
BOLI RANA	ÚNICA	M – F - MIXTA	Hasta 4 duplas por rama.
BOLOS	UNICA	M-F	Hasta 4 jugadores por rama
CICLO MONTAÑISMO	A: ≤ a 30 años, nacidos de 2001 hasta 1989 B: ≤ a 38 años. Nacidos de 1988 hasta 1981. C: ≤ a 46 años. Nacidos de 1980 hasta 1973 D: ≤ a 52 años. Nacidos de 1972 hasta 1967. E: ≤ a 57 años. Nacidos de 1966 hasta 1962. F: mayores de 57 años. Nacidos de 1961 hacia atrás.	M	Por categoría hasta 4 participantes, con las modalidades de novatos y expertos
CICLO MONTAÑISMO	UNICA	F	Hasta 4 participantes por delegación
CAMINATA ECOLOGICA	UNICA	MIXTA	Hasta 10 participantes.
CICLISMO	A: ≤ a 30 años, nacidos de 2001 hasta 1989 B: ≤ a 38 años. Nacidos de 1988 hasta 1981. C: ≤ a 46 años. Nacidos de 1980 hasta 1973 D: ≤ a 52 años. Nacidos de 1972 hasta 1967. E: ≤ a 57 años. Nacidos de 1966 hasta 1962. F: mayores de 57 años. Nacidos de 1961 hacia atrás.	M	Por categoría hasta 4 participantes.
CICLISMO	UNICA	F	Hasta 5 participantes
DOMINO	UNICA	M – F	Por parejas Hasta 4 parejas por rama

FUTBOL	A: ≤ a 35 años. Nacidos de 2001 hasta 1984. B: ≤ a 45 años. Nacidos de 1983 hasta 1974. C: mayores de 45 años. Nacidos de 1973 hacia atrás	M	Un equipo por categoría Mínimo 14 máximo 16.
FUTSAL	A: ≤ a 35 años. Nacidos de 2001 hasta 1984. B: ≤ a 45 años. Nacidos de 1983 hasta 1974. C: mayores de 45 años. Nacidos de 1973 hacia atrás	M	Un equipo por categoría. Mínimo 8, máximo 10 jugadores.
FUTSAL	A: ≤ a 35 años, Nacidos de 2001 hasta 1984. B: mayores de 35 años. Nacidos de 1983 hacia atrás.	F	Un equipo 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 2001 hasta 1989. B: ≤ a 40 años: nacidos de 1988 hasta 1979. C. ≤ a 50 años: nacidos de 1978 hasta de 1969. D. ≤ a 60 años: nacidos de 1968 hasta 1959. E: mayor de 60 años: nacidos de 1958 hacia atrás.	M – F	Por rama, categoría y prueba hasta 3 competidores.
PARQUES	UNICA	M – F	Por parejas Hasta 4 parejas por rama
RANA	ÚNICA	M – F	Hasta 4 Equipos de 4 jugadores
TEJO	ÚNICA	M – F	Hasta seis equipos de 4 jugadores
TENIS DE CAMPO	UNICA	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. ≤ a 40 años: Nacidos de 2001 hasta 1979. B: Mayores de 40 años. Nacidos de 1978 hacia atrás.	M – F	Un equipo por categoría y rama Mínimo 8, máximo 10 jugadores.
VOLEIBOL ARENA	A. ≤ a 40 años: Nacidos de 2001 hasta 1979. B: Mayores de 40 años. Nacidos de 1978 hacia atrás.	M – F	Por rama y categoría hasta dos Duplas por delegación

**PARAGRAFO:** La delegación de pensionados podrá inscribir en las disciplinas de equipo (boli rana, tejo, mini tejo, parques, domino, rana) hasta ocho equipos por rama, y en caminata hasta 20 participantes.

### **ARTICULO 33. DEL AJEDREZ:**

- 1) El Campeonato de Ajedrez se realizará en las Ramas Femenina y Masculina, Categoría Única. Deporte Individual.
- 2) Se podrá inscribir por zona 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 al 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 1:15 h más 30 segundos por jugada desde el comienzo. En caso de utilizar reloj mecánico se jugará a 1:30 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 treinta (30) 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 treinta (30) 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.

#### **ARTICULO 34. DEL ATLETISMO:**

1. El campeonato de Atletismo se realizará en las Ramas Femenina y Masculina. Categorías A, B, C, D y E, en las Modalidades Individual y Equipo (posta)...
2. Un deportista deberá participar reglamentariamente en tres (3) pruebas.
3. Para que una prueba pueda desarrollarse debe haber como mínimo CUATRO (4) competidores inscritos oficialmente DE DIFERENTE DELEGACION.
4. 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 atletas de las categorías mayores podrán competir en las categorías menores, para completar el equipo de relevo.
5. Las pruebas serán: de velocidad 100, 200, 400,
6. Semi fondo y fondo 800, 1500, 3000 (femenino), 5000 (masculino) metros planos
7. Lanzamiento de la bala, disco, jabalina
8. Las pruebas de salto largo y salto triple serán adicionales
9. 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.
10. En caso de no presentación de un atleta, los jueces registrarán y harán un informe en la planilla de competencia, para efectos disciplinarios.

#### **ARTICULO 35. DEL BALONCESTO:**

1. El campeonato de Baloncesto se realizará en las Ramas Femenina y Masculina. Categorías A, B y C. Deporte de Conjunto.
2. Cada delegación, podrá inscribir un (1) equipo por rama y categoría

3. Los equipos estarán conformados por (8) jugadores mínimos y diez jugadores máximos por delegación
4. Ningún jugador podrá participar en dos (2) equipos diferentes
5. 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
6. Cada jugador debe jugar mínimo un periodo completo.
7. No se podrán realizar SUSTITUCIONES hasta cuando el jugador a sustituir y el que va a sustituir hayan participado en un (1) periodo completo.
8. Para iniciar un partido un equipo debe presentar mínimo cinco (5) jugadores.
9. En caso de que un equipo al inicio del encuentro le falte uno o más jugadores de los inscritos en la planilla oficial, el equipo debe jugar a partir del segundo periodo con cuatro o tres jugadores según el caso. Además de las sanciones disciplinarias y económicas contempladas en código de disciplinario
10. 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 periodos con cuatro (4) o menos jugadores según el caso.
11. Un equipo pierde por NEGLIGENCIA si durante el juego queda con menos de dos (2) jugadores habilitados para jugar.
12. 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. La hora oficial para el primer partido es la establecida en la programación general, en los demás encuentros se aplicará de acuerdo al 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. Partido perdido por incumplimiento (W.O.).
15. Quince (15) minutos después de la hora fijada para el inicio del partido el equipo no está en la cancha con cinco (5) jugadores listos para jugar.
16. Sus acciones impiden que el partido continúe jugándose.
17. Se rehúsa jugar luego de haber recibido del primer árbitro instrucciones para hacerlo.

18. Equipo que se presente en la cancha sin el logotipo de COOTRADECUN en la camiseta y sin la escarapela.
19. 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.
20. Las reglas de juego serán las promulgadas por la Federación Internacional de Baloncesto FIBA.
21. El sistema de juego se definirá en el congreso técnico.
22. 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.
23. El equipo que pierda por W.O. o por abandono no se volverá a programar y todo lo actuado por él será anulado.
24. 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.
25. En caso de similitud en los colores de los uniformes, el equipo que actúa de local deberá jugar con petos o cambiar de uniforme.
26. 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:
27. Entre dos (2) equipos, el ganador del encuentro disputado entre ellos en la respectiva ronda o fase.
28. 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.
29. 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 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.

30. El mejor encestador se seleccionará teniendo en cuenta todas las fases del torneo, incluyendo los partidos afectados por la figura NEGLIGENCIA.

#### **ARTICULO 36. DEL BILLAR:**

1. El campeonato de Billar se jugará en las Ramas Femenina y Masculina. Modalidades de Libre y de 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 al 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. 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.
6. El jugador que pierda por W.O. o por abandono no se volverá a programar y todo lo actuado por él será anulado.
7. Para desempates en los cuadros de clasificación se aplicará lo establecido por la Federación Colombiana de Billar.
8. 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.

#### **ARTICULO 37. DE BOLI RANA.**

1. Deporte de equipo. Se desarrollará por duplas en modalidad femenina, masculina y mixta en Categoría única. Cada delegación podrá inscribir hasta 4 duplas por modalidad.
2. 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.

3. Para iniciar el juego los capitanes de cada equipo participaran del sorteo realizado por el juez o coordinador.
4. 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.
5. Si al momento del juego la dupla no está completa o no se presenta quedará automáticamente descalificada
6. Los jugadores se ubicarán en el sitio donde está demarcado en el piso para lanzar las esferas, no se puede pisar o sobre pasar dicha línea, de ser así los puntos anotados en ese lanzamiento no se tendrán en cuenta y serán descontados al finalizar el juego.
7. 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.
8. La línea de lanzamiento estará a una distancia de 3.50 metros de la boli rana.
9. Los espectadores estarán a dos metros de la pista de lanzamiento y mesa de juego.
10. 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.
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. 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 tendrá en cuenta la diferencia en puntos obtenida en todas las partidas de la fase (Puntos a favor menos puntos en contra). Si el empate persiste se realizará un turno de lanzamiento por cada integrante de las duplas empatadas y clasificará quien obtenga mayor puntaje.

### **ARTÍCULO 38: BOLOS.**

Deporte Individual y de equipo.

Las nóminas de los equipos se conforman de cuatro (4) Jugadores Rama Masculino y Femenino

1. SISTEMA DE JUEGO: Los jugadores Inscritos jugaran por, parejas e individual).

En todas las rondas se jugará el SISTEMA EUROPEO (NO HAY ROTACIÓN DE PISTAS).

RONDA INDIVIDUAL FEMENINO y MASCULINO: Se jugará una RONDA de Tres (3) Líneas cada jugador.

RONDA PAREJAS jugaran DOS RONDAS de Tres (3) Líneas cada Jugador.

2. 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 entregara copia de los resultados.

3. 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.
4. Por disposición del Código de Policía, el consumo de bebidas alcohólicas y/o cigarrillos están prohibidos, so pena de expulsión del establecimiento.
5. En caso de ausencia de jugadores inscritos en las fechas oficiales de juego, se computa cero (0) en las líneas.
6. 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.
7. 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.
8. Para la ronda final individual clasificarán los 16 dieciséis mejores puntajes de cada rama, los cuales jugarán una final de tres 3 líneas.

#### 9. NORMAS GENERALES

- Utilizar los zapatos adecuados con calcetines.
- Antes de iniciar los lanzamientos es recomendable realizar un buen estiramiento y calentamiento físico.
- En las pistas no se debe utilizar talco.
- Mientras un jugador se está preparando para hacer su lanzamiento los jugadores ubicados en las pistas contiguas deben esperar para hacer el suyo.
- 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 39. CAMINATA ECOLOGICA-TURISTICA:**

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.

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.

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.

La organización colocará personas que con el coordinador encabezarán la actividad los participantes no podrán adelantarlos en ningún momento.

Cerrando el grupo estará un encargado de primeros auxilios, con un voluntario, ningún participante podrá ir detrás de ellos.

Cuando el coordinador amerite una parada bien sea para descanso o información turística el grupo de debe reunir.

Los participantes deben cumplir a cabalidad las orientaciones del coordinador.

Los participantes deben llevar hidratación.

A la caminata solo asistirán los asociados inscritos a este deporte, por lo tanto, se prohíbe la participación de acompañantes.

#### **ARTICULO 40. DEL CICLISMO:**

1. Las pruebas de ciclismo se realizarán en la Rama Masculina en las Categoría A, B, C, D y E y en la Rama Femenina en Categoría Único. Deporte individual.
2. Cada delegación podrá inscribir por rama y categoría hasta cuatro (4) participantes.
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.

**PARAGRAFO:** Las distancias a recorrer quedan supeditadas a Cambios de acuerdo a 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 regirá por las disposiciones vigentes para este tipo de pruebas de la Liga de Cundinamarca y la FEDECICLISMO.

#### **41. DEL CICLOMONTAÑISMO:**

Las pruebas de ciclo montañismo se realizarán en la Rama Masculina en las Categoría A, B, C, D y E y en la Rama Femenina en Categoría Única. Se tendrán las modalidades de novatos y expertos Deporte individual

Cada delegación podrá inscribir por rama y categoría y modalidad, hasta cuatro (4) participantes.

Para desarrollar cada modalidad debe haber inscritos oficialmente mínimo cuatro (4) ciclistas de diferente delegación.

En caso de no completar cuatro ciclistas de diferente delegación en la misma modalidad, se realizará el recorrido menos técnico.

Se desarrollarán las pruebas de:

A-Cronoescalada

B-Circuito

C-Maratón (ciclo paseo)

Elementos necesarios y obligatorios de participación

Bicicleta de ciclo montañismo en óptimas condiciones

Elementos de seguridad, casco, guantes y kit de despinche.

**PARAGRAFO:**

- Las distancias a recorrer quedan supeditadas a cambios de acuerdo a 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 regirá 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.

**ARTICULO 42. DEL DOMINO**

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 realizarán 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 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.
  - a. La dupla ganadora del cierre obtiene las pintas de la partida sumando todas las que le queden a la dupla contraria, incluyendo las propias.
  - b. Si el cierre resulta empate, ganará la mano.
9. 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 pintas obtenido.
10. Al iniciar la partida la salida la tendrá el jugador que tenga el doble seis
11. 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
12. Las fichas deben permanecer sobre la mesa dentro de las cajillas correspondientes.
13. 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.
14. Si un jugador ubica una ficha por el lado equivocado, pero es válida por el otro lado, la ficha será reacomodará y la partida continuará.
15. 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)

16. 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.
17. 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.
18. Pasar con fichas se sanciona con veinte (20) pintas al infractor y se reiniciará la partida.
19. 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.
20. 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 sanción de cincuenta (50) pintas.
21. 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.
22. En las jugadas decisivas no se permite mirar insistentemente a otro jugador, ni recibir ayuda del mismo. Quien lo haga recibirá una sanción de veinte (20) pintas
23. Cuando un jugador oculte fichas durante el conteo luego de finalizar una partida será sancionado con cincuenta (50) pintas.
24. 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.
25. 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.
26. 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.
27. El control de las partidas estará bajo la vigilancia de un juez.
28. El sistema de juego se definirá en el Congreso Técnico, específico del deporte, en la sede
29. 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 carnet que lo acredita

como participante en el evento deportivo. No se permitirá participar con otro uniforme o sin uniforme.

30. 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

#### **ARTICULO 43. DEL FUTBOL:**

1. El campeonato de Fútbol se desarrollará en la Rama Masculina: Categorías "A," "B" y "C".
2. 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.
3. 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
4. Los jugadores inscritos en la planilla de inscripción deben participar en el partido durante mínimo quince (15) minutos.
5. Para iniciar un partido un equipo debe presentar e iniciar con mínimo siete (7) jugadores.
6. 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.
7. 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 periodos hasta con siete (7) jugadores según el caso.
8. Un equipo pierde por SUSTRACCIÓN DE MATERIA si durante el juego queda con menos de siete (7) jugadores
9. El equipo infractor por sustracción de materia recibe cero (0) puntos en la tabla de clasificación.
10. 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.
11. Equipo que gane un partido por W.O. se le dará un marcador de 2-0
  12. 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.
  13. El sistema de juego será definido en el congreso técnico.
  14. 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.
  15. Si un jugador es amonestado y posteriormente expulsado, la tarjeta amarilla no se contabilizará para efectos de acumulación.
  16. 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.
  17. La acumulación de dos (2) tarjetas amarillas ocasionará la suspensión automática de la siguiente fecha que juegue su equipo, así sea en la fase siguiente (excepto los partidos aplazados).
  18. 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:
      - 1) Mayor gol diferencia (goles a favor menos goles en contra, entre los equipos empatados).
      - 2) Mayor gol diferencia (goles a favor menos goles en contra, contabilizando todos los partidos disputados en la fase).
      - 3) 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)
      - 4) Mayor gol promedio (goles a favor dividido partidos jugados solamente por los equipos empatados)
      - 5) Mayor gol promedio (goles a favor dividido partidos jugados, contabilizando todos los partidos de la fase).
      - 6) Mayor número de goles a favor.
      - 7) Menor número de goles en contra.
      - 8) Sorteo (cara y sello)

19. 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.
20. 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
21. 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.
22. El árbitro podrá dar por terminado un encuentro por:
  - a. Negarse 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.
23. Si el encuentro finaliza por una de las causas anteriores cualquiera sea el resultado, el equipo responsable será declarado perdedor.
24. 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.
25. Para efectos disciplinarios el desarrollo del partido se toma como un encuentro normal de campeonato.
26. El **mejor** goleador se seleccionará teniendo en cuenta todas las fases del torneo.
27. Para determinar la valla menos vencida se tendrá en cuenta todas las fases del torneo.

28. El campeonato de Fútbol se regirá por las normas expedidas por la FIFA y las contempladas en el presente reglamento.

29. 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 44. DEL FUTBOL DE SALÓN:**

1. El campeonato de Futsal se desarrollará en las Ramas Masculina Categorías "A", "B" y "C". Femenina "A", "B" Deporte de Conjunto.
2. Ningún deportista podrá participar en dos (2) equipos diferentes.
3. Los partidos se jugarán en cuatro (4) períodos de diez (10) minutos corridos cada uno, con un intervalo de dos (2) minutos entre los períodos 1° y 2°, 3° y 4°; un descanso de seis (6) minutos entre el 2° y 3° período. Sólo se detendrá el cronómetro: en los tiempos muertos que solicite cada equipo y a criterio del árbitro en la fase eliminatoria y en los dos (2) últimos minutos del 4° periodo y/o períodos suplementarios en la fase semifinal. En la final se jugará reglamentariamente.
4. Se tendrá en cuenta la clasificación de los anteriores juegos departamentales para la siembra en la conformación de grupos y sorteos. Hasta con cinco (5) equipos se conformará un grupo único
5. Todo deportista debe jugar mínimo un periodo completo. Si durante dicho período un deportista sufre una lesión o cualquier otra eventualidad que no le permita seguir en juego, el equipo deberá finalizar dicho periodo con cuatro jugadores.
6. No se podrán realizar SUSTITUCIONES hasta cuando el jugador a sustituir y el que va a ingresar hayan participado en un (1) periodo completo.
7. Un equipo perderá por sustracción de materia si durante el juego, el equipo se queda con menos de cuatro (4) jugadores habilitados para jugar.
8. Para iniciar un encuentro cada equipo debe presentar mínimo e iniciar con cuatro (4) jugadores habilitados para jugar.
9. En caso de que un equipo al inicio del encuentro le falte uno o más jugadores de los inscritos en la planilla oficial, el equipo debe jugar periodos de juego con cuatro jugadores según el caso.
10. 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 periodos con cuatro (4) jugadores según el caso.

11. 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. La hora oficial para el primer partido es la establecida en la programación general, en los demás encuentros se aplicará de acuerdo al desarrollo de la jornada y
12. La acumulación de dos (2) tarjetas amarillas ocasionará la suspensión automática de la siguiente fecha que juegue su equipo, así sea en la fase siguiente (excepto los partidos aplazados a criterio del árbitro con el aval del coordinador del deporte
13. Si un jugador es amonestado y posteriormente expulsado, la tarjeta amarilla no se contabilizará para efectos de acumulación.
14. La acumulación de dos tarjetas amarillas durante el juego acarreará tarjeta azul, exclusión y sanción solamente por el respectivo juego
15. La tarjeta azul directa dará expulsión descalificación por el juego
16. 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.
17. La tarjeta roja dará expulsión por el juego y sanción mínimo de dos (2) fechas, dependiendo del informe arbitral.
18. 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.
19. 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.
20. 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.
21. Para efectos de clasificación se otorgará:
22. Tres (3) puntos por partido ganado.
23. Un (1) punto por partido empatado.
24. Cero (0) puntos por partido perdido jugando por sustracción de materia.

25. Cero (0) puntos por partido perdido por W.O. o por abandono y descalificación del torneo.
26. Equipo que gane un partido por W.O. se le dará un marcador de 2-0.
27. 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:
28. Entre dos (2) equipos, el ganador del encuentro disputado entre ellos en la respectiva ronda o fase.
29. Si persiste el empate entre dos, tres (3) o más equipos, se definirán de acuerdo a 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. Juego limpio, menor número de tarjetas: amarilla (2 puntos), azul (4 puntos), roja (7 puntos).
  - d. Mayor gol promedio: goles a favor dividido por los partidos jugados solo entre los equipos empatados.
  - e. Mayor gol promedio: goles a favor dividido por los partidos jugados contabilizando todos los partidos de la fase.
  - f. Mayor número de goles a favor.
  - g. Menor número de goles en contra.
  - h. Mayor cantidad de partidos ganados.
  - i. Sorteo.
30. 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
31. Si un jugador es amonestado y posteriormente expulsado, la tarjeta amarilla no se contabilizará para efectos de acumulación.
31. 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

32. La acumulación de dos tarjetas azules dentro de la misma o diferente fase ocasiona la suspensión automática en a la siguiente fecha que juegue el equipo sin importar la fase.
33. 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.
34. El mejor goleador se seleccionará teniendo en cuenta todas las fases del torneo, incluyendo los partidos afectados por la figura NEGLIGENCIA.
35. Para determinar la valla menos vencida se tendrá en cuenta todas las fases del torneo.
36. Las reglas de juego serán las promulgadas por la Federación Colombiana de fútbol de salón (FECOLFUSA) Y Asociación Mundial de Fútbol de Salón (AMF). excepto lo contemplado en este reglamento.
37. El sistema de juego a aplicar será de acuerdo al número de participantes lo que se definirá en el congreso técnico

#### **ARTÍCULO 45. DEL MINITEJO**

1. El campeonato de mini 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 siete (7) en la rama femenina.
3. Todo jugador inscrito debe llevar su tejo y calibrarlo 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. Perderá el partido por un marcador de veintiún (21) puntos a favor de su contendor, conservando el perdedor los puntos obtenidos hasta ese momento.
6. 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.
7. Todos los equipos tendrán derecho a participar en la ronda de capitanes.
8. La ronda de capitanes se jugará con dos (2) tejos, por el sistema de eliminación sencilla a quince (15) puntos.
9. El sistema de juego se definirá en el congreso técnico de acuerdo al número de participantes inscritos oficialmente.

10. 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.
11. Cuando se juega por equipos en un solo grupo, quedarán ubicados en el cuadro de honor de acuerdo a su puntaje respectivo y si se presentare empate del primero (1º) al cuarto (4º) puesto, se definirá la posición jugando, por el sistema de eliminación sencilla.
12. 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).
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 marcador será veintiún (21) a cero (0). 21/0. Para efectos de clasificación individual en preselección, se tendrá en cuenta el promedio de (los) jugador (es) afectado (s).
14. Pare efectos de estadística a cada jugador se le hará un registro individual. Este registro se tendrá en cuenta para efectos de selección.
15. 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 a las posiciones por las cuales se está desempatando.
16. La ronda de capitanes se considera como prueba individual y dará puntos para la clasificación general.
17. Las jugadas serán definidas por los árbitros de acuerdo al reglamento de tejo.
18. 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.

19. En las rondas de semi finales y finales los juegos se jugarán a 21 puntos sin tener en cuenta el tiempo.
20. El árbitro es la máxima autoridad técnica dentro del partido y sus decisiones técnicas son inapelables.

#### **ARTÍCULO 46. 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 Deporte de Equipo (relevos).
2. : Las pruebas Individuales que se realizarán serán
  - Categoría "A": 100 metros
  - Categoría "B": 100 metros
  - Categoría "C": 100 metros
  - Categoría "D": 100 metros
3. Las Pruebas de Equipo serán:  
Relevo 4 x 50 estilo libre, y 4 x 50 Combinado.
4. 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.
5. La clasificación de cada prueba se hará por tiempos. En caso de que el número de participantes lo amerite se hará por series.
6. Para la clasificación general de natación se tendrá en cuenta la ubicación por puestos en cada prueba.
7. 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.
8. Los Nadadores pueden participar en cuatro (4) pruebas individuales y dos de relevo

#### **ARTICULO 47. DEL PARQUES:**

1. Se desarrollará en duplas, con las Ramas Masculina y Femenina. Deporte de Equipo en Categoría Única
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. 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.

PARAGRAFO: 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 registrarán 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 cárceles.
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 cárcel y llevarlas a la casilla de salida.
13. Las fichas se sacan de la cárcel 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 cárcel, 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 cárcel, 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 cárcel 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 se sacan tres pares seguidos (sin tener en cuenta el par de salida de la cárcel) se tiene derecho a sacar una ficha del juego, la que el jugador escoja.
20. 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.
21. Un jugador puede enviar a un oponente a la cárcel, 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.
22. Cuando un jugador saca una o más fichas en la cárcel, y hay fichas del oponente en la casilla salida del jugador, automáticamente las fichas ajenas serán enviadas a su respectiva cárcel.
23. 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 cárcel con un número menor al obtenido en la suma de los 2 dados, no es permitido.
24. Salir de la cárcel es opcional, es decir, que es decisión del jugador, al lanzar pares, sacar las fichas de la cárcel o contar con las que tenga libres.
25. Ficha tocada es ficha jugada.

26. Es obligatorio enviar a la cárcel, exento al compañero. El jugador que, por olvido o intencionalmente no envíe a la cárcel 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 cárcel.
27. Cuando el jugador queda con una sola ficha y faltándole para coronarla 6 o menos de seis casillas, el lanzamiento será con un solo dado.
28. En la llegada se debe sacar el valor exacto para llegar a la casilla ganadora

#### **ARTICULO 48. DE LA RANA:**

1. El torneo de rana se desarrollará en las ramas masculina y femenina, deporte de equipo, categoría única
2. Cada delegación podrá inscribir hasta cuatro equipos de cuatro 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 (a) pisa la línea, éste quedará anulado y pierde el tiro.
8. Jugador(a) que introduzca todas las argollas por los orificios, obtendrá una bonificación adicional de 50 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 descuentan 50 puntos del puntaje del equipo. Esta jugada se denomina barrida mixta.
9. El equipo que pierda por w. o. o por abandono, no se volverá a programar y todo lo actuado por el equipo será anulado.
10. Se considera un W.O. cuando un equipo se presenta con menos de tres (3) jugadores para iniciar el juego.
11. Un equipo perderá por sustracción de materia si durante el juego, el equipo se queda con menos de tres (3) jugadores
12. Si el equipo ganador por sustracción de materia va ganando la partida, se mantiene el marcador. Si va perdiendo, se le dan 100 puntos más del marcador del contendor y se declara ganador, el rival mantiene los puntos obtenidos hasta ese momento.
13. El equipo que gane por WO se le registrará como sesenta (60) puntos a cero
14. 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
15. Se establece la siguiente puntuación:

- a. Juego ganado: dos (2) puntos
  - b. Juego perdido jugando: un (1) punto.
  - c. Juego perdido por w. o.: cero (0) puntos y se desclasificará de los juegos
16. Para efectos de estadística a cada jugador se le hará un registro individual. Este registro se tendrá en cuenta para efectos de preselección.
  17. 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.
  18. En caso de empate en puntos para definir una clasificación, se establecerá el siguiente procedimiento:
    - A. Entre dos (2) equipos, el ganador del encuentro disputados 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:
      - a. Mayor número de juegos ganados.
      - b. Mayor punto diferencia: puntos a favor, menos puntos en contra
      - c. Mayor punto promedio (puntos a favor dividido por número de partidos jugados de la fase o grupo.)
      - d. Menor número de juegos perdidos.
      - e. Sorteo.
  19. 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.
  20. El sistema de competencia se definirá de acuerdo con el número de los participantes.

#### **ARTICULO 49. 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.
3. Todo jugador inscrito debe llevar su tejo y calibrarlo 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 es irreglamentario 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 al 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 a su puntaje respectivo y si se presentare 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 registrarán 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 de (los) jugador (es) afectado (s).
15. Pare 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 a las posiciones por las cuales se está desempataando
17. La ronda de capitanes se considera como prueba individual y dará puntos para la clasificación general.
  18. En las fases semi final y final se jugará a 27 puntos sin importar el tiempo.
  19. Las jugadas serán definidas por los árbitros de acuerdo al 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.

## **ARTICULO 50 DEL TENIS DE CAMPO**

1. Individual Masculino y Femenino, en dos categorías: A de 18 a 44 años y B de 45 años en adelante. Se juega a ganar dos de tres 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).
2. De llegar los dos jugadores a 6 iguales en un set, debe jugarse lo que se llama "Time Break" (Muerte súbita) en el 7° 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.
3. 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.
4. 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:  
El derecho a ser Servidor o Restador, en cuyo caso el otro jugador elegirá el lado de cancha o viceversa.

**PARAGRAFO:** El número mínimo de participantes por categoría y rama será de 5, de lo contrario se jugará una sola categoría.

## **ARTICULO 51. DEL TENIS DE MESA:**

1. Se realizará en las modalidades individuales masculinas, individuales femeninas, dobles masculinos, dobles femeninos y dobles mixtos.  
Las modalidades de dobles se realizarán en categoría Única.  
Las modalidades de individual se realizará en 2 categorías, categoría A y categoría B

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. 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.
3. En el sorteo de eliminación directa, los clasificados como primeros de estos cuatro (4) cuadros, se ubicaran en las posiciones uno (1), ocho (8), nueve (9) y dieciséis (16).
4. Los demás clasificados serán sorteados a las posiciones restantes teniendo en cuenta:
5. Que el segundo clasificado del cuadro vaya sorteado por el lado opuesto del primero de su mismo cuadro.
6. Cada partida se disputará 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:
11. Si es entre dos (2) participantes o equipos: Clasificará primero el ganador del partido entre ellos en esa fase.
12. Si persiste el empate entre dos (2) equipos o entre tres (3) equipos o más, se definirá de acuerdo a 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.
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.

## **ARTICULO 52. DEL VOLEIBOL:**

1. El campeonato se realizará en las Ramas Femenina y Masculina Categorías "A" y "B". Es Deporte de Conjunto.
2. Inscribir 1 equipo por rama y categoría
3. Se respetará la clasificación final de los juegos anteriores para las siembras en los cuadros y los sorteos de la respectiva categoría.
4. **PARA GANAR UN SET:** Será ganador de un set el equipo que complete primero veintiún veinticinco (25) puntos con una ventaja mínima de dos (2) puntos, por el sistema de punto por jugada.

5. PARA GANAR UN ENCUENTRO: Ganará el equipo que gane 2 sets de 3 en la fase eliminatoria.
6. En caso de empate en sets (1-1), 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. En la fase de semifinales y final se jugará a 3 set de 5
8. Debe haber siempre seis (6) jugadores por equipo en juego.
9. Todo jugador INSCRITO oficialmente debe actuar mínimo un (1) set completo, obligatoriamente.  
Excepciones:
  - a. El jugador que actúe en el encuentro como jugador líbero.
  - b. El jugador a quien el jugador líbero remplace en el encuentro, manteniéndose la formación inicial.PARAGRAFO: El jugador quien actúa en el primer encuentro como jugador líbero deberá actuar en todo el torneo como jugador líbero.
10. No se podrán realizar SUSTITUCIONES hasta cuando el jugador a sustituir y el que va a sustituir hayan participado en un (1) set completo.
11. Para iniciar un partido un equipo debe presentar e iniciar con seis (6) jugadores.
12. En caso de que a un equipo para el inicio del SEGUNDO SET, le falte uno o más jugadores de los inscritos en la planilla de registro de los juegos, al equipo se le aplicará la sanción de cinco (5) puntos por cada jugador que falte a favor del equipo contrario
13. SUSTITUCION EXCEPCIONAL: Un jugador lesionado quién no puede seguir jugando deberá ser sustituido legalmente de acuerdo a:
  - a) Si la lesión del jugador se presenta en el primer set, será remplazado 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 encuentra en la suplencia y hayan jugado un set completo.
14. Al jugador lesionado remplazado no se permitirá regresar al partido.
15. 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.
16. 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)
17. 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.

18. 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.
19. Para efectos de clasificación se establece la siguiente puntuación:
- Partido ganado. (2-0) 3 puntos
  - Partido ganado (2-1) 2 puntos
  - Partido perdido (1-2) 1 punto.
  - Partido perdido (0-2) 0.5 puntos
  - Partidos perdidos por W.O. o por abandono: cero (0) puntos.
20. Equipo que gane por W.O. se le dará un marcador de 2-0 en sets y 50 – 0 en puntos.
21. 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:
- Mayor Set diferencia: set a favor menos set en contra entre los equipos empatados.
  - 
  - Mayor set diferencia: (set a favor menos set en contra), contabilizando los partidos disputados en la fase)
  - Mayor diferencia de puntos: (puntos a favor menos puntos en contra).
  - Mayor cociente entre set a favor y set en contra.
  - Mayor cociente entre puntos a favor y puntos en contra.
  - Mayor total de puntos a favor.
  - Menos puntos en contra.
  - Sorteo
22. Para efectos de clasificación de los mejores segundos o terceros puestos a la fase siguiente se tendrá en cuenta:
- 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 puntos por partido. Y si continua será por promedio de sets.
  - 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, sin tener en cuenta el número de equipos por grupo” y no se tendrá en cuenta el W. O.
23. El sistema de juego se definirá en el congreso técnico.
24. 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
25. Las camisetas serán numeradas del 1 al 18 en el pecho y en la espalda

## **ARTICULO 53. DEL VOLEIBOL ARENA**

El campeonato se realizará en las Ramas Femenina y Masculina Categorías “A” y “B”. Es Deporte de Equipo. Cada delegación podrá inscribir dos (2) equipos por rama y categoría.

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 punto por jugada. En la fase Eliminatoria.

PARA GANAR UN ENCUENTRO: Ganará el equipo que gane 2 sets.

En caso de empate en sets (1-1), 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.

1. Para iniciar un partido un equipo debe presentar e iniciar con dos (2) jugadores.
2. 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.
3. 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)
4. 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.  
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 o los puntos y los sets necesarios para ganar el set o el partido. El equipo incompleto mantiene sus puntos y sets.
5. Equipo que gane por W.O. se le dará un marcador de 2-0 en sets y 42 – 0 en puntos.
6. 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
7. Las camisetas serán numeradas del 1 al 2 en el pecho y en la espalda
8. Para efectos de clasificación se establece la siguiente puntuación:
  - Partidos ganados (2 -0) se dará (3) puntos
  - Partido ganado (2-1) se dará (2) puntos
  - Partido perdido (1-2) se dará (1) punto.
  - Partido Perdido (0-2) se dará (0.5) puntos
  - Partidos perdidos por W.O. o por abandono: cero (0) puntos
9. En caso de empates, para definir una clasificación se procederá así:  
Entre tres (3) equipos o más o persiste el empate entre dos (2) equipos:
  - 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 todos los partidos disputados en la fase.
  - c. Mayor diferencia de puntos de puntos menos los puntos en contra.
  - d. Mayor cociente entre set a favor y set en contra.
  - e. Mayor cociente de puntos a favor y puntos en contra.
  - f. Mayor total de puntos a favor
  - g. Menor puntos en contra
  - h. Sorteo.
10. 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 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.
11. El sistema de juego se definirá en el congreso técnico de acuerdo al número de equipos o duplas participantes.

## **CAPITULO VI DE LOS SISTEMAS DE JUEGO**

**ARTICULO 54.** Los Juegos deportivos se desarrollarán en tres (3) fases:

1. ELIMINATORIA
2. SEMIFINAL
3. FINAL

**ARTICULO 55.** Se empleará el siguiente sistema de juego:

- **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.
- **DEPORTES INDIVIDUALES:** Se aplicará el sistema establecido por cada federación.

**ARTICULO 56.** El sistema de juego a aplicar en los deportes individuales, de equipo y de conjunto, se hará de acuerdo al 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**

**ARTICULO 57.** 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 escrito adjuntando las pruebas.
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 mínimos diarios 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 interpuesto en forma subsidiaria en el mismo momento de interponer la reposición ante el mismo tribunal disciplinario.

Se establecen las siguientes penalidades:

1. **AMONESTACIÓN:** Llamado de atención. Puede ser verbal o escrita.
2. **SUSPENSIÓN:** No participar en la actividad deportiva propia temporalmente.
3. **DESCALIFICACIÓN:** Del juego: no participar en la actividad deportiva propia definitivamente por el partido o encuentro.
4. **EXPULSIÓN:** Salir de la cancha o escenario deportivo y dejar de participar en el encuentro o partido

**ARTICULO 58. 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 APLICARA Y SANCIONARA A LOS INFRACTORES POR PARTE DEL DIRECTOR DEPORTIVO**

<b>TIPO DE FALTA</b>	<b>DESCRIPCIÓN DEL HECHO-CARACTERÍSTICA</b>	<b>SANCIÓN</b>
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 ANTIDeportiva	USO DE SEÑALES O GESTOS ANTIDeportIVOS	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 BOLETIN 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 APLICARA Y SANCIONARA A LOS INFRACTORES POR PARTE DEL TRIBUNAL DEPORTIVO**

<b>TIPO DE FALTA</b>	<b>DESCRIPCIÓN DEL HECHO-CARACTERÍSTICA</b>	<b>SANCIÓN</b>
OFENSA VERBAL GRAVE O INJURIA	CONTRA DIRECTIVOS, FUNCIONARIOS DE LA ORGANIZACIÓN, ARBITROS Y JUECES POR PARTE DE CUALQUIER PARTICIPANTE	EXPULSIÓN DE LOS JUEGOS Y PERDIDA DEL DERECHO DE ASISTIR A LOS PROXIMOS JUEGOS Y SUSPENSIÓN POR UN AÑO
CONDUCTA VIOLENTA	ROMPER LOS REGLAMENTOS, ESTATUTOS, PROGRAMACIONES, RESOLUCIONES, BOLETINES, INSIGNIAS DE COOTRADECUN.	DESCALIFICACIÓN INMEDIATA DE LOS JUEGOS. NO PARTICIPACION EN JUEGOS, HASTA POR TRES AÑOS
	LANZAR ESCUPITAZOS A JUGADORES, JUECES O PUBLICO	

AGRESIÓN FÍSICA	CONTRA DIRECTIVOS, COORDINADORES, MIEMBROS DE LA ORGANIZACIÓN, JUECES, JUGADORES O PÚBLICO	DESCALIFICACIÓN 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)	DESCALIFICACIÓN DE LOS JUEGOS NO PARTICIPACIÓN EN JUEGOS HASTA POR TRES AÑOS
FALSIFICACIÓN O ADULTERACIÓN DE DOCUMENTOS	TODO TIPO DE DOCUMENTOS RELACIONADOS CON EL FESTIVAL	DESCALIFICACIÓN DE LOS JUEGOS, PERDIDA 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 PERDERA LOS PUNTOS OBTENIDOS Y SE LE ADJUDICARÁN 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 PERDERA LOS PUNTOS OBTENIDOS Y SE LE ADJUDICARÁN 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 PERDERA 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 PERDERA LOS PUNTOS OBTENIDOS DONDE HAYA ACTUADO EL IMPLICADO
AGRESIÓN, PARTICIPACIÓN EN ACTOS BOCHORNOSOS O QUE INCITEN A	POR PARTE DE UN JUGADOR, TÉCNICO O DELEGADO	DESCALIFICACIÓN DEL IMPLICADO Y SUSPENSIÓN POR DOS AÑOS

ACTOS ANTIDEPORATIVOS		
ACTUAR BAJO EL USO DE ESTUPEFACIENTES CONSUMO DE BEBIDAS ALCOHOLICAS	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 ALCOHOLICAS	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 ETICA 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 A 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 MAS FALTAS EN UNA MISMA SITUACIÓN DE JUEGO	SE TENDRA EN CUENTA LA MAS 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 DIAS HABLES DESPUÉS DE FINALIZADO LOS JUEGOS	PAGA EL VALOR DE TRES S.L.M.V.D. Y SUSPENSIÓN POR LOS SIGUIENTES JUEGOS
DEPORTISTA O EQUIPO INSCRITO EN EL EVENTO Y QUE NO PARTICIPE	CON EXCUSA PRESENTADA ANTES DE OCHO DIAS HABLES DESPUES DE TERMINADOS LOS JUEGOS	INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO POR PARTE DE COOTRADECUN
	SIN CAUSA JUSTIFICADA	PAGA EL VALOR DE TRES S.L.M.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.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.
PARTICIPACION EN FASE ELIMINATORIA	DEPORTISTA QUE SIN EXCUSA NO PARTICIPE EN NINGUNA DE LAS FECHAS PROGAMADAS EN LA FASE ELIMINATORIA	NO PODRA PARTICIPAR EN LAS FASES: SEMIFINAL Y FINAL
INASITENCIA DEFINITIVA	DEPORTISTA QUE SIN EXCUSA NO PARTICPE EN NINGUNA DE LAS FECHAS PROGRAMADAS	PAGA EL VALOR DE TRES S.L.M.V.D. Y SUSPENSIÓN POR LOS SIGUIENTES JUEGOS.
NO PARTICIPACION EN TODAS LAS DISCIPLINAS INSCRITAS	DEPORTISTA QUE NO CUMPLE CON LA PARTICIPACION 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 PARTICIPACION EN LOS DOS DEPORTES EN LOS CUALES FUE INSCRITO	PAGA EL VALOR DE TRES S.L.M.V.D. Y SUSPENSIÓN POR LOS SIGUIENTES DOS JUEGOS.
NO ENVIAR LAS PLANILLAS DILIGENCIADAS DE SU DELEGACION	NO ENVIAR VIA CORREO ELECTRONICO Y EN FÍSICO LAS PLANILLAS GENERALES Y POR DEPORTES COMPLETAS AL COMITÉ PARA LA VERIFICACION DE DATOS Y ESTADO DE CUENTA	SUSPENSIÓN DEL DELEGADO EN POR DOS AÑOS
DELEGADO QUE NO ASISTA AL CONGRESO TÉCNICO	DELEGADO QUE NO ASISTA AL CONGRESO TÉCNICO SIN EXCUSA	PERDIDA DE HONORARIOS DE REUNIONES E INCENTIVOS
FALTA DE COMPROMISO CON LA COOPERATIVA DE DELEGADOS Y ENTRENADORES	PERMITIR LA ACTUACIÓN IRREGLAMETARIA DE DEPORTISTAS Y DE EQUIPOS EN SU DELEGACIÓN.	SUSPENSIÓN DEL DELEGADO Y/O ENTRENADOR POR DOS AÑOS.

INSCRIPCIÓN IRREGULAR DE DEPORTISTAS	INSCRIBIR DEPORTISTAS EN CATEGORÍAS, DISCIPLINAS O 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 POR ESCRITO Y POR CORREO ELECTRÓNICO EL INFORME FINAL DENTRO DE LOS QUINCE DÍAS DESPUÉS DE FINALIZADO EL EVENTO, CON LOS REQUERIMIENTOS SEGÚN EL REGLAMENTO	PÉRDIDA DE INCENTIVOS ECONÓMICOS POR INSCRIPCIÓN DE JUGADORES Y DEBE SER REEMPLAZADO PARA LOS SIGUIENTES JUEGOS.

**ARTICULO 59.** 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.

**ARTICULO 60.** 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.

**ARTICULO 61.** En caso de expulsión de un jugador en la última fecha, la sanción se hará efectiva en el siguiente departamental y no se podrán inscribir en otro deporte para evitar la sanción. No podrán representar a **COOTRADECUN**, hasta no haber cumplido la sanción correspondiente.

**ARTICULO 62.** Los deportistas inscritos que no asistan a las competencias tienen como plazo máximo ocho (8) días hábiles después de finalizado el evento para justificar su ausencia.

**ARTICULO 63.** Para el reconocimiento por alimentación se tendrá en cuenta la participación de acuerdo a la programación y previo informe del Coordinador Deportivo. El jugador que pierda por no presentarse perderá este reconocimiento.

**ARTICULO 64.** 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 este dirigiendo y/o jugando y recibirán una sanción como mínimo un (1) año de suspensión para participar en el siguiente departamental.

**ARTICULO 65.** 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 66:** La financiación del evento está a cargo de: COOTRADECUN, los deportistas y la sede.

**ARTICULO 67. 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 los deportistas, jueces, coordinadores, organizadores y directivos.
- ❖ Gastos de administración y coordinación del evento.

**PARAGRAFO UNO: COOTRADECUN** asumirá los costos de la alimentación de los deportistas y delegados durante su participación oficial; para los deportistas que no clasifiquen para las fases semifinal y final, **COOTRADECUN** no se hace responsable de los costos de alimentación.

**PARAGRAFO DOS:** Los uniformes los confeccionan 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.

**ARTICULO 68.** Los deportistas financian y gestionan:

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

**PARAGRAFO UNO.** El valor de la inscripción por deportista es de \$ 40.000.

**PARAGRAFO DOS:** El participante asumirá los riesgos y costos de accidentes durante el desarrollo del evento. Debe portar los documentos del seguro médico.

**ARTÍCULO 69.** La sede gestiona y facilita:

- Infraestructura deportiva.
- Sede administrativa

- Listado de hoteles y restaurantes.
- Logística.
- Premiación.
- Recreación.

## **CAPITULO IX PUNTUACION Y CLASIFICACION.**

**ARTICULO 70.** Para definir la clasificación general final de los juegos, se tendrá en cuenta la siguiente puntuación.

**TABLA DE PUNTUACION GENERAL**

<b>DEPORTES</b>	<b>CLASIFICACION</b>					
	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

**PARAGRAFO 1:** Los deportes individuales, equipo y conjunto se encuentran clasificados en el artículo 32.

**PARAGRAFO 2:** 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 71:** 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 premia los tres primeros lugares en cada deporte y clasificación general-

**PARAGRAFO:** 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.

## **CAPITULO X DISPOSICIONES GENERALES**

**ARTICULO 72.** Las reclamaciones administrativas, técnicas, deportivas o disciplinarias, se tramitará por escrito ante la autoridad competente, a través del delegado oficial.

**ARTICULO 73.** El cuerpo arbitral es la máxima autoridad en los campos de juego, sus fallos son inapelables y harán cumplir el presente reglamento. Observaran buena conducta dentro y fuera de los escenarios deportivos.

**ARTICULO 74.** 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.

**ARTICULO 75.** El presente reglamento fue aprobado por el Consejo de Administración en la reunión del 30 de MARZO de 2019.

Dado en Bogotá D.C. a los 30 días del mes de Marzo de Dos Mil Diez y nueve. (2019).

**COOPERATIVA DE TRABAJADORES DE LA EDUCACIÓN  
DE CUNDINAMARCA Y DEL DISTRITO CAPITAL  
C O O T R A D E C U N “**

**CONSEJO DE ADMINISTRACIÓN**

**ALVARO HUMBERTO MARTÍNEZ**  
Presidente Consejo de Administración

**COMITÉ DE DEPORTES.**

**ALIRIO LINARES MOLINA.**  
Director General y Coordinador.

**JOSE FRANCISCO SANCHEZ R.**  
Director Deportivo

**GLORIA STELLA ROMERO HERRERA.**  
Secretaria.