

**XX JUEGOS NACIONALES DEPORTIVOS DE SERVIDORES PUBLICOS  
GOBERNACION DE NORTE DE SANTANDER EN SAN JOSE DE CÚCUTA 2019**

**REGLAMENTACIÓN POR DEPORTE**

**Ajedrez.**

1. El torneo se hará en categoría libre, mixta no obligatorio.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta cuatro (4) deportistas.
3. La inscripción se tramitará en acuerdo con lo dispuesto en el artículo 9, ordinal a, b, c, d, e, f y g del capítulo VI de las Normas Generales de Participación de los xx Juegos.
4. Se realizarán dos torneos así:
  - a. Torneo Clásico:  
Individual, por el sistema suizo, conforme a las reglas de la FIDE, ritmo de juego máximo de una hora media (1:30) a finish por jugador.  
- Los pareos se realizarán con el software Swiss Manager.
  - b. Torneo Blitz - Rápido  
Tiene Duración de un día, sistema suizo a 9 Rondas, Se hace en un coliseo en donde todo mundo pueda observar el torneo se hace a Cinco Minutos finish por Jugador.
5. Sistema de desempate:
  - a. Acumulativo.
  - b. Bucholz.
  - c. Progresivo
  - d. Sonnemberg
  - e. Si persiste el empate se hace un sorteo.
6. Ningún deportista podrá manipular los dispositivos del reloj, salvo para completar su jugada.
7. Todos los ajedrecistas deben presentarse quince (15) minutos antes de la hora programada. el W,O. o no presentación aplicara treinta (30) minutos después de la hora de inicio de la ronda.

8. Todos los ajedrecistas deberán anotar en su planilla de juego de forma clara y legible todas las jugadas propias y del contrario.
9. La puntuación asignada para cada partida será:
  - a. Partida Ganada un (1) punto.
  - b. Partida empatada o en tablas medio (1/2) punto.
  - c. Partida perdida cero (0) puntos
10. No se permite conversar con ningún jugador durante la partida. De lo contrario se le realizará desde a un llamado de atención y hasta la pérdida de la partida.
11. Para la premiación se dará trofeo a la delegación campeona con el acumulado de los dos torneos y en cada torneo medallas al primero, al segundo y tercero.
12. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse el juez debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual ejecutará la sanción correspondiente y será informado al ente territorial que representa.
13. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Ajedrez y en la federación internacional de ajedrez FIDE.
14. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el Coordinador Deportivo del Torneo, y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XX Juegos.

## **Atletismo.**

1. El torneo se realizará en tres categorías en las ramas masculina y femenina.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta doce (12) atletas por cada rama en el torneo con un (1) suplente por rama, el cual deberá estar inscrito previamente en otro deporte en los juegos.
3. Cada delegación podrá inscribir y participar en cada prueba hasta con cuatro (4) competidores por prueba individual y un equipo en las pruebas de relevos.
4. La inscripción se tramitará en acuerdo con lo dispuesto en el artículo 9, ordinal a, b, c, d, e, f y g del capítulo VI de las Normas Generales de Participación de los xx Juegos.

5. *Se realizará en tres categorías A, B y C*

**CATEGORIA A:** Hasta de 39 años.

**CATEGORIA B:** Desde 40 años hasta 49 años.

**CATEGORIA C:** De 50 años en adelante

**Parágrafo 1:** Para los relevos debe participar mínimo uno de la categoría B y uno de la C o dos de la C.

**Parágrafo 2:** Los participantes inscritos en la categoría C, pueden participar en la categoría A y/o B, Pero no a la inversa; Los inscritos en la categoría B, pueden participar en la categoría A, Pero no en la C; y los inscritos en la categoría A no puede participar en las categorías B y C; El deportista que se baje de categoría debe permanecer en esta durante todas las pruebas.

6. En las pruebas de relevos (postas) solo podrán participar deportistas de una misma delegación y que hayan participado en las pruebas individuales.
7. Las pruebas para ambas ramas serán las siguientes: 100, 200, 400, 800, 1.500, 3.000, 5.000 y 10.000 metros planos, relevos 4x100 y 4x400, salto largo y alto, lanzamiento de bala, jabalina y disco, cada deportista podrá como máximo inscribirse y participar en cuatro (4) pruebas individuales diferentes durante el torneo además de las pruebas de relevos.
8. Las marcas promedio que deben acreditar los competidores en el torneo de atletismo son las siguientes:

PRUEBA	DAMAS	VARONES
100 Metros Planos	0'17"	0'12"
200 Metros Planos	0'31"	0'25"
400 Metros Planos	1'10"	0'55"
800 Metros Planos	2'45"	2'10"
1.500 Metros Planos	5'40"	4'25"
3.000 Metros Planos	12'50"	10'00"
5.000 Metros Planos	23'00"	16'40"
10.000 Metros Planos	45'00"	36'00"
Lanzamiento de Bala	8.30 metros	9.30 metros
Lanzamiento de Disco	20.00 metros	25.00 metros
Lanzamiento de Jabalina	30.00 metros	25.00 metros
Salto Alto	1.20 metros	1.50 metros
Salto Largo	4.30 metros	5.20 metros
4x100 Metros Planos	1'00"	0'48"
4x400 Metros Planos	5'00"	3'50"

9. El campeón del torneo en cada rama se dará a la delegación que obtenga el mayor número de medallas de oro, si existe empate el mayor número de medallas de plata, y así sucesivamente hasta obtener el desempate.
10. Para 100 y 200 metros planos se harán series clasificatorias si el número de participantes lo amerita y se tendrán en cuenta los seis (6) mejores tiempos para la final
11. Todas las pruebas serán finales y la clasificación será por tiempo en las de pista, en caso de empates se definirá la posición en una serie adicional; y por distancia en las de campo.
12. Cuando para una prueba, se presente un solo competidor en una serie, se le incluirá en otra serie de la misma prueba siempre y cuando se tengan otras series; en caso contrario se debe realizar la serie con este competidor único.
13. El torneo se regirá por las normas internacionales, la dirección técnica estará a cargo de la comisión técnica deportiva del torneo, la coordinación y el juzgamiento será asignado por el Comité Organizador.
14. Cuando una jornada sea suspendida por fuerza mayor no relacionada con aspectos disciplinarios, se esperarán sesenta (60) minutos, después de los cuales si no se continúa esta se reprogramará en acuerdo con lo establecido por la reglamentación general.
15. Cualquier reclamo de tipo técnico deberá ser presentado por escrito, por el respectivo delegado, al juez del torneo dentro de los treinta (30) minutos siguientes a la prueba que originó la reclamación.
16. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y medallas al primero, al segundo y tercero de cada una de las pruebas
17. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Atletismo y la Federación Internacional de Atletismo IAAF.
18. A los atletas, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse el juez debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual ejecutará la sanción correspondiente y será informado al ente territorial que representa.

19. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el Coordinador Deportivo del Torneo, y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XX Juegos.

## Baloncesto.

1. El torneo se realizará en categoría abierta en ramas masculina y femenina.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta doce (12) jugadores por rama y dos (2) jugadores suplentes, estos últimos deberán estar inscritos previa y oficialmente en otra disciplina en los juegos, con excepción de los deportes de conjunto.
3. *La inscripción se tramitará en acuerdo con lo dispuesto en el artículo 9, ordinal a, b, c, d, e, f y g del capítulo VI de las Normas Generales de Participación de los xx Juegos.*
4. *La dimensión del balón para rama Masculina es el #7 y para la rama Femenina es el #6, obligatorio.*
5. *En el campo de juego durante el desarrollo del partido deben permanecer como mínimo:*
  - a. 2 **jugadores** mayores de 40 años y
  - b. 1 **jugador** mayor de 35 años,**Estos jugadores deben ser fácilmente identificables y relacionados en la planilla de juego.** Un jugador de 40 años puede reemplazar un jugador de 35 años. En el caso de no presentarse a la hora y lugar programada uno o varios jugadores de las categorías señaladas, el equipo infractor iniciara el partido sin alinear cuantos jugadores se encuentren ausentes según su categoría.
6. *Ningún equipo podrá iniciar un partido con menos de cuatro (4) jugadores.*
7. *Duración del partido: Se jugarán 4 periodos de 12 minutos corridos cada uno.*
  - a. Con descansos de 2 minutos entre el primer y segundo período (primera parte), entre el tercer y cuarto período (segunda parte) y antes de cada período extra.
  - b. Con descanso en la mitad del partido de 10 minutos.
8. *Si al final del tiempo de juego del cuarto período el marcador está empatado, el partido continuará con tantos periodos extra de 5 minutos como sean necesarios para deshacer el empate*
9. El sistema de juego y clasificación se definirá en el comité técnico de acuerdo al número de equipos inscritos.

10. Para determinar la clasificación en la fase eliminatoria se sumarán los puntos obtenidos por cada equipo de la siguiente forma.
  - a. Dos (2) puntos por partido ganado.
  - b. Un (1) punto por partido perdido.
  - c. Cero (0) punto por falta de presentación o abandono.
  
11. Si se presenta empate en la fase eliminatoria se procederá de la siguiente manera:
  - a. Entre dos (2) equipos:
    - i. Quien haya ganado el partido jugado entre ellos.
    - ii. Cociente. (Cestas convertidas/Cestas recibidas).Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate.
  
  - b. Entre más de dos (2) equipos, se aplicará el siguiente sistema:
    - i. Mayor número de partidos ganados.
    - ii. Cociente. (Cestas convertidas/Cestas recibidas)Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate.
  
12. Cuando se presenta un W.O. en un partido se asignará un marcador 30x0, al ganador 30 puntos y al perdedor 0 puntos.
  
13. El tiempo de espera, para declarar un W.O. será de quince (15) minutos después de la hora oficial, fijada en la programación.
  
14. Cuando un partido sea suspendido por causa de fuerza mayor no relacionadas con aspectos disciplinarios se esperarán treinta (30) minutos, después de los cuales, si no se continúa el partido, podrá aplicarse una de las siguientes opciones:
  - a. Se dará finalizado el partido con el marcador del momento de la suspensión si han transcurrido las 2/3 partes de su tiempo.
  - b. Se continuará con reprogramación si han transcurrido menos de sus 2/3 partes, se conservará el marcador y el tiempo jugado.
  
15. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y medallas al primero, al segundo y tercero.
  
16. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados por la Federación Colombiana de Baloncesto FIBA y la Federación Internacional de Baloncesto Asociado FIBA y la Federación Internacional de Baloncesto Asociado FIBA

17. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse el juez debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual ejecutara la sanción correspondiente y será informado al ente territorial que representa.
18. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el Coordinador Deportivo del Torneo, y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XX Juegos

### ***Bola Criolla.***

1. El torneo se hará en categoría libre, mixta no obligatorio.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta ocho (8) jugadores y un (1) jugador suplente, estos últimos deberán estar inscritos previa y oficialmente en otra disciplina en los juegos, con excepción de los deportes de conjunto.
3. La inscripción se tramitará en acuerdo con lo dispuesto en el artículo 9, ordinal a, b, c, d, e, f y g del capítulo VI de las Normas Generales de Participación de los xx Juegos.
4. Consiste en efectuar jugadas de ARRIME, COVHEARRIMES, BOCHES, BOCHES RASTREROS u OTRAS; para lograr el mayor número de bolas cerca del mingo y/o desplazar con jugadas las del contrario que al final del tiro se logren tantos, que sumándolos totalicen 20 tantos, los necesarios para ganar un juego.
5. El juego de Bolas Criollas se efectuará entre dos (2) equipos, compuestos por cuatro (4) atletas cada uno, para su actuación dentro de la cancha, en una competencia oficial.
6. Un juego de Bolas Criollas constará de 20 tantos en ocasiones normales. Excepto la hora límite o motivos de fuerza mayor.
7. La hora límite de juego se refiere al tiempo de duración del mismo y la hora límite de juego nocturno se refiere al horario máximo por categoría de permanencia en la cancha.
8. La entidad que dirige los juegos podrá, si lo cree conveniente, limitar el tiempo de juego, pero en ningún caso, un juego podrá ser menor al 75% de los Tantos Reglamentarios para ganar un juego. Para ello se abrirán tiros adicionales hasta llegar a las tanteras descritas.



9. Queda establecido que los tiempos de duración de los juegos serán de la siguiente manera:
  - a. Tres (3) horas de juego. Estas horas incluyen el descanso obligatorio de diez (10) minutos.
  - b. El descanso obligatorio de diez (10) minutos se hará efectivo cuando se cumpla la primera mitad del tiempo pautado para ese juego, pero si se inició el tiro, Este deberá concluir.
  - c. Al concluir el tiempo pautado de juego y no se ha llegado a los tantos reglamentarios para ganar el mismo, los árbitros darán cinco (5) minutos de descanso obligatorios antes de iniciar el o los tiros adicionales hasta que uno de los dos (2) equipos llegue a quince (15) tantos o más.
  - d. En la última media hora de juego, de salir el Mingo, éste volverá a su sitio.
  - e. Al cumplirse lo establecido en este numeral 16, se eliminará la asistencia de los atletas al terreno de mingo y tendrán para ejecutar jugada 60 segundos.
10. La violación de ésta regla será penada para el equipo con: Tarjeta amarilla al técnico.
11. ÚNICO: La detención o retardo del juego, usando táctica dilatoria, será penada con amonestación y/o expulsión para el o los infractores
12. Para definir las posiciones de los equipos, se tomarán en consideración los juegos ganados, empatados y perdidos por cada uno, en caso de empate se decidirá por la TANTERA de cada una de las series jugadas y sólo se jugará juego adicional para definir, en caso de empate, el Campeonato de la competencia
13. En caso de tres o más empatados en el primer lugar se escogerán las dos mejores tanteras para realizar el juego adicional que definirá el campeón.
  - a. La TANTERA se tomará de la siguiente manera:
  - b. Por la sumatoria de las TANTERAS finales de cada juego, colocando los tantos realizados por el equipo como "Tantos a Favor" (+) y los que le hicieron como "Tantos en Contra (-) la diferencia de los Tantos dará positivo o negativo; que se tomarán en su orden respectivo para definir la posición en el Campeonato.
  - c. Si realizada la operación descrita en el numeral 12.b, si aún los equipos se encuentran empatados se resolverá de la manera siguiente: se toman los tantos a favor y los tantos en contra y se suman. Luego se toman los tantos a favor y se multiplican por 1.000, esto se divide entre la suma anterior y dará un average, el mejor será el ganador, por efectividad.
  - d. Si persiste el empate, se toma el juego realizado por los equipos en la serie y el que lo haya ganado mantendrá la posición superior, en caso de haber realizado dos juegos y haber dividido se tomarán las tanteras de dichos encuentros.
14. El Técnico de un equipo a partir del cuatro (4) inicial, podrá efectuar cambio de atletas cuando lo crea necesario así el atleta alineado haya jugado o no una bola.



15. Un atleta puede ser cambiado hasta dos veces en un mismo tiempo, tanto en el primero y/o segundo tiempo (un cambio es la entrada y la salida del atleta).
16. No se podrá cambiar un atleta, que haya lanzado sus dos (2) bolas, sino hasta concluir el tiro, a excepción de una causa justificada.
17. ÚNICO: En caso de suspensión definitiva se continuará en las mismas condiciones (tiempo, tanteras, atletas en nómina, técnico y en la misma cancha de ser posible).
18. En caso de que le queden bolas a los dos (2) equipos por jugar, continuarán el tiro al solucionarse las anomalías, de lo contrario el tiro será declarado nulo.
19. En juegos normales el ganador de un encuentro, será el equipo que complete los veinte (20) tantos en ocasiones normales, y en tiempo extra quince (15) tantos o más.
20. Cuando un equipo se encuentre incompleto o sus atletas no comparezcan a la cancha de juego a la hora fijada por la entidad, se declarará ganador al equipo que se encuentre presente, siempre que éste tenga sus atletas alineados dentro de la cancha con sus documentos en regla para comenzar el juego y haber cumplido los 30 minutos de espera.
21. Cuando se decreta ganador a un equipo por inasistencia del otro, la tantera será la siguiente. Ocho (8) al ganador y cero (0) al perdedor.
22. Al arribar el tiempo de juego a los últimos treinta (30) minutos, no se podrá efectuar jugada intencional para sacar el mingo (PENAL). Se anulará la bola jugada y el mingo volverá a su sitio.
23. Los números del uniforme serán colocados uno en el centro de la espalda y otro en el pecho, visibles desde todos los ángulos de la cancha.
24. Las gorras serán de uso obligatorio (uniformemente) para todos los atletas.
25. Para la premiación se dará trofeo al campeón y medalla al primero, al segundo y tercero.
26. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Bola Criolla.
27. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse el juez debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual ejecutará la sanción correspondiente y será informado al ente territorial que representa.

28. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el Coordinador Deportivo del Torneo, y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XX Juegos.

## **Billar Tres Bandas.**

1. El torneo es Tres Bandas, será individual categoría libre, mixta no obligatorio.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta cuatro (4) deportistas.
3. La inscripción se tramitará en acuerdo con lo dispuesto en el artículo 9, ordinal a, b, c, d, e, f y g del capítulo VI de las Normas Generales de Participación de los XX Juegos.
4. Se jugará por el sistema de todos contra todos, con juegos a tres sets de quince (15) carambolas tres (3) bandas.
5. Exceptuados los casos de fuerza mayor o fortuitos, todo jugador que no esté presente quince (15) minutos antes de la hora fijada para su comienzo, se declarará no presente para la partida en cuestión y será declarado perdedor, excluido y eliminado del torneo, además todas las partidas jugadas o a jugar serán consideradas anuladas y gana la partida el jugador presente con tres puntos.
6. Los participantes que no estén presentes en la mesa de juego al primer llamado del árbitro, perderán el derecho a ensayar los implementos de juego.
7. Para determinar la clasificación en cada fase se sumarán los puntos obtenidos por cada deportista de la siguiente forma  
Se adjudicarán puntos como sigue al mejor de tres sets así:
  - a. 2 sets a 0: 3 puntos de set al vencedor y 0 al perdedor.
  - b. 2 sets a 1: 2 puntos de set al vencedor y 1 al perdedor.
  - c. Habrá siempre desigualdad de entradas para evitar los empates.
8. Clasificación en serie única: Al finalizar cada ronda de la competencia, los jugadores son clasificados en función del número de puntos de partidas ganadas.
9. En caso de igualdad de puntos de partida, se procede como sigue:
  - a. En igualdad entre dos (2) jugadores, el resultado del encuentro jugado entre ellos.
  - b. Cuando hay igualdad entre tres (3) jugadores, quien haya vencido a los otros dos, clasifica primero y los otros dos según el punto a) precedente.

- c. Si los tres (3) jugadores se han vencido entre sí, de ellos el mejor promedio general clasifica primero, los otros dos según el punto a) precedente; si persiste el empate, se aplicará en su orden b), y c).
10. Cada set de quince (15) carambolas tendrá un límite de veinticinco (25) entradas, si termina con empate en carambolas será ganador el primero que haya efectuado el punto.
11. Para la premiación se dará trofeo al campeón y medallas al primero, al segundo y tercero.
12. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Billar.
13. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse el juez debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual ejecutará la sanción correspondiente y será informado al ente territorial que representa.
14. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el Coordinador Deportivo del Torneo, y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XX Juegos.

## **Bolos.**

1. El torneo se hará en las ramas masculina y femenina, categoría única.
2. Los equipos estarán conformados por cinco (5) jugadores y un jugador suplente por rama; El suplente deberá estar inscrito previa y oficialmente en otra disciplina en los presentes juegos.
3. La inscripción se tramitará en acuerdo con lo dispuesto en el artículo 9, ordinal a, b, c, d, e, f y g del capítulo VI de las Normas Generales de Participación de los XX Juegos.
4. Se competirá en las siguientes modalidades y en el orden indicado:
  - a. Quintas,
  - b. Ternas,
  - c. parejas,
  - d. parejas mixtas,
  - e. Individual y
  - f. Todo Evento.

5. Las modalidades se jugarán en una jornada cada una a 3 líneas seguidas, que dará como ganadores de las medallas de oro, plata y bronce a los competidores que ocupen los tres primeros puestos en cada modalidad.
6. La sumatoria de los pines derribados en las cuatro jornadas de juego dará la clasificación definitiva de la modalidad “todo evento”.
7. El sistema de juego será línea en herradura y rotando hacia la derecha en cada una de las líneas, cuya ubicación será sorteada en cada jornada de juego.
8. Los empates que se presenten en cada modalidad se dirimirán de la siguiente manera:
  - a. Mayor número de moñonas.
  - b. Mayor número de medias moñonas.
  - c. Menor diferencia entre la línea mayor y la línea menor jugadas.
9. Si un jugador llega después de iniciado el juego, como penalidad, todos los lanzamientos que le hayan correspondido hasta ese momento se le computarán con cero puntos, pero tendrá derecho a seguir jugando de ahí en adelante.
10. El juego deberá hacerse en el orden establecido en la planilla inicial y no se permitirá que un jugador lance cuando no le corresponda el turno.
11. Un jugador podrá actuar como delegado y/o entrenador del equipo.
12. Para realizar reclamaciones de anotación en la planilla de juego se debe tener en cuenta lo siguiente:
  - a. Las correcciones a errores en la planilla deben realizarse en el momento del juego.
  - b. Las correcciones a errores aritméticos (sumas) deben realizarse antes de firmar las planillas.
  - c. Las correcciones a errores en la totalización de la ronda tiene como plazo máximo la siguiente media hora de la publicación oficial de resultados, en cuyo caso se deberá cotejar con las planillas firmadas.
13. Los resultados de cada modalidad serán publicados al final de cada jornada de juego.
14. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y por modalidad medallas al primero, al segundo y tercero.
15. Los jugadores deberán presentarse en la cancha 20 minutos antes de la hora programada debidamente uniformados, según reglamento de la Federación Colombiana de Bolo y a la World Bowling

16. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Bolo.
17. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse el juez debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual ejecutara la sanción correspondiente y será informado al ente territorial que representa.
18. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el Coordinador Deportivo del Torneo, y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XX Juegos.

## **Ciclismo.**

1. El torneo será individual y se hará en las ramas masculina y femenina.
2. Rama Femenina categoría única.
3. Rama Masculina categorías A y B así:
  - a. **CATEGORIA A:** Hasta de 35 años.
  - b. **CATEGORIA B:** De 36 años en adelante.

**Parágrafo 1:** Los participantes inscritos en la categoría B, pueden participar en la categoría A. Pero no a la inversa.
4. El número máximo de deportistas inscritos por rama, por delegación será cuatro (4) ciclistas y un (1) suplente, este último deberá estar inscrito previa y oficialmente en otra disciplina en los presentes juegos.
5. La inscripción se tramitará en acuerdo con lo dispuesto en el artículo 9, ordinal a, b, c, d, e, f y g del capítulo VI de las Normas Generales de Participación de los XX Juegos.
6. La competencia será individual y se realizará en tres (3) pruebas individuales así:
  - a. Circuito contra-reloj individual: 7 km. Aprox.
  - b. Prueba de ruta: 60.0 Km. Aprox.
  - c. Prueba de ruta montañosa: 26 Km. Aprox.

**Parágrafo:** La fecha y el sitio de competencia se darán a conocer oportunamente a los participantes. Pero es responsabilidad de los competidores presentarse en los sitios y horarios establecidos.
7. La clasificación de la competencia se dará así:

- a. Por Prueba: Se determinará entre los tres primeros de cada prueba.
  - b. Campeón General: Se determinará por el menor tiempo obtenido en la sumatoria de las tres pruebas.
8. La premiación se dará así:
- a. Por Prueba: Medallas al primero, al segundo y al tercero.
  - b. Campeón General: Trofeo al campeón y Medallas al primero, al segundo y al tercero teniendo en cuenta la sumatoria de las 3 pruebas.
9. Para que un Ciclista pueda participar en cada prueba de ciclismo de los juegos, debe cumplir con las siguientes condiciones:
- a. El ciclista deberá lucir el uniforme de su respectiva delegación.
  - b. Los Números oficiales de la competencia serán entregados treinta minutos antes de la largada previa presentación de la escarapela y cédula de ciudadanía.
  - c. El ciclista debe portar en la espalda el número oficial por la organización.
  - d. Cada categoría se distinguirá con un color.
  - e. El o los deportistas deben contar con un vehículo acompañante durante el recorrido por (categoría).
10. Los vehículos acompañantes deberán estar inscritos portando su respectivo autorizado y numeración oficial de los juegos de acuerdo al orden en el que se encuentre cada corredor, esto para evitar que durante la caravana se involucren otros vehículos.
11. La organización determinará las condiciones de acompañamiento para cada una de las pruebas
12. En las pruebas de ruta se permite los siguientes
- a. El acompañamiento con vehículo autorizado,
  - b. La asistencia mecánica solo pie en tierra y
  - c. La alimentación solo pie en tierra,
13. En la Contra Reloj Individual C.R.I. se permite lo siguiente:
- a. El acompañamiento con vehículo autorizado y
  - b. La asistencia mecánica solo pie en tierra.
14. El uso del Casco protector es obligatorio durante todo el recorrido y para todas las pruebas. De lo contrario no podrá ser parte de la partida.
15. Tendrá penalización según lo dispuesto en el reglamento de la disciplina lo siguiente:
- a. Dopaje de los deportistas para mejorar su rendimiento.
  - b. No terminar la distancia establecida para cada prueba.
  - c. Tomar atajos o recortar el recorrido establecido para cada prueba.

- d. Colgarse de algún vehículo durante el recorrido para ganar distancia durante la competencia.
  - e. Realizar un acto anti deportivo contra sí mismo, los deportistas, entrenador directivo y público en general.
16. La asesoría en la dirección técnica de dicho torneo estará a cargo de la liga del departamento sede y la coordinación y el juzgamiento será asignado por el Comité Organizador.
17. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Ciclismo.
18. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse el juez debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual ejecutara la sanción correspondiente y será informado al ente territorial que representa.
19. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el Coordinador Deportivo del Torneo, y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XX Juegos.

## **Dominó.**

1. El torneo se desarrollará en categoría libre, mixta no obligatorio.
  2. Cada delegación podrá inscribir hasta cuatro (4) deportistas, esta debe ser en parejas.
  3. La inscripción se tramitará en acuerdo con lo dispuesto en el artículo 9, ordinal a, b, c, d, e, f y g del capítulo VI de las Normas Generales de Participación de los XX Juegos.
1. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congreso Técnico.
  2. Inicia la partida el jugador que tenga el doble seis (6). El Jugador debe estar con las manos abajo. Penalización 50 pintas.
  3. Las fichas deben permanecer sobre la mesa dentro de las cajillas, las cuales serán suministradas por el coordinador del evento.



4. El jugador que revuelve las fichas será el último en escogerlas, si no lo hace, por primera vez se le hace una observación y si es reincidente se sanciona con 20 pintas.
5. No se permite tirar de golpe la(s) ficha(s) sobre la mesa, se debe colocar donde le corresponda con suavidad, sanción 20 pintas y el partido continúa.
6. Si un jugador ubica una ficha por el lado equivocado, pero es válida por el otro lado, la ficha se reacomoda y la partida continúa.
7. El jugador que se anticipe a jugar sin corresponderle el turno será sancionado con 50 pintas, a menos que los demás no tengan juego.
8. La cabra o poner ficha equivocada durante el partido o pasar con fichas para jugar: se da por terminada la partida, sanción (50 pintas) y pierde el infractor.
9. Pasar teniendo fichas para jugar: se da por terminada la partida, sanción 50 pintas y pierde el infractor.
10. Ningún jugador podrá mostrar su juego (voltearse) manifestando que es el ganador faltando fichas por jugar, aunque sea un doble que faltare sanción (50 pintas).
11. Mientras se esté jugando no se permitirá ninguna clase de comentarios, ademanes o gestos bruscos con el público, jueces y/o deportistas sanción (50) pintas.
12. En un cierre se contarán las pintas por jugador y el que menos pintas tenga será el ganador. Si el cierre resulta empate, ganará la mano.
13. Cada jugador dispondrá máximo de 30 segundos para realizar su jugada, si a los 25 segundos no ha efectuado la jugada el juez ordenará realizarla dentro de los cinco (5) segundos siguientes, si no lo hace tendrá una sanción de 20 pintas y el partido continúa.
14. En las jugadas decisivas no se permite mirar insistentemente al compañero o al público, ni recibir ayuda del mismo; Sanción 50 pintas
15. Puntuación para cada encuentro: Para determinar la clasificación de los diferentes equipos tanto en la fase eliminatoria como en la fase final, se sumarán los puntos así:
  - a. Tres (3) Puntos: Por juego ganado.
  - b. Un (1) Punto: Por juego perdido.
  - c. Cero (0) Punto: Por no presentación.
16. El control de cada partido estará bajo la vigilancia de un juez.

17. El equipo ganador de la partida de 200 pintas será acreedor de dos puntos y si hay blanqueada tendrá derecho a una bonificación de un punto o sea tres puntos.
18. En caso de empate en una clasificación, se jugará un partido de 150 pintas.
19. Para la premiación se dará trofeo a la delegación campeona del torneo y medallas al primero, al segundo y tercero.
20. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Domino.
21. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse el juez debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual ejecutara la sanción correspondiente y será informado al ente territorial que representa.
20. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el Coordinador Deportivo del Torneo, y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XX Juegos.

## **Fútbol.**

1. El torneo se realizará en la rama masculina.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta veintitrés (23) y dos (2) jugadores suplentes los cuales deberán estar inscritos previamente en otra disciplina en los juegos, con excepción de los deportes de conjunto.
3. La inscripción se tramitará en acuerdo con lo dispuesto en el artículo 9, ordinal a, b, c, d, e, f y g del capítulo VI de las Normas Generales de Participación de los XX Juegos.
4. En el campo de juego durante el desarrollo del partido deben permanecer como mínimo 3 jugadores mayores de 35 años y 4 jugadores mayores de 40 años fácilmente identificables y relacionados en planilla. En el caso de no presentarse a la hora y lugar programada uno o varios jugadores de las categorías señaladas, El equipo infractor se presentara al partido sin alinear cuantos jugadores se encuentren ausentes según su categoría.
5. El sistema de juego y clasificación se definirá en el comité técnico de acuerdo al número de equipos inscritos.

6. Cada equipo y jugador debe tener el equipamiento adecuado para poder iniciar o participar en el partido. El árbitro tiene la potestad de exigir la indumentaria adecuada según el reglamento.
7. La numeración de los deportistas será comprendida entre el número uno (1) al treinta (30).
8. Se jugarán dos (2) tiempos de cuarenta y cinco (45) minutos, más la reposición respectiva y un descanso de quince (15) minutos.
9. No habrá goleada técnica. El partido se debe jugar en su totalidad.
10. Los equipos y/o el árbitro no pueden ponerse de acuerdo para dar por terminado un partido antes del tiempo reglamentario, de lo contrario el o los equipos perderán el partido por W.O.
11. En las fases semifinal y final si un partido queda empatado al cabo de los 90 minutos, se cobrarán 5 tiros libres desde el punto penal en forma alterna, si se conserva el empate, los tiros serán de uno por equipo hasta que se rompa el equilibrio.
12. Para determinar la clasificación en cada fase se sumarán los puntos obtenidos por cada equipo participante de la siguiente forma:
  - a. 3 puntos por partido ganado
  - b. 1 punto por partido empatado
  - c. 0 punto por partido perdido.
13. Si se presenta empate en puntos entre dos o más equipos en la fase eliminatoria por grupos se procederá utilizando los siguientes pasos consecutivos:
  - a. Entre dos (2) equipos:
    - i. Mejor juego limpio según lo estipulado en las normas generales de participación
    - ii. Quien haya ganado el partido jugado entre ellos.
    - iii. Mayor número de partidos ganados.
    - iv. Mayor gol diferencia, es decir, goles a favor menos goles en contra.
    - v. Mayor número de goles a favor.
    - vi. Menos número de goles en contra.
    - vii. Sorteo (moneda).
  - b. Entre más de dos (2) equipos, se aplicará el siguiente sistema:
    - i. Mejor juego limpio será medido con las tarjetas rojas
    - ii. Mayor número de partidos ganados.
    - iii. Mayor gol diferencia, es decir, goles a favor menos goles en contra.

- iv. Mayor número de goles a favor.
  - v. Menos número de goles en contra.
  - vi. Sorteo (moneda).
14. Si un jugador es amonestado y posteriormente expulsado, la tarjeta amarilla no tendrá en cuenta para efectos de acumulación ni para juego limpio.
  15. Los equipos deben estar ubicados en el campo de juego en condiciones reglamentarias para iniciar el partido como mínimo veinte (20) minutos antes de la hora y lugar programada.
  16. Cuando se presenta un W.O. en un partido se asignará un marcador 3x0, al ganador 3 puntos y al perdedor 0 puntos. Los goles se suman al equipo pero no a algún jugador en específico.
  17. El árbitro dará una espera de máximo 10 minutos después de la hora programada para el partido, el o los equipos que no se presenten en este periodo de tiempo perderán por W.O. y al equipo ganador se le otorgan los tres puntos más 3 goles a favor. Al no presentarse por lo menos un equipos los dos perderán por WO.
  18. Cada delegación es responsable de llevar el record de tarjetas sacadas a los jugadores en los diferentes partidos..
  19. Todo integrante del equipo (deportista, Cuerpo Técnico o Directivo) que sea expulsado quedará automáticamente suspendido por una fecha, así sea para la fase siguiente, Sin ocasión de informe ni notificación. Esta sanción no se cumplirá cuando se trate de partidos aplazados.
  20. Todo integrante del equipo (deportista, Cuerpo Técnico o Directivo) que acumule dos (2) tarjetas amarillas queda automáticamente inhabilitado para la siguiente fecha, así sea para la fase siguiente, Sin ocasión de informe ni notificación. Esta sanción no se cumplirá cuando se trate de partidos aplazados.
  21. El deportista, Cuerpo Técnico o Directivo que actué en un partido estando sancionado, se le castigará con el doble de la sanción impuesta inicialmente y el equipo pierde por W.O.
  22. Si la expulsión es grave se sanciona la fecha automática más las que sean consideradas por la comisión disciplinaria.
  23. Cuando un partido sea suspendido por causas de fuerza mayor no relacionadas con aspectos disciplinarios, se esperarán treinta (30) minutos, después de los cuales si no se continúa el partido podrá aplicarse una de las siguientes opciones:

- a. Se dará por finalizado el partido con el marcador de momento de la suspensión si han transcurrido las 2/3 partes de su tiempo
  - b. Se continuará con reprogramación si han transcurrido menos de sus dos terceras partes.
24. Los equipos no podrán iniciar un partido con menos de siete (7) jugadores cada uno, si en el transcurso del partido este número se reduce por cualquier causa, el árbitro dará por terminado el encuentro y el equipo reducido perderá los puntos con resultado de 3x0, sin importar el marcador en este momento, a menos que el marcador fuera mayor a favor del equipo que quede en la cancha.
  25. Si en el transcurso del partido la reducción del mínimo de siete (7) jugadores se presentara en ambos equipos, serán considerados perdedores con un resultado de 3 goles en contra, sin importar el marcador en ese momento.
  26. El número de cambios, durante un partido será libre, sin que se permita el reingreso.
  27. El balón que se utilizara será el avalado para liga profesional del presente año por la Federación Colombiana de Fútbol N°5. Cada equipo presentara obligatoriamente **1 balón al árbitro antes de iniciare el partido.**
  28. Para la premiación se dará trofeo al campeón y medallas al primero, al segundo y tercero.
  29. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Fútbol y por la FIFA.
  30. El equipo que se involucre en batalla campal con más de cinco (5) de sus jugadores será expulsado del torneo.
  31. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse el juez debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual ejecutara la sanción correspondiente y será informado al ente territorial que representa. **En caso de incurrir en esto su equipo perderá 100 puntos en el juego limpio y se expulsara de los juegos a las personas relacionadas**
  32. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el Coordinador Deportivo del Torneo, y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XX Juegos.

## Fútbol de Salón.



1. El torneo se realizará en ambas ramas.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta doce (12) y tres (3) jugadores suplentes los cuales deberán estar inscritos previamente en otra disciplina en los juegos, con excepción de los deportes de conjunto.
3. La inscripción se tramitará en acuerdo con lo dispuesto en el artículo 9, ordinal a, b, c, d, e, f y g del capítulo VI de las Normas Generales de Participación de los XX Juegos.
4. Para la rama masculina; en el campo de juego durante el desarrollo del partido deben permanecer como mínimo 2 jugadores mayores de 40 años y 1 jugadores mayores de 35 años fácilmente identificables y relacionados en planilla. En el caso de no presentarse a la hora y lugar programada uno o varios jugadores de las categorías señaladas, El equipo infractor se presentara al partido sin alinear cuantos jugadores se encuentren ausentes según su categoría.
5. Un jugador de 40 años puede reemplazar un jugador de 35 años, pero no viceversa.
6. Para la Rama Femenina NO se tendrá en cuenta ninguna consideración restrictiva en edades o categorías, las demás reglas de juego se ajustan al presente reglamento.
7. Se podrán hacer cambios libres con reingreso.
8. El sistema de juego y clasificación se definirá en el comité técnico de acuerdo al número de equipos inscritos.
9. Cada equipo y jugador debe tener el equipamiento adecuado para poder iniciar o participar en el partido. El árbitro tiene la potestad de exigir la indumentaria adecuada según el reglamento.
10. Ningún equipo podrá iniciar un partido con menos de cuatro (4) jugadores, si en el transcurso del partido este número se reduce por cualquier causa, el árbitro dará por terminado el encuentro y el equipo reducido perderá los puntos con resultado de 2x0, sin importar el marcador en este momento, a menos que el marcador fuera mayor a favor del equipo que quede en la cancha.
11. Se jugarán dos (2) tiempos de veinte (20) minutos y descanso de diez (10) minutos Los dos (2) tiempos de veinte (20) minutos se jugaran así:

- a. **Fase de grupos:** el tiempo será corrido sin detener el cronometro. Solo se detendrá el tiempo en los tiempos muertos que solicite cada equipo y a criterio del árbitro.
  - b. **Fase de eliminación directa:** el tiempo será corrido sin detener el cronometro hasta los últimos cinco (5) minutos del segundo tiempo, los cuales serán de juego efectivo cronometrado “detenidos”. Solo se detendrá el tiempo en los tiempos muertos que solicite cada equipo y a criterio del árbitro.
  - c. **Para la final;** Tendrá una duración de cuarenta (40) minutos de juego efectivo cronometrado “detenido”.
12. Cada equipo tendrá derecho a solicitar tiempo muerto de un (1) minuto de duración por periodo de juego. Los pedidos de tiempo serán comunicados por el cronometrista cuando el balón esté fuera de juego. La solicitud se realizará en este orden: Director Técnico pedirá al cronometrista y el capitán al árbitro.
13. No habrá goleada técnica. El partido se debe jugar en su totalidad.
14. Los equipos y/o el árbitro no pueden ponerse de acuerdo para dar por terminado un partido antes del tiempo establecido, de lo contrario el o los equipos perderán el partido por W.O.
15. En las fases semifinal y final si un partido queda empatado al cabo de los 40 minutos, se cobrarán 3 tiros libres desde el punto penal en forma alterna, si se conserva el empate, los tiros serán de uno por equipo hasta que se rompa el equilibrio.
16. Para determinar la clasificación en cada fase se sumarán los puntos obtenidos por cada equipo participante de la siguiente forma:
- a. Dos (2) puntos por partido ganado.
  - b. Un (1) punto por partido empatado.
  - c. Cero (0) punto por partido perdido.
17. Si se presenta empate en la fase eliminatoria se procederá de la siguiente manera:
- a. Entre dos (2) equipos:
    - i. Mejor juego limpio según lo estipulado en las normas generales de participación
    - ii. Quien haya ganado el partido jugado entre ellos.
    - iii. Mayor número de partidos ganados.
    - iv. Mayor gol diferencia, es decir, goles a favor menos goles en contra.
    - v. Mayor número de goles a favor.
    - vi. Menos número de goles en contra.
    - vii. Sorteo (moneda).
  - b. Entre más de dos (2) equipos, se aplicará el siguiente sistema:



- i. Mejor juego limpio según lo estipulado en las normas generales de participación
  - ii. Mayor número de partidos ganados.
  - iii. Mayor gol diferencia, es decir, goles a favor menos goles en contra.
  - iv. Mayor número de goles a favor.
  - v. Menos número de goles en contra.
  - vi. Sorteo (moneda).
18. Si un jugador es amonestado y posteriormente expulsado, la tarjeta amarilla no tendrá en cuenta para efectos de acumulación ni para juego limpio.
19. La numeración de los deportistas será comprendida entre el número uno (1) al veinte (20).
20. El árbitro dará una espera de máximo 10 minutos después de la hora programada para el partido, el o los equipos que no se presenten en este periodo de tiempo perderá(n) por W.O. y al equipo ganador se le otorgan los tres puntos más 3 goles a favor. Al no presentarse por lo menos un equipos los dos perderán por W.O.
21. Cuando se presenta un W.O. en un partido se asignará un marcador 2x0, al ganador 2 puntos y al perdedor 0 puntos. Los goles se suman al equipo pero no a algún jugador en específico.
22. Los equipos deben estar ubicados en el campo de juego en condiciones reglamentarias para iniciar el partido como mínimo veinte (20) minutos antes de la hora y lugar programada.
23. Cuando un partido sea suspendido por causas de fuerza mayor no relacionadas con aspectos disciplinarios, Se esperarán treinta (30) minutos, después de los cuales sin no se continúan el partido, podrá aplicarse una de las siguientes opciones:
- a. Se dará por finalizado el partido con el marcador del momento de la suspensión, si ha transcurrido las 2/3 partes de su tiempo.
  - b. Se continuará con reprogramación si han transcurrido menos de sus 2/3 partes.
24. La dimensión del balón de Fútbol Salón es Golty 60/62, presentación obligatoria.
25. Cada delegación es responsable de llevar el record de tarjetas sacadas a los jugadores en los diferentes partidos.
26. Todo integrante del equipo (deportistas, Cuerpo Técnico o Directivos) que reciba dos tarjetas azules acumulativas recibirá una fecha de sanción automática, así sea para la fase siguiente, Sin ocasión de informe ni notificación. Esta sanción no se cumplirá cuando se trate de partidos aplazados.

27. Todo integrante del equipo (deportistas, Cuerpo Técnico o Directivos) que sea expulsado con tarjeta roja recibirá dos fechas de sanción automática, así sea para la fase siguiente, Sin ocasión de informe ni notificación. Esta sanción no se cumplirá cuando se trate de partidos aplazados.
28. El deportista, Cuerpo Técnico o Directivo que actué en un partido estando sancionado, se le castigará con el doble de la sanción impuesta inicialmente y el equipo pierde por W.O.
29. Si la expulsión es grave se sanciona la fecha automática más las que sean consideradas por la comisión disciplinaria.
30. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y por modalidad medallas al primero, al segundo y tercero.
31. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Fútbol de Salón y por la A M F S.
32. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse el juez debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual ejecutará la sanción correspondiente y será informado al ente territorial que representa.
33. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el Coordinador Deportivo del Torneo, y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XX Juegos.

## **Minitejo.**

1. El torneo se hará en categoría libre, en modalidad por equipos, en ambas ramas.
2. El número máximo de deportistas inscritos por delegación será cinco (5), con una (1) suplente, el cual deberá estar inscrito previamente en otro deporte en los juegos.
3. La inscripción se tramitará en acuerdo con lo dispuesto en el artículo 9, ordinal a, b, c, d, e, f y g del capítulo VI de las Normas Generales de Participación de los XX Juegos..
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el comité técnico de acuerdo al número de equipos inscritos.

5. La puntuación que se otorgará en cada partido será:
  - a. Dos (2) puntos por partido ganado.
  - b. Un (1) punto por partido perdido.
6. Sistema de desempate:  
En caso de empates en las primeras rondas para definir los primeros lugares se definirán a tres lanzamientos, por equipos.
7. Cada partido se jugará a puntaje corrido, ganando el partido el equipo que llegue primero a 21 manos.
8. El Minitajo maneja proporciones más reducidas al Tejo.
9. Las medidas para el campo de juego, tablero y bocín, serán las dispuestas en el reglamento oficial de la Federación Colombiana de Tejo y Minitajo.
10. Las medidas de la mecha es un triángulo equilátero, de 3.5cm por cada lado, puede ser mecha blanca o roja.
11. El uniforme de juego será: pantalón de sudadera y camibuso (camiseta) de identificación de cada ente territorial, el camibuso y/o camiseta debe llevar el número de identificación (del 1 al 5) en el pecho (lado izquierdo) y espalda centro (tamaño 10 cm), zapatos deportivos tenis y medias.
12. Es de obligatorio cumplimiento el brazalete de capitán.
13. El tiempo máximo de espera para el inicio de la partida por alguno de los equipos, será de quince (15) minutos, seguidamente procederá el W.O.
14. La figura suspenderá los siguientes lanzamientos de los demás jugadores (mecha, moñona, embocinada); solo en caso de desempates de lanzamientos, no se aplicará el llamado de la figura.
15. Está prohibido que los jugadores que se encuentren en el área de espera, o los que ya lanzaron y están en el área central, azaren mediante movimientos, gritos, señas, tos, estornudos fingidos, golpes a los tableros, dejar caer el tejo, o cualquier otro hecho antideportivo que haga perder la concentración del jugador que realizando el lanzamiento, en caso tal, se dispone lo dispuesto en el reglamento de la Federación Colombiana del Tejo y Minitajo.
16. El peso del tejo será máximo de 2 libras en ambas ramas, siempre y cuando pase por la medida del calibrador.

17. Los partidos declarados W.O. tendrán un marcador a veintiún (21) manos a cero (0).
18. Se premiará y se le asignará puntuación a Ronda de capitanes y Equipos; para mecha, bocín y moñona solo se dará premiación (medallas).
19. Para la premiación se dará trofeo al campeón y medalla al primero, al segundo y tercero.
20. Teniendo en cuenta el Reglamento Oficial de la Federación Colombiana del Tejo y Minitejo, el escalafón para un jugador de tejo o Minitejo (profesional), es aquel que se encuentra afiliado a un Club Deportivo de Tejo o Minitejo y que este Club este afiliado a la Federación Colombiana del Tejo y Minitejo, en la categoría que sea.
21. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento oficial de la Federación Colombiana de Tejo y Minitejo, su coordinación y juzgamiento será designado por el Comité Organizador de los juegos
22. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse el juez debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual ejecutara la sanción correspondiente y será informado al ente territorial que representa.
23. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el Coordinador Deportivo del Torneo, y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XX Juegos.

## **Natación.**

1. El torneo se realizará en dos categorías en la rama masculina y femenina.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta cinco (5) nadadores (as) por cada rama en el torneo con un (1) suplente por rama, el cual deberá estar inscrito previamente en otro deporte en los juegos.
3. En cada prueba podrá inscribir y participar hasta con cinco (5) competidores por prueba individual y un equipo en las pruebas de relevos.
4. La inscripción se tramitará en acuerdo con lo dispuesto en el artículo 9, ordinal a, b, c, d, e, f y g del capítulo VI de las Normas Generales de Participación de los XX Juegos.

5. Se realizará en dos categorías A y B  
 CATEGORIA A: Hasta de 35 años.  
 CATEGORIA B: De 36 años en adelante.  
 Parágrafo 1: Los participantes inscritos en la categoría B, pueden participar en la categoría A. Pero no a la inversa.
6. El torneo de natación tendrá las siguientes pruebas en ambas ramas, cada deportista podrá como máximo inscribirse y participar en seis (6) pruebas individuales diferentes durante el torneo además de los relevos. Las marcas promedio que deben acreditar los competidores en el torneo de natación son las siguientes:

PRUEBA	DAMAS	VARONES
50 Metros Libres	0'40"	0'30"
50 Metros Espalda	0'50"	0'40"
50 Metros Pecho	0'50"	0'40"
50 Metros Mariposa	0'50"	0'35"
100 Metros Libres	1'30"	1'12"
100 Metros Espalda	1'50"	1'40"
100 Metros Pecho	1'55"	1'35"
100 Metros Mariposa	2'40"	1'30"
200 Combinado Individual	1'35"	1'16"
200 Metros Libres	3'30"	2'50"
4x50 Metros Relevos Libre	3'10"	2'30"
4x100 Metros Relevos Libre	7'50"	5'50"
4x50 Metros Combinado	3'40"	2'40"
4x100 Metros Combinado	8'50"	6'50"

7. Todas las pruebas serán finales y su clasificación se hará por tiempos.
8. Cualquier reclamo de tipo técnico deberá ser presentado por escrito, por el respectivo delegado, al juez del torneo dentro de los 30 minutos siguientes a la prueba que originó la reclamación.
9. El campeón del torneo en cada rama se dará a la delegación que obtenga el mayor número de medallas de oro, si existe empate el mayor número de medallas de plata y así sucesivamente hasta obtener el desempate.
10. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y medallas al primero, al segundo y tercero de cada una de las pruebas.
11. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Natación.

34. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse el juez debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual ejecutara la sanción correspondiente y será informado al ente territorial que representa.
12. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el Coordinador Deportivo del Torneo, y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XX Juegos.

## **Parqués.**

1. El torneo se realizará en categoría libre, mixta no obligatorio.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta cuatro (4) deportistas.
3. La inscripción se tramitará en acuerdo con lo dispuesto en el artículo 9, ordinal a, b, c, d, e, f y g del capítulo VI de las Normas Generales de Participación de los XX Juegos.
4. El objetivo es avanzar todas las fichas del jugador desde la casilla de salida hasta el final, antes de que los oponentes lo hagan.
5. Para cumplir con este objetivo, el jugador debe comenzar por sacar todas sus fichas de la cárcel y luego lograr que todas éstas realicen un recorrido completo del tablero, en el sentido contrario a las manecillas del reloj, es decir, por la derecha, evitando que sus fichas sean regresadas a la cárcel por sus oponentes, hasta lograr arribar a unas casillas de llegada que son exclusivas para cada jugador y están localizadas justo antes de las casillas de salida correspondientes.
6. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congreso Técnico.
7. Cada jugador iniciará con cuatro (4) fichas del mismo color en la “cárcel”, a una sola partida.
8. El primer turno se escoge por medio de un dado: cada jugador tiene un lanzamiento y el jugador que saque el mayor número es quien comienza el juego.
9. A continuación, tiene tres oportunidades o lanzamientos para sacar sus fichas de la cárcel y llevarlas a su casilla de salida.
10. Se sacan fichas de la cárcel únicamente con las presadas o pares, es decir, cuando ambos dados tienen el mismo valor. Por ejemplo, 1-1 y 3-3.

11. Los pares 1-1 o 6-6 sacan todas las fichas de la cárcel; Las restantes, 2-2, 3-3, 4-4 y 5-5 sacan sólo dos fichas.
12. Si el jugador saca una o varias fichas de la cárcel (con pares), tiene derecho a lanzar de nuevo los dados, mover la(s) ficha(s) y pasar el turno cuando deje de presar o prese tres veces.  
PARAGRAFO: Cuando se saca una sola ficha de la cárcel, el jugador tiene derecho a correr lo que marca uno de los dados (con otra ficha o con la misma en caso de que sea la única que posea en el juego).
13. Para mover la(s) ficha(s), sólo hay que llevarlas a su posición de destino contando las casillas que hay que mover según el resultado de los dados en su propio lanzamiento.  
Ejemplo: Si se está en la salida y los dados marcan 5-2, se puede avanzar una ficha hasta la casilla de seguro o se puede mover 5 con una ficha y 2 con otra.
14. Posteriormente al lanzamiento de los dados por un jugador, se pasa el turno. La única forma de obtener un turno extra es sacando pares.
15. El turno se pasa al jugador por la derecha.
16. Si se sacan 3 pares consecutivos, se tiene derecho a sacar una ficha del juego, la que el jugador escoja.
17. Después de que el o los jugadores hayan salido de la cárcel, el juego continúa de la manera descrita anteriormente.
18. La mecánica del juego continúa de esta manera hasta que algún jugador lleve todas sus fichas hasta la casilla final, solo hasta este momento, habrá ganado el juego.
19. Un jugador puede enviar a un oponente a la cárcel si se cumple por lo menos una de las siguientes acciones:
  - a. Moviendo una ficha propia hasta la casilla donde está la de un rival.
  - b. Cuando un jugador tiene una o más fichas en la cárcel y hay fichas de un oponente en la casilla salida del jugador, y si éste en su lanzamiento obtiene pares saca las fichas de la cárcel enviando automáticamente a la cárcel correspondiente del rival.
20. Las equivocaciones al correr una ficha “no dan cárcel”, estas serán corregidas oportunamente por los mismos participantes quienes llevarán la cuenta de cada una de ellas, sin embargo. si un jugador completa tres equivocaciones durante una



partida, perderá el derecho a correr los puntos marcados por los dados en esa jugada.

21. La organización dispondrá de un vaso (de ser posible en cuero o madera), por cada mesa de juego, para que todos los jugadores realicen los lanzamientos de los dados durante la partida.
22. Todos los jugadores (sin excepción) durante una partida deberán lanzar los dados dentro del tablero de juego (para ello la organización será la única que brindará tableros, fichas, dados y todo lo necesario para la realización del torneo; por ningún motivo se aceptaran elementos de juego presentados por participantes, técnicos o delegados).
23. Por cada partida se dará un puntaje así:
  - a. El jugador que termine primero coronando las cuatro (4) fichas se le otorgan cuatro (4) puntos.
  - b. El jugador que termine segundo coronando las cuatro (4) fichas se le otorgan tres (3) puntos.
  - c. El jugador que termine tercero coronando las cuatro (4) fichas se le otorgan dos (2) puntos.
  - d. El jugador que termine cuarto coronando las cuatro (4) fichas se le otorga un (1) punto.
  - e. El jugador que pierda por W.O. se le otorgará Cero (0) puntos y quedará excluido automáticamente del torneo.
  - f. PARAGRAFO: Estos puntos serán registrados en la planilla de juego como marcador final de la partida.
24. En caso de empate en puntos para definir una clasificación, se establecerá el siguiente procedimiento:
  - a. Entre dos participantes, el ganador del encuentro disputado entre ellos en la respectiva ronda o fase.
  - b. Si persiste el empate entre dos (2), tres (3) o más participantes, se definirá jugando una partida con una sola ficha.
25. Para la premiación se dará trofeo a la delegación campeona y medallas al primero, al segundo y tercero.
26. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse el juez debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual ejecutara la sanción correspondiente y será informado al ente territorial que representa.

27. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el Coordinador Deportivo del Torneo, y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XX Juegos.

## **Sapo o Rana.**

1. El torneo realizará en categoría libre, mixta no obligatorio.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta cuatro (4) deportistas.
3. La inscripción se tramitará en acuerdo con lo dispuesto en el artículo 9, ordinal a, b, c, d, e, f y g del capítulo VI de las Normas Generales de Participación de los XX Juegos.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congreso Técnico.
5. Se jugará a cuatro entradas y ganará el equipo que obtenga el mayor puntaje en las cuatro entradas.
6. Se jugará con seis (6) argollas o arandelas por cada equipo en forma alterna, serán de acuerdo a como lo utilicen en cada región (tipo argolla o arandela).
7. Antes de iniciar el juego, el capitán de cada equipo dará al juez el orden de lanzamiento de su equipo, el cual se podrá cambiar con autorización del juez únicamente hasta en dos (2) ocasiones.
8. El lanzamiento debe hacerse una a una, esperando que cada una de ellas repose en la mesa o en el piso. Si se lanzan dos (2) o de estas al tiempo, perderá su turno.
9. 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
10. Jugador(a) que introduzca todas las argollas o arandelas por los orificios, obtendrá una bonificación adicional de 15.000 puntos para su equipo; si por el contrario deja todas estas en el piso o en la mesa sin introducirlas en los orificios, se le descuentan 15.000 puntos del puntaje del equipo. Esta jugada se denomina barrida mixta.
11. El equipo que pierda por w. o. o por abandono, no se volverá a programar y todo lo actuado por el equipo será anulado y excluido del torneo.

12. Se considera un W.O. cuando un equipo se presenta con menos de tres (3) jugadores para iniciar el juego.
13. Un equipo perderá por sustracción de materia si durante el juego, el equipo se queda con menos de tres (3) jugadores.
14. Si el equipo ganador por sustracción de materia va ganando la partida, se mantiene el marcador. Si va perdiendo, se le dan 100.000 puntos más del marcador del contendor y se declara ganador, el rival mantiene los puntos obtenidos hasta ese momento.
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 del festival.
16. 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:
  - c. Mayor punto diferencia: puntos a favor, menos puntos en contra entre los equipos empatados, en la fase.
  - d. Mayor punto diferencia: puntos a favor, menos puntos en contra.
  - e. contabilizados todos los partidos de la fase o grupo.
  - f. Mejor promedio: dividiendo el número de puntos a favor entre el número de partidos jugados entre los equipos empatados.
  - g. Mejor promedio: de puntos de los partidos disputados, sin tener en cuenta el número de equipos por grupo. (puntos a favor dividido entre puntos en contra).
  - h. Mayor número de puntos a favor entre los equipos empatados.
  - i. Menor número de puntos en contra.
  - j. Sorteo.
17. Para la premiación se dará trofeo a la delegación campeona y medallas al primero, al segundo y tercero.
18. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse el juez debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual ejecutara la sanción correspondiente y será informado al ente territorial que representa.

19. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el Coordinador Deportivo del Torneo, y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XX Juegos.

### **Softbol.**

1. El torneo se realizará en la rama masculina.
2. El número máximo de deportistas inscritos por delegación será dieciocho (18) y dos (2) jugadores suplentes, estos últimos deberán estar inscritos previa y oficialmente en otra disciplina en los juegos, con excepción de los deportes de conjunto.
3. La inscripción se tramitará en acuerdo con lo dispuesto en el artículo 9, ordinal a, b, c, d, e, f y g del capítulo VI de las Normas Generales de Participación de los XX Juegos..
4. En el line up deben permanecer 2 mayores de 35 años, 4 mayores de 40 años y uno mayor de 50 años.; Se aplicará el corredor de cortesía.
5. El sistema de juego y clasificación se definirá en el comité técnico de acuerdo al número de equipos inscritos.
6. En caso de empate, en cualquiera de las fases del torneo se definirá así:
  - a. Ganador del partido jugado entre ellos.
  - b. Mayor Average (partidos ganados sobre partidos jugados por 100).
  - c. Menor número de carreras en contra.
  - d. Mayor número de carreras a favor.
  - e. Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate en ninguna fase del torneo.
7. El tiempo de espera, para declarar un W.O, será de 15 minutos después de la hora oficial fijada en la programación, y el siguiente juego se hará a la hora programada.
8. Para que el equipo pueda jugar es necesario que sus jugadores estén debidamente uniformados, con los siguientes elementos: Gorra, Suéter o Camiseta, Bombacho, Guayos y Medias, adecuadas para la práctica de este Deporte.
9. Cada programación deberá contar con dos (2) Árbitros (un principal y un auxiliar).
10. El torneo se realizará con lanzamiento de Bola Chata, no se permiten los demás lanzamientos.

11. Solo está permitido presentar al torneo de Softbol "Bate de caldero"; delegación que presente en un partido un Bate de Impacto, este perderá el partido y se le darán los puntos a equipo contrario.
12. Las bolas que se utilizaran en el torneo son bolas marca Runic, no se permitirán el uso de otra marca.
13. Será aceptado el bateador designado, el bateador extra y el reintegro por una sola vez, siempre y cuando el reintegro fue alineado como inicialista, con los bateadores designado y extra no aplica el reintegro; se permitirá el corredor de Cortesía una sola vez por inning.
14. Habrá K.O. cuando exista una diferencia mínima de quince (15) carreras a partir del cierre del 5to inning.
15. Si un juego se prolonga a extra inning y persiste el empate al cierre del 7o. inning, a partir del 8, el jugador que haya consumido el último turno al bate será habilitado para correr en la segunda base, hasta que uno de los dos equipos sea el ganador del compromiso.
16. El torneo se jugará con bolas nuevas o que a juicio del árbitro se encuentren aptas para ser usadas, las cuales serán suministradas por el Comité Organizador de los juegos.
17. Para la premiación se dará trofeo al campeón y medalla al primero, al segundo y tercero.
18. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana Softbol, a excepción de los numerales 10 y 11.
19. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse el juez debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual ejecutara la sanción correspondiente y será informado al ente territorial que representa.
20. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el Coordinador Deportivo del Torneo, y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XX Juegos.

## **Tenis de Campo.**

1. El Torneo se realizará en categoría libre, ramas femenina y masculina.



2. En las siguientes modalidades: Individual masculino y femenino, dobles masculino, dobles femenino, y dobles mixtos.
3. Cada delegación podrá inscribir máximo cuatro (4) deportistas por rama con un (1) suplente por rama, el cual deberá estar inscrito previamente en otro deporte en los juegos
4. La inscripción se tramitará en acuerdo con lo dispuesto en el artículo 9, ordinal a, b, c, d, e, f y g del capítulo VI de las Normas Generales de Participación de los XX Juegos..
5. El Torneo se jugará en canchas piso duro sintético con cuadros de ocho (8) jugadores, clasificando cuatro (4) por cuadro.
6. el sistema de juego en tenis de campo será de la siguiente manera, se realizarán cuadros de cuatro (4) jugadores, clasificando los dos primeros jugadores (2) por cada cuadro.
7. La primera ronda se juega a 8 games, en el caso de ponerse el partido siete iguales se definirá con tie break a siete puntos con diferencia de dos.
8. En la segunda ronda se jugará a dos (2) sets normales, en caso de ponerse el partido seis iguales se definirá con tie break a siete puntos con diferencia de dos.  
**Parágrafo:** En caso de ir el partido uno-uno en sets, se jugara un súper tie break.
9. Para la Semifinal y Final se jugara a dos (2) de tres (3) sets con tie break en todos los sets en caso de empate.
10. Se aplicará W.O desde la fase de round robin.
11. En caso de lluvia, el Juez decidirá si se aplaza o no el partido.
12. La bola será por cuenta de cada delegación.
13. Cada jugador deberá jugar como mínimo dos (2) o tres (3) partidos por día que sea señalado
14. La premiación se dará por rama y modalidad así:
  - a. Individual y dobles: Medallas al primero, al segundo y el tercero por modalidad.
  - b. Campeón General: Trofeo al campeón.

15. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Tenis de Campo.
17. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse el juez debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual ejecutara la sanción correspondiente y será informado al ente territorial que representa.
18. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el Coordinador Deportivo del Torneo, y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XX Juegos.

## **Tenis de Mesa.**

1. El Torneo se realizará en categoría libre, ramas femenina y masculina.
2. En las siguientes modalidades: Individual masculino y femenino, dobles masculino, dobles femenino, y dobles mixtos.
3. Cada delegación podrá inscribir máximo cuatro (4) deportistas por rama con un (1) suplente por rama, el cual deberá estar inscrito previamente en otro deporte en los juegos.
4. La inscripción se tramitará en acuerdo con lo dispuesto en el artículo 9, ordinal a, b, c, d, e, f y g del capítulo VI de las Normas Generales de Participación de los XX Juegos..
5. El torneo se hará por el sistema de todos contra todos, a una vuelta.
6. En el Congresillo Técnico se definirá la conformación de los cuadros y su respectiva programación, en la misma se hará la definición de las parejas participantes en la modalidad mixta.
7. Los partidos se programarán a cinco (5) sets y se declarará ganador al jugador que gane tres (3) de los cinco (5) sets
8. Si se presenta empate se procederá así:
  - a. Entre dos jugadores:
    - I. Será primero quien haya ganado el partido jugado entre ellos.
    - II. Mayor diferencia de sets a favor menos sets en contra.
    - III. Mayor número de sets a favor.
    - IV. Menor número sets perdidos.



- V. Mayor número de puntos de los respectivos partidos entre quienes participen en el empate.  
Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate.
- b. Entre más de dos jugadores:
  - I. Mayor número de partidos ganados.
  - II. Mayor diferencia de sets a favor menos sets en contra.
  - III. Mayor número de sets a favor.
  - IV. Menor número sets perdidos.
  - V. Mayor número de puntos de los respectivos partidos entre quienes participen en el empate.  
Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate.
9. El uniforme de competencia para cada jugador será:
  - a. Tenis, medias, pantaloneta y camiseta.
  - b. La camiseta debe ser de fondo entero y de cualquier color exceptuando el Blanco.
  - c. Ningún jugador podrá participar en el torneo con sudadera.
10. La bola será por cuenta de cada delegación y deberán ser bolas Double Happiness, Stiga, o Butterfly 3 estrellas color blanco material de plástico +40.
11. La premiación se dará por rama y modalidad así:
  - a. Individual y dobles: Medallas al primero, al segundo y el tercero por modalidad.
  - b. Campeón General: Trofeo al campeón.
12. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Tenis de Mesa
13. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse el juez debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual ejecutara la sanción correspondiente y será informado al ente territorial que representa.
14. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el Coordinador Deportivo del Torneo, y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XX Juegos.

## **Tejo.**

1. El torneo se realizará en categoría libre, en modalidad por equipos.

2. El número máximo de deportistas inscritos por delegación será cinco (5 hombres), con un (1) suplente, el cual deberá estar inscrito previamente en otro deporte en los juegos. La inscripción se tramitará en acuerdo con lo dispuesto en el artículo 9, ordinal a, b, c, d, e, f y g del capítulo VI de las Normas Generales de Participación de los XX Juegos..
3. El sistema de juego y clasificación se definirá en el comité técnico de acuerdo al número de equipos inscritos.
4. La puntuación que se otorgará en cada partido será:
  - a. Dos (2) puntos por partido ganado.
  - b. Un (1) punto por partido perdido.
5. Sistema de desempate:  
En caso de empates en las primeras rondas para definir los primeros lugares se definirán a tres lanzamientos, por equipos.
6. Cada partido se jugará a puntaje corrido, ganando el partido el equipo que llegue primero a veintisiete (27) manos.
7. Los partidos declarados W.O. tendrán un marcador de veintisiete (27) manos a cero (0).
8. Las medidas para el campo de juego, tablero y bocín, serán las dispuestas en el reglamento oficial de la Federación Colombiana de Tejo y Minitajo.
9. Las medidas de la mecha es un triángulo equilátero, de 6cm por cada lado, puede ser mecha blanca o roja.
10. El uniforme de juego será: pantalón de sudadera y camibuso (camiseta) de identificación de cada ente territorial, el camibuso y/o camiseta debe llevar el número de identificación (del 1 al 5) en el pecho (lado izquierdo) y espalda centro (tamaño 10 cm), zapatos deportivos tenis y medias.
11. Es de obligatorio cumplimiento el brazalete de capitán.
12. El tiempo máximo de espera para el inicio de la partida por alguno de los equipos, será de quince (15) minutos, seguidamente procederá el w.o. , como lo dispone el reglamento de la Federación Colombiana de Tejo y Minitajo.
13. La figura suspenderá los siguientes lanzamientos de los demás jugadores (mecha, moñona, embocinada); solo en caso de desempates de lanzamientos, no se aplicara el llamado de la figura.

14. Está prohibido que los jugadores que se encuentren en el área de espera, o los que ya lanzaron y están en el área central, azaren mediante movimientos, gritos, señas, tos, estornudos fingidos, golpes a los tableros, dejar caer el tejo, o cualquier otro hecho antideportivo que haga perder la concentración del jugador que realizando el lanzamiento, en caso tal, se dispone lo dispuesto en el reglamento de la Federación Colombiana del Tejo y Minitajo.
15. El peso del tejo será máximo de 3.5 libras, siempre y cuando pase por la medida del calibrador.
16. Se premiará y se le asignará puntuación a Ronda de capitanes y Equipos; para mecha, bocín y moñona solo se dará premiación (medallas).
17. Para la premiación se dará trofeo al campeón y medalla al primero, al segundo y tercero.
18. Teniendo en cuenta el Reglamento Oficial de la Federación Colombiana del Tejo y Minitajo, el escalafón para un jugador de tejo o Minitajo (profesional), es aquel que se encuentra afiliado a un Club Deportivo de Tejo o Minitajo y que este Club este afiliado a la Federación Colombiana del Tejo y Minitajo, en la categoría que sea.
19. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento oficial de la Federación Colombiana de Tejo y Minitajo, su coordinación y juzgamiento será designado por el Comité Organizador de los juegos
20. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse el juez debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual ejecutara la sanción correspondiente y será informado al ente territorial que representa.
21. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el Coordinador Deportivo del Torneo, y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XX Juegos.

## **Triatlón.**

1. La competencia del Triatlón se realizará en modalidad mixta obligatoria.
2. Serán equipos conformados por tres (3) deportistas de los cuales mínimo uno debe ser mayor de 35 años. Cada delegación podrá inscribir máximo cuatro (4) equipos,

conformados por tres deportistas previamente inscritos en las disciplinas de Natación, Atletismo y Ciclismo en los juegos.

3. La inscripción se tramitará en acuerdo con lo dispuesto en el artículo 9, ordinal a, b, c, d, e, f y g del capítulo VI de las Normas Generales de Participación de los XX Juegos.
4. La competencia se hará por relevos en las siguientes tres (3) disciplinas deportivas en su orden: natación (500 Mts), ciclismo (20.0 Kms) y atletismo (5.0 Kms), con participación de un (1) deportista diferente por cada disciplina.
5. Para la premiación se dará trofeo al campeón y medalla al primero, al segundo y tercero.
6. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de cada deporte participante (Natación, Ciclismo y Atletismo).
7. A los deportistas, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse el juez debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual ejecutara la sanción correspondiente y será informado al ente territorial que representa.
8. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el Coordinador Deportivo del Torneo, y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XX Juegos.

## ***Voleibol.***

1. El torneo se realizará en las ramas masculina y femenina.
2. El número máximo de deportistas inscritos por delegación será doce (12) jugadores por rama y dos (2) suplentes, estos últimos deberán estar inscritos previa y oficialmente en otra disciplina en los juegos, con excepción de los deportes de conjunto.
3. La inscripción se tramitará en acuerdo con lo dispuesto en el artículo 9, ordinal a, b, c, d, e, f y g del capítulo VI de las Normas Generales de Participación de los XX Juegos.

4. En el campo de juego deben permanecer 2 mayores de 40 años y 1 mayor de 35 años. Un jugador de 40 años puede remplazar un jugador de 35 años, pero no viceversa.
5. El sistema de juego y clasificación se definirá en el comité técnico de acuerdo al número de equipos inscritos
6. Para determinar la clasificación se sumarán los puntos obtenidos por cada equipo participante de la siguiente forma:
  - a. Dos (2) puntos por partido ganado.
  - b. Un (1) punto por partido perdido.
  - c. Cero (0) puntos por no presentación o abandono.
7. Si se presenta empate entre dos o más equipos en la fase eliminatoria se procederá de la siguiente manera:
  - a. Entre dos (2) equipos, se definirá así:
    - i. Ganador del partido jugado entre ellos.
    - ii. Diferencia de sets (suma de sets a favor menos sets en contra).
    - iii. Menor número de sets en contra.
    - iv. Sorteo (moneda).
    - v. Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate.
  - b. Entre más de dos (2) equipos, se definirá así:
    - i. *Mayor número de partidos ganados.*
    - ii. *Diferencia de sets (suma de sets a favor menos sets en contra).*
    - iii. *Menor número de sets en contra.*
    - iv. *Sorteo (moneda).*
    - v. *Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate.*
8. Ningún equipo podrá iniciar un partido con menos de cinco (5) jugadores, Los partidos se programarán a cinco (5) sets y ganará el equipo que obtenga tres (3) de ellos.
9. Si un equipo pierde por W.O. se declarará un marcador de 3 X 0 y sets de 25-0 en su contra.  
Parágrafo: Si un equipo queda con menos de 4 jugadores se declarará perdedor por 3x0 a excepción que el equipo infractor, haya ganado más de un set, estos se computarán.
10. Cuando un partido sea suspendido por razones de fuerza mayor no relacionadas con aspectos disciplinarios, se esperarán 30 minutos, después de los cuales, de no continuarse se darán las siguientes opciones:
  - a. Se dará por finalizado si uno de los equipos lleva ventaja mínima de un set.

- b. Se continuará con reprogramación si se ha jugado más de un set y hay empates en sets al momento de la suspensión.
  - c. Se iniciará con reprogramación si no se ha logrado terminar el primer set.
11. Jugador descalificado no podrá alinearse en el siguiente partido independiente de la sanción que imponga el tribunal disciplinario.
  12. El tiempo de espera, para declarar un W-O, será de (quince) 15 minutos después de la hora oficial fijada en la programación.
  13. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y medalla al primero, al segundo y tercero.
  14. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la FIVB y aplicadas por la Federación Colombiana de Voleibol.
  15. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse el juez debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual ejecutara la sanción correspondiente y será informado al ente territorial que representa.
  16. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el Coordinador Deportivo del Torneo, y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XX Juegos.

### ***Voleibol Playa.***

1. El torneo se realizará en categoría abierta en ambas ramas y mixto entre los equipos inscritos,
2. El número máximo de deportistas inscritos por delegación será dos (2) jugadores por rama con un (1) suplente por equipo, el cual deberá estar inscrito previamente en otro deporte en los juegos
3. La inscripción se tramitará en acuerdo con lo dispuesto en el artículo 9, ordinal a, b, c, d, e, f y g del capítulo VI de las Normas Generales de Participación de los XX Juegos.

4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el comité técnico de acuerdo al número de equipos inscritos
5. Para determinar la clasificación se sumarán los puntos obtenidos por cada equipo participante de la siguiente forma:
  - a. Dos (2) puntos por partido ganado.
  - b. Un (1) punto por partido perdido.
  - c. Cero (0) puntos por no presentación o abandono.
6. Si se presenta empate entre dos o más equipos en la fase eliminatoria se procederá de la siguiente manera:
  - a. Entre dos (2) equipos, se definirá así:
    - i. Ganador del partido jugado entre ellos.
    - ii. Diferencia de sets (suma de sets a favor menos sets en contra).
    - iii. Menor número de sets en contra.
    - iv. Sorteo (moneda).
    - v. Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate.
  - b. Entre más de dos (2) equipos, se definirá así:
    - i. *Mayor número de partidos ganados.*
    - ii. *Diferencia de sets (suma de sets a favor menos sets en contra).*
    - iii. *Menor número de sets en contra.*
    - iv. *Sorteo (moneda).*
    - v. *Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate.*
7. Los partidos se programarán a tres (3) sets y ganará el equipo que obtenga dos (2) de ellos.
8. Si un equipo pierde por W.O. se declarará un marcador de 2 X 0 y sets de 21-0 en su contra.

Parágrafo: Si un equipo queda con menos de 2 jugadores se declarará perdedor por 2x0 a excepción que el equipo infractor, haya ganado más de un set, estos se computarán.
9. Cuando un partido sea suspendido por razones de fuerza mayor no relacionadas con aspectos disciplinarios, se esperarán 30 minutos, después de los cuales, de no continuarse se darán las siguientes opciones:
  - a. Se dará por finalizado si uno de los equipos lleva ventaja mínima de un set.
  - b. Se continuará con reprogramación si se ha jugado más de un set y hay empates en sets al momento de la suspensión.
  - c. Se iniciará con reprogramación si no se ha logrado terminar el primer set.
10. Jugador descalificado no podrá alinearse en el siguiente partido independiente de la sanción que imponga el tribunal disciplinario. Y es comisión disciplinaria.



11. El tiempo de espera, para declarar un W-O, será de (quince) 15 minutos después de la hora oficial fijada en la programación.
12. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y medalla al primero, al segundo y tercero.
13. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la FIVB y aplicadas por la Federación Colombiana de Voleibol.
14. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse el juez debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual ejecutara la sanción correspondiente y será informado al ente territorial que representa.
15. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el Coordinador Deportivo del Torneo, y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XX Juegos.

*abril 2019*



**JOAQUIN ISMAEL VALENCIA DÍAZ**  
Presidente  
CC. 70'071.595



**REINALDO A. GAMEZ**  
Secretario  
CC. 13.255.520