



ALCALDÍA MAYOR
DE BOGOTÁ D.C.



REGLAMENTO OFICIAL JUEGOS RURALES 2026

**Fondo de Desarrollo Rural de Sumapaz
Proyecto 2388
Recreación y Deporte**

**BOGOTÁ D.C.
MAYO 2026**

JUEGOS RURALES COMUNITARIOS 2026

1. ADOPCIÓN

El presente reglamento establece las normas de obligatorio cumplimiento para la organización y desarrollo de los Juegos Rurales comunitarios 2026, aplicable a jugadores, equipos, jueces y organización.

2. OBJETIVO

Promover la integración comunitaria, el juego limpio, la participación deportiva y el aprovechamiento del tiempo libre mediante la práctica de diferentes disciplinas deportivas.

CONSIDERANDO

- Que el artículo 52 de la Constitución Política de Colombia reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre, y establece el deber del Estado de fomentar estas actividades e inspeccionar, vigilar y controlar las organizaciones deportivas.
- Que la Ley 181 de 1995, “Por la cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la educación física y se crea el Sistema Nacional del Deporte”, establece como objetivo del Estado promover y planificar el deporte y la recreación en todas sus manifestaciones.
- Que la Ley 1551 de 2012 fortalece las competencias de las entidades territoriales para promover programas de deporte comunitario, recreación y participación ciudadana en sus respectivos territorios.
- Que el deporte, la recreación y la actividad física constituyen herramientas fundamentales para el fortalecimiento de la convivencia ciudadana, la integración comunitaria, la prevención de riesgos sociales y el desarrollo integral de la población.
- Que la Alcaldía Local de Sumapaz promueve espacios de participación comunitaria y deportiva en las diferentes veredas y corregimientos de la localidad como estrategia para descentralizar la oferta institucional y fortalecer el tejido social rural.
- Que se hace necesario establecer un marco normativo que regule de manera clara, técnica y equitativa la organización y desarrollo de los Interveredales de la Localidad de Sumapaz.

En mérito de lo expuesto,

3. SISTEMA DE COMPETENCIA

El torneo se desarrollará en dos fases:

1) Fase clasificatoria (Inter veredal):

- a) Esta fase se realizará en los corregimientos establecidos por la Alcaldía local de Sumapaz en concertación con la comunidad de la localidad.
- b) La clasificación se realizará por sistema de puntos, estableciendo que cada resultado del encuentro tendrá un valor diferente para cada equipo o participante, estableciendo que:
 - i) Victoria: 3 puntos
 - ii) Empate: 1 punto
 - iii) Derrota: 0 puntos
- c) Durante esta fase, las competencias se organizarán conforme al número de inscritos y a las particularidades de cada disciplina deportiva.
- d) Clasificarán a la fase final los dos (2) mejores equipos o participantes de cada corregimiento en cada disciplina deportiva, quienes competirán entre sí con los clasificados de los demás corregimientos (Finales Rurales).
- e) Durante la fase clasificatoria se otorgará un bono al equipo que ocupe el primer lugar en cada tabla.

En caso de que en una disciplina deportiva participen únicamente dos (2) equipos o competidores en un corregimiento, la competencia deberá realizarse con el fin de definir la posición en la tabla y el ganador del bono correspondiente al primer lugar. Si en una disciplina solo se presenta un (1) equipo o participante, este clasificará automáticamente a la fase final, sin embargo, no obtendrá el bono otorgado en la fase interveredal.

2) Fase final (Finales Rurales):

- a) En esta fase será obligatoria la competencia entre los equipos, los equipos que no deseen competir quedan descalificados automáticamente.
- b) La fase de cuartos de final se disputará bajo el sistema de eliminación directa, en el cual el equipo o participante que pierda quedará automáticamente descalificado del torneo.
- c) En la fase final se otorgará premiación a los cuatro (4) primeros lugares en cada disciplina deportiva
 - i) Primero
 - ii) Segundo
 - iii) Tercero
 - iv) Cuarto
- d) En esta fase de los juegos no se podrá realizar modificaciones en el equipo, esto dando cumplimiento de al juego limpio y fry play.

4. REGLAMENTO GENERAL Y PARTICIPACIÓN

1. Cada equipo deberá inscribir un mínimo y máximo de jugadores según el deporte.
2. Ningún jugador podrá participar en más de un equipo en la misma disciplina.
3. Los equipos deberán cumplir con los requisitos establecidos por la organización.
4. Durante el desarrollo de la competencia, los equipos deberán portar prendas distintivas, según aplique para el deporte, que permitan su fácil identificación por parte de los jueces. Esto no implica el uso obligatorio de uniformes, pero sí de elementos que faciliten su diferenciación.

Adicionalmente, los participantes deberán presentarse con indumentaria adecuada para la práctica deportiva. No se permitirá la participación en prendas no deportivas como jeans o similares, ni el uso de calzado inadecuado como botas o zapatos formales; siendo obligatorio el uso de calzado deportivo (tenis o equivalente).

PARTICIPACIÓN

5. Durante la vigencia del torneo, cada participante podrá competir en un máximo de dos (2) disciplinas individuales y dos (2) colectivas, sin perjuicio de su participación en los juegos invitados establecidos por la organización.
6. Los deportistas se regirán por el reglamento oficial de la disciplina en la que participen, entendiéndose que conocen, aceptan y cumplen dichas normas.
7. Cada equipo deberá presentarse con el número mínimo de jugadores exigido por el deporte.
8. Se concederá un tiempo de espera máximo de diez (10) minutos que empezará a contarse a partir de la hora programada; vencido este plazo, se declarará la pérdida por W.O. con marcador oficial de tres a cero (3-0) en tabla de posiciones, en fase clasificatoria, más el equivalente según la disciplina en la respectiva planilla de juzgamiento.

PARTICIPACIÓN DE MENORES

1. La participación de menores de edad requerirá autorización escrita de padre, madre o acudiente, siendo este un requisito obligatorio en los deportes de conjunto. Cada equipo podrá inscribir y alinear un máximo de tres (3) menores de edad.
2. Los jugadores que pueden participar serán desde las categorías 2010 en adelante.

5. REGLAMENTOS ESPECÍFICOS

Cada deporte se regirá por sus reglas oficiales, con adaptaciones definidas por la organización. (anexo reglamentos por deporte)

1. Los deportistas se regirán por el reglamento oficial de la disciplina en la que participen, entendiéndose que conocen, aceptan y cumplen dichas normas (sección

de participación en el artículo del reglamento general).

2. La duración de los encuentros será definida según cada disciplina deportiva y comunicada previamente por la organización.

6. CONSIDERACIONES GENERALES

1. Comportamiento deportivo (Fair Play):

Todos los participantes deberán actuar con respeto hacia compañeros, rivales, jueces y organización. No se permitirán conductas antideportivas, agresiones físicas o verbales.

2. Responsabilidad de los equipos:

Cada equipo es responsable de la conducta de sus jugadores y acompañantes. Así mismo, deberá cumplir con horarios, reglamentos y decisiones arbitrales.

3. Cuidado de escenarios y material:

Los participantes deberán hacer uso adecuado de los escenarios deportivos y del material suministrado. Cualquier daño ocasionado por mal uso deberá ser asumido por el responsable.

4. Puntualidad y cumplimiento:

Los equipos deberán presentarse a la hora programada. El incumplimiento podrá acarrear sanciones o pérdida por W.O. (Reglamento general parágrafo 8).

5. Autoridad arbitral:

Las decisiones de los jueces durante el desarrollo del encuentro son de obligatorio cumplimiento y no podrán ser apelables ni reversibles, ni podrán ser discutidas en el campo de juego.

6. Consumo de sustancias:

Se prohíbe la participación bajo efectos de alcohol o sustancias psicoactivas. Esto será motivo de sanción o retiro del participante.

7. Decisiones del comité organizador:

El comité organizador será la máxima autoridad del torneo y resolverá cualquier situación no contemplada en el reglamento. Sus decisiones serán definitivas.

8. Seguridad y salud:

Cada participante compite bajo su propia responsabilidad, recomendándole condiciones físicas adecuadas para la práctica deportiva.

La organización no se hace responsable por lesiones ocurridas durante la competencia. Los participantes deberán contar de manera obligatoria con afiliación al sistema de salud.

Las presentes consideraciones generales tienen como finalidad garantizar el adecuado desarrollo del torneo, promoviendo el respeto, la convivencia, el juego limpio y el buen uso de los escenarios deportivos. El cumplimiento de estas disposiciones será obligatorio para todos los participantes, y su incumplimiento podrá acarrear las sanciones correspondientes

establecidas por la organización.

7. RÉGIMEN DISCIPLINARIO

1. CLASIFICACIÓN DE FALTAS

FALTAS LEVES

Se consideran faltas leves aquellas conductas que afectan el desarrollo del juego sin atentar gravemente contra la integridad o el respeto.

Se consideran faltas leves:

- Protestar decisiones arbitrales sin agresividad
- Falta de identificación por parte del deportista
- Llegadas tardías sin justificación
- Conductas antideportivas menores (reclamos, gestos inapropiados)
- Retrasar la reanudación del juego
- Las que considere el comité Disciplinario

Sanción:

- Llamado de atención verbal o lo que disponga el reglamento del deporte disputado.
- Las que considere el comité Disciplinario.

FALTAS GRAVES

Son conductas que afectan el desarrollo del juego de manera importante o vulneran el respeto entre los participantes.

Se consideran faltas graves:

- Irrespeto a jueces, rivales u organización (lenguaje ofensivo)
- Juego brusco o peligroso (antideportivo)
- Negarse a acatar decisiones arbitrales
- Abandono injustificado del campo de juego
- Conductas antideportivas reiteradas
- Participar sin cumplir requisitos (no estar inscrito correctamente, no cumplimiento de indumentaria)
- Las que considere el comité Disciplinario

Sanción:

- Expulsión del encuentro o la sanción que el deporte permita
- Las que considere el comité Disciplinario

FALTAS MUY GRAVES (GRAVÍSIMAS)

Son conductas que atentan contra la integridad física, la ética deportiva o la transparencia del torneo.

Se consideran faltas muy graves:

- Agresión física o intento de agresión
- Amenazas o intimidación
- Irrespeto grave o insultos al árbitro
- Suplantación de jugadores
- Participar bajo efectos de alcohol o sustancias psicoactivas
- Generar o participar en riñas
- Daño intencional a escenarios o material
- Las que considere el Comité Disciplinario

Sanción:

- Expulsión inmediata del torneo
- Pérdida del partido (si aplica)
- Informe disciplinario al comité organizador
- Las que considere el Comité Disciplinario

El Comité Disciplinario será el encargado de evaluar y definir sanciones adicionales.

Toda conducta no contemplada será analizada bajo criterios de respeto, juego limpio y sana convivencia.

Sanciones e interpretar el presente reglamento. Las decisiones emitidas por dicho comité serán de obligatorio cumplimiento para todos los participantes.

8. COMITÉ DISCIPLINARIO

La organización designará un Comité Disciplinario como autoridad competente para resolver controversias, analizar reclamaciones, imponer sanciones e interpretar el presente reglamento. Las decisiones emitidas por dicho comité serán de obligatorio cumplimiento para todos los participantes.

1. El Comité Disciplinario estará integrado por un representante de la JAL, un delegado de DRAFE, un representante de Asojuntas por cuenca, el referente del Comité Organizador de la Alcaldía (referente de deportes o a quien él disponga), un representante de derechos humanos, un miembro de la comunidad y, cuando se requiera, el juez del encuentro objeto de análisis.

2. Los integrantes del Comité Disciplinario deberán actuar con total imparcialidad respecto a los hechos objeto de análisis. Cuando se considere pertinente, se garantizará el derecho a ser escuchadas las partes involucradas. Las decisiones adoptadas por el comité serán definitivas y de obligatorio cumplimiento.

9. INSCRIPCIONES

- A ESPERA DE DESIGNACIÓN

10. PROGRAMACIÓN

- A ESPERA DE DESIGNACIÓN

11. RECLAMACIONES O APELACIONES

Las reclamaciones deberán presentarse de manera formal ante el Comité Disciplinario dentro de las veinticuatro (24) horas siguientes a la finalización del encuentro.

Estas reclamaciones se deben presentar por medio del siguiente correo fabio.diaz@gobiernobogota.gov.co

Toda reclamación deberá:

- Presentarse por escrito.
- Estar debidamente sustentada.
- Identificar claramente el hecho que se reclama con las debidas pruebas anexadas en un documento pdf.
- El Comité Disciplinario evaluará la situación y emitirá una decisión en un plazo razonable, la cual será de obligatorio cumplimiento.

No se aceptarán reclamaciones por decisiones arbitrales tomadas durante el desarrollo del juego, salvo en casos de error administrativo (Planillas).

REGLAMENTO POR DEPORTE REGLAS DEL FÚTBOL DE SALÓN (DFS)

1. Jugadores

El partido será disputado por dos equipos, cada uno compuesto por cinco (5) jugadores en el terreno de juego, de los cuales uno será el guardameta.

Se permitirá inscribir máximo doce (12) jugadores en planilla.

El número mínimo de jugadores para iniciar o continuar un partido es de cuatro (4) por equipo.

Se permiten sustituciones ilimitadas, las cuales podrán realizarse en cualquier momento del partido sin necesidad de detener el juego, conforme al procedimiento establecido.

2. Duración del partido

El partido consta de dos (2) tiempos de quince (15) minutos cada uno, con tiempo efectivo.

El cronómetro se detendrá siempre que el balón no esté en juego.

Cada equipo tendrá derecho a solicitar un (1) tiempo muerto de un (1) minuto en cada periodo.

3. Terreno de juego

El partido se disputará en una superficie plana, dura y no abrasiva, preferiblemente de madera o material sintético.

Las dimensiones serán las siguientes:

- Longitud: entre 38 y 42 metros
- Anchura: entre 20 y 25 metros

Las porterías tendrán una medida de tres (3) metros de ancho por dos (2) metros de alto.

4. El balón

El balón será esférico, de tamaño número cuatro (4), con características de bajo rebote, conforme a las especificaciones reglamentarias.

Inicio y reanudación del juego

El partido se iniciará mediante un saque desde el centro del campo.

Los saques de banda, esquina y tiros libres deberán ejecutarse en un plazo máximo de cuatro (4) segundos.

El saque de banda y esquina se realizarán exclusivamente con la mano por encima de la cabeza como lo dispone el reglamento

5. Faltas y acumulación

Las infracciones sancionables incluyen, entre otras, acciones como patear, empujar, saltar de manera peligrosa o tocar el balón con la mano (excepto el guardameta dentro de su

área).

Las faltas serán acumulativas por equipo en cada periodo, estas se acumularán de manera individual.

Posterior a la quinta (5) falta personal el jugador deberá ser sustituido de manera obligatoria.

De no tener cambios en banca el jugador sancionado saldrá del terreno de juego y el equipo seguirá en juego solo con 4 jugadores como lo dispone el reglamento oficial.

A partir de la sexta (6ª) falta acumulada, se concederá un tiro libre sin barrera.

6. Doble penal

A partir de la sexta falta acumulada, el tiro libre se ejecutará desde el segundo punto penal, ubicado a diez (10) metros de la portería, sin derecho a barrera.

El tiro penal se ejecutará desde el punto penal, situado a seis (6) metros.

7. Sanciones disciplinarias

Las infracciones podrán ser sancionadas con:

- Tarjeta amarilla: advertencia
- Tarjeta roja: expulsión

8. El guardameta

El guardameta NO podrá controlar cruzado la línea media o haya sido tocado por un adversario.

9. Sustitución

Las sustituciones serán libres e ilimitadas durante el desarrollo del encuentro, conforme al reglamento oficial del fútbol de salón. Los jugadores sustituidos podrán reingresar al partido las veces que sea necesario.

Todas las sustituciones deberán realizarse por la zona destinada para tal fin y únicamente cuando el jugador que sale haya abandonado completamente el terreno de juego. El ingreso anticipado del jugador sustituto o una sustitución realizada por un lugar no autorizado será sancionado de acuerdo con el reglamento oficial de la disciplina.

No se permitirá la participación de jugadores no inscritos en la planilla oficial del encuentro. El incumplimiento de esta disposición será considerado una falta gravísima y podrá acarrear la pérdida del partido, además de las sanciones que determine el Comité Disciplinario.

10. Disposiciones generales

Los equipos participarán en el corregimiento donde se encuentren avalados o, en su

defecto, en aquel donde esté ubicada la mayoría de las deportistas que conforman el equipo.

Las entradas o acciones que impliquen riesgo para la integridad del adversario serán sancionadas como falta.

El contacto físico estará estrictamente regulado.

REGLAMENTO DE BALONCESTO

Basado en las normas de la FIBA.

1. Terreno de juego

La cancha de baloncesto es una superficie rectangular, plana y dura.

Medidas oficiales:

- Largo: **28 metros**
- Ancho: **15 metros**

2. Zonas y espacios de juego

La cancha está dividida en las siguientes áreas:

- **Cancha central:** línea que divide el terreno en dos mitades iguales.
- **Círculo central:** donde se realiza el salto entre dos al inicio del partido.
- **Zona de tres puntos:** arco ubicado a 6,75 metros del aro.
- **Zona pintada o llave:** área rectangular cerca del aro donde se realizan tiros libres y acciones ofensivas cercanas.
- **Línea de tiros libres:** situada a 4,60 metros del tablero.
- **Áreas de fondo:** detrás de cada tablero.

3. Jugadores

Cada equipo estará conformado por cinco (5) jugadores en cancha. Se permitirán máximo 12 jugadores en planilla

Se permiten jugadores suplentes con sustituciones ilimitadas durante las interrupciones del juego.

4. Duración del partido

El partido se jugará en dos (2) cuartos de quince (15) minutos cada uno.

5. Inicio y reanudación del juego

El partido inicia con un salto entre dos en el círculo central.

Las reanudaciones se realizan mediante saques desde la banda o fondo, según la situación del juego.

6. Sistema de puntuación

- Tiro libre: 1 punto
- Canasta dentro del área de 3 puntos: 2 puntos
- Canasta fuera del arco de 3 puntos: 3 puntos

7. Faltas

Las faltas incluyen:

- Contacto ilegal (empujar, golpear, sujetar)
- Conducta antideportiva
- Obstrucción ilegal

Las faltas acumuladas pueden llevar a tiros libres para el equipo contrario.

8. Violaciones

Se consideran violaciones:

- Pasos
- Doble drible
- 3 segundos en zona restringida
- 5 segundos sin realizar acción de juego
- Pisar líneas fuera del campo

9. Árbitros y control del juego

El partido será dirigido por árbitros oficiales encargados de aplicar el reglamento, controlar el tiempo y sancionar infracciones.

10. Sustituciones

Las sustituciones serán ilimitadas y podrán realizarse en las detenciones del juego autorizadas por los árbitros.

REGLAMENTO OFICIAL DEL TEJO

1. Naturaleza del deporte

El tejo es un deporte de precisión en el cual los participantes lanzan un disco metálico (tejo) con el objetivo de impactar el bocín y activar las mechas ubicadas en el centro del tablero de juego, acumulando puntos según el resultado de cada lanzamiento.

2. Terreno de juego

El campo de juego deberá ser una superficie rectangular, nivelada y compacta.

Dimensiones oficiales:

- Longitud: entre 18 y 22 metros
- Ancho: entre 2.5 y 4 metros

En cada extremo del campo se ubicará un bocín o blanco de lanzamiento, con su respectiva zona de puntuación.

3. Implementos de juego

- Disco metálico denominado **tejo**, de peso y dimensiones reglamentarias.
- Bocín o blanco de impacto.
- Mechas o explosivos deportivos autorizados por la organización.

Todos los implementos deberán cumplir especificaciones técnicas establecidas por la organización federada.

4. Participantes y sustituciones

- El juego se desarrollará por equipos.
- Cada equipo estará conformado por un mínimo de 3 participantes y podrá contar con 1 suplente, para un total máximo de 4 integrantes.
- La sustitución del jugador deberá ser informada al Juez de campo, el cual deberá dar la autorización para dicho cambio
- Si un jugador no pertenece a la categoría, pero la mayoría del equipo sí, el equipo se mantendrá en la categoría correspondiente a la mayoría de sus integrantes.

5. Sistema de juego

El desarrollo del partido se regirá por una de las siguientes modalidades oficiales:

- **Tiempo reglamentario:** veinte (20) minutos de juego efectivo
- **Sistema de manos:** veintiún (21) manos por partida

Esto será definido por lo que pase de primeras.

De acuerdo con la cantidad de equipos inscritos se podrá hacer divisiones en grupos de 3 o 4 equipos.

6. Sistema de puntuación

La puntuación será asignada de la siguiente manera:

- Mano: 1 punto
- Mecha: 3 puntos
- Embocinada: 6 puntos
- Moñona: 9 puntos

El sistema exacto de puntuación podrá variar según categoría o tipo de torneo.

7. Ejecución del lanzamiento

El lanzamiento del tejo deberá realizarse desde la zona delimitada de tiro, respetando el orden de participación establecido.

El jugador deberá efectuar el lanzamiento de manera controlada y sin invadir la zona del adversario.

8. Orden de participación

Los lanzamientos se efectuarán de manera alternada entre los equipos o jugadores, respetando el orden previamente establecido por sorteo o acuerdo reglamentario.

Faltas

Se consideran infracciones reglamentarias, entre otras:

- Lanzar fuera del turno establecido
- Lanzar fuera de la zona establecida
- Invadir la zona de lanzamiento contraria
- Interrumpir o alterar el desarrollo del juego
- Manipular indebidamente los implementos de juego
- Conductas antideportivas

Todas estas conductas invalidarán el tiro realizado por el competidor.

9. Ítems de desempate

Si en el desarrollo de la competición de Tejo, en la clasificación y/o eliminación se diera un empate por puntos entre dos o más equipos en la misma posición, éste se definirá así:

A. Entre dos (2) equipos:

1. Ganador del partido entre sí de los dos equipos.
2. Mayor número de manos a favor.

3. Menor número de manos en contra.
4. Sorteo o lo que determine el Juez central.

B. Entre tres (3) o más equipos:

1. Mayor número de manos a favor.
2. Menor número de manos en contra.
3. Sorteo o lo que determine el Juez central.

10. Ganador del encuentro

Será declarado ganador el equipo o jugador que:

- Obtenga la mayor puntuación al finalizar los veinte (20) minutos de juego o alcance primero las veintiún (21) manos, según la modalidad establecida por la organización.

11. Disposiciones finales

El presente reglamento podrá ser ajustado por la organización del evento según condiciones logísticas, categoría de los participantes o lineamientos de competencia federada.

REGLAMENTO OFICIAL DE MINITEJO

1. Naturaleza del deporte

El minitejo es una modalidad del tejo tradicional colombiano en la cual los participantes lanzan un disco metálico (tejo) con el objetivo de impactar el bocín y activar las mechas, acumulando puntos según el resultado de cada lanzamiento.

2. Terreno de juego

El campo de minitejo deberá ser una superficie rectangular, plana y compacta, con dimensiones reducidas respecto al tejo tradicional.

Dimensiones oficiales aproximadas:

- Longitud: entre 10 y 14 metros
- Ancho: entre 2 y 3 metros

En cada extremo se ubicará el bocín o blanco de lanzamiento.

3. Implementos de juego

- Disco metálico denominado **tejo o minitejo** adaptado al tamaño del campo.

- Bocín o blanco de impacto.
- Mechas o elementos explosivos deportivos autorizados por la organización.

Todos los implementos deberán cumplir especificaciones técnicas establecidas por la organización del evento.

4. Participantes y sustituciones

- El juego se desarrollará por equipos.
- Cada equipo estará conformado por un mínimo de 3 participantes y podrá contar con 1 suplente, para un total máximo de 4 integrantes.
- La sustitución del jugador deberá ser informada al Juez de campo el cual deberá dar la autorización para dicho cambio.
- Si un jugador no pertenece a la categoría, pero la mayoría del equipo sí, el equipo se mantendrá en la categoría correspondiente a la mayoría de sus integrantes.

5. Sistema de juego

El encuentro se desarrollará bajo una de las siguientes modalidades oficiales:

- **Tiempo reglamentario:** veinte (20) minutos de juego efectivo
- **Sistema de manos:** veintiuna (21) manos por partida

La modalidad será definida previamente por la organización del torneo.

6. Sistema de puntuación

La puntuación será asignada de la siguiente manera:

- Mano: 1 punto
- Mecha: 3 puntos
- Embocinada: 6 puntos
- Moñona: 9 puntos

El sistema de puntuación podrá variar según la categoría o evento.

7. Ejecución del lanzamiento

El lanzamiento deberá realizarse desde la zona delimitada de tiro.

El jugador deberá ejecutar el lanzamiento de forma controlada y respetando el orden de participación.

8. Orden de participación

Los lanzamientos se realizarán de manera alternada entre equipos o jugadores conforme al

orden establecido mediante sorteo o acuerdo inicial.

9. Faltas

Se consideran infracciones reglamentarias, entre otras:

- Lanzar fuera del turno establecido
- Lanzar fuera de la zona establecida
- Invadir la zona de lanzamiento contraria
- Interrumpir o alterar el desarrollo del juego
- Manipular indebidamente los implementos de juego
- Conductas antideportivas

Todas estas conductas invalidarán el tiro realizado por el competidor.

10. Ítems de desempate

Si en el desarrollo de la competición de Tejo, en la clasificación y/o eliminación se diera un empate por puntos entre dos o más equipos en la misma posición, éste se definirá así:

A. Entre dos (2) equipos:

1. Ganador del partido entre sí de los dos equipos.
2. Mayor número de manos a favor.
3. Menor número de manos en contra.
4. Sorteo o lo que determine el Juez central

B. Entre tres (3) o más equipos:

1. Mayor número de manos a favor.
2. Menor número de manos en contra.
3. Sorteo o lo que determine el Juez central

11. Ganador del encuentro

Será declarado ganador el equipo o jugador que:

- Obtenga mayor puntuación al finalizar los veinte (20) minutos de juego o alcance primero las veintiuna (21) manos, según la modalidad establecida.

12 . Disposiciones reglamentarias especiales (Minitejo)

En cumplimiento de las normas de competencia federada:

- El minitejo podrá jugarse en espacios reducidos o adaptados.
- Las mechas podrán ajustarse en tamaño e intensidad según la organización del evento.
- El peso del implemento podrá ser inferior al del tejo tradicional, según categoría.
- Se permite la adaptación del campo para escenarios recreativos o institucionales, sin afectar la esencia del deporte.

13 . Disposiciones finales

El presente reglamento podrá ser ajustado por la organización del evento según condiciones técnicas, logísticas o de categoría, manteniendo los principios del deporte tradicional del tejo.

REGLAMENTO OFICIAL DE JUEGO DE RANA

1. Definición del juego

El juego de rana es una disciplina tradicional colombiana que consiste en lanzar anillos metálicos hacia una mesa inclinada con orificios y una figura central (rana), cada uno con un puntaje asignado.

2. Objetivo

El objetivo del juego es obtener la mayor cantidad de puntos posible, introduciendo las fichas en los orificios o en la boca de la rana.

3. Elementos del juego

- Mesa de rana (estructura inclinada con bocas y figura de rana).
- Anillos metálicos (generalmente 6 por jugador).
- Marcador de puntos.
- Línea de lanzamiento.

4. Jugadores

- Modalidad individual.

5. Distancia de lanzamiento

- La distancia reglamentaria será de 3 metros.

6. Sistema de puntuación

Los valores pueden variar según el diseño de la mesa, pero un sistema estándar es:

- Boca de la rana (entrada directa): 100 puntos
- Orificios superiores: 50 puntos
- Orificios intermedios: 20 puntos
- Orificios inferiores: 10 puntos
- Ficha fuera o sin encestar: 0 puntos

7. Desarrollo del juego

1. Se define el orden de acuerdo con la llegada del participante.
2. Cada jugador lanza todos sus anillos en su turno.
3. Cada jugador realizará tres (3) entradas lo cual equivale a quince (15) lanzamientos en total.
4. Se contabilizan los puntos obtenidos.

Las tres entradas deberán realizarse en los horarios de 9:00 a.m. hasta las 4:00 p.m., posterior a este horario no se tomará en cuenta los puntajes obtenidos.

8. Reglas de lanzamiento

- El lanzamiento debe hacerse detrás de la línea establecida.
- Está prohibido pisar o sobrepasar la línea.
- Los anillos deben ser lanzados, no colocados.
- No se permite interferir con anillos en movimiento.

9. Faltas

Se consideran faltas:

- Invadir la línea de lanzamiento.
- Lanzar fuera de turno.
- Manipular la mesa o alterar su posición.
- Conducta antideportiva.

Sanción:

El lanzamiento se anula y no suma puntos.

10. Modalidades de juego

- Puntaje objetivo: gana quien alcance un mayor puntaje en sus tres entradas.
- Clasificaron los dos mejores puntajes de la jornada.

11. Empates

En caso de empate:

- Se realiza una entrada adicional, el que obtenga mayor puntuación será el clasificado.

12. Árbitro

En competencias oficiales:

- Supervisa el cumplimiento de las reglas.
- Lleva el control del puntaje.

13. Normas de comportamiento

- Respeto entre jugadores.
- Prohibido alterar el desarrollo del juego.
- Se promueve el juego limpio y la sana competencia.

14. Disposiciones finales

- Este reglamento puede adaptarse según el contexto recreativo o competitivo.

REGLAMENTO OFICIAL DE BOLIRANA

1. Definición del juego

La bolirana es un juego tradicional colombiano que consiste en lanzar una esfera hacia una tabla inclinada con orificios (bocas), cada uno con una puntuación determinada.

2. Objetivo

El objetivo del juego es acumular la mayor cantidad de puntos posible, introduciendo las esferas en las diferentes bocas de la tabla.

3. Elementos del juego

- Tablero de bolirana inclinado
- Esferas metálicas
- Marcador de puntos
- Línea de lanzamiento

4. Jugadores

- Se jugará de manera individual

5. Distancia de lanzamiento

- La línea de lanzamiento debe ubicarse a **3 metros** del tablero.

6. Sistema de puntuación

Cada boca del tablero tendrá un valor asignado. Ejemplo típico:

- Boca central: 100 puntos
- Bocas intermedias: 50 puntos
- Bocas laterales: 20 puntos
- Tablero sin encestar: 0 puntos

(Los valores pueden variar según el diseño del tablero)

7. Desarrollo del juego

1. Se define el orden de acuerdo con la llegada del participante.
2. Cada jugador lanza todos sus anillos en su turno.
3. Cada jugador realizará tres (3) entradas lo cual equivale a quince (15) lanzamientos en total.
4. Se contabilizan los puntos obtenidos
5. Las tres entradas deberán realizarse en los horarios de 9:00 am hasta las 4:00 pm, posterior a este horario no se tomará en cuenta los puntajes obtenidos

8. Reglas de lanzamiento

- El lanzamiento debe realizarse detrás de la línea establecida.
- No se permite sobrepasar la línea al lanzar.
- La esfera debe ser lanzada, no colocada ni empujada.

9. Faltas

Se consideran faltas:

- Pisar o sobrepasar la línea de lanzamiento.
- Lanzar fuera de turno.
- Manipular el tablero o las fichas en juego.

Sanción:

El lanzamiento será anulado y no sumará puntos.

10. Modalidades de juego

- **Puntaje fijo:** gana quien llegue primero a una cantidad de puntos (ej. 500 o 1000).
- **Rondas:** se juega un número determinado de rondas y gana quien tenga mayor puntaje.
- **Eliminación directa:** equipos compiten en llaves hasta definir un ganador.

11. Empates

En caso de empate:

- Se juega una ronda adicional.
- Gana quien obtenga mayor puntaje en dicha ronda.

12. Conducta y juego limpio

- Se debe respetar a los jugadores y árbitros.
- No se permite el consumo de alcohol en competencias.
- Cualquier conducta antideportiva puede causar descalificación.

13. Árbitro

- Verifica el cumplimiento de las reglas.
- Lleva el conteo de puntos.

14. Disposiciones finales

- Las reglas pueden adaptarse según el contexto.

REGLAMENTO DEL JUEGO DE MESA PARQUÉS

1. Objetivo del juego

El parqués es un juego de mesa cuyo objetivo es que cada jugador o equipo lleve todas sus fichas desde la salida hasta la meta, recorriendo el tablero conforme al resultado obtenido en el lanzamiento de los dados.

2. Número de jugadores

El juego se desarrollará de manera individual:

- 2 a 4 jugadores por tablero.

Cada jugador contará con 4 fichas del color asignado.

3. Materiales de juego

- Tablero de parqués
- Dos dados
- Fichas de colores (4 por jugador)

4. Inicio del juego

Para iniciar, cada jugador lanzará un dado.

El jugador con el número más alto comenzará la partida.

El turno continuará en sentido horario.

5. Salida de fichas

Para sacar una ficha de la casa, el jugador deberá obtener:

- Un número específico según la regla del juego (generalmente 5 o 6, dependiendo de la variante).

6. Movimiento de fichas

Las fichas se moverán según el número obtenido en los dados.
El movimiento debe realizarse en sentido indicado por el tablero.

Captura de fichas

Cuando una ficha cae en una casilla ocupada por un adversario, la ficha del rival será enviada nuevamente a su casa, salvo en zonas seguras.

7. Zonas seguras

Existen casillas especiales donde las fichas no pueden ser capturadas.
Estas zonas estarán debidamente marcadas en el tablero.

8. Dados

- El jugador lanzará los dos dados en su turno.
- Si obtiene dobles, puede tener derecho a jugada adicional (según modalidad).
- El número obtenido es obligatorio de utilizar si es posible.

9. Reglas de turno

Si un jugador no puede mover ninguna ficha, pierde el turno.
El turno pasa automáticamente al siguiente jugador.

10. Llegada a la meta

Para ingresar a la meta, el jugador debe obtener el número exacto requerido para cada casilla final.
No se permite sobrepasar la meta.

11. Ganador

Será declarado ganador el jugador que logre llevar todas sus fichas a la meta antes que los demás participantes.

12. Conducta en el juego

Los jugadores deberán mantener una actitud respetuosa durante toda la partida.
Cualquier conducta antideportiva podrá ser sancionada con la pérdida de turnos o descalificación.

13. Clasificación y orden de competencia

Los juegos se desarrollarán entre las **9:00 a.m. y las 2:00 p.m. durante la fase clasificatoria**. Finalizada esta etapa, se disputarán los encuentros correspondientes a la clasificación para la fase final. Los participantes clasificados serán anunciados a través del sistema de sonido del evento.

Cada participante **será llamado hasta tres (3) veces**. Si, después del tercer llamado, no se presenta dentro de **los diez (10) minutos siguientes, será descalificado** y perderá la partida por inasistencia.

Cada partida tendrá una duración máxima de **cuarenta (40) minutos**. Resultará ganador el participante que logre cumplir primero las condiciones de victoria establecidas en el reglamento oficial del juego. Si al finalizar el tiempo reglamentario ninguno de los jugadores ha obtenido la victoria, el juez definirá el ganador con base en la posición alcanzada en el tablero y el cumplimiento de las reglas propias de la disciplina.

En la fase clasificatoria avanzarán ocho (8) participantes, quienes se distribuirán inicialmente en dos (2) grupos. De cada grupo clasificará los dos (2) mejores. Posteriormente, los cuatro (4) participantes clasificados competirán entre sí para definir a los finalistas y establecer las posiciones de premiación.

REGLAMENTO DEL JUEGO DE AJEDREZ

Basado en los principios establecidos por la FIDE.

1. Objetivo del juego

El ajedrez es un juego de estrategia cuyo objetivo es dar **jaque mate** al rey del oponente, es decir, colocarlo en una posición de la cual no pueda escapar de ser capturado.

2. Número de jugadores

El juego se desarrolla entre dos (2) jugadores:

- Uno con piezas blancas
- Otro con piezas negras

Cada jugador dispone de 16 piezas.

3. Materiales de juego

- Tablero de 64 casillas (8 × 8)
- 32 piezas:
 - 1 rey

- 1 dama
- 2 torres
- 2 alfiles
- 2 caballos
- 8 peones

4. Inicio del juego

El jugador con piezas blancas realiza el primer movimiento.
Los turnos se alternan sucesivamente entre ambos jugadores.

5. Movimiento de las piezas

Cada tipo de pieza tiene un movimiento específico:

- Rey: una casilla en cualquier dirección
- Dama: cualquier número de casillas en todas direcciones
- Torre: en líneas rectas (horizontal y vertical)
- Alfil: en diagonales
- Caballo: en forma de “L”

6. Peón: avanza hacia adelante y captura en diagonal

Captura de piezas

Una pieza captura a otra ocupando su casilla.
La pieza capturada se retira del tablero.

7. Reglas especiales

- **Enroque:** movimiento conjunto del rey y la torre bajo condiciones específicas.
- **Promoción:** un peón que llega al final del tablero se convierte en otra pieza (generalmente dama).
- **Captura al paso:** jugada especial del peón en situaciones específicas.

8. Jaque y jaque mate

- **Jaque:** el rey está en amenaza directa.
- **Jaque mate:** el rey no puede escapar; termina la partida.

9. Empate

La partida puede terminar en empate por:

- Ahogado (rey sin movimientos legales)
- Repetición de posiciones

- Acuerdo entre jugadores
- Insuficiencia de material

10. Sistema de tiempo

El tiempo de juego podrá controlarse mediante reloj de ajedrez.

Cada jugador dispone de un tiempo determinado para realizar sus movimientos, según la modalidad (rápido, blitz o clásico).

11. Conducta de los jugadores

Los jugadores deberán mantener respeto y comportamiento deportivo.

No se permite distraer al oponente ni recibir ayuda externa.

12. Finalización de la partida

La partida finaliza cuando:

- Se produce un jaque mate
- Un jugador se rinde
- Se declara empate
- Un jugador excede el tiempo reglamentario

14. Clasificación y orden de competencia

Los juegos se desarrollarán entre las **9:00 a.m. y las 2:00 p.m.** durante la fase clasificatoria. Finalizada esta etapa, se disputarán los encuentros correspondientes a la clasificación para la fase final. Los participantes clasificados serán anunciados a través del sistema de sonido del evento.

Cada participante será **llamado hasta tres (3) veces**. Si, después del tercer llamado, no se presenta dentro de los **diez (10) minutos** siguientes, será descalificado y perderá la partida por inasistencia.

Cada partida tendrá una duración máxima de **sesenta (60) minutos**. El ganador será el jugador que consiga el jaque mate o que obtenga la victoria conforme a las reglas oficiales del ajedrez. Si al finalizar el tiempo reglamentario ninguno de los jugadores ha logrado el jaque mate, **el juez declarará vencedor al jugador que presente una mayor ventaja material en el tablero**. Para este efecto, se valorarán las piezas restantes de la siguiente manera: dama (9 puntos), torre (5 puntos), alfil (3 puntos), caballo (3 puntos) y peón (1 punto). El rey no tendrá valor de puntuación.

En la fase clasificatoria avanzarán ocho (8) participantes, quienes se distribuirán

inicialmente en dos (2) grupos. De cada grupo clasificarán los dos mejores. Posteriormente, los cuatro (4) participantes clasificados competirán entre sí para definir a los finalistas y establecer las posiciones de premiación.

REGLAMENTO DE LOS 100 METROS PLANOS

1. Definición de la prueba

Los 100 metros planos son una prueba de velocidad que consiste en recorrer una distancia de cien (100) metros en el menor tiempo posible, en línea recta y sobre una pista reglamentaria.

2. Pista de competición

La prueba se realizará en una línea recta de 100 metros de longitud, dividida en carriles individuales.

Los atletas deberán correr en línea recta durante toda la carrera.

3. Salida

La salida se efectuará desde la línea de partida obligatoria. Se utilizarán las siguientes voces del juez de salida:

- “A sus marcas”
- “Listos”
- Disparo de salida

Los atletas deberán permanecer inmóviles después de la posición de “listos” hasta el disparo.

4. Salida falsa

Se considerará salida falsa cuando un atleta inicie el movimiento antes del disparo. En caso de presentarse una salida falsa, la salida deberá repetirse.

5. Desarrollo de la carrera

Los competidores deberán correr exclusivamente dentro de su carril. No se permite obstaculizar, empujar o interferir con otros atletas. Cualquier infracción podrá ser motivo de sanción.

6. Llegada

El ganador será el atleta cuyo torso (pecho) cruce primero la línea de meta.

La medición se realizará mediante medios digitales con grabación en cámara lenta

7. Cronometraje

El tiempo se registrará en segundos y centésimas.

Se utilizará cronometraje electrónico a través de medios digitales

En ausencia de éste, se podrá utilizar cronometraje manual.

8. Equipamiento

Los atletas deberán utilizar vestimenta deportiva adecuada.

Ropa cómoda como sudadera o pantaloneta, no se permitirá el uso de prendas tipo jeans o pantalones parecidos para la competición, además del uso de zapato tipo tenis no se permitirá la participación en botas o zapatos.

9. Jueces y oficiales

La prueba será supervisada por:

- Juez de salida
- Jueces de llegada
- Cronometradores
- Otros oficiales técnicos

10. Descalificaciones

Un atleta podrá ser descalificado por:

- Salirse de su carril
- Obstrucción a otro competidor
- Conducta antideportiva

REGLAMENTO OFICIAL DE DOMINÓ

1. Objeto

El presente reglamento establece las normas técnicas y disciplinarias para la práctica del dominó en competencias oficiales organizadas por la federación.

2. Definición del juego

El dominó es un juego de estrategia que se practica con 28 fichas (doble-seis), donde los jugadores deben colocar sus fichas haciendo coincidir los valores en los extremos abiertos.

3. Participantes

- Modalidad individual.
- Cada jugador debe estar debidamente inscrito.

4. Material de juego

- Juego de dominó oficial (28 fichas, doble-seis).
- Hojas de anotación o sistema digital.

5. Distribución de fichas

- Las fichas se colocan boca abajo y se mezclan correctamente.
- Cada jugador toma 7 fichas.

6. Inicio de la partida

- Inicia el jugador que posea el doble seis (6-6).
- Si ningún jugador posee el doble seis (caso excepcional), inicia el doble más alto disponible.

7. Desarrollo del juego

- Cada jugador coloca una ficha por turno.
- Las fichas deben coincidir en número con los extremos del juego.
- Si un jugador no puede jugar, pasa turno (no se roba ficha).

8. Cierre de la mano

Una mano finaliza cuando:

1. El juego se bloquea (tranca o cierre).

9. Sistema de puntuación

a) Dominó (jugador se queda sin fichas).

b) Juego cerrado: Gana el que sumando todos los números de sus fichas tenga menor puntuación.

10. Reglas especiales

- No se permite comunicación verbal ni señas entre compañeros.
- Las jugadas deben realizarse en tiempo razonable.

11. Faltas y sanciones

Se consideran faltas:

- Jugar fuera de turno.
- Colocar ficha incorrecta.
- Mostrar fichas.
- Hacer señas o comunicación indebida.
- Alterar el orden del juego.

13. Árbitros

- Sus decisiones son inapelables en el desarrollo de la partida.
- Supervisan el cumplimiento del reglamento.

14. Conducta deportiva

- Se exige respeto entre jugadores, árbitros y público.
- Está prohibido el comportamiento antideportivo.
- Se aplicarán sanciones disciplinarias según la gravedad.

15. Disposiciones finales

Este reglamento puede ser complementado por normas específicas del torneo.

16. Clasificación y orden de competencia

Los juegos se desarrollarán entre las **9:00 a.m. y las 2:00 p.m.** durante la fase clasificatoria. Finalizada esta etapa, se disputarán los encuentros correspondientes a la clasificación para la fase final. Los participantes clasificados serán anunciados a través del sistema de sonido del evento.

Cada participante será **llamado hasta tres (3) veces**. Si, después del tercer llamado, no se presenta dentro de los **diez (10) minutos siguientes**, será descalificado y perderá la partida por inasistencia.

Cada partida tendrá una duración máxima de **cuarenta (40) minutos**. Será declarado ganador el jugador o la pareja que coloque la totalidad de sus fichas o cierre la partida, de conformidad con las reglas oficiales del dominó.

Si al finalizar el tiempo reglamentario la partida no ha concluido, se declarará ganador al jugador que tenga la menor cantidad de puntos acumulados en las fichas que permanezcan en su poder. **En caso de empate en puntos, será ganador quien tenga el menor número de fichas en la mano.** Si el empate persiste, se disputará una mano adicional de desempate

para definir el ganador.

En la fase clasificatoria avanzarán ocho (8) participantes, quienes se distribuirán inicialmente en dos (2) grupos. De cada grupo clasificarán los dos (2) mejores. Posteriormente, los cuatro (4) participantes clasificados competirán entre sí para definir a los finalistas y establecer las posiciones de premiación.

REGLAMENTOS DEPORTES INVITADOS (SOLO PARA FINALES)

REGLAMENTO DE VOLEIBOL MIXTO 6x6

con 2 suplentes máximo 10

1. Composición de los equipos

Cada equipo estará conformado por seis (6) jugadores en el terreno de juego.

En la modalidad mixta, deberá haber un mínimo de dos (2) o tres (3) jugadores de cada género, según lo establecido por la organización del torneo.

Se permitirá la participación de jugadores suplentes debidamente inscritos.

2. Rotación de jugadores

Los jugadores deberán rotar en el sentido de las agujas del reloj cada vez que recuperen el derecho al servicio.

Se deberá respetar el orden de rotación durante todo el set.

3. Sistema de juego

El partido se jugará al mejor de tres (3) Sets, según lo determine la organización.

- Sets regulares: a 25 puntos.
 - Set decisivo: a 15 puntos.
 - Set decisivo: si quedan 1 a 1 en sets, van a un tercer set de 15 puntos.
- En todos los casos, se deberá ganar con una diferencia mínima de dos (2) puntos.

4. Saque

El saque se realizará desde detrás de la línea de fondo, después de la señal del árbitro. Se permitirá el saque por arriba o por abajo.

El jugador deberá ejecutar el saque dentro del tiempo reglamentario.

5. Toques por equipo

Cada equipo tendrá derecho a un máximo de tres (3) toques para devolver el balón al campo contrario.

El bloqueo no será contabilizado como uno de los tres toques permitidos.

6. Golpe de ataque

Los jugadores podrán realizar golpes de ataque respetando su posición en la rotación.

La organización podrá establecer reglas específicas para el juego mixto, tales como la alternancia de género en los ataques o restricciones en remates consecutivos.

7. Bloqueo

El bloqueo está permitido conforme a las reglas generales del voleibol. Podrán establecerse restricciones específicas según la categoría o tipo de competencia.

8. Red y campo de juego

La altura de la red será determinada por la organización, generalmente entre 2.35 m y 2.43 m.

El terreno de juego tendrá dimensiones de 18 metros de largo por 9 metros de ancho

9. Faltas

Se considerarán faltas, entre otras:

- Retener o acompañar el balón
- Tocar la red durante la acción de juego
- Invadir el campo contrario
- Realizar más de tres toques
- Ejecutar incorrectamente el saque

10. Sustituciones

Las sustituciones serán **libres e ilimitadas** durante el desarrollo del partido.

Podrán realizarse en cualquier momento, siempre que se respete el procedimiento establecido por la organización.

Los jugadores sustituidos podrán reingresar al juego sin restricción en el número de cambios.

11. Conducta y sanciones

Los jugadores deberán mantener un comportamiento deportivo adecuado.

Las faltas disciplinarias serán sancionadas con:

- Advertencia

- Penalización
- Expulsión

12. Reglas específicas del voleibol mixto

El reglamento podrá incluir disposiciones adicionales como:

- Distribución obligatoria de jugadores por género
- Orden de rotación alternado
- Limitación de contactos consecutivos por jugadores del mismo género

Estas normas buscan garantizar la equidad y participación equilibrada.

REGLAMENTO DE ATLETISMO DE FONDO

1. Definición de la prueba

Las pruebas de fondo en atletismo comprenden carreras de larga distancia, tales como 5.000 metros, 10.000 metros y pruebas en ruta, en las cuales los atletas deben recorrer la distancia establecida en el menor tiempo posible.

2. Tipo de prueba

Las principales pruebas de fondo incluyen:

- 6.000 metros

3. Terreno de competición

Las pruebas se realizarán en:

- Vías públicas (asfalto o terreno natural) en competencias de ruta.

4. Salida

La salida se realiza de pie, sin uso de bloques.

El juez dará la señal de inicio mediante un disparo o señal sonora.

Todos los atletas parten simultáneamente desde la línea de salida.

5. Desarrollo de la carrera

Los atletas deberán completar la distancia total establecida.

En pruebas de ruta:

- Los atletas deberán seguir el recorrido señalizado.

6. Ritmo y comportamiento

Los atletas deberán competir de forma individual, sin recibir ayuda externa.

No se permite:

- Empujar o interferir con otros corredores.
- Recibir asistencia física durante la competencia.

7. Llegada

El ganador será el atleta que cruce primero la línea de meta con el torso.

Se utilizarán sistemas electrónicos o cronometraje oficial para registrar los tiempos.

8. Cronometraje

El tiempo se medirá en horas, minutos y segundos. Se empleará cronometraje electrónico en competencias oficiales.

9. Jueces y oficiales

La prueba será supervisada por jueces encargados de:

- Controlar la salida
- Verificar el recorrido
- Registrar los tiempos
- Garantizar el cumplimiento del reglamento

10. Descalificaciones

Un atleta podrá ser descalificado por:

- No completar el recorrido completo
- Abandonar el circuito establecido
- Obstruir a otros competidores
- Recibir ayuda externa no autorizada
- Conducta antideportiva

11. Finalización de la prueba

La prueba finaliza cuando todos los atletas completan el recorrido o cuando el juez determina el cierre oficial de la competencia.

REGLAMENTO DE CICLOMONTAÑISMO (MTB)

1. Definición de la disciplina

El ciclo montañismo es una modalidad del ciclismo que se practica en terrenos naturales irregulares, donde los participantes deben completar un recorrido en el menor tiempo posible superando obstáculos naturales y técnicos.

2. Tipos de prueba

Las principales modalidades del ciclo montañismo incluyen:

Cross Country (XCO)

3. Recorrido

El recorrido deberá desarrollarse en terreno natural (montaña, senderos, caminos rurales). Deberá estar debidamente señalizado y delimitado por la organización.

Podrá incluir:

- Subidas pronunciadas
- Descensos técnicos
- Obstáculos naturales (rocas, raíces, curvas cerradas)

4. Participantes

Los competidores deberán estar inscritos oficialmente en la prueba.

Podrán participar en categorías según edad, nivel o género, conforme a la organización.

5. Salida

La salida podrá ser:

- Masiva (todos los competidores al mismo tiempo) o por grupos o intervalos.

Los participantes deberán respetar la señal de salida oficial.

6. Desarrollo de la competencia

Los ciclistas deberán completar el recorrido establecido respetando las normas de seguridad y señalización.

Está prohibido acortar el recorrido o tomar rutas no autorizadas.

7. Equipamiento obligatorio

Los participantes deberán portar:

- Bicicleta en condiciones óptimas.
- Casco de seguridad obligatorio.
- Indumentaria deportiva adecuada/ ropa cómoda, según lo establece el reglamento general y participación (parágrafo 4).

El uso de otros elementos de protección podrá ser elegidos por el ciclista.

8. Asistencia técnica y Apoyo externo

1. La asistencia técnica durante la competencia estará permitida únicamente en una zona autorizada y previamente delimitada por la organización, la cual será señalizada de manera visible el día del evento.
2. Dado que el recorrido se desarrollará en circuito cerrado, se establecerá una única zona de asistencia técnica.

En esta zona estará permitido:

- Realizar reparaciones mecánicas
 - Cambio de bicicleta
 - Recibir apoyo por parte de acompañantes
3. No se permitirá la entrega de hidratación ni alimentación externa durante la competencia. Cada participante deberá iniciar la prueba con los implementos que considere necesarios.

Fuera de la zona de asistencia:

- No se permitirá ningún tipo de ayuda externa.
 - Los participantes podrán realizar únicamente auto reparaciones con sus propios medios.
 - No se permitirá la entrega de objetos en movimiento (hidratación, herramientas u otros).
4. No se permite la interferencia entre competidores. Solo se permitirá interacción en el marco del respeto y la sana competencia.
 5. El acceso a la zona de competencia estará restringido exclusivamente a los participantes. Ninguna persona externa (acompañantes, público o comunidad) podrá ingresar o interferir en el recorrido.

SANCIONES POR ASISTENCIA NO AUTORIZADA

- Primera infracción: advertencia.
- Reincidencia: penalización de diez (10) segundos en el tiempo total.
- Conductas reiteradas: podrán acarrear descalificación según criterio del Comité Disciplinario.

9. Seguridad

Los participantes deberán actuar con responsabilidad durante la competencia. Cualquier conducta que ponga en riesgo a otros competidores podrá ser sancionada.

10. Control de paso

Se establecerán puntos de control durante el recorrido para verificar el cumplimiento del circuito.

El incumplimiento de estos controles podrá generar descalificación.

11. Llegada

El ganador será el participante que complete el recorrido en el menor tiempo, cruzando la línea de meta conforme al recorrido oficial.

12. Descalificaciones

Un competidor podrá ser descalificado por:

- No completar el recorrido
- Abandonar la ruta señalizada
- No portar casco
- Conducta antideportiva

13. Jueces y organización

La competencia será supervisada por jueces y oficiales encargados de:

- Controlar la salida y llegada
- Verificar el recorrido
- Aplicar el reglamento

REGLAMENTO DE TENIS DE MESA

1. Definición del juego

El tenis de mesa es un deporte de raqueta en el cual dos (modalidad individual) o cuatro jugadores (modalidades dobles) golpean una pelota sobre una mesa dividida por una red, con el objetivo de que el oponente no logre devolverla correctamente.

2. Área de juego

El juego se desarrolla sobre una mesa rectangular.

Medidas oficiales:

- Longitud: 2,74 metros
- Ancho: 1,52 metros
- Altura: 0,76 metros

La mesa está dividida por una red de 15,25 cm de altura.

3. Equipamiento

- Raqueta (madera recubierta de goma)
- Pelota esférica de plástico
- Mesa y red reglamentaria

4. Jugadores

- Modalidad individual: 2 jugadores

5. Inicio del juego

El servicio se decide por sorteo.

El jugador que gana el sorteo elige sacar, recibir o el lado de la mesa.

6. Servicio

El servicio debe cumplir las siguientes condiciones:

- La pelota debe lanzarse verticalmente al menos 16 cm
- Debe golpear primero el campo propio y luego el del oponente
- Debe ejecutarse sin ocultar la pelota

En dobles el servicio se realiza en diagonal.

7. Desarrollo del juego

Cada jugador golpeará la pelota alternadamente.

La pelota debe pasar por encima de la red y botar en el campo contrario.

8. Puntuación

Un jugador gana un punto cuando el oponente:

- No devuelve correctamente la pelota
- Deja que la pelota bote más de una vez
- Golpea fuera de la mesa
- No realiza un servicio válido

9. Sistema de juego

- Los sets se juegan a **11 puntos**
- Se debe ganar con una diferencia mínima de 2 puntos
- Un partido se juega al mejor de 3 sets

10. Cambio de servicio

El servicio cambia cada 2 puntos.

En caso de empate a 10, el servicio cambia en cada punto.

11. Faltas

Se consideran faltas:

- Servicio incorrecto
- Golpear la pelota fuera de la mesa
- Tocar la mesa con la mano libre
- Mover la mesa durante el juego

12. Conducta de los jugadores

Los jugadores deberán mantener respeto y disciplina durante el juego. Cualquier conducta antideportiva podrá ser sancionada.

14. Finalización del partido

El partido finaliza cuando un jugador gana el número de sets establecidos. El ganador de dos (2) de los tres (3) sets.

REGLAMENTO TORNEO DE TROMPO – MODALIDAD PUNTERÍA

1. Objetivo del Torneo

El torneo de trompo modalidad puntería tiene como finalidad desarrollar la precisión, coordinación y destreza de los participantes mediante lanzamientos dirigidos a objetivos específicos, promoviendo la sana competencia y el juego tradicional.

2. Participantes

1. Podrán participar todas las personas inscritas previamente en el torneo.
2. Cada participante deberá contar con su propio trompo y cuerda.
3. El trompo debe ser tradicional y no podrá contener modificaciones peligrosas.

3. Área de Juego

1. Se delimitará una zona de lanzamiento y una zona objetivo.
2. Los objetivos podrán ser:
 - Círculos marcados en el suelo.
 - Fichas.
 - Botellas.
 - Monedas.
 - Otros elementos definidos por la organización.
3. La distancia de lanzamiento será establecida previamente por los organizadores según la edad y nivel de los participantes.

4. Modalidad de Puntería

Objetivo

El participante deberá lanzar el trompo intentando golpear o acercarse lo máximo posible al objetivo establecido.

5. Sistema de Competencia

1. Cada participante tendrá:
 - 3 o 5 intentos por ronda.
2. Los puntos se otorgarán según:
 - Impacto directo al objetivo.
 - Cercanía al objetivo.
 - Permanencia girando dentro de la zona señalada.

Ejemplo de puntuación

- Impacto directo: 5 puntos.
 - Cerca del objetivo: 3 puntos.
 - Dentro de la zona delimitada: 1 punto.
3. Ganará el participante con mayor puntaje acumulado.

6. Reglas Generales

1. El lanzamiento debe realizarse detrás de la línea establecida.
No se permite:
 - Adelantarse al lanzar.
 - Obstaculizar a otros participantes.
 - Repetir intentos no autorizados.
2. El trompo debe salir impulsado únicamente con la cuerda.
3. Cada lanzamiento será validado por el juez.

7. Faltas

Se considerará falta:

- Cruzar la línea antes del lanzamiento.
- Lanzar fuera del turno correspondiente.
- Manipular el objetivo.
- Utilizar trompos peligrosos o alterados.

Penalización

- Pérdida del intento.
- Descuento de puntos en caso de reincidencia.
- Descalificación por conducta antideportiva.

8. Empates

En caso de empate:

1. Se realizará una ronda extra de un lanzamiento.
2. Ganará quien obtenga mayor precisión.

9. Juego Limpio

Todos los participantes deberán:

- Respetar las decisiones de los jueces.
- Mantener buena conducta.
- Promover la sana convivencia y el respeto entre compañeros.

10. Premiación

Se premiará:

- Primer puesto.
- Segundo puesto.
- Tercer puesto (opcional).

REGLAMENTO INTERNO – TORNEO DE BILLAR

Modalidades

- **Masculino:** Billar a **Tres Bandas**.
- **Femenino:** Billar
- **Libre.**

1. Disposiciones Generales

1. El torneo tiene como finalidad promover la sana competencia, el respeto y la integración entre los participantes.
2. Todos los jugadores deberán presentarse con comportamiento deportivo y respetuoso.
3. Las decisiones de los jueces u organizadores serán definitivas.
4. Está prohibido:
 - Golpear las mesas o implementos.
 - Utilizar lenguaje ofensivo.
 - Consumir sustancias psicoactivas durante el torneo.
 - Interrumpir el turno del rival.

2. Reglamento Masculino – Modalidad Tres Bandas

Objetivo del juego

El jugador deberá realizar una carambola donde la bola jugadora toque las otras dos bolas después de haber tocado mínimo tres bandas.

Sistema de juego

1. Cada partida se jugará a:
 - 15 o 20 carambolas (según cantidad de participantes y tiempo disponible).
2. El jugador que complete primero el puntaje establecido será el ganador.
3. El saque inicial se definirá por moneda o lag.

Reglas básicas

1. Para que una jugada sea válida:
 - La bola blanca debe tocar mínimo tres bandas antes de impactar la tercera bola.
2. Si la jugada es válida:
 - El jugador continúa en turno.
3. Si falla:
 - El turno pasa al rival.

Faltas

Se considerará falta:

- Tocar las bolas con la mano o ropa.
- Realizar doble golpe.
- Saltar la bola fuera de la mesa.
- No cumplir las tres bandas reglamentarias.

Penalizaciones

- Pérdida inmediata del turno.
- En casos de conducta antideportiva reiterada; descalificación.

3. Reglamento Femenino – Modalidad Libre

Objetivo del juego

Realizar carambolas libres entre las tres bolas sin necesidad de bandas obligatorias.

Sistema de juego

1. Cada partida será a:
 - 20 o 25 carambolas.
2. Gana quien alcance primero el puntaje definido.

Reglas básicas

1. La jugadora podrá hacer carambola sin importar el número de bandas.
2. Cada carambola válida suma un punto y permite continuar jugando.
3. Si falla la jugada:
 - El turno pasa a la rival.

Faltas

- Mover bolas accidentalmente
- Doble golpe
- Bola fuera de la mesa
- Interferencia externa intencional

Penalizaciones

- Pérdida del turno.
- Posible sanción disciplinaria según gravedad.

4. Sistema de Competencia

1. El torneo podrá desarrollarse en:
 - Eliminación directa.
 - Grupos todos contra todos.
 - Mixto según número de participantes.
2. En caso de empate:
 - Se jugará una ronda adicional corta.
3. La puntualidad será obligatoria:
 - Después de 10 minutos de retraso se declarará W.O.

5. Premiación

- Se premiará:
 - Campeón.
 - Subcampeón.
 - (Opcional) tercer puesto.

6. Juego Limpio

Todos los participantes deberán:

- Respetar a rivales, jueces y público.
- Mantener orden en el área de juego.
- Aceptar los resultados con deportividad.

Referencias

Congreso de Colombia. (1995). *Ley 181 de 1995. Por la cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la educación física y se crea el Sistema Nacional del Deporte*. Diario Oficial No. 41.679.

Congreso de Colombia. (2012). *Ley 1551 de 2012. Por la cual se dictan normas para modernizar la organización y el funcionamiento de los municipios*. Diario Oficial No. 48.483.

Constitución Política de Colombia. (1991). *Artículo 52. Derecho a la recreación, el deporte y el aprovechamiento del tiempo libre*.

- FIFA. (2023). *Futsal Laws of the Game 2023/24*.
- FIVB. (2021). *Reglas Oficiales del Voleibol*.
- FIBA. (2022). *Reglamento Oficial de Baloncesto*.
- World Athletics. (2023). *Reglamento Técnico de Atletismo*.
- UCI. (2023). *Reglamento de Ciclismo de Montaña*.
- ITTF. (2022). *Reglamento Oficial de Tenis de Mesa*.
- FIDE. (2023). *Reglas del Ajedrez*.
- Federación Colombiana de Tejo. (2020). *Reglamento Oficial de Tejo y Minitajo*.
- World Pool-Billiard Association. (2021). *Reglamento de Billar*.
- Federación Colombiana de Dominó.
- *Reglamento nacional de dominó*. Adaptación de reglas para torneos en Colombia.
- Ministerio de Cultura de Colombia. *Juegos tradicionales colombianos*. Documento sobre prácticas lúdicas como la rana.
- Instituto Distrital de Recreación y Deporte. Programas de recreación que promueven juegos tradicionales como la bolirana.