

REGLAMENTO ESPECÍFICO POR DEPORTES JUEGOS DEPORTIVOS ZONALES DE LA RAMA JUDICIAL

Vers. 2024



XIII 
JUEGOS DEPORTIVOS
EJE CAFETERO 2024



Rama Judicial
Consejo Superior de la Judicatura
República de Colombia

TABLA DE CONTENIDO

REGLAMENTO ESPECÍFICO4

DEPORTES INDIVIDUALES.....4.1

AJEDREZ4.2

Sistema de competencia.....4.2.1

ATLETISMO.....4.3

Sistema de competencia.....4.3.1

Reglas Generales de la Competencia4.3.2

BILLAR TRES BANDAS.....5

Sistema de competencia.....5.1

Sistema de puntuación y clasificación5.1.1

Reglas Generales de la Competencia5.1.2

CLASICA DE CICLISMO.....6

Sistema de competencia.....6.1

Reglas Generales de la Competencia6.1.1

NATACIÓN.....7

Sistema de competencia.....7.1

Reglas Generales de la Competencia7.1.1

La Salida7.1.2

Entrada al agua.....7.1.3

Recorrido.....7.1.4

Llegada.....7.1.5

TENIS DE MESA.....9

Sistema de Competencia.....9.1

Desempate.....9.1.2

Criterios de desempate entre más de dos participantes.....9.1.3

Reglas Generales de la Competencia9.1.4

DEPORTES DE CONJUNTO.....10

BALONCESTO.....10.1

Sistema de Competencia.....10.1.1

Sistema de Puntuación y Clasificación.....10.1.2

Clasificación Equipos10.1.3

Clasificación individual,.....10.1.4

Reglas Generales de la Competencia10.1.5

Penas y Sanciones10.1.6

BOLOS11

Sistema de competencia.....11.1

Juegos Deportivos Zonales11.1.2

Juegos Deportivos Nacionales11.1.3

Desempate.....12.1.1

4 Criterios de desempate entre más de dos participantes11.1.5

Reglas Generales de la Competencia.....11.1.6

FÚTBOL12

Sistema de Competencia12.1

Sistema de Puntuación y Clasificación.....12.1.1

Clasificación Equipos.....	12.1.2
Clasificación individual.....	12.1.3
Definición de un Ganador por Cobros Desde el Punto Penal.	12.1.4
Reglas Generales de la Competencia.....	12.1.5
Penas y Sanciones	12.1.6
FÚTBOL 5.....	13
Sistema de Competencia	13.1
Sistema de Puntuación y Clasificación.....	13.1.1
Clasificación Equipos.....	13.1.2
Clasificación individual.....	13.1.3
Definición de un Ganador por Cobros Desde el Punto Penal.	13.1.4
Reglas Generales de la Competencia.....	13.1.5
Penas y Sanciones	13.1.6
Faltas y Conducta Antideportiva.....	13.1.7
Técnicas:	13.1.8
Personales:.....	13.1.9
Tiro Penal.....	13.1.10
El Lanzamiento Lateral:.....	13.1.11
El Saque De Esquina:	13.1.12
El Saque De Portería:.....	13.1.13
TORNEO DE MINI TEJO Y TEJO.....	14.1
Sistema de Competencia.....	14.1.1
Sistema de Puntuación y Clasificación.....	14.1.2
Desempate.....	14.1.3
Criterios de desempate entre más de dos participantes.....	14.1.4
Reglas Generales de la Competencia	14.1.5
TORNEO DE RANA.....	15.1
Sistema de Competencia.....	15.1.1
Sistema de Puntuación y Clasificación.....	15.1.2
Desempate.....	15.1.3
Criterios de desempate entre más de dos participantes.....	15.1.4
2.7.5 Reglas Generales de la Competencia	15.1.5
VOLEIBOL ARENA.....	16.1
Sistema de Competencia.....	16.1.1
Sistema de Puntuación y Clasificación.....	16.1.2
Desempate.....	16.1.3
Criterios de desempate entre más de dos participantes.....	16.1.4
Reglas Generales de la Competencia	16.1.5
2.8.6 Penas y Sanciones	16.1.6
VOLEIBOL MIXTO	17.1
Sistema de Competencia.....	17.1.1
Sistema de Puntuación y Clasificación.....	17.1.2
Desempate.....	17.1.3
Criterios de desempate entre más de dos participantes.....	17.1.4
Reglas Generales de la Competencia	17.1.5
Penas y Sanciones	17.1.6
PESCA.....	18



Sistema de juego.....18.1

Penalizaciones18.2

Equipo de pesca18.3

FIFA19

Participantes.....19.1

Sistema de juego19.2

Consolas19.3

Penalizaciones.....19.4

Consideraciones generales.....19.5

LOS ASPECTOS NO CONTEMPLADOS EN EL PRESENTE REGLAMENTO SERÁN RESUELTOS POR LA ORGANIZACIÓN. LOS CASOS DE GRAVEDAD NO CONTEMPLADOS EN ESTE REGLAMENTO, SERÁN RESUELTOS POR EL COMITÉ ORGANIZADOR Y DISCIPLINARIO. LA ORGANIZACIÓN TIENE LA FACULTAD DE AMPLIAR, MODIFICAR O CAMBIAR ESTE REGLAMENTO, PREVIA INFORMACIÓN EN EL BOLETÍN OFICIAL

REGLAMENTO ESPECÍFICO

Estas normas se refieren a la convivencia armoniosa, de integración entre deportistas, entrenadores, técnicos, delegados y dirigentes dentro y fuera de las justas deportivas y sus relaciones con los demás miembros que garanticen el orden, la sana participación, la colaboración, el respeto, la tolerancia, la solidaridad y la responsabilidad.

4.1 DEPORTES INDIVIDUALES

4.2 AJEDREZ

Las normas para la competencia son las establecidas por la Federación Colombiana de Ajedrez y por el presente reglamento.

4.2.1 Sistema de competencia.

- Se realizará una eliminatoria por el sistema suizo a 5 rondas.
- El ritmo de tiempo será de 30 minutos por deportista toda la partida (60 minutos partida).
- El sistema de desempate serán partidas de ajedrez rápidas. Entre los empatados.
- Se aplicará el reglamento fide para ajedrez activo.
- El W. O. se aplicará a los 15 minutos de iniciada la hora oficial de juego.
- Todo retraso en la llegada tendrá el respectivo detrimento en el tiempo de reflexión (30 minutos).

4.3 ATLETISMO

Las normas para la competencia son las establecidas por la Federación Colombiana de Atletismo y por el presente reglamento.

4.3.1 Sistema de competencia

Se desarrollará una prueba atlética en sendero peatonal de pavimento del centro recreacional La Rochela :

Masculino: Se realizará una única carrera de 7k aproximadamente

Femenino: Se realizará una única carrera de 4k aproximadamente

4.3.2 Reglas Generales de la Competencia

Todos los competidores deben presentarse con ropa y calzado adecuado para este deporte.

- La salida para las pruebas se hará a la voz “a sus marcas” y cuando estén dispuestos los corredores se disparará o activará el aparato de salida aprobado; ningún competidor tocará el suelo con sus manos.

* Si un competidor abandona voluntariamente la pista no se le permitirá continuar en la carrera.

- Una salida en falso deja a todos los competidores amonestados, lo que indica que si en esa serie otro deportista o el mismo tiene una nueva salida en falso queda eliminado.

- Todo deportista para poder actuar debe cumplir con la rutina de calentamiento que será dirigida por un profesional, persona que no cumpla con esta condición no se le permitirá participar de la prueba.

5. BILLAR TRES BANDAS

Las normas de juego para el Torneo de Billar Tres Bandas, son las establecidas por La Federación Internacional de Billar y por el presente reglamento.

Se jugará en la ciudad de Manizales en establecimiento comercial con las mesas apropiadas para el desarrollo de la disciplina deportiva

5.1 Sistema de competencia

Se establecerán de acuerdo con la cantidad de inscritos por deporte, serán publicados en un boletín informativo y se darán a conocer en el congreso técnico, en donde se realizarán los sorteos a que hubiese lugar.

5.1.1 Sistema de puntuación y clasificación

Puntuación

- Partido ganado dos (3) puntos.
- Partido perdido jugando un (1) punto.
- Partido perdido por W.O. cero (0) puntos.

5.1.2 Reglas Generales de la Competencia

- Todos los competidores deben presentarse con ropa y calzado adecuado para la práctica de este deporte.

- Los deportistas podrán competir con la indumentaria adecuada para este tipo de competencias.
- No está permitido el consumo de tabaco, ni alcohol durante el desarrollo de las partidas.
- Todas las partidas se jugarán a 20 carambolas o 40 minutos de juego. (lo primero que se cumpla)

Nota: En caso de empate en el número de carambolas al concluir el tiempo de la partida, se definirá ubicando las bolas en posición de inicio o salida (para ambos deportistas), conservando cada uno su bola respectiva, y en este caso ganará quien realice el mayor número de carambolas, de persistir el empate se repetirá el procedimiento anterior, las veces que sea necesario, hasta darse el desempate.

6. CLÁSICA DE CICLISMO

Las normas para la competencia se regirán por la normatividad vigente de la UCI para carreras de ruta en la categoría sénior.

LA CAJA DE COMPENSACIÓN tendrá a cargo la designación de jueces y la distribución de boletines oficiales.

6.1 Sistema de competencia:

Se realizarán dos competencias en esta disciplina deportiva, un circuito y una cronoescalada, las cuales tienen las siguientes características:

Circuito: Desarrollado en carretera a las afueras del centro recreacional La Rochela de manera circular. Se rueda por 35 minutos de manera controlada y se dejan las dos últimas vueltas del circuito libres para determinar ganador

Cronoescalada: Determinada entre el centro recreacional La Rochela y la vereda la Plata del municipio de Palestina, es un recorrido de 10 km con inclinaciones entre los 6 a los 10 grados. Salida controlada por tiempos entre cada competidor.

- El participante que obtenga el menor tiempo en la competencia será el ganador.

6.1.1 Reglas Generales de la Competencia

Por razones de disciplina y seguridad de los deportistas, los jueces no permitirán la participación de los deportistas que presenten signos de consumo de bebidas embriagantes.

- Todos los participantes deben presentarse en el sitio de salida al momento de firmar la planilla ante el juez de las pruebas.
- Todo deportista debe portar obligatoriamente la numeración respectiva designada para la competencia.
- Todos los deportistas deben circular siempre a la derecha sobre la carretera en la cronoescalada en el circuito en el carril izquierdo .

- Los deportistas deben señalar las obstrucciones sobre el asfalto con la mano derecha al igual que cualquier hoyo tope.

- Todo deportista será responsable de llevar sus implementos (bicicleta, casco, licra, hidratación, etc.), para su participación dentro de las competencias ciclisticas.

Se debe revisar la bicicleta un día antes de salir a la ruta. En especial los frenos y cierres.

La presión de las cubiertas (llantas) infladas debe ser la indicada en la cara lateral.

- Llevar hidratación (Caramañola con bebida hidratante) No se recomiendan bebidas gaseosas, ni jugos, ni bebidas que contengan alcohol.

- Llevar alimentación de carretera (Ej. barra de granola, galletas, gel, entre otros).

- No consumir licor el día anterior a la competencia.

- No trasnochar la noche anterior a la competencia.

- Llegar desayunados al sitio de salida. Este debe realizarse 2 horas antes del inicio de la competencia y debe ser rico en carbohidratos, bajo en grasas y de fácil digestión.

- Uso obligatorio de casco

7. NATACIÓN

Las normas para las pruebas de natación son las establecidas por la federación internacional de natación - FINA y por el presente reglamento.

7.1 Sistema de competencia

Se desarrollarán pruebas Individuales de 50 mts en las modalidades de: Espalda, Pecho, Libre, en las Ramas Femenina y Masculina

7.1.1 Reglas Generales de la Competencia

Todos los competidores deben presentarse con vestido de baño en lycra y gorro de baño. El uso de gafas es opcional.

7.1.2 La Salida

La salida se hará desde los partidores con el pitazo que se escuche después de la orden "A SUS MARCAS" dada por el juez de salida.

Parágrafo: Quién caiga a la piscina o salga antes de que esto ocurra será descalificado.

7.1.3 Entrada al agua

Después de la salida para libre puede hacer ondulación subacuática en posición ventral iniciando la alternancia de piernas cuando salga a la superficie y máximo hasta los 15 metros.

7.1.4 Recorrido

- Cada recorrido a lo largo de la piscina termina en el momento en que el nadador hace contacto con cualquiera de sus manos, o con los pies en el caso de que haga giro.
- El nadador que cambie de posición (ventral a dorsal o viceversa) sin que este cambio haga parte del giro o viraje será descalificado.
- El estilo libre es un estilo asimétrico, el nadador que realice movimientos simultáneos simétricos será descalificado.
- Los toques se deben tener en cuenta según el estilo en el que se esté compitiendo (Libre: una mano. Espalda: Una mano y en la misma posición del estilo: Pecho: dos manos. Mariposa: dos manos)

7.1.5 Llegada

- En la llegada (último recorrido), el toque se realiza con la mano en posición ventral respectivamente o según el estilo de la competencia.
- El cronómetro sigue en marcha hasta el momento en que se realice este toque.
- El nadador que no termine cualquiera de sus recorridos será descalificado.

9. TENIS DE MESA

Las normas de juego para el Torneo de Tenis de Mesa son las establecidas por La Federación Internacional de Tenis De Mesa ITTF y por el presente reglamento.

9.1 Sistema de Competencia

Se desarrollarán pruebas Individuales en las ramas Femenina y Masculina

Se conformarán grupos de acuerdo con los deportistas inscritos, jugando todos contra. todos dentro del mismo grupo clasificando los dos mejores de cada grupo a cruzados y final.

9.1.1 Sistema de Puntuación y Clasificación

- Partido ganado tres (3) puntos.
- Partido perdido jugando un (1) punto.
- Partido perdido por W.O. cero (0) puntos.

Parágrafo: Los partidos dados por W.O se registran con un marcador de 2 x 0 con parciales de 11-0/11-0 a favor de quien se presente, otorgándole de esta manera los tres (3) puntos que corresponden por ganar el encuentro. En caso de no presentarse ninguno de los dos deportistas este partido quedará registrado con un marcador de 0 x 2 con parciales de 11-0/11-0 en contra para ambos.

9.1.2 Desempate

Si se presenta empate, se definirá de acuerdo con el siguiente orden:

- Tabla de puntuación de Juego limpio.
- A favor de quien haya ganado el partido entre sí.
- Sets diferencia (Sets a favor menos Sets en contra).
- Mayor número de Sets a favor.
- Menor número de Sets en contra.
- Puntos diferencia (Puntos a favor menos Puntos en contra).
- Mayor número de puntos a favor.
- Menor número de puntos en contra.
- Sorteo

9.1.3 Criterios de desempate entre más de dos participantes

Si son más de dos los deportistas empatados a puntos, se establecerá su clasificación por los criterios definidos en el apartado Desempate,

Si aplicando los criterios anteriores, se reduce el número de deportistas empatados se iniciará el procedimiento señalado entre los deportistas que sigan empatados tantas veces como sea necesario.

Las normas que se establecen en el numeral anterior para el desempate se aplicarán en su orden y con carácter excluyente, de tal suerte que, si una de ellas se resolviera el empate de alguno de los

implicados, éste quedará excluido, aplicándose a los demás en su orden las que correspondan, según su número sea dos o más.

9.1.4 Reglas Generales de la Competencia

Los deportistas deberán presentarse con ropa y calzado adecuado para la práctica de este deporte.

No es permitido jugar con tacones tanto por reglamentación como por seguridad y salud. Todos los partidos se jugarán al ganador de dos de tres sets posibles a 11 puntos cada uno.

10. DEPORTES DE CONJUNTO

10.1 BALONCESTO

El torneo de la Rama Judicial se regirá en su orden por los siguientes reglamentos:

El presente reglamento de participación.

El reglamento expedido por la Federación Internacional (FIBA.)

Resoluciones del Comité Deportivo y Disciplinario.

10.1.1 Sistema de Competencia

Todos contra todos, determinando el ganador quien más puntos obtenga.

Se desarrollarán pruebas en las ramas Femenina y Masculina

10.1.2 Sistema de Puntuación y Clasificación

10.1.3 Clasificación Equipos

La puntuación será de la siguiente manera:

- Por partido ganado 3 puntos.
- Por partido perdido 1 punto.
- Por partido perdido por W.O. 0 puntos
- Medidas disciplinarias 0 puntos

DESEMPATES

Si se presenta empate en puntos en la tabla de clasificación de cualquier ronda, se definirá el desempate aplicando en su orden los siguientes ítems:

Entre dos equipos:

Juego Limpio.

El ganador del partido jugado entre ellos, si ambos equipos pertenecen al mismo grupo.

Entre más de dos equipos:

A. El equipo con mejor canasta, diferencia (puntos a favor menos puntos en contra) de los partidos jugados entre los equipos empatados.

B. El mejor puntaje diferencia de todos los partidos jugados por los empatados.

C. Mayor número de puntos a favor.

D. Sorteo.

Cuando un partido es ganado por W. O., se darán los tres (3) puntos al equipo beneficiado y el marcador será de (20x0). En la tabla de puntuación el marcador será (2-0) y (20) cestas.

10.1.4 Clasificación individual,

Encestador/a: Se tendrá en cuenta hasta la finalización del torneo. En caso de empate del encestador/a se definirá por: Mejor clasificación del equipo.

10.1.5 Reglas Generales de la Competencia

- Los participantes se presentarán al campo de juego debidamente uniformados desde la primera fecha (camiseta, pantaloneta). Las mujeres podrán utilizar otro tipo de uniforme (trusa, enterizo), siempre y cuando conserven los mismos colores del uniforme de sus compañeros.

- Deportista/s que haga mal uso de los escenarios deportivos será sancionado mínimo con una fecha según informe de veeduría, equipo que no acate esta norma será sancionado con la pérdida de los puntos en disputa y la organización se reservará el derecho de tomar otras medidas disciplinarias.

- Los encuentros tendrán una duración de 40 minutos divididos en cuatro (4) tiempos de diez (10) minutos corridos cada uno, con un descanso de dos (2) minutos entre los periodos 1-2 y 3-4, entre el periodo 2-3 el descanso será de cinco (5) minutos.

- En el caso de terminar empate al finalizar los 4 cuartos, se jugará a 5 minutos más, de continuar

empatados, se repiten los 5 minutos cuantas veces sea necesario.

El delegado del equipo deberá reportarse y presentar el carné oficial al juez central.

- El delegado del equipo deberá reportarse y presentar el carné oficial a la mesa de control, de lo contrario no podrá estar en la zona de suplentes del equipo, deberá permanecer en las graderías.
- El balón: Cada equipo presentará como mínimo un balón reglamentario al campo de juego. Si ningún equipo presenta un balón reglamentario, la organización proporcionará uno.

10.1.6 Penas y Sanciones.

- Las siguientes son las sanciones aplicables de acuerdo con el informe arbitral y del veedor y es igualmente aplicable para deportistas, entrenadores, delegados y barras.
- El mal comportamiento de las barras será castigado con un llamado de atención.

Tabla de Sanciones

Causal	Sanción
Deportista, técnico o delegado que se presente en estado de embriaguez al campo de juego	No podrá participar en el partido y tres (3) fechas de sanción. El informe a la corporación o seccional.
• Deportista que participe, juegue en un partido estando sancionado.	El equipo quedará automáticamente expulsado del campeonato con informe a la corporación o seccional.
• Deportista que sea suplantado o suplante a otro en su identificación.	Expulsión del equipo del torneo e informe a la corporación o seccional.
• Toda expulsión de acuerdo con el informe arbitral.	Desde (1) una fecha de suspensión automática.
Irrespeto u ofensa verbal al árbitro, veedor, compañero, adversario o integrante del comité organizador.	Expulsión del equipo del torneo e informe a la corporación o seccional. Sin perjuicio de las acciones legales a que diera lugar.
Irrespeto de deportistas a las barras.	Desde (1) una fecha de suspensión
Deportistas participantes del torneo que actúen como barra, serán sancionados provocando o incitando el mal comportamiento de los equipos en juego, o agrediendo verbalmente a árbitros, barras o deportistas.	Expulsión del torneo e informe a la corporación o seccional.

Causal	Sanción
Deportista, técnico o delegado que se presente en estado de embriaguez al campo de juego	No podrá participar en el partido y tres (3) fechas de sanción. El informe a la corporación o seccional.
<ul style="list-style-type: none"> • Agresión mutua entre deportistas y/o deportistas con las barras. • Referirse a la organización en malos términos para expresar inconformismo. 	Expulsión de éstos e informe a la corporación o seccional
Deportistas y/o equipos que participen en batalla campal de acuerdo con el informe arbitral.	Expulsión del Torneo e informe a la corporación o seccional.
Agresión a un contrario sin estar en balón en juego.	Desde (2) dos fechas de suspensión
Agresión a un contrario estando el balón en juego o en disputa de este	Desde (2) dos fechas de suspensión
Deportista expulsado por protestar las decisiones arbitrales.	Desde (1) una fecha de suspensión
Juego brusco, violento, peligroso y mal intencionado	Desde (2) dos fechas de suspensión
Deportistas, técnicos, delegados, que invadan el terreno de juego para protestar fallos arbitrales, o incitando al mal comportamiento.	Desde (2) dos fechas de suspensión.

• Las anteriores sanciones son de estricto cumplimiento y el comité organizador podrá ampliarlas o considerarlas según el caso. Las sanciones aplicadas tienen validez por cada partido jugado.

En el caso en que un deportista sea expulsado del torneo, esta sanción se hará extensiva a todas las disciplinas en las que esté inscrito.

11. BOLOS MIXTO

El torneo de Bolos Rama Judicial se regirá en su orden por los siguientes reglamentos:

El presente reglamento de participación.
Resoluciones del Comité Deportivo y Disciplinario.

11.1 Sistema de competencia

11.1.1 Juegos Deportivos Zonales

Los equipos serán mixtos, conformados por cuatro (4) integrantes, siempre debe haber un participante del género opuesto. Se podrá incluir un suplente de cada género, para un cupo máximo de 6 integrantes. En campo solo actuarán 4 titulares. Si se presenta que el jugador titular no esté a la hora citada en la pista, o no puede asistir, ingresará el suplente y continuará en juego por todo el resto de la jornada.

Se enfrentarán todos contra todos en una ronda de tres líneas. Una vez finalizada se hará una tabla general para definir los clasificados a la fase final. En la final jugarán una ronda de 3 líneas para definir los primeros puestos del campeonato.

11.1.2 Desempate

a. Promedio.

b. Mayor puntaje logrado en una línea de un participante.

c. Sorteo.

Los empates que se puedan presentar serán definidos a favor del equipo que posea la línea de mayor número. Si persiste el empate, se revisará la segunda mejor línea de cada equipo, hasta desempatar.

11.1.3 Criterios de desempate entre más de dos participantes

Si son más de dos los equipos empatados a puntos, se establecerá su clasificación por los criterios definidos en el apartado Desempate.

Si aplicando los criterios anteriores, se reduce el número de equipos empatados se iniciará el procedimiento señalado entre los equipos que sigan empatados tantas veces como sea necesario.

Las normas que se establecen en el numeral anterior para el desempate se aplicarán en su orden y con carácter excluyente, de tal suerte que, si una de ellas se resolviera el empate de alguno de los implicados, éste quedará excluido, aplicándose a los demás en su orden las que correspondan, según su número sea dos o más.

11.1.4 Reglas Generales de la Competencia

• Los equipos deben estar conformados para presentarse al terreno de juego con no menos de cuatro (4) deportistas y como mínimo un (1) deportista del género opuesto.

• Los participantes deben presentar una conducta ejemplar durante el desarrollo del juego cumpliendo las reglas de cortesía acostumbradas.

• Los acompañantes deberán permanecer fuera de la zona de juego.

- Está prohibido fumar o consumir bebidas alcohólicas.
- Cualquiera de los deportistas del equipo, podrá ser reemplazado por el suplente con previo aviso, una vez finalizada la respectiva línea.
- Como regla excepcional y con autorización del comité Organizador se podrá iniciar un encuentro con un mínimo de tres (3) jugadores en el campo de juego, siempre y cuando haya un (1) deportista del género opuesto. Su puntaje se promedia sobre 4 deportistas.
- El deportista que llegue tarde no podrá recuperar sus lanzamientos, ni líneas e iniciará su turno en donde se encuentre el resto de los competidores.
- Mesa de Pines:
 - Si están incompletos los pines, se debe esperar a que el Juez de la señal para que él recoge pines los ubique.
 - Si la bola en su lanzamiento hacia los pines rueda por el canal y vuelve nuevamente a la pista, su lanzamiento será de cero.
 - No estropee el piso de la pista con chicle, tiza, talcos o zapatos de calle. • No golpear las pistas al lanzar la bola.
 - No lanzar la bola hasta que los pines estén ubicados completamente.
 - Una vez terminada cada ronda el capitán del equipo debe verificar las planillas definitivas de anotación. No se aceptarán reclamos que no concuerden con las planillas definitivas y firmadas.

12. FÚTBOL 11 MASCULINO

El torneo Interno de Fútbol, se registrá en su orden por los siguientes reglamentos:

El presente reglamento de participación.

El reglamento internacional expedido por la Federación Internacional de Fútbol Asociado (FIFA.)
Resoluciones del Comité Deportivo y Disciplinario.

12.1 Sistema de Competencia

Se establecerán de acuerdo con la cantidad de inscritos por deporte, serán publicados en un boletín informativo y se darán a conocer en el congreso técnico, en donde se realizarán los sorteos a que hubiese lugar.

12.1.1 Sistema de Puntuación y Clasificación

La puntuación será de la siguiente manera:

- Por partido ganado 3 puntos
- Por partido empatado 1 punto para cada equipo
- Por partido perdido 0 puntos
- Partido perdido por W.O. 0 puntos
- Medidas disciplinarias 0 puntos

12.1.2 Clasificación Equipos

12.1.3 Ítem de Desempate

- Juego limpio
- La mayor diferencia de goles.
- El mayor número de goles anotados.
- Los puntos obtenidos en el partido entre los dos equipos que se encuentran empatados.

Quando un partido es ganado por NO PRESENTACIÓN W. O., se darán los tres (3) puntos al equipo beneficiado y el marcador será de tres cero (3-0) otorgando los goles al equipo, más no a un jugador específico.

12.1.4 Clasificación individual

El goleador y la valla menos vencida: Se tendrá en cuenta hasta la finalización del torneo.

• Para efectos de la tabla de goleadores únicamente serán tenidos en cuenta los goles marcados en el campo de juego, no se contemplan casos de no presentación o lanzamientos desde el punto de pena máxima que se realicen para los desempates de partidos.

- En caso de empate el goleador se definirá.
- ❖ El que haya hecho más goles en el menor número de partidos.
- ❖ El que en un partido haya hecho el mayor número de goles.
- ❖ Por la mejor clasificación del equipo.
- En caso de empate en la valla menos vencida, se definirán por la mejor clasificación del equipo.

Parágrafo: El derecho a recibir esta premiación, se pierde inmediatamente si el equipo o deportista son excluidos por alguna de las faltas contenidas en el presente reglamento.

12.1.6 Reglas Generales de la Competencia

- Los encuentros tendrán una duración de 90 minutos divididos en dos tiempos de cuarenta y cinco (45) con un descanso máximo de quince (15) minutos, 2 minutos de hidratación en cada tiempo.
- El técnico y el delegado del equipo deberán reportarse y presentar el carné oficial al juez central, de lo contrario no podrán estar en la zona de suplentes del equipo.
- El equipo que se retire del campo de juego, sin que éste haya sido terminado por el juez central y renuncie a jugar, perderá el partido (no obstante, este se encuentre ganando); si el marcador es superior a tres – cero (3-0) quedará de esa forma, si es inferior o igual a (3-0) se aplicará el marcador de 6-0. a favor del equipo que permanezca en el terreno de juego. Para efectos de juego limpio al equipo que se retire, se le sumarán cinco (5) puntos, más las tarjetas que hasta ese momento hayan tenido los equipos.
- Cuando un equipo quede con menos deportistas de los requeridos para continuar el juego, por razones disciplinarias, perderá por inferioridad numérica; si el marcador es superior a tres – cero (3-0) quedará de esa forma, si es inferior se aplicará el marcador para W.O.

Parágrafo: Si los dos equipos contendientes no se hicieran presentes después del tiempo de espera, ambos equipos serán perdedores por no presentación y en la tabla de puntuación se les sumará, para las estadísticas, tres (3) goles en contra para cada uno y acumularán tres (3) puntos en el juego limpio.

12.1.7 Penas y Sanciones

Las siguientes sanciones son aplicables de acuerdo con el informe arbitral y del veedor y serán igualmente aplicables para deportistas, entrenadores, delegados y barras.

- El mal comportamiento de las barras será castigado con un llamado de atención y con comunicación dirigida al Representante de Recursos Humanos de la empresa.

TABLA DE SANCIONES

CAUSALES	SANCIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Deportista, técnico o delegado que se presente en estado de embriaguez o tufo al campo de juego 	<p>No podrá participar en el partido y desde tres (3) fechas de sanción. E informe a la corporación o seccional.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Deportista que participe, juegue en un partido estando sancionado. 	<p>El equipo quedará automáticamente expulsado del campeonato con informe a la corporación o seccional. (revisión del comité disciplinario)</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Deportista que sea suplantado o suplante a otro en su identificación. 	<p>Expulsión del equipo del torneo e informe al Representante de Recursos Humanos de la empresa. (revisión del comité disciplinario)</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Toda tarjeta roja de acuerdo con el informe arbitral. 	<p>Desde (1) una fecha de suspensión automática</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Irrespeto u ofensa verbal al árbitro, veedor, compañero, adversario o integrante del comité organizador. 	<p>Expulsión del deportista/es del campeonato e informe al Representante de Recursos Humanos de Recursos</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Agredir o Intentar hacerlo al árbitro, asistentes, veedor o integrante del comité organizador, entre deportistas, antes, durante o después del partido. 	<p>Expulsión inmediata del torneo del deportista e informe al representante de Recursos Humanos de la empresa. Sin perjuicio de las acciones legales a que diera lugar. (revisión del comité disciplinario)</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Deportistas participantes del torneo que actúen como barra, estando sancionados provocando o incitando el mal comportamiento de los equipos en juego, o agrediendo verbalmente a árbitros, veedores, barras o deportistas. 	<p>Expulsión del deportista/es del torneo e informe al representante de Recursos Humanos de la Empresa. (revisión del comité disciplinario)</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Agresión mutua entre deportistas y/o deportistas con las barras. 	<p>Expulsión del torneo, de los implicados e informe al representante de Recursos Humanos</p>

CAUSALES	SANCIÓN
	de la Empresa. (revisión del comité disciplinario)
<ul style="list-style-type: none"> Referirse a la organización en malos términos para expresar inconformismo. Juego brusco, violento, peligroso y mal intencionado. 	<p>Desde (1) una fecha de suspensión (revisión del comité disciplinario)</p> <p>Desde (2) dos fechas de sanción. (revisión del comité disciplinario)</p>
<ul style="list-style-type: none"> Deportista expulsado por completar dos tarjetas amarillas en un mismo juego. (dependiendo del informe arbitral) 	<p>Desde (1) una fecha de sanción. (revisión del comité disciplinario)</p>
<ul style="list-style-type: none"> Agresión a un contrario sin estar en balón en juego. 	<p>Desde (3) tres fechas de sanción. (revisión del comité disciplinario)</p>
<ul style="list-style-type: none"> Agresión a un contrario estando el balón en juego o en disputa de este. 	<p>Desde (2) dos fechas de sanción (revisión del comité disciplinario)</p>
<ul style="list-style-type: none"> Deportista que complete dos expulsiones. Por conducta violenta o antideportiva, juego brusco etc. 	<p>Expulsión del torneo. (revisión del comité disciplinario)</p>
<ul style="list-style-type: none"> Deportista / Técnico, expulsado por protestar las decisiones arbitrales. 	<p>Desde (2) fechas de sanción. (revisión del comité disciplinario)</p>
<ul style="list-style-type: none"> Deportistas, técnicos, delegados, que invadan el terreno de juego para protestar fallos arbitrales, incitando al mal comportamiento, para ofender o injuriar al juez o adversarios. 	<p>Expulsión del deportista/es del torneo e informe al representante de Recursos Humanos de la Empresa. (revisión del comité disciplinario)</p>
<ul style="list-style-type: none"> Deportista expulsado por responder a una agresión, incitar o provocar a los adversarios o a las barras. 	<p>Expulsión del deportista/es del torneo e informe al representante de Recursos Humanos de la Empresa. (revisión del comité disciplinario)</p>

13. FÚTBOL 5 - FEMENINO

Las leyes de juego para el torneo son las establecidas por la ORGANIZACIÓN.

13.1 Sistema de Competencia

Se establecerán de acuerdo con la cantidad de inscritos por deporte, serán publicados en un boletín informativo y se darán a conocer en el congreso técnico, en donde se realizarán los sorteos a que hubiese lugar.

13.1.1 Sistema de Puntuación y Clasificación

13.1.2 Clasificación Equipos

- Por partido ganado 3 puntos
- Por partido empatado 1 punto por cada equipo.
- Por partido perdido jugado 0 punto
- Partido perdido por W.O. 0 puntos
- Medidas Disciplinarias 0 puntos

13.1.3 Ítem de Desempate

- Juego limpio
- La mayor diferencia de goles.
- El mayor número de goles anotados.
- Los puntos obtenidos en el partido entre los dos equipos que se encuentran empatados.

13.1.4 Clasificación individual

El goleador y la valla menos vencida: Se tendrá en cuenta hasta la finalización del torneo.

• Para efectos de la tabla de goleadores únicamente serán tenidos en cuenta los goles marcados en el campo de juego, no se contemplan casos de no presentación o lanzamientos desde el punto de pena máxima que se realicen para los desempates de partidos.

- En caso de empate del goleador se definirá
 - ❖ La que haya hecho más goles en el menor número de partidos.
 - ❖ La que en un partido haya hecho el mayor número de goles.

❖ Por la Mejor clasificación del equipo

- En caso de empate en el premio al juego limpio y valla menos vencida, se definirán por la mejor clasificación del equipo.

Parágrafo: El derecho a recibir esta premiación, se pierde inmediatamente si el equipo o deportista son excluidos por alguna de las faltas contenidas en el presente reglamento.

13.1.5 Definición de un Ganador por Cobros Desde el Punto Penal.

- Son 3 cobros, las cobradoras son las que terminan jugando el partido
- El portero puede ser uno de los ejecutores del tiro penal.
- Los deportistas expulsados no podrán ser parte de la definición por penales.
- En caso de persistir el empate de los dos equipos en los primeros tres cobros penales se realizará un cobro adicional (1 a 1) por parte de cada equipo hasta que se dé la desigualdad.

En el caso en que un Deportista sea expulsado del torneo, esta sanción se hará extensiva a todas las disciplinas en las que esté inscrito

13.1.6 Reglas Generales de la Competencia

- La duración del partido será de dos (2) tiempos de veinte (20') minutos cada uno con un descanso de cinco (5') minutos, 2 minutos de hidratación en cada tiempo.
- Todo deportista debe realizar como mínimo 10 minutos de calentamiento, deportista que llegue tarde y no realice este protocolo, no puede ingresar al campo juego.
- El campo de juego será el dispuesto y homologado por la organización.
- El Balón a utilizarse será el Número 4.
- Los cambios son rotativos e ilimitados. (El árbitro podrá frenar el abuso de este artículo obligando al equipo a esperar un determinado lapso de tiempo entre cambio y cambio).
- Las sustituciones podrán realizarse esté o no el balón en juego, con autorización previa del árbitro y se debe realizar por el centro del terreno de juego.

Solo se esperará que el jugador sustituido se encuentre fuera del campo de juego.

- El número de jugadores en el banco de suplentes será definido según la inscripción de cada torneo.

- Si un equipo se encuentra incompleto para iniciar el juego, y su quinto deportista se presenta en el campo de juego sobre el tiempo de inicio, a este, se le dará 5 minutos de espera para realizar su respectivo calentamiento y la posibilidad de disputar el partido al equipo implicado.

- Los equipos deberán presentarse al terreno de juego debidamente uniformados con camiseta, pantaloneta, medias, zapatillas adecuadas y canilleras obligatorias.

❖ USO OBLIGATORIO DE CANILLERAS INCLUSO EL PORTERO.

- En caso de haber similitud en los uniformes de los dos equipos, el que hace las veces de visitante (derecha de la programación), cambiará de uniforme o se colocará petos, de lo contrario perderán por WO.

El portero podrá cambiar su puesto con cualquier otro deportista, avisando al árbitro.

- El encuentro se dará por finalizado si alguno o ambos equipos, se encuentran con menos de cuatro (4) deportistas en el campo de juego para poder seguir participando.

- El portero será el único que podrá utilizar pantalones largos sin cremallera, teniendo la pantaloneta por debajo del mismo (en caso de un cambio posicional).

- Todos los encuentros serán dirigidos por un Árbitro o dos según la organización, conocedor de esta reglamentación y debidamente escalafonados para realizar bien y con criterio su labor.

- Antes de iniciarse el encuentro se hará un sorteo para ver quien realizará el saque de salida.

- El saque de salida es una forma de iniciar y reanudar el juego.

- ❖ Al comienzo del partido

- ❖ Tras haber marcado gol

- ❖ Al comienzo del segundo periodo.

- Del saque de salida se podrá marcar gol directamente.

- El balón fuera de juego:

- ❖ Ha traspasado totalmente una línea lateral o de fondo, ya sea por tierra o aire.

- ❖ Rebota o golpea en el árbitro situado dentro del campo de juego.

- ❖ Si el juego ha sido detenido por el árbitro.

- ❖ Golpea el techo.

- El balón en juego:

- ❖ En sus 40' de juego dentro del campo.

- ❖ Rebota en los postes o travesaño del pórtico y permanece dentro del campo de juego.

- Se marcará gol si el balón traspasa totalmente la línea de gol situada bajo el travesaño del pórtico y entre los verticales de este, ya sea por tierra o aire, sin que haya sido llevado, lanzado o golpeado intencionadamente con la mano o el brazo por cualquier deportista del equipo atacante, y siempre que el equipo anotador no haya contravenido previamente las reglas de juego.

- Gol valido:

- ❖ De un inicio o reinicio de juego directamente.
- ❖ Vale gol dentro del área, en consecución de juego

- El equipo ganador será el que haya marcado más goles dentro del encuentro.

Parágrafo: El arquero tendrá uniforme diferente a los deportistas de campo. Los deportistas que se presenten al terreno de juego sin canilleras no podrán jugar.

- Cualquier partido que sea suspendido por causas de fuerza mayor, cuyo tiempo de juego sea inferior a 30 minutos; se concluirá en otra ocasión y se jugará únicamente el tiempo restante y los equipos reiniciarán el partido con un mínimo de cinco (5) deportistas inscritos inicialmente y podrán completar su nómina con las sustituciones a que tiene derecho según el presente reglamento de participación.

- El capitán de cada equipo será quien se dirija al juez, en caso de reclamaciones.

13.1.7 Penas y Sanciones

- Todas las consideradas en el Código general de sanciones.

- Cada tarjeta roja dará como mínimo una fecha de sanción.

- Si durante el encuentro se presenta inferioridad numérica en uno o ambos equipos el partido se dará por terminado y el equipo infractor quedará con 0 puntos.

- La no presentación se contabilizará como 3 X 0 a favor del equipo beneficiado.

- Si algún equipo sale del Torneo al perder por ausencia, se eliminan todos los puntos que obtuviera. No se tiene en cuenta en la clasificación.

- Todo Deportista, Director o técnico que sea descalificado en un encuentro en que intervenga, el equipo deberá esperar las determinaciones que sobre el particular tome la dirección del torneo.

- Amonestación (T. Amarilla), Expulsión (T. Roja) e Informe Arbitral.

La expulsión por doble amonestación tendrá sustitución y sanción en la próxima fecha.

- La expulsión directa tendrá sustitución, pero la fecha siguiente el deportista expulsado no podrá participar (o se ampliará su sanción según el informe arbitral).

13.1.8 Faltas y Conducta Antideportiva

13.1.9 Técnicas:

- Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- Zancadillear o intentar, ya sea con los pies, piernas o el cuerpo.
- Saltar sobre un adversario.
- Cargar contra el adversario.
- Golpear o intentar golpear al adversario.
- Empujar al adversario.
- Sujetar o agarrar a un contrario.
- Escupir a un adversario.
- Planchazo mostrando una o ambas plantas del pie, impidiendo a que el contrario prosiga con su juego a excepción del portero dentro de su área aclarándose que no debe revestir peligro alguno para su adversario.
- Tocar, golpear y sujetar el balón con las manos o los brazos. Inclusive el portero fuera de su área. (Será amonestado)

Parágrafo 1: Estas faltas se cobrarán desde donde se cometió la infracción o en su efecto con una jugada a riesgo, teniendo en cuenta que el balón esté inmóvil y en el mismo sitio donde ocurrió la infracción.

Parágrafo 2: Si el árbitro sanciona la infracción y no hay jugada a riesgo el mismo marcará una barrera de 5 mts de distancia del balón y el ejecutante del cobro podrá realizarlo hasta que el árbitro de su señal acústica (silbato).

Parágrafo 3: Estas faltas no serán acumulables ni individuales ni colectivamente.

Parágrafo 4: El tiro penal se concederá si alguna de estas faltas es cometida dentro del área.

13.1.10 Personales:

- Demorar más de 5" el saque de portería, lanzamiento lateral, lanzamiento de esquina y cobros de faltas técnicas.
- Tocar o tener en posesión el balón el portero de un pase de un compañero hecho premeditadamente con el pie (el portero podrá recibirlo con la mano si es hecho con la rodilla, muslo, pecho o cabeza).
- Engaño visual o verbal.

- El portero después de recibir con el pie un pase de un compañero, no podrá cogerlo con la mano para reanudar el juego.

- Retención de balón.

- Doble toque.

- Jugar de manera peligrosa.

Parágrafo 1: Estas faltas se cobrarán desde el lateral más cercano en donde ocurrió la infracción, por parte del equipo contrario que cometió la falta.

13.1.11 Tiro Penal

- Se realizará un cobro desde el punto penal, durante el partido cuando es cometida una falta técnica anteriormente mencionada dentro del área.

- En caso si lo requiere en un desempate de un encuentro.

- Desde un punto ubicado a seis (6) mts de distancia al frente de cada portería.

- El portero se ubicará sobre la línea de gol bajo el travesaño y entre los verticales del pórtico sin poder lanzarse hacia adelante antes que el adversario ejecute el cobro.

- No se permitirá la invasión por parte de un compañero o un adversario.

13.1.12 El Lanzamiento Lateral:

- Se concederá un lanzamiento lateral si el balón ha traspasado en su totalidad por tierra o aire alguna de las líneas laterales del campo de juego.

- A favor de los adversarios del deportista que tocó por última vez el balón. • Es una forma de reanudar el juego.

- Se lanzará el balón con las manos sobre la cabeza formando un semiarco con los brazos de frente y siempre con dirección al campo de juego.

- No se podrá recepcionar el balón dentro del área adversaria, de lo contrario se efectuará un saque de portería por parte del equipo adversario del ejecutante del lanzamiento lateral.

13.1.13 El Saque De Esquina:

- Se concederá un saque de esquina si el balón traspasa en su totalidad la línea de fondo ya sea por tierra o aire, después de haber tocado por último a un deportista del equipo defensor.

- Se colocarán los pies formando un ángulo de 90° en el vértice de unión de la línea lateral y la línea de fondo.

- Se lanzará el balón con las manos sobre la cabeza formando un semi- arco con los brazos de

frente y siempre con dirección al campo de juego.

- Es una forma de reanudar el juego.
- No se podrá recepcionar el balón dentro del área adversaria, de lo contrario se efectuará un saque de portería por parte del equipo adversario del ejecutante del saque de esquina.

13.1.14 El Saque De Portería:

- Se concederá un saque de portería si el balón ha traspasado en su totalidad la línea de fondo ya sea por tierra o aire, después de haber sido tocado por un deportista contrario al pórtrico defensor.
- Es una forma de reanudar el juego.
- Solo lo podrá efectuar el portero con las manos e impulsado con los brazos. Para que el balón esté en posición de juego deberá abandonar en su totalidad el área.
- El portero podrá lanzar el balón de lado a lado del campo de juego con las manos, para definir si un gol podrá ser válido en este procedimiento, se observará los dos siguientes puntos:
 - ❖ Será válido: Si el balón en su trayectoria toca, golpea a cualquier deportista contrario o atacante sin que la toque con la mano inclusive al portero estando situado fuera de su área a defender.
 - ❖ No será válido: Si el balón es tocado o golpeado por un deportista atacante con la mano, o si el portero adversario está dentro de su área en el momento del contacto con el balón.
 - ❖ En consecución de juego el portero luego de atajar un chut de un contrario, un pase de un compañero (no hecho con el pie) o un lanzamiento de lateral, podrá ejecutar el tiro de mano a pie y si convierte gol será válido.

14. 1 TORNEO DE MINI TEJO Y TEJO

14.1.1 Sistema de Competencia

El torneo se jugará aplicando todas las normas escritas en el reglamento de participación.

Se establecerán grupos de acuerdo con la cantidad de inscritos por deporte, serán publicados en un boletín informativo y se darán a conocer en el congreso técnico, en donde se realizarán los sorteos a que hubiese lugar.

En el deporte de Tejo estará destinado para la rama masculina y el minitejo para la rama femenina.

14.1.2 Sistema de Puntuación y Clasificación

Mano 1 punto

Mecha 3 puntos

Embocinada 6 puntos

Moñona 9 puntos

14.1.3 Desempate

Cuando se presente empate, se procederá de la siguiente manera:

3 entradas por cada equipo, gana el que más puntos obtenga en estas entradas..

14.1.4 Criterios de desempate entre más de dos participantes

Si son más de dos los equipos empatados a puntos, se establecerá su clasificación por los criterios definidos en el apartado Desempate, Si aplicando los criterios anteriores, se reduce el número de equipos empatados se iniciará el procedimiento señalado entre los equipos que sigan empatados tantas veces como sea necesario.

Las normas que se establecen en el numeral anterior para el desempate se aplicarán en su orden y con carácter excluyente, de tal suerte que, si una de ellas se resolviera el empate de alguno de los implicados, éste quedará excluido, aplicándose a los demás en su orden las que correspondan, según su número sea dos o más.

14.1.5 Reglas Generales de la Competencia

Los equipos se conformarán de 5 deportistas, se debe iniciar con 4 deportistas. (El quinto deportista es suplente)

- Cada equipo debe iniciar con 4 deportistas, equipo que se presente con tres (3) o menos deportistas, perderá por W.O.
- Todos los competidores deben presentarse con ropa y calzado adecuado para la práctica de este deporte.
- Los deportistas no podrán competir con camiseta ni pantaloneta.
- No está permitido el consumo de tabaco, ni alcohol.

Mini tejo femenino: Todos los partidos se jugarán a 21 PUNTOS o 50 minutos de juego.

Tejo: Todos los partidos se jugarán a 27 PUNTOS o 50 minutos de juego.

TEJO MÁS CERCA AL BOCÍN MANO Y 1 PUNTO

TEJO DENTRO DEL BOCÍN 6

REVENTAR MECHA 3 PUNTOS

REVENTAR MECHA E INGRESAR AL BOCÍN MOÑONA Y 9 PUNTOS

Todos los equipos deben presentarse al terreno de juego 15 (quince) minutos antes de la hora programada, con el documento de identidad. El juez esperará 5 minutos a los participantes para que se presenten al campo de manera reglamentaria; de lo contrario se declarará W.O.

15.1 TORNEO DE RANA

15.1.1 Sistema de Competencia

Las normas de juego para el TORNEO DE RANA son las establecidas por la organización.

2.7.1 Sistema de Competencia

Se conformarán grupos, jugando todos vs todos, clasificando los dos equipos con mejores puntajes a disputar la final, el equipo no clasificado ocupará la tercera posición del torneo de rana.

15.1.2 Sistema de Puntuación y Clasificación

PUNTUACIÓN:

- Partido ganado: tres (3) puntos
- Partido perdido jugando: un (1) punto.
- Partido perdido por W.O.: cero (0) puntos
- Reducción, Falta Garantías, Inmovilidad, alineación irregular o retiro de la cancha: Cero (0) puntos

15.1.3 Desempate

Si empatan en la partida una entrada mas por cada deportista.

Si se presenta empate entre dos equipos, se definirá a favor de quien haya ganado el partido entre sí.

Si se presenta empate entre tres o más equipos, se definirá de acuerdo con el siguiente orden:

- Puntos diferencia (Puntos a favor menos Puntos en contra)
- Mayor número de Puntos a favor
- Menor número de Puntos en contra
- Sorteo

15.1.4 Criterios de desempate entre más de dos participantes

Si son más de dos los equipos empatados a puntos, se establecerá su clasificación por los criterios definidos en el apartado Desempate.

Si aplicando los criterios anteriores, se reduce el número de equipos empatados se iniciará el procedimiento señalado entre los equipos que sigan empatados tantas veces como sea necesario.

Las normas que se establecen en el numeral anterior para el desempate se aplicarán en su orden y con carácter excluyente, de tal suerte que, si una de ellas se resolviera el empate de alguno de los implicados, éste quedará excluido, aplicándose a los demás en su orden las que correspondan, según su número sea dos o más.

15.1.5 Reglas Generales de la Competencia

Cada equipo debe estar conformado por 6 deportistas. El quinto y sexto deportista son suplentes

- Cada equipo debe iniciar con 4 deportistas, incluyendo un deportista del género opuesto, equipo que se presente con tres (3) o menos deportistas, perderá por W.O.
- Todos los partidos se jugarán a 4 entradas, cada una con 6 argollas, alternando el lanzamiento entre los equipos.
- Los deportistas (as) deberán presentarse con calzado adecuado para la práctica deportiva y distintivo asignado.
- Antes de iniciar un partido, el capitán o delegado presentará el orden de lanzamiento de sus deportistas.
- Ningún equipo podrá variar el orden de lanzamiento, ni utilizar argollas diferentes a las señaladas por el juez.

- Todo deportista deberá hacer su lanzamiento, argolla por argolla, de lo contrario se le borrarán los puntos conseguidos.
- La suma de los puntos se hará sin retirar las argollas del tablero.
- El deportista que pise la línea de lanzamiento perderá los puntos logrados con dicha argolla.
- Si una vez finalizados los seis lanzamientos el deportista no consigue sumar, su puntuación será -10.
- Por seguridad todos los espectadores acompañantes deberán permanecer fuera del área de juego, ya que no se asume ningún tipo de responsabilidad por lesiones o accidentes que se presenten en el transcurso de los partidos.

Para la interpretación del reglamento y el buen funcionamiento del torneo, es importante conocer los siguientes términos:

- ❖ ARGOLLA: Aro pequeño que se lanza a la caja de juego.
- ❖ ENTRADA: Comprende cada turno de lanzamiento del participante equivalente a lanzar seis (6) argollas UNA POR UNA en forma consecutiva en un tiempo máximo de sesenta (60) segundos.
- ❖ RANA: Figura grande de la caja de juego.
- ❖ RANA PEQUEÑA: Figura pequeña de la caja de juego (Por verificar si aplica) ❖ GANCHO: Armellas abiertas ubicadas en la caja de juego (por verificar si aplica).
- ❖ LÍNEA DE LANZAMIENTO: Línea trazada a cuatro metros del tablero de la rana, la cual no se debe pisar ni pasar antes de efectuar todos los lanzamientos.

16.1 VOLEIBOL PLAYA MIXTO

El torneo deportivo de Voleibol Arena se regirá en su orden por los siguientes reglamentos:

El presente reglamento de participación.

El reglamento fue expedido por la Federación Internacional (FIVB).

Resoluciones del Comité Deportivo y Disciplinario.

16.1.1 Sistema de Competencia

Se establecerán grupos de acuerdo con la cantidad de inscritos por deporte, serán publicados en un boletín informativo y se darán a conocer en el congreso técnico, en donde se realizarán los sorteos a que hubiese lugar.

16.1.2 Sistema de Puntuación y Clasificación

La puntuación será de la siguiente manera:

- Por partido ganado 3 puntos
- Por partido perdido 1 punto.
- Por No presentación 0 puntos
- Medidas disciplinarias 0 puntos
- Cuando un partido es ganado por W. O., se darán los tres (3) puntos al equipo beneficiado y el marcador será de dos cero (2-0), con parciales de 21-0/21-0

16.1.3 Desempate

Los empates de clasificación se definirán en el siguiente orden:

- Ganador del partido disputado entre sí.
- Set diferencia: set a favor menos set en contra.
- Mayor número de set a favor.
- Menor número de set en contra.
- Mayor número de partidos ganados.
- Menor número de partidos perdidos.
- Diferencia de Puntos: pts. a favor menos pts. en contra.
- Mayor número de puntos a favor.
- Menor número de puntos en contra.
- Sorteo.

16.1.4 Criterios de desempate entre más de dos participantes

Si son más de dos los equipos empatados a puntos, se establecerá su clasificación por los criterios definidos en el apartado Desempate.

Si aplicando los criterios anteriores, se reduce el número de equipos empatados se iniciará el procedimiento señalado entre los equipos que sigan empatados tantas veces como sea necesario.

Las normas que se establecen en el numeral anterior para el desempate se aplicarán en su orden y con carácter excluyente, de tal suerte que, si una de ellas se resolviera el empate de alguno de los implicados, éste quedará excluido, aplicándose a los demás en su orden las que correspondan, según su número sea dos o más.

16.1.5 Reglas Generales de la Competencia

- Todos los encuentros, incluidos semifinal y final, se jugarán a dos de tres sets sistema rally point a 21 puntos. En caso de empate en los dos primeros sets, el decisivo se jugará a 15 puntos con ventaja de dos puntos.
- Ningún equipo podrá iniciar un juego con menos de dos (2) deportistas y como mínimo un (1) deportista del género opuesto, puede tener un suplente por género, para un total de 4 deportistas máximo por equipo

16.1.6 Penas y Sanciones

- Las siguientes son las sanciones aplicables de acuerdo con el informe arbitral y del veedor y es igualmente aplicable para deportistas, entrenadores, delegados y barras.
- Cuando el árbitro se retire del campo de juego por agresión de uno (1) o ambos equipos y asuma que no hay garantía para continuar el juego, este finalizará el partido y el equipo o equipos quedarán inmediatamente expulsados del torneo con informe a la oficina de Gestión Humana.

TABLA DE SANCIONES

CAUSALES	SANCIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Deportista, o Delegado que se presente en estado de embriaguez al campo de juego 	No podrá participar en el partido y tres (3) fechas de sanción. E informe a la corporación o seccional.
<ul style="list-style-type: none"> • Deportista que participe, juegue en un partido estando sancionado 	El equipo perderá el partido en el cual actúe el deportista sancionado y el equipo quedará automáticamente expulsado del campeonato con informe a la corporación o seccional.
<ul style="list-style-type: none"> • Deportista que sea suplantado o suplante a otro en su identificación. 	Expulsión del equipo del torneo e informe a la corporación o seccional.
<ul style="list-style-type: none"> • Toda expulsión de acuerdo con el informe arbitral. 	Desde (1) una fecha de suspensión automática
<ul style="list-style-type: none"> • Agresión a un contrario 	Desde (2) dos fechas de suspensión
<ul style="list-style-type: none"> • Irrespeto u ofensa verbal al árbitro, veedor, compañero, adversario o integrante del comité organizador. 	Desde (3) tres fechas de suspensión.
<ul style="list-style-type: none"> • INTENTO de agresión o de hecho al árbitro, anotador, veedor o integrante del comité organizador 	Expulsión del torneo e informe a la corporación o seccional. Sin perjuicio de las acciones legales a que diera lugar.
<ul style="list-style-type: none"> • Irrespeto de deportistas a las barras. 	Desde (1) una fecha de suspensión.
<ul style="list-style-type: none"> • Deportistas participantes del torneo que actúen como barra, estando sancionados provocando o incitando el mal comportamiento de los equipos en juego, o agrediendo verbalmente a árbitros, barras o deportistas. 	Expulsión del campeonato e informe a la corporación o seccional.
<ul style="list-style-type: none"> Referirse a la organización en que son malos agrediendo verbalmente a árbitros, barra o deportistas. 	Expulsión del campeonato e informe a la corporación o seccional.
<ul style="list-style-type: none"> Agresión mutua entre deportistas y/o deportistas con las barras. 	Expulsión de éstos e informe a la corporación o seccional.
<ul style="list-style-type: none"> términos para expresar inconformismo. 	Desde (1) una fecha de suspensión •
<ul style="list-style-type: none"> Deportistas, delegados, que invadan el terreno de juego para protestar fallos arbitrales, o incitando al mal comportamiento. 	Expulsión del Torneo e informe a la corporación o seccional.

Las anteriores sanciones son de estricto cumplimiento y el comité organizador podrá ampliarlas o considerarlas según el caso. Las sanciones aplicadas tienen validez por cada partido jugado

17.1 VOLEIBOL MIXTO

El torneo deportivo de Voleibol Mixto se regirá en su orden por los siguientes reglamentos: El presente reglamento de participación.

El reglamento expedido por la Federación Internacional (FIVB.)

Resoluciones del Comité Deportivo y Disciplinario.

17.1.1 Sistema de Competencia

Se establecerán grupos de acuerdo con la cantidad de inscritos por deporte, serán publicados en un boletín informativo y se darán a conocer en el congreso técnico, en donde se realizarán los sorteos a que hubiese lugar.

17.1.2 Sistema de Puntuación y Clasificación

La puntuación será de la siguiente manera:

- Por partido ganado 3 puntos
- Por partido perdido 1 puntos
- Por No presentación Medidas disciplinarias 0 puntos

17.1.3 Desempate

Los empates de clasificación se definirán en el siguiente orden:

- * Ganador del partido disputado entre sí.
- Set diferencia: set a favor menos set en contra.
- Mayor número de set a favor.
- Menor número de set en contra.
- Mayor número de partidos ganados.
- Menor número de partidos perdidos.
- Diferencia de Puntos: pts. a favor menos pts. en contra.
- Mayor número de puntos a favor

- Menor número de puntos en contra
- Sorteo.

17.1.4 Criterios de desempate entre más de dos participantes

Si son más de dos los equipos empatados a puntos, se establecerá su clasificación por los criterios definidos en el apartado Desempate,

Si aplicando los criterios anteriores, se reduce el número de equipos empatados se iniciará el procedimiento señalado entre los equipos que sigan empatados tantas veces como sea necesario.

Las normas que se establecen en el numeral anterior para el desempate se aplicarán en su orden y con carácter excluyente, de tal suerte que, si una de ellas se resolviera el empate de alguno de los implicados, éste quedará excluido, aplicándose a los demás en su orden las que correspondan, según su número sea dos o más.

17.1.5 Reglas Generales de la Competencia

El juego no se podrá iniciar con menos de seis (6) deportistas, incluida una persona del género opuesto a los demás integrantes del equipo.

Todos los encuentros, incluidos semifinal y final, se jugarán a dos de tres sets sistema roly point a 25 puntos. En caso de empate en los dos primeros sets, el decisivo se jugará a 15 puntos, con ventaja de dos puntos.

17.1.6 Penas y Sanciones

Las siguientes son las sanciones aplicables de acuerdo con el informe arbitral y del veedor y es igualmente aplicable para deportistas, entrenadores, delegados y barras.

TABLA DE SANCIONES

CAUSALES	SANCIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Deportista, o Delegado que se presente en estado de embriaguez al campo de juego 	No podrá participar en el partido y tres (3) fechas de sanción. E informe a la corporación o seccional.
<ul style="list-style-type: none"> • Deportista que participe, juegue en un partido estando sancionado 	El equipo perderá el partido en el cual actúe el deportista sancionado y el equipo quedará automáticamente expulsado del campeonato con informe a la corporación o seccional.
<ul style="list-style-type: none"> • Deportista que sea suplantado o suplante a otro en su identificación. 	Expulsión del equipo del torneo e informe a la corporación o seccional.

• Toda expulsión de acuerdo con el informe arbitral.	Desde (1) una fecha de suspensión automática
• Agresión a un contrario	Desde (2) dos fechas de suspensión
• Irrespeto u ofensa verbal al árbitro, veedor, compañero, adversario o integrante del comité organizador.	Desde (3) tres fechas de suspensión.
• INTENTO de agresión o de hecho al árbitro, anotador, veedor o integrante del comité organizador	Expulsión del torneo e informe a la corporación o seccional. Sin perjuicio de las acciones legales a que diera lugar.
• Irrespeto de deportistas a las barras.	Desde (1) una fecha de suspensión.
• Deportistas participantes del torneo que actúen como barra, estando sancionados provocando o incitando el mal comportamiento de los equipos en juego, o agrediendo verbalmente a árbitros, barras o deportistas.	Expulsión del campeonato e informe a la corporación o seccional.
• Agresión mutua entre deportistas y/o deportistas con las barras.	Expulsión de éstos e informe a la corporación o seccional.
• Referirse a la organización en malos términos para expresar inconformismo.	Desde (1) una fecha de suspensión
• Deportista que haga mal uso de los escenarios deportivos.	Desde (1) una fecha de suspensión
Deportistas, Delegados, que invadan los límites arbitrales, o incitando al mal comportamiento.	Expulsión del Torneo e informe al terreno de juego para protestar fallos corporación o seccional.

Las anteriores sanciones son de estricto cumplimiento y el comité organizador podrá ampliarlas o considerarlas según el caso. Las sanciones aplicadas tienen validez por cada partido jugado.

18. PESCA

La modalidad de Pesca Deportiva podrán tomar parte todos los inscritos según las inscripciones.

18.1 Sistema de juego

- Se jugará individual. El equipo de pesca será libre
- Se jugará a una hora en tiempo de duración, este tiempo cuenta a partir del momento en que la organización dé el inicio de la hora.
- Las personas que lleguen luego del momento que se dé inicio a la competencia podrán pescar a partir del tiempo que se tenga cronometrado, es decir no habrá reposición de tiempo.
- Luego de pasados 20 min de tiempo en competencia ningún deportista se podrá incluir a la misma.
- El ganador se define según el peso de una de sus piezas.

- Los deportistas definirán una pieza la cual se pesará aparte y será con la que compiten para definir el ganador.
- Cada deportista tendrá que pagar según el peso por kilo la totalidad de piezas, solo para los tres ganadores por categoría la organización paga únicamente esas tres piezas.
- Ningún deportista podrá tener en el agua su equipo de pesca hasta que la organización no de inicio. Luego de finalizado el tiempo, ningún deportista podrá quedarse con su equipo en el agua. Si durante la recuperación de su equipo se logra pescar una pieza esta podrá entrar en el campeonato.

18.2 PENALIZACIONES

- Ningún acompañante o participante podrá ayudar a sacar la pieza del agua a otro deportista.
- El participante que se retire de la zona de pesca definitivamente sin haber finalizado el tiempo, será retirado del torneo.
- Ningún deportista podrá devolver las piezas al lago. Si esto ocurre el deportista sería expulsado del torneo.
- Únicamente podrán pescar los deportistas inscritos al torneo.

18.3 EQUIPO DE PESCA

- Cada deportista podrá tener un solo equipo de pesca disponible para la competencia.
- Los deportistas deben tener su propio balde y en ese depositar cada una de las piezas sacadas.
- Los aspectos no contemplados en el presente reglamento, serán resueltos en última instancia, por el comité organizador o técnico según corresponda el caso.

19. FIFA EA SPORTS

19.1 Participantes

- Podrán participar quienes estén inscritos en la modalidad.
- Dependiendo de la cantidad de inscritos se revisará la posibilidad de realizar en las ramas masculina y femenina
- Al ser una actividad recreo-deportiva se podrán revisar excepciones a las inscripciones dependiendo del cruce con las actividades programadas con anterioridad y dependiendo de la cantidad de inscritos.

19.2 Sistema de juego

- Dependerá de las personas inscritas en la modalidad deportiva, teniendo en cuenta una buena cantidad de participaciones en las dos noches de juego

19.3 Se jugará en consolas Play Station 5 y/o 4 con FIFA años 2022 - 2023 - 2024

19.4 Penalidades

- Quien abandone la competencia será retirado del torneo
- Quién use palabras desmedidas en contra de los participantes o de la organización será

eliminado del torneo y según la gravedad de la sanción será elevado informe a la seccional correspondiente.

19.5 Consideraciones generales

- Los aspectos no contemplados en este reglamento serán nivelados con los deportistas inscritos y asistentes en los congresos deportivos a desarrollar.

20. Premiación Campeon General de los juegos Deportivos de Integración Rama judicial:

Se premiará a la delegación campeona de los juegos deportivos de integración basados en la siguiente tabla de medallería:

1. Delegación con mayor número de medallas de oro ganadas.
2. Delegación con medallas de Plata Ganadas.
3. Delegación con medallas de bronce ganadas.
4. Juego Limpio de los deportes de conjunto.

Nota : Para la premiación de campeón general NO se contarán las disciplinas recreativas como : Pesca y EA-sport FC 2024.