

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA Y TECNOLOGICA DE COLOMBIA  
SINTRAUNICOL NACIONAL  
SINTRAUNICOL SUBDIRECTIVA UPTC



## REGLAMENTO GENERAL

“XV JUEGOS DEPORTIVOS NACIONALES DE TRABAJADORES, DOCENTES Y EMPLEADOS DE LAS INSTITUCIONES DE EDUCACION SUPERIOR EN COLOMBIA - 2015”.

Octubre 28 al 02 de Noviembre 2015 Tunja - Boyacá

*En la Lucha esta la Victoria*

## CAPÍTULO I. OBJETIVO

**ARTÍCULO 1:** Promover la integración universitaria a través de la recreación, la actividad física, el deporte y la cultura, de docentes, trabajadores oficiales y empleados administrativos de las Instituciones de Educación Superior en Colombia, en el marco de una sana y fraternal competencia, en la que el Bienestar Universitario contribuye a mejorar la calidad de vida de sus funcionarios.

## CAPÍTULO II. DIRECCIÓN Y ORGANIZACIÓN

**ARTÍCULO 2:** La Dirección y Organización de Los XV Juegos Deportivos Nacionales de Trabajadores, Docentes y Empleados de las Instituciones de Educación Superior en Colombia, estarán a cargo de SINTRAUNICOL NACIONAL, Comité Organizador Nacional de los Juegos Deportivos y Sintraunicol Subdirectiva UPTC

### Comité Honorífico está integrado por:

- |                                    |                                       |
|------------------------------------|---------------------------------------|
| • Gobernador de Boyacá             | Doctor Juan Carlos Granados Becerra   |
| • Alcalde de Tunja                 | Doctor Fernando Flórez Espinosa       |
| • Rector UPTC                      | Doctor Gustavo Álvarez Álvarez        |
| • Arzobispo Diócesis de Tunja      | Monseñor Luis Augusto Castro Quiroga  |
| • Director Indeportes Boyacá       | Licenciado Lovanny Pardo Pinzón       |
| • Director Indet Boyacá            | Licenciada Carmen A. Castañeda Acosta |
| • Director Comfaboy                | Doctor Fredy García Herreros          |
| • Gerente Proactiva                | Doctor Manuel Vicente Becerra         |
| • Presidente Sintraunicol Nacional | Señora María Elizabeth Montoya C.     |

### Comité Organizador Nacional:

- |   |   |
|---|---|
| • Señor Pedro A. Isaquita Pinzón<br>Presidenta Comité | Sintraunicol Subdirectiva UPTC  |
| • Señor Gonzalo Guerrero Ramos<br>Secretario Comité   | Secretario de Recreación, Deporte y<br>Cultura, Sintraunicol Nacional |
| • Señor Enrique Velásquez B                           | Tesorero Sintraunicol Nacional  |

- Señora Elizabeth Montoya C  
Presidenta Sintraunicol Nacional
- Señora Yaneth Bonilla Cruz  
Secretaria de Recreación, Deporte y  
Cultura, Subdirectiva Sintraunicol UPTC
- Señor Edinson Méndez Giraldo  
Secretaria Recreación, Deporte y  
Cultura, Subdirectiva Sintraunicol Cali
- Licenciado Gustavo Ramírez  
Delegado Subdirectiva Sintraunicol  
USCO

### COMITÉ TÉCNICO.

- Licenciado Rigoberto Salazar.  
Jefe Deportes Universidad del Quindío
- Licenciado Leonardo Bolaños C  
Jefe Deportes Universidad del Valle
- Licenciado Edgar Enrique Sánchez C  
Jefe Deportes UPTC
- Licenciado Mauro Otálora Antolinez  
Director Escuela de Ed Física UPTC
- Licenciado Gonzalo Guerrero ramos  
Secretaría Recreación, Deporte y Cultura  
Sintraunicol Nacional

### CAPÍTULO III. SEDE Y FECHA

**ARTÍCULO 3:** Los XV Juegos Deportivos Nacionales de Trabajadores Oficiales, Docentes y Empleados de las Instituciones de Educación Superior en Colombia, se realizarán en la ciudad de Tunja, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, durante los días del 28 de octubre al 2 de noviembre de 2015.

### CAPÍTULO IV. PARTICIPANTES

**ARTÍCULO 4:** En Los XV Juegos Deportivos Nacionales de Trabajadores Oficiales, Docentes y Empleados de las Instituciones de Educación Superior en Colombia, podrán participar las Instituciones de Educación Superior de Colombia y/ o extranjeras, teniendo prelación las instituciones en donde haya Subdirectiva de Sintraunicol, con funcionarios (trabajadores, empleados y docentes) legalmente vinculados y con contrato de trabajo vigente (con mínimo un año de antigüedad acumulado desde el contrato inicial) en las Instituciones de Educación Superior de Colombia.

Tendrán prioridad para la participación en Los XV Juegos Deportivos Nacionales, funcionarios afiliados a Sintraunicol y/o que no pertenezcan a ninguna otra organización Seudosindical que genere paralelismo a Sintraunicol.

**Parágrafo 1.** Toda participación en estos juegos deberá ajustarse a los Estatutos vigentes de Sintraunicol, en especial lo contenido en los Título I Capítulo II, Título II Capítulo II, Título III Capítulo IV y IX.

**Parágrafo 2.** El Comité Organizador Nacional, se reserva el derecho de invitar y aceptar solicitudes de Instituciones de Educación Superior del país o extranjeras dentro del marco del Reglamento General de Los XV Juegos Deportivos Nacionales.

**Parágrafo 3.** Aquellas Subdirectivas que no estén a paz y salvo con la Junta Directiva Nacional, no serán convocados a Los XV Juegos Deportivos Nacionales.

**Parágrafo 4:** Podrán participar personas con contrato laboral vigente (a término fijo o indefinido), contrato en el que la institución cubre los requisitos de Ley como: ARL, EPS y Parafiscales, Expresamente, **no podrán ser inscritos en Los XV Juegos Deportivos Nacionales, personas vinculadas con orden de prestación de servicios.**

**Parágrafo 5: NO PODRÁN PARTICIPAR EN LOS XV JUEGOS DEPORTIVOS NACIONALES,** los estudiantes bajo las modalidades de becarios, monitores, auxiliares, asistentes de docencia, entre otras modalidades.

**Parágrafo 6: NO PODRÁ PARTICIPAR EN LOS XV JUEGOS DEPORTIVOS NACIONALES,** el personal vinculado a Cooperativas de Trabajo Asociado, Outsourcing o empresas externas, o fundaciones o clubes deportivos o asociaciones.

## CAPÍTULO V. INSCRIPCIONES

**ARTÍCULO 5:** Cada Institución de Educación Superior participante diligenciará en el formato oficial entregado por El Comité Organizador Nacional de Los XV Juegos Deportivos Nacionales, la inscripción de las selecciones representativas de la institución debe mencionar el respectivo deporte y/o modalidad, y número de deportistas que participaran.

**ARTÍCULO 6:** El formato oficial de inscripción debe ser debidamente diligenciado, y enviado según el procedimiento por circular que se les indique a **Sintraunicol Subdirectiva UPTC**, con la siguiente información:

- Nombre de la Institución de Educación Superior
- Disciplina deportiva
- Rama (masculina femenina)
- Nombres y Apellidos completos del participante
- Número del documento de identificación
- Dependencia donde labora
- Antecedentes médicos (Alergias, hipertensión, medicamentos en uso, tipo de sangre y RH)
- Fotocopia del documento de identificación, de la EPS y de la ARL en las cuales está afiliado (Bajo ninguna circunstancia la organización aceptará la participación de un miembro de una delegación sin la presentación de esta documentación) se indicará el nombre de la persona responsable en la delegación para reportar las incidencias de accidentes
- Fecha de inicio y fecha de terminación del Contrato para quienes participen bajo esta figura
- Nombres y apellidos completos del Delgado General, indicando el número de celular

**ARTÍCULO 7:** La planilla oficial de inscripción debe llevar el nombre y la firma de:

- Rector y/o representante legal de la Institución de Educación Superior
- Jefe de Personal o Jefe de Recursos Humanos
- Director de Bienestar Universitario
- Jefe de Deportes

**ARTÍCULO 8:** Para participar en estos XV Juegos Deportivos Nacionales, cada Universidad deberá seguir los siguientes pasos:

- Confirmar mediante oficio por correo certificado a Sintraunicol Subdirectiva UPTC y al correo electrónico [juegosdeportivosnacionales@gmail.com](mailto:juegosdeportivosnacionales@gmail.com), [sintraunicoltunja@yahoo.com](mailto:sintraunicoltunja@yahoo.com) , su participación a Los XV JUEGOS DEPORTIVOS NACIONALES DE TRABAJADORES OFICIALES, DOCENTES Y EMPLEADOS DE LAS INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN SUPERIOR EN COLOMBIA - 2015. Este oficio debe indicar los deportes en que se va a participar e ir firmado por el Jefe de la Dependencia de Bienestar o quien haga sus veces, y se recibirá hasta el **viernes 14 de agosto de 2015**. Posterior a esta fecha no se recibirán cartas de participación.

- Cancelar dos millones setecientos mil pesos, m/cte. (\$ 2'700.000.00) como derecho de inscripción general en Los XV Juegos Deportivos Nacionales. **Este pago se hará a la cuenta de ahorros N° 626-04599-5 del Banco CORPBANCA Colombia S.A. a nombre de Juegos Nacionales Sintraunicol Subdirectiva UPTC**
- La copia de la consignación debe ser escaneada y enviada a los correo [juegosdeportivosnacionales@gmail.com](mailto:juegosdeportivosnacionales@gmail.com) [sintraunicoltunja@yahoo.com](mailto:sintraunicoltunja@yahoo.com) y al fax (098) 740 5626 ext 2393. **La fecha límite para el pago, será hasta el día viernes 18 de septiembre de 2015.**
- La aceptación de participación por deporte se hará en estricto orden del pago del derecho de inscripción. Una vez aceptada la participación en cada deporte de parte del Comité organizador Nacional de los XV Juegos Deportivos Nacionales, los interesados descargarán los formatos y planillas de la página de los Juegos: [www.juegosdeportivosnal.es.tl](http://www.juegosdeportivosnal.es.tl). Estas planillas deben remitirse por correo certificado a la dirección anterior hasta el **día miércoles 30 de septiembre de 2015.**

**Parágrafo:** La Institución que no asegure el envío puntual de la información y documentación requerida con el cumplimiento de todos los requisitos, no participará en los XV Juegos Deportivos Nacionales.

**ARTÍCULO 9:** Los Delegados y/o Entrenadores podrán ser inscritos como deportistas si cumplen con los requisitos exigidos. Solo podrá haber inscripción de un deportista en una disciplina individual y una de conjunto, bajo la responsabilidad de la delegación.

La programación oficial de Los XV Juegos Deportivos Nacionales no estará sujeta a cambios por motivos que se cruce la programación a deportistas que se hayan inscrito en dos deportes.

**Parágrafo.** No podrán ser inscritos quienes en los dos últimos años a la realización de Los XV Juegos Deportivos Nacionales, hayan participado en torneos, competencias o juegos del deporte federado nacional en su disciplina deportiva.

## CAPÍTULO VI. DISCIPLINAS DEPORTIVAS



**ARTÍCULO 10:** Las disciplinas deportivas a desarrollarse en el marco de Los XV Juegos Deportivos Nacionales de Trabajadores Oficiales, Docentes y Empleados de las Instituciones de Educación Superior en Colombia - 2015" son las siguientes:

### DISCIPLINAS DEPORTIVAS

	DISCIPLINA	RAMA	
		MASCULINA	FEMENINA
01	AJEDREZ	X	X
02	ATLETISMO	X	X
03	BALONCESTO	X	X
04	BILLAR	X	X
05	BOLOS	X	X
06	CICLISMO	X	X
07	CICLOMONTAÑISMO	X	X
08	FÚTBOL	X	
09	FÚTBOL SALA	X	X
10	JUEGOS EXTREMOS AVENTURA UNIVERSITARIA	MIXTO	
11	JUEGOS DE MESA DOMINÓ	MIXTO	
12	JUEGOS DE MESA PARQUES	MIXTO	
13	NATACIÓN	X	X
14	SAPO	X	X
15	TEJO	X	
16	MINI TEJO	X	X
17	TENIS DE CAMPO	X	X
18	TENIS DE MESA	X	X
19	VOLEIBOL	X	X
20	VOLEY PLAYA	X	X

**Nueva Disciplina**

**VOLEY PLAYA**

**Parágrafo:** las Universidades interesadas podrán proponer muestras culturales y/o artísticas, dentro de la programación de Los XV Juegos Deportivos Nacionales. El Comité Organizador Nacional, informará las condiciones y plazos de acuerdo a solicitud motivada de los interesados. Cada universidad asumirá los costos de esta participación.

**ARTÍCULO 11:** El cupo máximo asignado por disciplina deportiva es el siguiente:

No.	DISCIPLINA	DEPORTISTAS	TÉCNICO	TOTAL
01	AJEDREZ MASCULINO	4	1	9
02	AJEDREZ FEMENINO	4		
03	ATLETISMO MASCULINO	8	1	17
04	ATLETISMO FEMENINO	8		
05	BALONCESTO MASCULINO	10	1	11
06	BALONCESTO FEMENINO	10	1	11
07	BILLAR MASCULINO	4		
08	BILLAR FEMENINO	4		8
09	BOLOS MASCULINO	6		6
10	BOLOS FEMENINO	6		6
11	FÚTBOL MASCULINO	18	1	19
12	FUTBOL SALA FEMENINO	10	1	11
13	FÚTBOL SALA MASCULINO	10	1	11
14	JUEGOS EXTREMOS AVENTURA UNIVERSITARIA	7		7
15	JUEGOS DE MESA DOMINÓ	4		4
16	JUEGOS DE MESA PARQUES	4		4
17	NATACION MASCULINO	5	1	11
18	NATACIÓN FEMENINO	5		
19	SAPO MASCULINO	6		6
20	SAPO FEMENINO	6		6
21	TEJO	6		
22	MINI TEJO FEMENINO	6	1	19
23	MINI TEJO MASCULINO	6		
24	TENIS MASCULINO	4		4
25	TENIS FEMENINO	4		4
26	TENIS DE MESA MASCULINO	4		
27	TENIS DE MESA FEMENINO	4	1	9
28	CICLISMO MASCULINO	6	1	13
29	CICLISMO FEMENINO	6		
30	CICLOMONTAÑISMO MASCULINO	6		
31	CICLOMONTAÑISMO FEMENINO	6	1	13
32	VOLEIBOL MASCULINO	10	1	11
33	VOLEIBOL FEMENINO	10	1	11
34	VOLEY PLAYA	6	1	7



La puntuación se establecerá de la siguiente manera por rama y disciplina deportiva:

PUESTO	INDIVIDUAL
1	10
2	7
3	5
4	3
5	1

**NOTA 1:** Cada Institución participante podrá inscribir un delegado general y hasta dos (2) asistentes (Estos asistentes deberán ser de la organización Sindical Sintraunicol).

**NOTA 2:** Las delegaciones podrán incluir apoyo de personal asistencial para atención médica y/ o primeros auxilios.

**ARTÍCULO 12:** La organización aceptará un mínimo de 4 equipos de diferentes universidades y hasta un máximo de 16 equipos en los deportes de conjunto.

**Parágrafo:** Para los sistemas de juego y fixture, los equipos se escogerán mediante el siguiente sistema, en estricto orden:

1. Los equipos de la Universidad Sede
2. Los equipos que hayan obtenido el primer puesto en el año inmediatamente anterior
3. Los cupos restantes serán asignados por el Comité Técnico, por sorteo de acuerdo al orden de pago de inscripción que en el tiempo límite realicen las Universidades invitadas.

**ARTÍCULO 13:** El único documento válido como identificación para Los XV Juegos Deportivos Nacionales, será la escarapela oficial expedida por el Comité Organizador Nacional. Esta es de uso obligatorio y será exigida sin excepción por el personal de jueces, árbitros y personal organizativo. Este documento será el oficial e intransferible.

**ARTÍCULO 14:** Para que se determine la realización y programación oficial de una modalidad deportiva en los deportes individuales dependerá de la inscripción como mínimo de cuatro (4) universidades diferentes inscritas en ese deporte.

## **CAPÍTULO VII. DE LAS OBLIGACIONES DE LAS UNIVERSIDADES PARTICIPANTES.**

**ARTÍCULO 15:** Las instituciones participantes tendrán las siguientes obligaciones:

- Pagar la inscripción de su Universidad en la fecha límite establecida
- Presentar las planillas de inscripción debidamente diligenciadas con todos los documentos y soportes en la fecha establecida. No se aceptaran planillas realizadas a mano alzada (a lapicero)
- Participar en la ceremonia de inauguración de Los XV Juegos Deportivos Nacionales debidamente uniformados
- Asumir los gastos de transporte, alojamiento y alimentación de su delegación desde su ciudad de origen hasta la ciudad Sede de Los XV Juegos Deportivos Nacionales y viceversa.
- Acatar las normas de comportamiento y disciplina durante la realización del evento.

## **CAPÍTULO VIII DE LAS OBLIGACIONES DEL COMITÉ ORGANIZADOR NACIONAL.**

**ARTÍCULO 16:** El Comité Organizador Nacional de Los XV Juegos Deportivos Nacionales tendrá las siguientes obligaciones:

- Garantizar la planeación
- Garantizar imparcialidad en el acceso
- Garantizar el cumplimiento del Reglamento General
- Convocar a las reuniones a que haya lugar para la organización
- Garantizar la premiación
- Realizar veeduría de los dineros ingresados por inscripciones y demás aportes recibidos para la realización de Los XV Juegos Deportivos Nacionales, por la Subdirectiva de Sintraunicol que sea la Sede.

## **CAPÍTULO IX DE LAS OBLIGACIONES DE LA SUBDIRECTIVA SINTRAUNICOL SEDE.**

**ARTÍCULO 17:** La Subdirectiva de Sintraunicol y la Universidad que sea la Sede, tendrá las siguientes obligaciones:



- Garantizar el transporte interno de las delegaciones que lo requieran del Hotel a los escenarios deportivos y viceversa que impliquen recorridos no mayores a 30 km
- Realizar un evento masivo de inauguración y un evento de integración y clausura
- Garantizar los escenarios deportivos idóneos
- Seleccionar y contratar los servicios de juzgamiento
- Proveer hidratación en los escenarios deportivos durante las competencias programadas
- Garantizar la prestación del servicio de primeros auxilios en los escenarios de competencia
- Desarrollar las programaciones de Los XV Juegos Deportivos Nacionales.
- Presentar el último día de competencia el resultado de la premiación general.
- Presentar oportunamente boletines de los resultados y un informe final (memorias de Los XV Juegos Deportivos Nacionales). Dicho informe será presentado al Comité Organizador Nacional, 30 días después de terminados los Juegos Deportivos.
- Presentar informes financieros de la ejecución de los recursos recibidos. Dicho informe será presentado al Comité Organizador Nacional, 30 días después de terminados los Juegos Deportivos Nacionales.

## CAPÍTULO X DE LOS JUECES Y ÁRBITROS.

**ARTÍCULO 18:** Los jueces y árbitros que actúen en los encuentros programados deben ser designados por la Organización de Los XV Juegos Deportivos Nacionales, entendiéndose que sus honorarios serán asumidos por la Universidad Sede.

## CAPITULO XI REUNIÓN INFORMATIVA

**ARTÍCULO 19:** El Comité Organizador Nacional citará a los Delegados Generales debidamente acreditados por las Universidades, a reunión técnica e informativa, previa al inicio de Los XV Juegos Deportivos Nacionales.

## CAPÍTULO XII COMISIÓN DISCIPLINARIA NACIONAL



**ARTÍCULO 20:** La Comisión Disciplinaria Nacional de Los XV Juegos Deportivos Nacionales, se crea con el propósito de preservar la ética, los principios, el decoro y la Disciplina que deben regir la actividad deportiva, y a la vez, asegurar el cumplimiento de las reglas de competición y las normas deportivas generales que regirán el desarrollo de Los XV Juegos Deportivos Nacionales de Trabajadores Oficiales, Docentes y Empleados de las Instituciones de Educación Superior en Colombia 2015. Actuará como segunda instancia.

**ARTÍCULO 21:** Para efectos de la aplicación del Régimen de Penas y Sanciones en el marco de Los XV Juegos Deportivos Nacionales, se conformará la Comisión Disciplinaria Nacional, la cual estará integrada por:

- Un representante de la Universidad Sede. (Pendiente por nombrar)
- Un representante de las Universidades participantes. (Pendiente por nombrar)
- Un representante de Sintraunicol. (Edinson Méndez Giraldo)
- Un representante suplente de las Universidades participantes, que deliberara cuando el principal se encuentre impedido. (Pendiente por nombrar)

**Parágrafo 1:** Para deliberar y tomar decisiones se requiere la participación en quórum de los tres (3) miembros de la Comisión Disciplinaria.

**Parágrafo 2:** Se conformarán Comisiones Disciplinarias por Deporte.

- Un representante de la Universidad Sede. (Pendiente por nombrar)
- Un representante de las Universidades participantes. (Pendiente por nombrar)
- Un representante de Sintraunicol. (Pendiente por nombrar)
- Un representante suplente de las Universidades participantes, que deliberara cuando el principal se encuentre impedido. (Pendiente por nombrar)

### CAPÍTULO XIII RECLAMOS Y DEMANDAS

**ARTÍCULO 22:** Se entiende por RECLAMO, la actuación de aclarar o reponer una situación en particular de un encuentro deportivo, por violación de las normas o reglas de juego del evento. Esta será presentada por escrito ante la Comisión Disciplinaria de su Deporte, por el Delegado General debidamente acreditado de la respectiva Institución; indicando la norma supuestamente violada y soportada con las respectivas pruebas.

**ARTÍCULO 23:** Se entiende por DEMANDA, la actuación que persigue la nulidad sobre el resultado de un encuentro deportivo, por violación de las normas o reglas de competencia al Reglamento General. Deberá ser presentada por escrito ante la Comisión Disciplinaria de su Deporte, por el Delegado General debidamente acreditado de la respectiva Institución; indicando la norma supuestamente violada y soportada con las respectivas pruebas.

El Reclamo se presentará en la oficina de Deportes de la UPTC, en las dos horas siguientes a la terminación del encuentro deportivo. Adicionalmente, se deben consignar el 25% del SMLV a la misma cuenta donde consigno la inscripción. Si la demanda se falla a favor del demandante, se le devolverá el dinero.

#### **CAPÍTULO XIV CÓDIGO DISCIPLINARIO**

**ARTÍCULO 24:** La Comisión Disciplinaria procederá a aplicar y sancionar a los deportistas, técnicos, delegados, jueces y en general, a las personas vinculadas a la realización de Los XV Juegos Deportivos Nacionales, teniendo en cuenta que:

**ARTÍCULO 25:** No está permitido que ningún miembro de las delegaciones hagan proselitismo Sindical mediante (publicidad, logos, pancartas, chapolas, entre otras) de una Organización diferente a SINTRAUNICOL durante la realización de los Juegos Deportivos Nacionales.

**Parágrafo:** Los miembros de las delegaciones deberán respetar la imagen institucional en los uniformes deportivos y de gala tanto de la Organización de Los XV Juegos Deportivos Nacionales, como de la Institución que representan; el desacato será objeto de sanción de acuerdo a lo estipulado en Capítulo XIV del Artículo 26.

**ARTICULO 26:** Infracciones. Las sanciones se producirán como consecuencia de las infracciones que se enumeran a continuación, la Comisión Disciplinaria las aplicarán de la siguiente forma:

1. Jugador que sea expulsado por conducta antideportiva, protestar fallos arbitrales, pérdida deliberada de tiempo. Sanción: Un (1) partido de suspensión
2. Ofensa verbal o injuria contra los árbitros, jugadores contrarios, compañeros o público en general. Dos (2) partidos de suspensión. Si el hecho ocurre luego de finalizado el encuentro se duplicará la sanción; si es reincidente, se expulsará de Los XV Juegos Deportivos Nacionales.

3. La expulsión por parte del árbitro de un miembro del cuerpo técnico, por conducta antideportiva, por protestar o reclamar airadamente decisiones arbitrales, abandono del terreno de juego o cualquier otra demostración de inconformidad. Sanción: Suspensión del responsable por dos (2) partidos. Si este mismo miembro del cuerpo técnico es reincidente, se expulsará de Los XV Juegos Deportivos Nacionales.
4. Por juego violento, agresión física a jugadores contrarios o compañeros, en juego y en disputa por los implicados: Sanción: Tres (3) partidos.
5. Ofensa verbal o injuria contra los estamentos de los juegos: directivos, veedores, coordinadores. Sanción: Tres (3) partidos de suspensión. Si el hecho ocurre luego de finalizado el encuentro, se expulsa de Los XV Juegos Deportivos Nacionales.
6. Agresión física a jugadores contrarios o compañeros. Sanción: Expulsión de Los XV Juegos Deportivos Nacionales y suspensión por dos versiones de Juegos Deportivos Nacionales de Sintraunicol en forma consecutiva.
7. Uso de señales o gestos antideportivos contra árbitros, espectadores, jugadores contrarios, funcionarios de los juegos, veedores y comisarios. Sanción: Expulsión de Los XV Juegos Deportivos Nacionales.
8. Jugador que haya sido sustituido y reingrese al campo a formar parte activa o agravar problemas que se presenten. Sanción: Expulsión de Los XV Juegos Deportivos Nacionales.
9. Abandonar el terreno de juego o rehusar a continuar un partido por parte de un equipo. Sanción: Adjudicación de los puntos al adversario y expulsión de Los XV Juegos Deportivos Nacionales, al equipo infractor; para los jugadores, técnicos y delegado por una versión de Los XV Juegos Deportivos Nacionales de Sintraunicol.
10. Porte de armas, consumo de estupefacientes, bebidas embriagantes durante los juegos. Sanción: Expulsión de Los XV Juegos Deportivos Nacionales, y suspensión de una versión de Juegos Deportivos Nacionales de Sintraunicol en forma consecutiva.
11. Jugador que haya sido descalificado o expulsado y regrese al campo a formar parte en incidentes o a generarlos. Sanción: Expulsión de Los XV Juegos Deportivos Nacionales y suspensión de una versión de los Juegos Deportivos Nacionales de Sintraunicol.
12. Jugador que, estando sancionado, forme parte de agresiones, actos bochornosos e incite a actos antideportivos. Sanción: Expulsión de Los XV Juegos Deportivos Nacionales y suspensión de dos versiones de Juegos Deportivos Nacionales de Sintraunicol en forma consecutiva.
13. Equipo o deportista que pierda por no-presentación sin justa causa, será expulsado de Los XV Juegos Deportivos Nacionales y sanción de una versión de Juegos Deportivos de Sintraunicol para participar en los mismos, dicha sanción será aplicada a los jugadores y cuerpo técnico.

14. Un jugador que sea expulsado cumplirá una fecha de sanción automática. Si no cumple con dicha suspensión y actúa en el siguiente partido será sancionado aunque no se haya comunicado la sanción. Sanción: Pérdida del encuentro para el equipo infractor, expulsión del jugador responsable del hecho y del entrenador y no participación en la siguiente versión de los Juegos Deportivos de Sintraunicol.
15. Las faltas consideradas graves como adulterar y falsificar documentos, agresión física contra directivos, jugadores, funcionarios de la Organización, árbitros o público en general. Sanción: Expulsión del jugador o jugadores y sanción por dos versiones de los Juegos Deportivos de Sintraunicol en forma consecutiva.
16. La suplantación de jugadores, falsificación de documentos además de la sanción de los jugadores implicados en el punto anterior también se sancionará a la universidad por dos versiones de los Juegos Deportivos de Sintraunicol en forma consecutiva.
17. En caso de hacer proselitismo sindical de acuerdo al artículo 25 del presente reglamento, el jugador (es) infractores, serán objeto de una sanción de cinco (5) versiones continuas de no poder participar en los Juegos Deportivos Nacionales de Sintraunicol.

**Parágrafo:** Al incurrir en las faltas consideradas graves, se notificará a la Institución a la cual representa para la toma de las medidas disciplinarias.

**ARTÍCULO 27:** El encuentro que, a criterio del respectivo juez, sea suspendido por falta de garantías, dará como perdedor al equipo que ocasione la falta y los puntos respectivos se otorgarán al equipo contrincante. Si son los dos equipos los que no ofrecen garantías, ambos serán declarados perdedores y no se les otorgaran puntos.

**ARTÍCULO 28:** Los actos no contemplados en el presente reglamento y que correspondan a faltas en que incurran miembros de una delegación, serán estudiados y Sancionados por la Comisión Disciplinaria de acuerdo con los reglamentos acogidos por la Federación de cada disciplina deportiva

**ARTÍCULO 29:** La Comisión Disciplinaria, notificará en el boletín diario de Los XV Juegos Deportivos Nacionales a los implicados mediante Resolución, así como las sanciones correspondientes.

## CAPÍTULO XV PREMIACIÓN

**ARTÍCULO 30:** Se entregará el trofeo de Campeón General de Los XV Juegos Deportivos Nacionales de Trabajadores Oficiales, Docentes y Empleados de las Instituciones de Educación Superior en Colombia, a la Institución que logre acumular el

mayor número de puntos al término de todas las competencias, igualmente se entregará trofeo al Segundo y Tercer puestos.

**ARTÍCULO 31:** En Los XV Juegos Deportivos Nacionales de Trabajadores Oficiales, Docentes y Empleados de las Instituciones de Educación Superior en Colombia, se premiará con trofeo al primer lugar por disciplina deportiva en cada rama. Se premiará con medallera a los tres primeros lugares por disciplina deportiva en cada rama y por modalidad o prueba, en deportes individuales.

**ARTÍCULO 32:** Para efectos de la Premiación General, se otorgarán puntos por disciplina/rama en el siguiente orden:

1er puesto	10 puntos
2do puesto	7 puntos
3er puesto	5 puntos
4to puesto	3 puntos
5to puesto	1 puntos

Para efectos de definir las posiciones 4º y 5º se tendrá en cuenta el ítem de desempate que prima para la fase eliminatoria en cada deporte de conjunto.

## CAPÍTULO XVI DISPOSICIONES VARIAS

**ARTÍCULO 33:** El Comité Organizador Nacional de Los XV Juegos Deportivos Nacionales de Trabajadores Oficiales, Docentes y Empleados de las Instituciones de Educación Superior en Colombia, no se hace responsable por los accidentes de las delegaciones participantes ni por los gastos que éstos ocasionen durante la realización de Los XV Juegos Deportivos Nacionales, para lo cual los participantes deben cumplir con lo estipulado en el ARTÍCULO SEXTO del presente Reglamento.

**ARTÍCULO 34:** Los encuentros deportivos en el marco de Los XV Juegos Deportivos Nacionales, se registrarán por las normas contempladas en el presente Reglamento General y las dispuestas por el Reglamento Internacional del respectivo deporte, acogidas por la Federación Nacional.





## REGLAMENTACIÓN POR DISCIPLINA

### 1. AJEDREZ

#### **ARTÍCULO 1:**

El torneo de Ajedrez se realizará en dos categorías, en las ramas masculina y femenina; en la modalidad individual, jugándose dos eventos, uno de ellos modalidad clásico y el otro en la modalidad relámpago o Blitz.

Novatos hasta 1.600 en ELO  
Avanzados Después de 1.600

#### **ARTÍCULO 2:**

Si al finalizar el torneo se presenta empate en alguno de los tres primeros lugares, de acuerdo a las normas actuales, se sorteará el desempate terminado el último juego de la última ronda entre los siguientes sistemas:

Sonnemborn Berger.  
Bucholz o Solkoff.  
Media Bucholz o media de Harknes.

#### **ARTÍCULO 3:**

No hay tiempo de espera para iniciar las partidas. El jugador que no se presente a la hora indicada para su partida, empezará a correr el tiempo del reloj. Si se presenta reincidencia, este será retirado del torneo. Si el participante no ha jugado el 50% de las Partidas, los puntos a favor o en contra, no serán tenidos en cuenta para efectos de la clasificación final.

#### **ARTÍCULO 4:**

Cada jugador está en la obligación de llevar el registro de sus propias jugadas y las de su contendor, en la planilla oficial, hasta faltando cinco (5) minutos para su control de tiempo, sin este requisito no se acepta ninguna reclamación o demanda.

#### **ARTÍCULO 5:**

Cada jugador dispondrá de una hora y treinta minutos (1:30') para terminar la partida. En caso que no haya terminado en el tiempo estipulado, perderá la partida aquel jugador que primero rebase su tiempo (o sea cuando cae la bandera indicativa de su reloj). En el caso de ajedrez relámpago cada jugador tendrá cinco (5) minutos para terminar la partida y en este último caso se aplicarán las reglas del Blitz.

**PARÁGRAFO.:** En el caso del Blitz o ajedrez relámpago, ninguno de los jugadores está en la obligación de anotar las partidas.

#### **ARTÍCULO 6:**

Norma especial aplicable a la fase final, cuando todas las jugadas se deben de efectuar en un tiempo limitado: Si un jugador tiene menos de dos (2) minutos en su reloj, sólo él puede reclamar tablas antes que siga su bandera. Detendrá los relojes y llamará al árbitro.

- a) Si el árbitro verifica que el oponente no efectúa ningún esfuerzo por medios normales para ganar la partida, entonces declarará tablas el juego. De otra manera, aplazará su decisión.
- b) Si el árbitro aplaza su decisión, el oponente podrá recibir dos (2) minutos extras y el juego continuará en presencia del árbitro.
- c) Habiendo aplazado su decisión, el árbitro podrá posteriormente declarar tablas, aún si ha caído una bandera.

#### **ARTÍCULO 7:**

Se asignará un (1) punto por partida ganada, medio (1/2) punto por partida en tablas y cero punto por partida perdida.

#### **ARTÍCULO 8:**

Si durante una partida, alguno de los jugadores o ambos están apurados por tiempo y realizan jugadas anormales, como tumbar piezas o hacer imposibles, podrá imponerse una sanción consistente en otorgarle dos (2) minutos al contendor del infractor. De igual manera cuando un jugador comete una jugada imposible, tal como dejar el rey en jaque, el adversario deberá reclamar ante el juez la omisión del contendiente sin capturar el rey. De lo contrario será él quien pierda el juego.

#### **ARTÍCULO 9:**

Es obligación del árbitro cantar bandera caída y anular puntos, en el caso de mal orden de los tableros.

#### **ARTÍCULO 10:**

Los puntos no contemplados en la presente reglamentación se regirán por los de la Federación Internacional de Ajedrez FIDE.

\*\*\*\*\*

## **2. ATLETISMO**

#### **ARTÍCULO 1.**

El torneo de Atletismo se realizará en ambas ramas y en cuatro Categorías:

- Categoría A: Hasta 25 años
- Categoría B: De 26 a 36 años
- Categoría C: De 37 a 46 años
- Categoría D : De 47 años en adelante

#### **ARTÍCULO 2.**

Cada atleta inscrito podrá participar hasta en (4) cuatro pruebas individuales y /o relevos.

#### **ARTÍCULO 3.**

Cada institución podrá inscribir hasta cuatro (4) atletas por prueba individual y un equipo de relevo por rama. No se podrá conformar equipos de relevos con universidades diferentes. Las universidades inscribirán sus deportistas en las pruebas descritas en las fechas estipuladas, no se aceptan inscripciones de pruebas posteriores a estas fechas.

#### **ARTÍCULO 4.**

Para que una prueba se realice, es necesario que se presenten mínimo cuatro (4) atletas y que éstos sean de dos (2) instituciones diferentes.

#### **ARTÍCULO 5.**

Las pruebas a cumplirse en el torneo de Atletismo son las siguientes:



PRUEBAS	DAMAS	VARONES
100 metros planos	X	X
200 metros planos	X	X
400 metros planos	X	X
800 metros planos	X	X
1.500 metros planos	X	X
5.000 metros planos	X	X
10.000 metros planos	X	X
4 x 100 relevos	X	X
4 X 400 relevos	X	X
Lanzamiento de Disco	X	X
Lanzamiento de Bala	X	X
Lanzamiento de Jabalina	X	X
Salto Alto	X	X
Salto Largo	X	X

#### ARTÍCULO 6.

El puntaje que entrega cada competencia será el siguiente:

PUESTO	INDIVIDUAL	RELEVOS
1	10	20
2	8	16
3	6	12
4	5	10
5	4	8
6	3	6
7	2	4
8	1	2

#### ARTÍCULO 7.

La clasificación por universidad en cada rama, se determinará por la suma de los puntos obtenidos.

#### ARTÍCULO 8.

En caso de empate, se definirá a favor de la institución que haya obtenido el mayor número de medallas de oro; si persiste el empate, por el mayor número de medallas de plata y, finalmente, por el mayor número de medallas de bronce.

### ARTÍCULO 9.

A cada atleta se le hará entrega de un número que lo acreditará como deportista legalmente inscrito. Cualquier atleta que no se presente con su respectivo número asignado en las competencias no podrá participar.

### ARTÍCULO 10.

Programación:

Primera Jornada: 8:00 am

400 metros planos	Damas
400 metros planos	Varones
Salto Largo	Damas
Salto Largo	Varones
5000 metros planos	Damas
5000 metros planos	Varones
Impulsión de la Bala	Damas
Impulsión de la Bala	Varones

Segunda Jornada: 8:00 am

10.000 metros	Damas
10.000 metros	Varones
Lanzamiento de Disco	Damas
Lanzamiento de Disco	Varones
200 metros planos	Damas
200 metros planos	Varones
800 metros planos	Damas
800 metros planos	Varones
Relevo 4 x 100 metros planos	Damas
Relevo 4 x 100 metros planos	Varones

Tercera Jornada: 8:00 am

1.500 metros planos	Damas
1.500 metros planos	Varones
100 metros planos	Damas
100 metros planos	Varones
Lanzamiento de Jabalina	Damas
Lanzamiento de Jabalina	Varones
Salto Alto	Damas

Salto Alto	Varones
Relevo 4 x 400 metros planos	Damas
Relevo 4 x 400 metros planos	Varones

**ARTICULO 11:**

El torneo de Atletismo se regirá por las reglas establecidas por la IAF, acogidas por la Federación Colombiana de Atletismo.

\*\*\*\*\*

### **3. BALONCESTO**

**ARTÍCULO 1.**

El torneo de Baloncesto se realizará en ambas ramas y en categoría única.

**ARTÍCULO 2.**

Cada institución podrá inscribir un máximo de diez (10) jugadores y un entrenador por rama. En la planilla de juego solo deberán estar registrados 10 jugadores, en caso de que se incluya el entrenador y/o delegado.

**ARTÍCULO 3.**

El torneo de Baloncesto se realizará de acuerdo al número de equipos inscritos en cada rama.

**ARTÍCULO 4.**

En caso de empate en puntos para la clasificación a la ronda semifinal, se resolverá de la siguiente manera:

Entre dos equipos:

- a) Por el resultado del partido jugado entre ellos.
- b) Mayor cociente de todos los partidos jugados en la ronda.
- c) Mayor número de cestas a favor.
- d) Menor número de cestas en contra.
- e) Sorteo

Entre más de dos equipos, teniendo en cuenta solamente los resultados de los partidos jugados entre los equipos empatados, por:

- a) Mayor número de cestas diferencia de los partidos jugados entre los equipos empatados.
- b) Mayor cociente de todos los partidos jugados en la ronda.
- d) Mayor número de cestas a favor.
- e) Menor número de cestas en contra.
- f) Sorteo

#### **ARTÍCULO 5.**

Se otorgarán dos (2) puntos al equipo que resulte ganador de un partido y un (1) punto al equipo perdedor.

#### **ARTÍCULO 6.**

En caso que un equipo sea expulsado del torneo, para efectos de promedio, los marcadores de los encuentros en que haya intervenido no serán tenidos en cuenta.

#### **ARTÍCULO 7:**

Los partidos tendrán cuatro (4) períodos de juego de diez minutos cada uno. El tiempo entre períodos será de un (1) minuto y el descanso de mitad de partido será de diez (10) minutos. Todos los tiempos son cronometrados.

#### **ARTÍCULO 8.**

El torneo de Baloncesto se regirá por las reglas establecidas por la FIBA y acogidas por la Federación Colombiana de Baloncesto.

\*\*\*\*\*

### **4. BILLAR**

#### **ARTÍCULO 1.**

El torneo de Billar se realizará en las categorías masculina y femenina, en la modalidad de tres (3) bandas.

#### **ARTÍCULO 2.**

El torneo de Billar se jugará en la modalidad individual y se aceptará como número máximo la inscripción de cuatro (4) jugadores por institución.

#### **ARTÍCULO 3.**

Cada partida se jugará a dos (2) de tres (3) sets, de quince (15) carambolas con un límite de 25 entradas.

#### **ARTÍCULO 4.**

Jugador que pierda una partida por no presentación, queda automáticamente eliminado.

#### **ARTÍCULO 5.**

El torneo de Billar se jugará bajo las reglas de la Federación Internacional de Billar, acogidas por la Federación Colombiana de Billar.

\*\*\*\*\*

### **5. BOLOS**

#### ARTICULO 1.

El torneo de Bolos se realizará en las categorías masculina y femenina

#### ARTICULO 2.

Normas Generales:

- a) Se inscribirá Una (1) Terna Masculina y Una (1) Terna Femenina que cumpla con los requisitos previos para el evento.
- b) Cada Terna deberá presentarse debidamente uniformada (Camiseta y Pantalón de su respectiva entidad) y los zapatos suministrados por la Bolera: bajo ninguna circunstancia se permite jugar en zapato o tenis de calle.
- c) Los jugadores deberán presentarse al sitio de juego con 15 minutos de anterioridad a la hora programada; la serie comienza a la hora en punto de programación y los jugadores que lleguen una vez iniciado el juego oficial, inician su participación de acuerdo con lo establecido por las Normas FIQ.
- d) Dentro de la zona de juego solo deberán permanecer los deportistas y el entrenador; no se admitirán personas ajenas al juego.
- e) Está prohibido el consumo de comidas en la zona de juego, salvo hidratación.
- f) Se prohíbe el uso de equipos electrónicos dentro de la zona de juego (Celulares, equipos de comunicación interna y externa).



- g) Está prohibido el consumo de licor y sustancias psicoactivas antes y durante el juego.
- h) Todas las causas que no se contemplen en este reglamento se dirimen de acuerdo con la Normatividad FIQ y FEDECOBOL.

### ARTICULO 3.

Sistema de Juego:

- A. Se jugará en cuatro (4) Modalidades así:
  - a. MODALIDAD INDIVIDUAL: Se juega una serie de cuatro (4) líneas por cada jugador (a) Ganará la serie el (la) deportista que más pines derribe.
  - b. MODALIDAD PAREJAS: Se juega una serie de cuatro (4) líneas por cada jugador (a) de la respectiva Pareja. Ganará la serie la pareja que más pines derribe.
  - c. MODALIDAD PAREJAS MIXTAS: Se juega una serie de cuatro (4) líneas por cada jugador (a) de la respectiva Pareja. Ganará la serie la pareja que más pines derribe. Esta pareja la integrarán los deportistas que queden libres dentro de cada rama.
  - d. MODALIDAD TERNAS: Se juega una serie de cuatro (4) líneas por cada jugador (a) de la respectiva Terna. Ganará la serie la Terna que más pines derribe.
  - e. MODALIDAD TODO EVENTO: Esta modalidad se definirá a partir de la regularidad durante las tres (3) Modalidades anteriores. Ganará el (la) deportista que más pines haya derribado al finalizar el Torneo.

\*\*\*\*\*

## 6. CICLISMO

### ARTÍCULO 1.

Ciclismo se cumplirá en la rama masculina y femenina. En dos categorías:

- Hasta los 43 años
- Mayores de 44 años y más.

### ARTÍCULO 2.

Para el desarrollo de la actividad de Ciclismo se cumplirán tres (3) etapas así:



- Primera Etapa:      Contra reloj.  
 Segunda etapa:      Circuito.  
 Tercera etapa:      Prueba de ruta.

**ARTÍCULO 3.**

La clasificación será individual para cada etapa. Se otorgarán puntos para los diez (10) primeros de cada etapa, sumatorias para la puntuación final general.

PUESTO	INDIVIDUAL
1	10
2	8
3	7
4	5
5	4
6	3
7	2
8	1

\*\*\*\*\*

**7. .CICLO MONTAÑISMO**



**Uptc**  
 Universidad Pedagógica y  
 Tecnológica de Colombia



#### **ARTÍCULO 1.**

Todo corredor debe vestir una indumentaria apropiada, incluyendo camiseta con mangas cortas o largas.

#### **ARTÍCULO 2.**

Todas las bicicletas usadas en la totalidad de las modalidades del Ciclo montañismo deben ser movidas sólo el poder y la capacidad física del deportista.

#### **ARTÍCULO 3.**

El diámetro de las ruedas delantera y trasera de las bicicletas no pueden ser mayores a 29 pulgadas. Está prohibido el uso de tornillos, clavos o elementos metálicos en las ruedas de la bicicleta.

#### **ARTÍCULO 4.**

El sitio de Competencia.

El recorrido de una competencia de ciclo montañismo debe incluir, hasta donde sea posible, carreteras y caminos forestales, senderos en tierra o arenilla. Los Caminos y carreteras pavimentadas o adoquinadas no deben superar el 15% del recorrido.

#### **ARTÍCULO 5.**

**Salida y Llegada.** Se deben colocar pancartas de salida y/o llegada encima de las líneas de salida y llegada, con una altura mínima de 3 metros, cubriendo todo el ancho de la pista.

- 1) El área de salida en los eventos donde los competidores arrancan en grupos
  - Debe tener al menos 6 metros de ancho por una distancia mínima de 30 metros antes de la línea de partida
  - Debe tener al menos 6 metros de ancho por una distancia mínima de 100 metros después de la línea de partida.
  - Debe ser en terreno plano o de ascenso por un mínimo de 750 metros o 3 minutos.
- 2) El área de llegada en los eventos donde los competidores puedan llegar en grupos:
  - Debe tener al menos 4 metros de ancho por una distancia mínima de 50 metros antes de la línea de llegada.
  - Debe tener al menos 4 metros de ancho por una distancia mínima de 20 metros después de la línea de llegada.
  - Debe ser en terreno plano o de ascenso.

- Se deben colocar vallas o divisiones con cinta al menos 50 metros antes y después de la línea de salida y llegada en ambos lados de la pista. No debe existir ningún obstáculo que pueda producir choques o colisiones entre corredores.

## ARTÍCULO 6. La pista

- La pista debe estar libre de obstáculos que no se hayan planeado y/o notificado a los competidores.
- La pista debe estar marcada cada kilómetro con un aviso que indique la distancia que falta por recorrer. Este aviso debe ser significativamente más visible para el último kilómetro.
- Si hay tramos prolongados de la pista donde solo pueda rodar un solo competidor, este tramo debe tener algunas secciones donde un corredor pueda sobrepasar

## ARTÍCULO 7.

### Identificación de los Competidores

Los competidores deben portar los números entregados por los organizadores así:

- Un número placa se colocará en al frente de la bicicleta.
- Un número dorsal se colocará en el medio de la parte baja de la espalda.
- Este tipo de números se utilizará para toda clase de competencias de Ciclo montañismo.
- Las figuras o dígitos de los números delanteros (placa) deben tener un mínimo de 8cm de alto y un mínimo de 1.5cm de ancho.

- Las figuras o dígitos de los números de la espalda (dorsal) deben tener un mínimo de 12cm de alto y un mínimo de 2cm de ancho.
- Todas las figuras o dígitos deben ser bloques sólidos.
- Las dimensiones exteriores de los números no deben exceder las siguientes:  
18cm por 18cm para el número delantero (placa).  
20cm de ancho por 18cm de alto para el número de la espalda (dorsal).
- Todos los números deben tener fondo blanco y números negros, estos deben ser impermeables. Los corredores no pueden cortar, mutilar, doblar o agregar ningún tipo de publicidad u otra información en ninguno de los dos números. Tampoco se permite una copia o número similar a los entregados por la organización.

## **ARTÍCULO 8.**

### **La Carrera.**

- Los competidores deben terminar la distancia y/o número de vueltas correspondiente, y es su responsabilidad conocer y transitar por la pista oficial, así como llevar el conteo de las vueltas.
- Un competidor no puede tomar un atajo, recortar pista, omitir una vuelta o tomar ventaja de ninguna otra manera para aventajar a sus oponentes.
- Si un competidor se sale de la pista por cualquier razón, debe retornar a la pista por el mismo punto por donde salió.
- Un competidor no puede recibir ningún tipo de ayuda o asistencia técnica durante la competencia. El corredor puede reparar su bicicleta pero solamente con los medios, herramientas y repuestos que lleve con él.
- El competidor no debe usar lenguaje abusivo u ofensivo durante la competencia, actuar de modo antideportivo, irrespetar los oficiales y directivos, o ignorar las reglas de la competencia.
- El competidor debe actuar de manera educada y culta a toda hora y debe permitir que todo corredor más rápido lo sobrepase.
- Los competidores deben respetar la naturaleza, no deben polucionar el sitio y no deben dejar ningún tipo de basura. No se permite el uso de recipientes de vidrio por parte de los corredores y o auxiliares durante la competencia.

## **ARTÍCULO 9.**

### **Penalizaciones**

- La falta de conocimiento de estos Reglamentos, y/o los específicos de una competencia, no es aceptable como una excusa para presentar un reclamo o no aceptar una penalización.

- Las reparaciones hechas con ayuda o partes recibidos de un tercero, cambios de bicicleta, alimentación en zonas no autorizadas, o cualquier ayuda externa, será penalizadas con la descalificación de la competencia.
- Tirar de la camiseta, empujar o halar otro competidor, o recostarse en otro competidor, tendrá una sanción de 30 segundos que se le sumarán al tiempo del corredor. Si la infracción se repite, será penalizada con la descalificación de la competencia.
- Obstruir la línea de carrera de un corredor en un embalaje final, conducta antideportiva hacia otro corredor con el fin de restringir sus movimientos, recortar pista, usar la identificación de otro competidor, soltar ambas manos cuando en la llegada se disputa un embalaje con otro u otros competidores, puede ser penalizado con una sanción en tiempo o la descalificación de la competencia.
- Conducta indecente, lenguaje inapropiado, irrespeto a cualquier autoridad de la competencia o hacia el público, será penalizada con una multa, con tiempo o descalificación de la competencia. Si la falta se repite, el competidor puede ser sancionado por un período de tiempo definido por el Organizador.
- Peleas entre competidores, con una autoridad de la competencia o público, se penalizará con la descalificación de la competencia. Si la falta es severa, el competidor puede ser sancionado por un período de tiempo por el Organizador.

#### **ARTÍCULO 10.**

No se permitirá la partida del corredor que no cumpla con estas reglas. Sólo el Delegado Técnico y/o el Comisario Jefe pueden permitir algún cambio en el número oficial para la bicicleta cuando éste entorpece el funcionamiento normal de la misma.

\*\*\*\*\*

## **8. FÚTBOL**

#### **ARTÍCULO 1.**

El torneo de Fútbol se realizará en categoría única en la rama masculina.

#### **ARTÍCULO 2.**

Cada institución podrá inscribir un máximo de dieciocho (18) jugadores y un mínimo de catorce (14) y un entrenador. En la planilla de juego solo deberán estar registrados 18 jugadores, en caso de que se incluya el entrenador y/o delegado.



### **ARTÍCULO 3.**

El torneo de Fútbol se realizará con un máximo de 16 equipos. El sistema de juego será definido de acuerdo con el número de equipos inscritos.

### **ARTÍCULO 4.**

En caso de empate en puntos para la clasificación a la ronda eliminatoria, se resolverá de la siguiente manera:

Entre dos equipos:

- a) Por el resultado del partido jugado entre ellos.
- b) Menor número de tarjetas rojas
- c) Menor número de tarjetas amarillas
- d) Por diferencia de goles.
- e) Por mayor número de goles a favor
- f) Sorteo

Entre más de dos equipos:

- a) Mayor número de partidos ganados.
- b) Mayor número de goles a favor.
- c) Menor número de goles en contra.
- d) Mayor diferencia de goles (goles a favor, menos goles en contra).
- e) Sorteo.

### **ARTÍCULO 5.**

La puntuación por partido será la siguiente:

- a) Partido ganado: tres (3) puntos
- b) Partido empatado: un (1) punto
- c) Partido perdido: cero (0) punto

### **ARTÍCULO 6.**

Si un partido debiera ser terminado por mal comportamiento de un equipo o se presenta un retiro voluntario de uno de los dos, será aplicada la misma puntuación del artículo anterior, con marcador 3 X 0 en contra del equipo infractor.

### **ARTÍCULO 7:**

Los partidos tendrán una duración de noventa minutos (80') divididos por dos períodos de cuarenta minutos (40') cada uno y separados por un descanso de diez minutos (10').

#### **ARTÍCULO 8:**

Durante el juego se podrán realizar cambios libres. No hay recambio durante los partidos.

#### **ARTÍCULO 9.**

El torneo de Fútbol se regirá por las reglas establecidas por la FIFA y por las aquí definidas.

\*\*\*\*\*

### **9. FÚTBOL SALA**

#### **ARTÍCULO 1.**

El torneo de Fútbol Sala se realizará en las categorías masculina y femenina.

#### **ARTÍCULO 2.**

Cada institución podrá inscribir un mínimo de ocho (8) y un máximo de diez (10) jugadores y un entrenador. En la planilla de juego solo deberán estar registrados 10 jugadores, en caso de que se incluya el entrenador y/o delegado.

#### **ARTÍCULO 3.**

El torneo de Fútbol Sala se realizará de acuerdo al número de equipos inscritos con un máximo de 16 equipos. El sistema de juego será definido de acuerdo con el número de equipos inscritos.

#### **ARTÍCULO 4.**

Los partidos tendrán una duración de cuarenta minutos (40'), divididos por dos periodos de veinte minutos (20') cada uno, separados por un descanso de diez minutos (10').

#### **ARTÍCULO 5.**

El torneo de Fútbol Sala se regirá por las reglas establecidas por la FIFA.



## ARTÍCULO 6.

En caso de empate en puntos para la clasificación a la ronda eliminatoria, se resolverá de la siguiente manera:

Entre dos equipos:

- Por el resultado del partido jugado entre ellos.
- Menor número de tarjetas rojas
- Menor número de tarjetas amarillas
- Por diferencia de goles.
- Por mayor número de goles a favor
- Por sorteo

Entre más de dos equipos:

- Mayor número de partidos ganados.
- Mayor número de goles a favor.
- Menor número de goles en contra.
- Mayor diferencia de goles (goles a favor, menos goles en contra).
- Por sorteo.

\*\*\*\*\*

## 10. JUEGOS EXTREMOS AVENTURA UNIVERSITARIA

### ARTÍCULO 1.

DE LOS PARTICIPANTES:

La modalidad para participar será por equipos; cada equipo constara de 7 personas de los cuales 5 serán titulares y 2 suplentes los cuales estarán discriminados de la siguiente manera: tres (3) hombres y dos (2) mujeres en el equipo titular.

Cada equipo debe estar debidamente uniformado.

### ARTÍCULO 2.



## MODALIDAD DE LA COMPETENCIA

La modalidad del evento será por competencia entre equipos en un sistema de todos contra todos, desarrollado en 3 fases al final de las cuales se escogerán los 3 primeros puestos.

### ARTÍCULO 3.

De la puntuación: En cada prueba habrá un ganador y un perdedor donde el ganador obtendrá 1000 puntos y el perdedor 100 puntos.

En caso de empate: en caso de presentarse empate se tendrán en cuenta los siguientes ítems para desempatar.

Los tres equipos que obtengan la mayor puntuación al finalizar todas las pruebas obtendrán una bonificación discriminada de la siguiente manera

- ◆ Primer lugar 75 puntos
- ◆ Segundo lugar 50 puntos
- ◆ Tercer lugar 25 puntos
- ◆ Mayor número de pruebas ganadas
- ◆ Mayor número de puntos obtenidos por bonificación

### ARTÍCULO 4.

De las pruebas: las pruebas que se desarrollen durante el evento serán pruebas de

- Fuerza
- Resistencia
- Habilidad y destreza
- Velocidad
- Precisión

Las pruebas serán algunas de participación simultánea y otras de participación alternada.

Los suplentes podrán participar solo al inicio de cada prueba en ningún caso durante el desarrollo de estas a excepción que ocurra una lesión a uno de los participantes en el transcurso de la prueba.

Nota: en cada una de las pruebas deben participar los 5 integrantes del equipo.

### ARTICULO 5.



## FASES DE LA ACTIVIDAD

Cada una de las fases consta de 5 pruebas en las cuales se deben enfrentar todos los equipos participantes, en cada una de las fases se aplicara el sistema de juegos todos contra todos desarrollando cada una de estas fases en un día.

## ARTÍCULO 6.

### JUZGAMIENTO

En cada una de las pruebas habrá una o dos personas encargada de la organización y juzgamiento de la misma, dicha persona se encargara de explicar claramente a cada equipo las normas que aplicaran en dicha prueba y serán los encargados de registrar los resultados de la competencia.

- Para el juzgamiento y control de las pruebas habrá un juez general quien tendrá a cargo el equipo de jueces destinados para estas pruebas quien será el encargado de recopilar la puntuación de cada una de las pruebas y al final de cada fase informara los resultados obtenidos en la competencia.

\*\*\*\*\*

## 11. JUEGOS DE MESA: DOMINÓ

### ARTÍCULO 1. SISTEMA DE JUEGO

**PARTIDA:** Una partida corresponde a la salida con su llegada

**SERIE:** Una serie está compuesta por un conjunto de partidas entre los equipos.

**PUNTAJE:** Cada partida ganada dará un (1) punto al equipo ganador y cero (0) al perdedor. La serie ganada otorgará dos (2) puntos más al equipo ganador. En caso de empate se repartirán por igual los puntos.

### ARTÍCULO 2.

**ELIMINATORIAS:** Se jugará el sistema suizo a siete series de siete partidos por equipo. Clasificarán a la semifinal los cuatro equipos con mayor puntaje. En caso de empate se definirá inicialmente con el ganador de la serie o, en otro caso, con la suma de puntos de los rivales enfrentados.

### ARTÍCULO 3.

**SEMIFINALES:** La jugaran los cuatro equipos con mayor puntaje así:

1° contra 4° y 2° contra 3° en una serie, triunfa el que gane 4.

**FINALES:** Se enfrentarán los ganadores por el primer puesto y perdedores por el tercero en una serie, campeón el que gane 4

**PREMIACIÓN:** Recibirán premios los primeros tres equipos.

### ARTÍCULO 4.

**JUECES:** Habrán jueces encargados del control reglamentario de las anotaciones del buen desarrollo del torneo. Podrán actuar por si mismos o ante solicitud de los equipos.

### ARTÍCULO 5.

**COMITÉ TECNICO:** Es la máxima autoridad del torneo, estará conformado por tres miembros principales con sus respectivos suplentes, así: un representante del comité organizador, un juez y un jugador. Será la última instancia en dirimir las controversias que se susciten en el desarrollo del Torneo si previamente los equipos no lo hacen ni el juez pueda lograrlo.

### ARTÍCULO 6.

#### REGLAS DEL JUEGO DE DOMINO

1. EL inicio de toda serie, debe hacerse siempre con el doble seis
2. El inicio de toda partida, debe hacerlo el ganador del equipo del juego anterior, con la ficha que considere pertinente.
3. Al iniciar el juego y durante el transcurso del mismo, los jugadores mantendrán en la mesa y a la vista, las fichas del dominio. Si no lo hicieron; los jugadores del equipo contrario podrán exigirlo.
4. Al inicio de una partida, cualquier jugador puede revolver las fichas. Pero el que las revuelve las cogerá de último. Si no lo hace así, el equipo contrario tendrá derecho a revolver de nuevo las fichas, antes de la salida.
5. Cuando un jugador no tenga fichas para jugar, debe decir paso. No podrá retractarse si el jugador que sigue dijo paso o jugo.
6. Cuando una persona muestra una ficha que no corresponde a las jugadas y esta se logra identificar plenamente por alguien del equipo contrario. No cogerá puntos el equipo infractor.
7. El jugador que juegue sin corresponderle el turno o realice una jugada equivocada, deberá recoger la ficha y su equipo no cogerá puntos en caso de ganar la partida

8. Para que se pueda aplicar la sanción, el equipo contrario debe señalar inmediatamente la infracción. Si el equipo contrario llegase a jugar una ficha después de la salida o jugada equivocada, se convalidara automáticamente el juego y no habrá derecho a sanción.
9. Una partida se considera cerrada cuando no entra ficha. ni aún el doble a menos que lo diga.
10. En caso de cierre, ganará el jugador que tenga menos pintas, si hay empate entre dos jugadores contrarios, ganará la salida el jugador que cerro el juego. Si el empate es entre compañeros, saldrá quien cerro.
11. Si un jugador anuncia un cierre, debe colocar la ficha que cierre. En caso de que no exista cierre no cogerá puntos
12. El jugador que haga amagos, reclamos, gestos o preguntas a su compañero de equipo, relacionados con el juego y durante este, no cogerá puntos. Pero no habrá sanción si la pregunta no fue respondida.
13. Los perdedores deben entregar las fichas al final de la partida para que sus contrarios las cuenten. Estas pueden ser ratificadas por los perdedores.
14. Cuando un jugador pase teniendo fichas con que jugar, su equipo no cogerá puntos.
15. Ningún jugador puede llegar en estados de embriagues es causa de pérdida del partido.

\*\*\*\*\*

## **12. JUEGOS DE MESA: PARQUÉS**

### **1. Introducción**

Tiempo de juego: Una hora.

Jugadores: Dos, tres o cuatro (más deben hacerlo por parejas).

Elementos: Un tablero de parchís; dos dados; 16 fichas (cuatro de cada color).

Dificultad: Es un juego de estrategia. Aunque pueden jugarlo los niños que ya saben contar, muchos maestros del ajedrez han pasado buenos momentos jugando al parchís.

## 2. Objetivo

Ser el primero en mover todas las fichas alrededor del tablero y llevarlas a casa. Vence el jugador que antes consiga introducir cada una de sus fichas en su respectiva casilla final, siguiendo las pautas de movimientos que se describen a continuación.

El parqués o parchís se juega sobre un tablero en forma de cruz alrededor de la cual están dispuestas 68 casillas, 16 de las cuales (debidamente diferenciadas de las demás) constituyen los llamados seguros. Se emplean cuatro grupos de cuatro fichas con un color diferente para cada uno de los grupos.

Cada jugador utiliza el grupo de fichas de uno de los colores. Existen además cuatro espacios ajenos a lo que es el propio recorrido de la carrera y cada uno del color respectivo de cada grupo de fichas, o casas, en los que cada jugador almacena las fichas que en ese momento no se hallan incorporadas al juego. Las fichas avanzan a lo largo del recorrido de 68 casillas según indique el dado de 6 caras que ha de arrojar cada jugador por turnos alternativos.

## DESARROLLO DEL JUEGO

### Inicio del juego

Al comienzo de la partida las fichas son colocadas en la casa del color correspondiente, situada en su correspondiente casilla de salida. Los jugadores arrojan el dado en turnos sucesivos. Se decide cuál es el jugador que comienza a jugar echándolo a suertes con el dado, al número más alto. A partir del que comience, el juego continuará adjudicando los turnos sucesivos de izquierda a derecha.

Una vez que se tenga una ficha en el terreno de juego, el jugador que arroja el dado deberá avanzar su ficha tantas casillas como indique el dado, en el sentido de la numeración ascendente de las mismas (sentido contrario a las agujas del reloj). Si se tuviera más de una ficha en juego, podrá optarse por mover la que más interese al jugador.

Cuando, tras contar el número correspondiente, una ficha caiga en una casilla ocupada por una ficha de otro color diferente, la primera deberá comer a la que allí estaba, volviendo la ficha comida a casa (lógicamente esperando un nuevo DOBLE para volver a entrar en juego). Cuando se come una ficha, el jugador que come deberá tirar nuevamente los dados.

Cuando una ficha ha dado una vuelta al tablero y llega a la zona baja del pasillo de llegada de su color, empezará a ascender por las casillas que hay en él.

Para entrar en la casilla de meta el jugador correspondiente tendrá que hacerlo contando el número exacto de casillas que le correspondiera en su movimiento, desde aquella en la que está hasta la casilla central de llegada: si el trayecto fuera más corto que el número indicado por el dado, el movimiento no se llevaría a cabo.

Cuando una ficha alcanza la casilla final de llegada, el jugador deberá hacer avanzar cualquiera de las restantes suyas en número de diez.

En el pasillo de llegada de un color sólo podrán entrar fichas de ese color; por tanto, en él no son posibles las capturas.

El juego finaliza cuando un jugador logra introducir cada una de sus fichas en su respectiva casilla final.

## **ARTÍCULO 1. Reglas de Juego**

1) Cada jugador emplaza sus fichas dentro del círculo de espera de su color. Todos los participantes tiran el dado para decidir quién inicia el juego. El jugador con la puntuación más alta comenzará; los turnos siguen alrededor de la mesa en el sentido de las agujas del reloj.

2) El primer jugador tira los dados, si consigue al lanzar los dados un número par, saca una ficha del círculo de espera. Si no consigue un número par, el turno pasa al jugador de la izquierda. Para liberar una ficha del círculo de espera es imprescindible obtener un número par. Una vez obtenido, la ficha se emplaza en el punto de salida del color que abre el recorrido. Una vez hay por lo menos una ficha fuera, esta avanzará siempre, en contra del sentido de las agujas del reloj, tantas casillas como puntos hayan arrojado los dados.

3) La puntuación de los dados puede ser sumada para mover una ficha, o puede representar el avance individual de dos fichas. Por ejemplo, si el jugador arroja un 2-3, puede hacer avanzar una ficha cinco espacios, o bien, una ficha, dos, y otra, tres. Un jugador también puede utilizar los números de un dado a ignorar los del otro.

4) Cada vez que un jugador consigue un número par puede liberar una de las fichas que permanecen en el círculo de espera

5) En el tablero hay casillas estratégicamente emplazadas y resaltadas a través del color, que son los "puntos de seguridad", y en los que ninguna ficha puede ser capturada. Si

un punto de seguridad ya está ocupado, podrán entrar en él fichas de su mismo color, pero no fichas contrarias.

6) Hay una excepción para la regla de "inmunidad" anterior: el primer punto de seguridad que hay al lado del círculo de espera. Si un jugador obtiene un 5, la ficha que está dentro del círculo de espera tiene la prioridad; así, si existe una ficha contraria en su zona de seguridad, la captura y puede recorrer los 20 puntos de bonificación.

7) Las tiradas mágicas son el 5, el 7 y el 12, que se corresponden con el número de espacios entre puntos de seguridad.

8) Cuando una ficha ha realizado gran parte de su recorrido alrededor del tablero, llega al camino de casa. Sin embargo, si otras fichas del equipo necesitan ayuda, el jugador puede optar por no entrar en el camino y reiniciar de nuevo la ronda para capturar y bloquear cuando sea necesario.

9) Una ficha en el camino de casa no puede ser capturada.

10) Las fichas sólo pueden entrar en casa si consiguen el número de puntos exacto.

11) Cada vez que un jugador entra una ficha en casa consigue una bonificación de 10 puntos. Puede usarlos para mover otra ficha, pero no dividirlos. Si no puede mover ninguna ficha con los 10 puntos completos, el jugador pierde la bonificación.

## ARTÍCULO 2

### Jugadas y movimientos

#### Dobles

Cuando un jugador tira un doble, puede tirar de nuevo. Si el jugador tiene todas las fichas fuera del círculo de espera, después de arrojar un doble moverá siempre su ficha 14 espacios (que provienen de sumar las caras de los dados con las que se encuentran en contacto con la mesa, y que siempre suman 7). Por ejemplo, si el jugador consigue un 3-3, dispondrá de 3-3-4-4 y podrá utilizarlos separadamente si lo desea o en las combinaciones que le plazcan. El jugador debe utilizar todos los números porque, en caso contrario, perdería la tirada.

En el parchís hay una sanción por tener demasiada suerte: si el jugador arroja tres dobles consecutivamente, no puede mover ninguna ficha en la tercera tirada y la más próxima al círculo de espera vuelve dentro.

#### Capturas

Si una ficha aterriza en el espacio ocupado por un contrario, el contrario es capturado y



enviado de nuevo a su propio círculo de espera. Las capturas no son obligatorias en el parchís.

El capturador gana por su captura una bonificación de 20 puntos para hacer avanzar su ficha. Una bonificación debe ser cumplida por la ficha implicada y su monto no puede ser dividido en varios trayectos. Sólo puede llevarse a cabo si va a realizarse completo; si no, se pierde.

### **Barreras**

Dos fichas del mismo color ocupando una única casilla constituyen una barrera. Ambas fichas están a salvo de una captura y, a la vez, bloquean el paso de manera que ninguna otra ficha, sea de su color o no, puede traspasar la barrera que forman. Si un jugador tiene todas sus fichas atrapadas tras una barrera y no puede avanzar, pierde su turno.

Si la barrera se coloca en el punto de seguridad que sirve de salida a las fichas de un jugador (es decir, junto al círculo de espera), actúa también como barrera sobre las que están encerradas en el círculo.

Una barrera es temporal; si se arroja un doble no pueden ser movidas ambas fichas a la vez. De todas maneras, en una misma tirada puede ocurrir que una de las fichas de la barrera avance y otra, rezagada, venga a ocupar su lugar y forme de nuevo la barrera.

Utilizar las dos últimas fichas como barrera para impedir que los jugadores que van detrás amenacen el avance de las dos primeras fichas del jugador es una buena estrategia. De todas maneras, siempre hay que tener presente que mientras dura la barrera, el jugador está jugando únicamente con la mitad de su potencial.

Un buen momento para romper la barrera es cuando entra una de las primeras fichas en el camino de casa.

### **ARTICULO 3.**

#### **Final**

El juego termina cuando un jugador consigue llevar sus cuatro fichas a casa.

\*\*\*\*\*

## **13. NATACIÓN**

### **ARTÍCULO 1:**

El torneo de natación se realizará en ambas ramas, en tres categorías

Pre Maxter hasta 25

Maxter de 26 a 36.

Y de 37 en adelante.

### **ARTÍCULO 2:**

Cada nadador podrá participar hasta en dos (2) pruebas individuales y el relevo por jornada.

Cada nadador inscrito podrá participar como máximo en seis (6) pruebas individuales y dos (2) de relevos

### **ARTÍCULO 3:**

Cada institución podrá inscribir hasta cuatro (4) nadadores por prueba individual y un equipo de relevo por rama. No se podrá conformar equipos de relevos con universidades diferentes. Las universidades inscribirán sus deportistas en las pruebas descritas en las fechas estipuladas, no se aceptan inscripciones de pruebas posteriores a estas fechas.

### **ARTÍCULO 4:**

Para que una prueba se realice, es necesario que se presenten como mínimo cuatro (4) nadadores y que éstos sean de dos (2) instituciones diferentes.

### **ARTÍCULO 5:**

Las pruebas a cumplirse en el torneo de natación son las siguientes:

<b>PRUEBAS</b>	<b>DAMAS</b>	<b>VARONES</b>
<b>50 metros libre</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>50 metros espalda</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>50 metros mariposa</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>50 metros pecho</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>100 metros libre</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>100 metros espalda</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>100 metros mariposa</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>100 metros pecho</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>200 metros libre</b>	<b>X</b>	<b>X</b>

<b>200 metros combinado</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>4 x 50 relevo libre</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
<b>4 x 50 relevo combinado</b>	<b>X</b>	<b>X</b>

#### ARTÍCULO 6:

El puntaje que entrega cada competencia será la siguiente:

PUESTO	INDIVIDUAL	RELEVOS
<b>1</b>	<b>9</b>	<b>18</b>
<b>2</b>	<b>7</b>	<b>14</b>
<b>3</b>	<b>6</b>	<b>12</b>
<b>4</b>	<b>5</b>	<b>10</b>
<b>5</b>	<b>4</b>	<b>8</b>
<b>6</b>	<b>3</b>	<b>6</b>
<b>7</b>	<b>2</b>	<b>4</b>
<b>8</b>	<b>1</b>	<b>2</b>

#### ARTÍCULO 7:

La clasificación por Universidad en cada rama se determinará por la suma de los puntos obtenidos.

#### ARTÍCULO 8:

En caso de empate, se definirá a favor de la Institución que haya obtenido el mayor número de medallas de oro. Si persiste el empate, por el mayor número de medallas de plata y finalmente por el mayor número de medallas de bronce.

#### ARTÍCULO 9:

Programación

PRIMERA JORNADA			SEGUNDA JORNADA		
HORA: 9:00 AM			HORA: 9:00 AM		
PRUEBA	DAMAS	VARONES	PRUEBA	DAMAS	VARONES
50 mts. Mariposa	X	X	50 mts pecho	X	X
100 mts. Pecho	X	X	200 mts. Combin. Ind.	X	X
100 mts. Libres	X	X	100 mts espalda	X	X
4X50 Relev. Combin.	X	X	50 mts. Libres	X	X
TERCERA JORNADA:					
HORA: 9:00 AM					

50 mts. Espalda	X	X	
200 mts. Libres	X	X	<b>EL AFLOJE SE HACE UNA HORA ANTES</b>
100 mts, mariposa	X	X	<b>DEL INICIO DE CADA JORNADA</b>
4X50 Relevos libre	X	X	

#### **ARTÍCULO 10:**

El torneo de Natación se regirá por las reglas establecidas por la FINA, acogidas por la Federación Colombiana de Natación.

\*\*\*\*\*

### **14.SAPO**

#### **ARTÍCULO 1:**

Podrán participar las diferentes Instituciones de Educación Superior que debidamente se inscribieron para estos Juegos. El torneo de Sapo se realizará en ambas ramas Masculina y Femenina

#### **ARTÍCULO 2:**

Cada equipo podrá inscribir cinco (5) jugadores, distribuidos de la siguiente manera: cuatro (4) titulares y un (1) suplentes.

#### **ARTÍCULO 3:**

En el juego sólo competirán cuatro (4) jugadores, uno de ellos será el capitán.

#### **ARTÍCULO 4:**

Se podrá realizar el cambio de un jugador después del segundo lanzamiento.

#### **ARTÍCULO 5:**

No hay tiempo de espera después de la hora fijada para el evento.

Para que el equipo pueda jugar deberá tener como mínimo tres (3) jugadores.

En el caso de no ser así, se dará por ganador al equipo presente y se le otorgará los dos puntos. El equipo con mayor puntaje obtenido recibe dos puntos.

#### **ARTÍCULO 6:**

La línea de tiro se encuentra ubicada a cuatro (4) metros de distancia del cajón del Sapo.

#### **ARTÍCULO 7:**

Se jugará con seis (6) argollas de 600 gramos y/o 3.5 centímetros de diámetro y con una caja de 50 x 50 centímetros y una altura de 80 centímetros.

#### **ARTÍCULO 8:**

El conteo lo realizarán los capitanes y/o delegados de cada equipo en contienda. Las argollas no se podrán retirar del “hueco” del cajón del Sapo. El juez registrará el puntaje en la planilla de juego.

#### **ARTÍCULO 9:**

La falta o penalización se aplicará en los siguientes casos:

- En el turno de cada jugador, si en alguno de sus lanzamientos traspasa la línea de tiro, automáticamente pierde su turno y no se sumará el puntaje que haya hecho en los lanzamientos del mismo.
- Argolla que se caiga al piso y pase la línea de tiro, se dará como lanzada.
- Toda argolla que entre y salga del “hueco”, no sumará puntaje, a excepción de que entre por la boca del sapo y salga del “hueco”.
- Si la argolla toca primero la pared, el piso o cualquier otro objeto deferente al cajón del sapo y después entre al “hueco”, no será válida.
- En caso de que se presenten tres (3) jugadores de un mismo equipo, podrán jugar pero perderán un lanzamiento por turno.
- Equipo que se niegue a jugar en el cajón que designe el Comité Organizador, perderá por no presentación.
- En el caso en que un jugador, en su lanzamiento, no meta ninguna argolla en el “hueco” y que se le caiga una o más al suelo, se llama “borrada”, por lo tanto no sumará puntaje.

#### **VENTAJAS:**

Jugador que en su lanzamiento haga:

- “Terna”, o sea, tres (3) o más argollas en un mismo “hueco”, se contabilizará una argolla adicional.
- “Mesa o Tendido”: se llama así cuando todas las argollas quedan sobre el cajón del sapo, a ésta se le sumará el mayor puntaje del cajón, exceptuando el del sapo.
- “Moñona”: es cuando la totalidad de las argollas caen a los “huecos”. Por consiguiente, a la suma de este puntaje se le agrega el mayor puntaje del cajón, exceptuando el del sapo.
- “Sapo y Moñona”: gana el juego y se otorgan cuatro (4) puntos.

**ARTÍCULO 10:**

El juez será nombrado por el Comité Organizador.

**ARTÍCULO 11:**

Para cada juego ganado se otorgará dos (2) puntos, a excepción del juego ganado por “Sapo y moñona”, ya que éste otorga cuatro (4) puntos.

**ARTÍCULO 12:**

CLASIFICACIÓN:

a) Mayor número de puntos.

b) En caso de empate en puntos, se tendrá en cuenta el mayor puntaje hecho en los lanzamientos.

\*\*\*\*\*

**15. TEJO Y MINI TEJO:**

**ARTÍCULO 1.**

El torneo de Tejo se jugará por el sistema de equipos, todos contra todos, en la rama masculina y mini tejo femenino.

**ARTÍCULO 2.**

Cada equipo estará integrado por cinco (5) jugadores en rama masculina Tejo (cuatro titulares y un suplente).

En Mini Tejo masculino o femenino el equipo estará integrado por cinco (5) jugadores (cuatro titulares y un suplente).

**ARTÍCULO 3.**

La partida de tejo se disputará a 27 puntos seguidos. El equipo que logre acumular primero este número de puntos, será el ganador de la partida.

**ARTÍCULO 4.**

La puntuación otorgada en cada partida será la siguiente:

a) Por cada partido ganado dos (2) puntos.

b) Por cada partido perdido jugado un (1) punto.

c) Por cada partido perdido por no presentación cero (0) puntos.

#### **ARTÍCULO 5.**

El equipo que gane una partida por no presentación del rival, recibirá marcador a favor de 27 - 0.

#### **ARTÍCULO 6.**

Los empates en puntos que se presenten para definir clasificación se resolverán por muerte súbita (7 lanzamientos por equipo). El orden de lanzamiento se define por sorteo.

#### **ARTÍCULO 7.**

No se permitirá el consumo de bebidas alcohólicas durante la realización del evento.

#### **ARTÍCULO 8.**

El torneo de Tejo se realizará bajo las reglas de la Federación Colombiana de Tejo.

#### **ARTÍCULO 9.**

El peso del tejo, en Tejo masculino será de 3 libras y 1/4 o el equivalente a 1.600 gramos.

El peso del tejo en Mini tejó masculino o femenino será de 350 a 500 gramos.

\*\*\*\*\*

## **16. TENIS**

#### **ARTÍCULO 1:**

El torneo de Tenis se realizará en ambas ramas y categoría única.

#### **ARTÍCULO 2:**

Se jugará en las dos ramas, masculina y femenina, modalidad sencillo, dobles masculino y femenino y dobles mixto.

#### **ARTÍCULO 3:**

Se jugará en cuadros de Round Robín de tres o cuatro jugadores, clasificando dos de cada cuadro, al cuadro de eliminación sencilla.

#### **ARTÍCULO 4:**

Los partidos del torneo de Tenis se jugarán de acuerdo a las Reglas de Juego de la Federación Internacional de Tenis ITF y las establecidas por la organización.

Los partidos se jugarán a cinco games, con Tie Break a cuatro iguales.

En el cuadro de eliminación sencilla a dos set. En caso de empate se jugará Tie Break.

#### **ARTÍCULO 5:**

Un partido no podrá ser suspendido salvo fuerza mayor (lluvia, luz u otra imposibilidad insalvable). La suspensión de un partido sólo podrá ser decretada por el

Director Técnico del torneo, quien a su vez fijará la fecha y la hora para reanudar el partido.

#### **ARTÍCULO 6:**

Los jugadores deberán presentarse al terreno de juego quince minutos (15') antes de la hora fijada para el partido. El boleo de calentamiento se iniciará cinco (5) minutos antes y durará no más de diez (10) minutos. En caso de retraso en la programación, los jugadores deberán esperar la terminación del partido que precede e ingresar al terreno inmediatamente. El Director podrá designar otro campo si fuere posible, con tal de conservar la puntualidad en la programación.

#### **ARTÍCULO 7:**

Es obligación de los jugadores presentarse con la antelación indicada a la hora fijada para el juego; llegada la hora para el inicio del juego, al jugador ausente se le aplicará W.O., no se aceptarán argumentos de lluvia, retraso en la programación u otros para justificar la ausencia. El jugador que pierda por no presentación será expulsado del torneo.

#### **ARTÍCULO 8:**

Los puntos obtenidos por un jugador expulsado del torneo por no presentación, no se tendrán cuenta en la suma de puntos de su equipo.

#### **ARTÍCULO 9:**

Las siembras se realizarán teniendo en cuenta los resultados del torneo del año anterior.

#### **ARTÍCULO 10:**

La puntuación para determinar la clasificación por equipos en cada rama será:



## SENCILLOS:

PUESTO	CLASIFICACIÓN	PUNTOS
1	Ganador	100
2	Finalista	70
3	3° puesto	50
4	4° puesto	40
5	Perdedor cuartos	21
6	Perdedor octavos	10
7	Perdedor dieciseisavos	5
8	Perdedor treintaidosavos	3

## MIXTOS Y DOBLES:

PUESTO	CLASIFICACIÓN	PUNTOS
1	Ganador	70
2	Finalista	50
3	3 y 4 puesto	35
4	5 al 8 puesto	25
5	9 al 16 puesto	20
6	17 al 32 puesto	10

## ARTÍCULO 11:

Los participantes deberán comportarse de tal manera que no causen interferencia o alteraciones que lleven a trastornar el normal desarrollo de las competencias. El Director Técnico del torneo tendrá la facultad de llamar la atención de los infractores; de no ser atendidos sus requerimientos, podrá hasta retirar del escenario al infractor.

## OTRAS DISPOSICIONES

- Es obligación de los deportistas presentar a los jueces el documento que lo acredita como participante, expedido por la organización, antes de toda competencia.

- Se entregará medalla de Oro al primer lugar, medalla de Plata al segundo lugar y medalla de Bronce al tercer lugar. Sólo se entregará una medalla de Bronce, de tal manera que para obtenerla, deberá ser disputada en competencia.
- Cada jugador deberá presentar tres bolas antes iniciar cada encuentro.
- Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento, serán resueltos por la instancia de la organización a la cual corresponda, con la prontitud requerida.

\*\*\*\*\*

## **17. TENIS DE MESA**

### **ARTÍCULO 1:**

El torneo de Tenis de Mesa se realizará en ambas ramas y en categoría única.

### **ARTÍCULO 2:**

El torneo de Tenis de Mesa se jugará en las siguientes modalidades:

- Individual masculino y femenino.
- Dobles masculino y femenino.
- Dobles mixtos.

### **ARTÍCULO 3:**

Los partidos de todas las modalidades y en todas las fases se jugarán a tres (3) sets de cinco (5) posibles, a once (11) puntos cada uno.

### **ARTÍCULO 4:**

Los empates se definirán de la siguiente manera:

Si el empate es entre dos jugadores, gana la posición quien haya ganado el partido jugado entre ellos.

Si el empate es entre tres (3) o más jugadores, se definirá así:

- a) Set diferencia entre los empates.
- b) Si persiste el empate, por puntos diferencia entre los empatados.
- c) Si al realizar el desempate según las normas anteriores, sólo uno es el favorecido y persiste el empate entre los demás, se desempatará de acuerdo a la misma norma de empate entre dos equipos.
- d) Si el empate persiste, se sorteará la cara y sello.

**ARTÍCULO 5:**

En el desarrollo del congresillo técnico, se hará la conformación de las respectivas parejas de dobles y mixtos y los cuadros individuales por cada rama.

**ARTÍCULO 6:**

La Comisión Técnica de los Juegos, realizará los sorteos que sean necesarios y elaborará los respectivos cuadros.

**ARTÍCULO 7:**

A los deportistas se les exigirá el uniforme reglamentario contemplado en los reglamentos internacionales de tenis de mesa.

**ARTÍCULO 8:**

Se le aplicará no presentación a un jugador, pareja o equipo que no se presente en el área de juego diez (10) minutos después de programado el partido.

**ARTÍCULO 9:**

Jugador o jugadores que pierda por no presentación, sin causa justificada inmediatamente es expulsado del torneo.

**ARTÍCULO 10:**

**DISCIPLINA:**

- a) Todo jugador, pareja o equipo que presente conducta antideportiva, bien sea en contra de su oponente o hacia el árbitro, será amonestado con tarjeta amarilla.
- b) Jugador que por su conducta amerite dos amonestaciones con tarjetas amarillas en un mismo juego, será expulsado del partido y/o expulsado del torneo por el juez general.
- c) Todo jugador que acumule tres amonestaciones con tarjetas amarillas durante el torneo, queda automáticamente expulsado del mismo.
- d) Todo deportista que se encuentre inscrito e incurra en faltas disciplinarias dentro del escenario en el cual se realiza el torneo, podrá ser expulsado del evento por el juez general.

**ARTÍCULO 11:**

Cada institución participante podrá inscribir cuatro (4) varones y cuatro (4) damas.

**ARTÍCULO 12:**

No se podrá integrar parejas con jugadores de diferentes instituciones.

**ARTÍCULO 13:**

La institución campeona por rama se escogerá de la sumatoria de los puntos obtenidos por los deportistas a nivel individual en cada una de las modalidades.

**ARTÍCULO 14:**

Quien gane tres (3) set de cinco (5) posibles, ganará el partido. El sistema de juego de cada modalidad se realizara de acuerdo con el número de inscritos.

\*\*\*\*\*

## **18. VOLEIBOL**

**ARTÍCULO 1:**

El torneo de Voleibol se realizará en categoría única, en las ramas masculina y femenina.

**ARTÍCULO 2:**

Cada institución podrá inscribir un máximo de diez (10) jugadores por rama y un entrenador. En la planilla de juego solo deberán estar registrados 10 jugadores, en caso de que se incluya el entrenador y/o delegado.

**ARTÍCULO 3:**

El torneo de Voleibol se realizará de acuerdo al número de equipos inscritos.

**ARTÍCULO 4:**

En caso de empate en puntos para la clasificación a la ronda semifinal, se resolverá de la siguiente manera:

Entre dos equipos, por el resultado del partido jugado entre ellos.

Entre más de dos equipos:

- a) Mayor cociente que resulte de dividir el número de sets ganados entre el número de sets perdidos.
- b) Mayor cociente que resulte de dividir el número de puntos a favor entre el número de puntos en contra.

**ARTÍCULO 5:**

La puntuación por partido será la siguiente:

- a) Partido ganado: dos (2) puntos.

b) Partido perdido: un (1) punto.

**ARTÍCULO 6:**

Se jugarán dos (2) sets de tres (3) posibles a 25 puntos cada uno y el último set a 15 puntos.

**ARTÍCULO 7:**

El torneo de Voleibol se regirá por las reglas establecidas por la FIVA y acogidas por la Federación Colombiana de Voleibol.

\*\*\*\*\*

**19. VOLEIBOL ARENA**

**ARTÍCULO 1:** Los partidos se jugaran a dos (2) sets, de tres posibles, a veintiún puntos posibles. El tercer set se jugará a quince puntos. Con una diferencia de dos (dos) puntos.

**Parágrafo:** Las equipos estarán conformados por tres (3) integrantes cada uno. Las duplas inicialistas, podrán contar con un emergente.

**ARTÍCULO 2:** El sistema de juego se definirá de acuerdo a los equipos participantes, teniendo en cuenta una fase clasificatoria en grupos y una fase final.

**ARTÍCULO 3:** Se darán dos (2) puntos por partido ganado, un (1) por partido perdido y cero (0) por no presentación.

**ARTÍCULO 4:** En caso de empate en cualquier de las fases. Las posiciones se definirán de la siguiente forma:

- a. Cociente de tantos ( Total de tantos a favor, dividido entre el total de tantos en contra)
- b. Cociente de set (Total de set a favor, dividido entre el total de set en contra.

Nota: Los anteriores criterios se aplican tomando como base todos los partidos jugados en el grupo.

**ARTÍCULO 5:** Si a la hora fijada para la iniciación de un partido, uno de los equipos no se presenta al campo de juego, el árbitro registrará el hecho en la planilla de juego. El

resultado de dos (2) sets por cero (0) y con el resultado parciales de veinticinco (25) por cero (0).

**ARTÍCULO 6:** Si a la hora fijada para la iniciación de un partido los dos (2) equipos no se presentan al campo de juego, ambos perderán con marcadores de dos (2) sets por cero.

**ARTÍCULO 7:** Las demás normas se regirán por el reglamento internacional de voleibol Playa.

\*\*\*\*\*

Revisado y Aprobado en la ciudad de Tunja, el día jueves 23 de abril de 2015.

## JUNTA DIRECTIVA NACIONAL COMITÉ ORGANIZADOR NACIONAL



**María Elizabeth Montoya Ceballos**  
Presidenta Nacional Sintraunicol



**Gonzalo Guerrero Ramos**  
Secretario Recreación, Deporte y  
Cultura, Sintraunicol Nacional

*En la Lucha esta la Victoria*