

XI JUEGOS NACIONALES FENSECOOP

ARMENIA - QUINDÍO



Año Internacional
de las Cooperativas

Las cooperativas construyen un mundo mejor



CARTA FUNDAMENTAL



FENSECOOP

XI JUEGOS NACIONALES , DE LA
FEDERACIÓN NACIONAL DE COOPERATIVAS
DEL SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
OCTUBRE 9 AL 12 DE 2025



Comfenalco



coodeq

XI JUEGOS NACIONALES FENSECOOP

INTEGRANTES DEL CONSEJO DE ADMINISTRACIÓN 2025-2027

PRINCIPALES

COOEDUCAR	GILDARDO MORALES TORRES
COOTRADECUN	HERNAN GONZALO ROJAS
CANAPRO	JOSÉ DE LOS REYES AHUMEDO BELLO
COOTEC	JAVIER SEGUNDO PALLARES ARRIETA
COOMEC	ARIEL BELTRÁN SAÉNZ
CIDECAL	JUAN DIEGO CASTRILLÓN DÍAZ
COOPEMTOL	JULIÁN GÓMEZ GUZMÁN
COOACEDED	ÁLVARO JIMÉNEZ PÉREZ
CODEMA	GERMÁN MARTÍNEZ MARTÍNEZ

SUPLENTE

COOMACHOCO	FELICIANO CHAVERRA SÁNCHEZ
COOP.UNI.NAL	HÉCTOR RAÚL RUÍZ
COOEDUCORD	HILDA GUZMÁN PÉREZ BELLO
CODELCAUCA	HÉCTOR SOLARTE RIVERA
COOPEDAR	MARÍA YOLANDA MARIÑO DE RIVERA
CANAPRO SUCRE	IVÁN BARBOZA RUÍZ
COOPCANAPRO	DAVID ERNESTO MORENO
COOIDE	ANTONIO CARLOS BARRIOS SÁNCHEZ
COOEDUCOL	NÉSTOR ORLANDO PÉREZ PARRADO

PRINCIPALES JUNTA DE VIGILANCIA

COONADOC	LUZ HELENA ÁLZATE TABARES
COOPEMA	NELLY JUDITH ÁLVAREZ HERRERA
COOPEFUAC	JOSÉ LUIS RINCÓN GONZÁLEZ

SUPLENTE JUNTA DE VIGILANCIA

COODEQ	LUZ PATRICIA FUENTES PEÑA
COOPROFESORES	MARÍA SMITH MORALES ESTEBAN
CANAPROCH	IDA JUDITH RENTERÍA CUESTA

COMITÉ DE EDUCACIÓN

CIDECAL	JUAN DIEGO CASTRILLÓN DÍAZ
COOPEMTOL	GABRIEL MELO LÓPEZ
COOTRADECUN	HERNÁN GONZALO ROJAS MEDINA
COOPEDAR D.E.S	MARÍA YOLANDA MARIN DE RIVERA
COOMACHOCÓ	FELICIANO CHAVERRA SÁNCHEZ
COODELMAR	CARLOS ALBERTO HENAO CORREA

COMITÉ DE RECREACIÓN, DEPORTE, CULTURA Y TURISMO

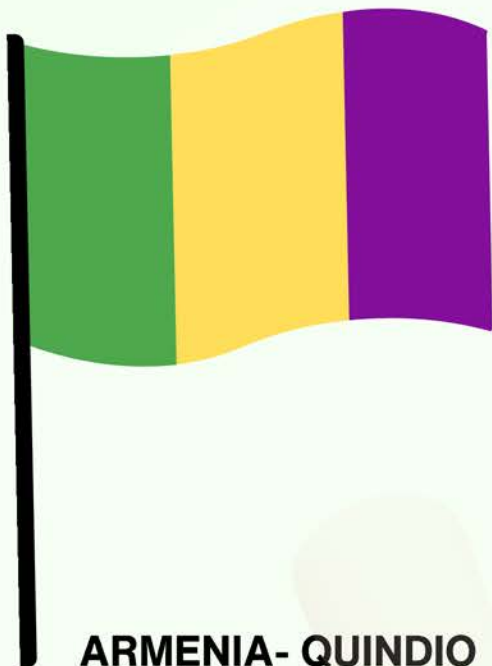
COACEDED	REYNALDO ALFONSO CASTILLO ROMERO
CANAPRO	FERNANDO ALFONSO POLANÍA PIRABÁN
COOEDUCORD	JHON JAIRO VIDAL AYALA
COOMEC	JOSÉ ISRAEL NIÑO PONGUTÁ
COOTRADECUN	RODRIGO CRUZ DICELIS
COOTRADECUN	HÉCTOR RODRIGO CARRIÓN CIFUENTES
CODEMA	JORGE ELIÉCER HERNÁNDEZ CORTÉS
CODEMA	MANUEL ANIBAL SÁNCHEZ CORTES
CANAPRO	MYRIAM LUCIA ROMERO AGUDELO

COMITÉ FINANCIERO

COOEDUCAR	GILDARDO MORALES TORRES
COOEDUCAR	NÉSTOR GERARDO GONZÁLEZ RINCÓN
CONTADORA	MARY LUZ HERNÁNDEZ ALFONSO
REVISOR FISCAL	ROBERTO DELGADO SUÁREZ

PERSONAL ADMINISTRATIVO

DIRECTOR EJECUTIVO	NÉSTOR GERARDO GONZÁLEZ RINCÓN
REVISOR FISCAL	ROBERTO DELGADO SUÁREZ
CONTADORA	MARY LUZ HERNÁNDEZ ALFONSO
SECRETARIO GENERAL	JOSÉ DAVID MACHADO CASTRO
COMUNICACIONES	JEISSON STEVEN CALVO OSORIO
TESORERA	FRANCY EDITH OROZCO CARDONA
SERVICIOS GENERALES	MARÍA ESNEDA PULGARÍN BETANCOURTH



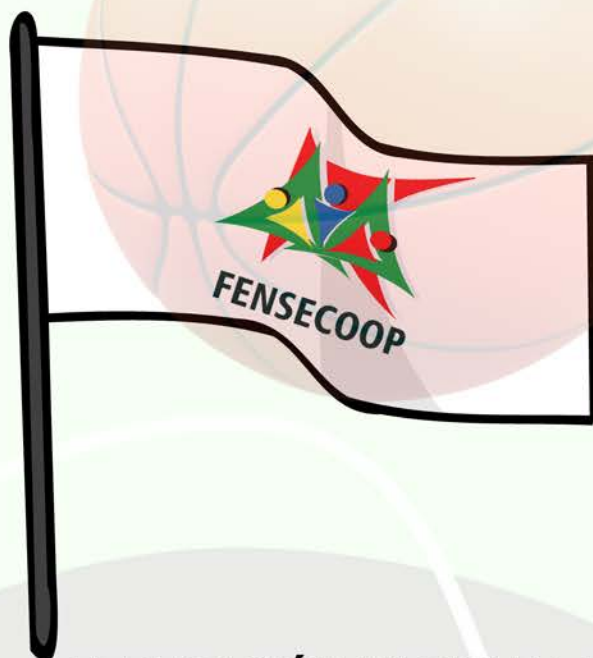
ARMENIA- QUINDIO



**DEPARTAMENTO
DEL QUINDIO**



Comfenalco
Quindío



**FEDERACIÓN NACIONAL DE
COOPERATIVAS DEL SECTOR
EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**



**COOPERATIVA DE
EDUCADORES DEL QUINDÍO
“COODEQ”**

RESEÑA HISTÓRICA DE LA COOPERATIVA DE EDUCADORES DEL QUINDÍO



1968: Fundación de COODEQ En 1968, tras la creación del departamento del Quindío, los servicios de cooperativas y fondos de empleados aún estaban centralizados en Manizales y Pereira. Esta situación impulsó a Juan de Dios Álzate y otros docentes de primaria a fundar COODEQ el 6 de junio de 1968, con 72 asociados. La primera oficina se ubicó en la carrera 16 con calles 14 y 15 en Armenia, Quindío. La cooperativa fue constituida en la notaría tercera con acta de reso-

lución N° 0357 del 6 de junio de 1968 y protocolizada con escritura N° 535 del 20 de junio de 1968.

Fundadores y primeros asociados Los fundadores de COODEQ fueron Juan de Dios Álzate, Agudelo Castañeda Rubinel, Almeciga Rincón Nora, Arbeláez Ituriel, Arcila Valencia Flor De María, Atehortúa García Antonio, Atehortúa Triana Néstor, Berrio Salgado Dionisio, entre otros. En total, 72 docentes del departamento del Quindío participaron en su creación.

Misión. La misión de COODEQ es contribuir al desarrollo integral de los asociados y sus familias, fomentando una cultura solidaria y de autogestión que fortalezca la institucionalidad y el crecimiento de competencias personales y profesionales a través de créditos y servicios sociales oportunos, adecuados, con calidad y efectividad, que aporten al desarrollo de la comunidad y la región.

Visión. COODEQ busca ser una empresa líder en los ámbitos socioculturales de la región y el país, con excelencia en la prestación del servicio, reconocida por su solidez financiera, sostenibilidad y crecimiento permanente.

Objetivo COODEQ tiene como objetivo contribuir al mejoramiento social, económico, intelectual y cultural de los asociados y la comunidad, prestando servicios para el bienestar de los asociados y sus familias, fomentando la educación, apoyando a la comunidad y siendo solidarios.



Evolución de COODEQ (1997-2005)

- 1997: COODEQ tenía 567 asociados, aportes sociales de \$447.987.041, activos de \$695.539.366 y una cartera de \$676.895.216.
- 1998: Contaba con 551 asociados, aportes sociales de \$576.423.061, activos de \$892.645.435 y una cartera de \$869.261.542.
- 1999: La cooperativa tenía 817 asociados, aportes sociales de \$756.043.545, activos de \$100.885.458 y una cartera de \$1.251.615.411.
- 2005: COODEQ tenía una base social de 865 asociados.

Actividades y servicios (1997-2005) Durante estos años, COODEQ realizó créditos para diversas necesidades de los asociados, como vivienda, vehículo, educación y libre inversión. Además, organizó actividades recreativas y culturales, como talleres de muñequería, mantelería country y arreglos navideños, y celebró la fiesta del asociado.



Celebración día del asociado Comfenalco 2009



La participación de COODEQ en los Juegos Nacionales de Fensecoop ha sido un evento destacado para la cooperativa. En el año 2009, COODEQ participó en diversas disciplinas de estos juegos, logrando una buena representación y fortaleciendo su presencia en el ámbito de la economía solidaria.

Estos juegos son una oportunidad para que las cooperativas de todo el país se reúnan, compartan experiencias y aprendan unos de otros, promoviendo así el desarrollo y la sostenibilidad de las organizaciones de economía solidaria.

Medallistas COODEQ	
Tenis de mesa por equipos	Medalla de Oro
Tejo (Ronda de Captanes)	Medalla de Oro
Mini tejo	Primer puesto en Molinos
Ciclismo (contra reloj individual)	Medalla de Plata
Ciclismo (ruza)	Medalla de Plata
Ciclismo (contra reloj por parejas)	Medalla de Plata
Tenis de mesa (dobles masculinos)	Medalla de Plata
Atletismo (1.500 mts)	Medalla de Bronce
Micronejo (equipos)	Medalla de Bronce
Tenis de Mesa (individual masculino)	Cuarto puesto
Atletismo (1.000)	Cuarto puesto
Futbol 8	Cuarto puesto
Voleibol femenino	Quinto Lugar
Aletria	Quinto Lugar
Ciclismo ruta	Cuartos de Final
Tenis de mesa (individual masculino)	
	Pablo Nelson Betancourt y Alvaro Rendón
	Jorge Elías Ferré
	Luz Marina Idalgo
	Jhon Jairo Pineda
	Jhon Jairo Pineda y José Edgar Carmona
	Pablo Nelson Betancourt y Alvaro Rendón
	Pablo Nelson Betancourt
	Luz Estrella García Sosa
	Luz Estrella García Sosa
	Wionel Giraldo, Ciro Giraldo y Carmona
	Wionel Giraldo
	Wionel Giraldo
	Pablo Nelson Betancourt
	Luz Estrella García Sosa
	Equipo
	Equipo
	William Ballesteros (compañero ganador)
	A uno de los dos maestros Nacionales
	José Edgar Carmona
	Alvaro Rendón



Problemas financieros y recuperación (2018-2024) En 2018, COODEQ enfrentó problemas financieros debido a una mala clasificación de una cuenta del activo y decisiones administrativas erróneas, lo que resultó en pérdidas significativas y una disminución de la base social.

Para 2024, COODEQ no posee obligaciones con entidades financieras y contaba con una cartera de \$1.979.665.753, aunque más del 50% estaba en categoría E y en jurídico. La base actual es de 180 asociados, con activos por valor de \$2.334.924.364 y un patrimonio de \$2.026.571.078.

Durante el periodo 2024 COODEQ realizó la novena para los hijos y nietos de nuestros asociados y se dio el regalo al asociado un bono por valor de \$80.000.



COODEQ ha tenido un impacto significativo en la educación en Quindío, especialmente en el ámbito de los docentes y sus familias. Al proporcionar créditos y servicios sociales, COODEQ ha facilitado el acceso a la educación y ha mejorado las condiciones de vida de los educadores, lo que a su vez ha tenido un efecto positivo en la calidad de la enseñanza.

Además, COODEQ ha promovido una cultura de solidaridad y autogestión, lo que ha fortalecido la institucionalidad y el desarrollo de competencias personales y profesionales entre los docentes. Esto ha contribuido a un entorno educativo más sólido y sostenible en la región.

Planta de personal

· Funcionarios de planta:

- o Beatriz Elena Carreón Cardona: Secretaria Tesorera y SSGST
- o Blanca Nelly López Agudelo: Asesora de servicios y créditos
- o Diana Marcela López Nieto: Coordinadora Jurídica y Oficial de Cumplimiento
- o Erika Viviana Ovalle Montes: Coordinadora del SGSST
- o María Elsy Rojas Vargas: Auxiliar de oficios varios
- o José Alexander Rodríguez Ossa: Gerente General

· Contratistas COODEQ:

- o Silvana Ruth Olaya Herrera: Revisora Fiscal Coodeq
- o Diana Misleidy Ramirez Herrera: Contadora Coodeq
- o William Berrio Márquez: Ingeniero de Sistemas.



OBJETIVOS DE COODEQ CON LOS XI JUEGOS NACIONALES DE FENSECOOP:

1. Integrar las áreas de trabajo de la Cooperativa de Educadores del Quindío COODEQ con la organización en la promoción y desarrollo de los XI Juegos Nacionales Cooperativos del Sector Educativo.
2. Motivar a los asociados y a los trabajadores para que sean parte activa en la organización y participación de los XI Juegos Nacionales Cooperativos del Sector Educativo.
3. Generar un mensaje de confianza y superación de la cooperativa COODEQ al magisterio quindiano y a la comunidad en general.
4. Incentivar en la base magisterial de la región y a sus familias a su vinculación asociativa como parte integral de la familia COODEQ.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Integrar al Consejo de Administración, la Junta de Vigilancia y demás estamentos en la organización y desarrollo de los XI Juegos Nacionales del Magisterio cooperativizado.
2. Establecer un proyecto que posibilite cualificar los Juegos.
3. Realizar un plan que permita conformar las selecciones de la Cooperativa COODEQ para su participación en los XI Juegos Nacionales.
4. Implementar un sistema de trabajo en equipo para lograr el éxito de los XI Juegos Nacionales de FENSECOOP.
5. Cualificar y cuantificar la participación de los asociados en el evento.
6. Optimizar el tiempo para adelantar el proceso de organizar y desarrollar los Juegos.
7. Permitir la libre y espontánea colaboración y apoyo de asociados y entidades afines para los Juegos, mediante una capacitación previa.
8. Permitir un ambiente de armonía e integración entre la organización y participantes que nos lleve a establecer lazos de amistad y proyección conjunta.
9. Aprovechar todos los recursos humanos, físicos, estructurales y de toda índole que beneficie a cada participante y actor en los XI Juegos Nacionales de Fensecoop.
10. Destinar con claridad y de manera justa todo lo que se recaude para beneficio de todos los participantes en estas justas deportivas.

REGLAMENTACIÓN GENERAL DE LOS XI JUEGOS NACIONALES DE LA FEDERACIÓN NACIONAL DE LAS COOPERATIVAS DEL SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO, FENSECOOP

CAPÍTULO I DENOMINACIÓN Y OBJETIVOS

ARTÍCULO 1. DENOMINACIÓN. Los XI Juegos Nacionales de las Cooperativas del Sector Educativo Colombiano son un evento de integración deportivo, recreativo, social y turístico organizado por FENSECOOP cada dos (2) años, basados en los principios generales del olimpismo y el cooperativismo, regidos por el presente reglamento.

ARTÍCULO 2. OBJETIVOS. Los Juegos Nacionales Cooperativos del Sector Educativo Colombiano cumplirán con los siguientes objetivos:

OBJETIVO GENERAL

Afianzar los valores y principios cooperativos, éticos, sociales y culturales, por medio de la práctica deportiva, como un camino para la reconstrucción del tejido social y la paz con Justicia Social.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Motivar a las cooperativas del sector educativo colombiano, para su vinculación (afiliación) y permanencia en FENSECOOP.
2. Crear conciencia de la importancia de la cooperación y el cooperativismo en Colombia.
3. Integrar a los asociados de las cooperativas del sector educativo colombiano afiliados a FENSECOOP, a través de eventos recreo deportivos y culturales.
4. Impulsar el desarrollo cooperativo a través del deporte y el turismo.
5. Promover la integración y el fortalecimiento de los lazos de amistad entre las cooperativas filiales a FENSECOOP.
6. Mantener posicionada la imagen de la Federación Nacional de Cooperativas del Sector Educativo Colombiano, FENSECOOP.
7. Exaltar a los deportistas que sobresalgan por su condición como ejemplo de dedicación, esfuerzo, liderazgo y juego limpio para la niñez y juventud de nuestra patria.

CAPÍTULO II DE LA SEDE

ARTÍCULO 3. SEDE. La Cooperativa de Educadores del Quindío COODEQ, con cobertura en la ciudad de Armenia y el Departamento del Quindío, será la sede organizadora de los XI Juegos Nacionales de las Cooperativas del Sector Educativo FENSECOOP, que se realizarán los días jueves 09, viernes 10, sábado 11 y domingo 12 de octubre del 2025 en las instalaciones del Centro Recreativo y Vacacional Comfenalco de la misma ciudad de Armenia. La sede administrativa de COODEQ está ubicada en la Carrera 12 Número 8 – 64 de la ciudad de Armenia. Teléfonos 310 436 7056 - Whatsapp 310 436 7056. Dirección Ejecutiva Fensecoop 3207256858, secretaria Fensecoop 3504191182, Área de Comunicaciones Fensecoop 3504191183.

CAPÍTULO III DE LA ORGANIZACIÓN, LA ADMINISTRACIÓN Y AUTORIDADES DE LOS JUEGOS

ARTÍCULO 4. COMPETENCIA Y RESPONSABILIDAD. La planeación, organización, dirección realización y supervisión de los XI Juegos Nacionales Cooperativos del Sector Educativo Colombiano será responsabilidad del Consejo de Administración de FENSECOOP en cabeza de su Comité de Recreación, Deporte y Cultura, del Comité Organizador asignado por COODEQ, del director general de la Federación, del coordinador de Deportes, coordinador de Comisiones y la Comisión Deportiva y Disciplinaria del evento.

ARTÍCULO 5. FUNCIONES DEL CONSEJO DE ADMINISTRACIÓN. El Consejo de Administración de FENSECOOP tendrá las siguientes funciones:

1. Establecer las políticas generales que regirán los Juegos de FENSECOOP y hacer cumplir la Reglamentación General de los mismos.
2. Aprobar la Reglamentación de los Juegos.
3. Determinar la sede y fecha de su realización.
4. Coordinar a través del Comité de Deportes de la Federación la organización y desarrollo del evento.
5. Gestionar la financiación del evento.
6. Avalar la designación del director general de los Juegos, presentada por el Comité Organizador.
7. Supervisar y evaluar en forma general el evento deportivo.

ARTÍCULO 6. FUNCIONES DEL COMITÉ DE RECREACIÓN, DEPORTE Y CULTURA DE FENSECOOP.

1. Dar los lineamientos generales de planeación, organización y dirección, a su vez, supervisar el evento.
2. Avalar y adecuar el reglamento de competición del evento.
3. Supervisar el proceso de inscripción.
4. Supervisar con el director general la realización del Congreso Técnico y avalar la programación general del evento.
5. Determinar la conformación de la Comisión Deportiva y Disciplinaria de los Juegos de FENSECOOP, en coordinación con el Comité Organizador.
6. Evaluar juntamente con el Comité Organizador la realización de los Juegos de FENSECOOP y presentar un informe escrito al Consejo de Administración.
7. Conceptuar sobre las autoridades de juzgamiento.
8. Definir con el Comité Organizador los parámetros necesarios para la integración y nombramiento del personal necesario para el desarrollo del evento.
9. Verificar las condiciones técnicas y de seguridad de los escenarios deportivos y culturales, la capacidad hotelera de la sede y hacer las respectivas recomendaciones.
10. Designar los representantes para integrar el Comité Organizador de los Juegos.
11. Los demás que le asigne el Consejo de Administración de FENSECOOP.

ARTÍCULO 7. COMITÉ ORGANIZADOR. La Cooperativa de Educadores del Quindío COODEQ, designará un Comité Organizador para los XI Juegos Nacionales Cooperativos de FENSECOOP. El número de sus integrantes será el necesario para llevar a buen término los XI Juegos Nacionales. El Comité de Recreación, Deporte y Cultura de FENSECOOP elegirá de entre sus integrantes a tres representantes quienes conformarán el Comité Organizador.

ARTÍCULO 8. EL DIRECTOR GENERAL. Será designado por el Comité Organizador de COODEQ y avalado por el Consejo de Administración de FENSECOOP y tendrá las siguientes funciones:

1. Dirigir y administrar los Juegos.
2. Coordinar con el Consejo de Administración de FENSECOOP, los comités de Deportes y Organizador la administración, dirección y realización de los Juegos.
3. Aplicar las determinaciones del Comité de Deportes, Consejo de Administración y del Comité Organizador.
4. Elaborar con el coordinador deportivo la programación general del evento.
5. Supervisar lo relacionado con el cumplimiento de los horarios de programación.
6. Resolver junto con los coordinadores de comisiones y definir con la Comisión Disciplinaria todo lo relacionado con penas y sanciones.

7. Atender y responder las reclamaciones que sean presentadas.
8. Programar y convocar las reuniones necesarias con los delegados de las diferentes cooperativas participantes, al igual que con las comisiones del Comité Organizador.
9. Revisar junto con el Comité Organizador y los coordinadores los boletines informativos, antes de ser emitidos o enviados oficialmente.
10. Velar por la presentación adecuada de los escenarios y el suministro oportuno de implementos necesarios, para la realización del evento en cabeza de la Comisión Logística y de Servicios Varios.
11. Realizar la evaluación general de los Juegos juntamente con el Comité Organizador y el Comité de Deportes de FENSECOOP, y presentar un informe por escrito al Consejo de Administración de la Federación y el correspondiente Consejo de Administración de COODEQ.
12. Las demás funciones que le sean asignadas.

PARÁGRAFO 1: el Consejo de Administración de la federación nombrará un Asesor Permanente, quien apoyará y acompañará la gestión del director general de los Juegos y será su canal de comunicación directo con la Federación.

ARTICULO 9. EL DIRECTOR AMBIENTAL. Será designado por el Comité Organizador de COODEQ y avalado por el Consejo de Administración de FENSECOOP y tendrá las siguientes funciones:

1. Realizar inspecciones regulares para evaluar el estado de los recursos naturales y el entorno en el que opera la actividad; observación de la calidad del aire, agua y suelo, identificación de posibles impactos negativos de las actividades deportivas que se den.
2. Implementar los programas de educación trazado en forma conjunta con la Dirección General de los juegos, el Comité Organizador y la Comisión Ambiental, y concientización de los participantes de las cooperativas sobre la importancia de las prácticas sostenibles de protección y conservación del medio ambiente.
3. Identificar y evaluar los posibles riesgos ambientales asociados con las operaciones del evento según los criterios definidos por la Federación.
4. Monitorear las áreas deportivas para evitar daños al ecosistema, la contaminación de fuentes de agua o la generación de residuos.
5. Informar a los cooperativistas y visitantes sobre la importancia de cuidar el medio ambiente y las prácticas sostenibles durante las actividades.
6. Organizar y supervisar la recolección y clasificación de residuos, promoviendo el reciclaje y la reducción de la huella ecológica.

7. Estar preparado para responder a cualquier incidente ambiental, como derrames de sustancias peligrosas.

ARTÍCULO 10. DEL COORDINADOR DEPORTIVO. La Coordinación Deportiva de los XI Juegos Nacionales será designada por el Comité Organizador y avalado por el Consejo de Administración de FENSECOOP, y tendrá las siguientes funciones:

1. Asesorar al director general y a los demás organismos técnicos cuando estos lo consideren pertinente.
2. Ejercer la administración técnica del evento.
3. Elaborar junto con el director general el calendario general de competencias.
4. Hacer reuniones previas a los Juegos con coordinadores de comisiones y jueces de los diferentes deportes.
5. Coordinar con el director general las programaciones respectivas.
6. Revisar los cuadros de resultados y clasificación presentados por los coordinadores de comisiones.
7. Resolver en primera instancia junto con los coordinadores las dificultades técnicas y reglamentarias que se presenten durante el desarrollo de los XI Juegos. Cumplir y hacer cumplir las determinaciones del Comité Organizador, las orientaciones del Comité de Deportes de FENSECOOP y del director general.
8. Analizar y orientar los aspectos técnicos no contemplados en el presente reglamento, que sean de su competencia.

ARTÍCULO 11. LOS COORDINADORES DE DISCIPLINA DEPORTIVA Y DE COMISIONES. Son las personas designadas por el Comité Organizador para asegurar su adecuada organización, con el fin de lograr el éxito en el evento; COODEQ nombrará un coordinador deportivo, uno logístico, uno administrativo, para cada una de las disciplinas en competencia, entre otros.

ARTÍCULO 12. FUNCIONES GENERALES DE LOS COORDINADORES DE DISCIPLINAS DEPORTIVAS Y COMISIONES:

1. Coordinar y supervisar todo lo relacionado con el tipo de actividad que le corresponda manejar durante el desarrollo del evento.
2. Resolver, en primera instancia, las situaciones que se presenten en el campo administrativo o deportivo logístico que le corresponda coordinar.
3. Asistir a las reuniones que programen el director general, coordinador deportivo de los Juegos y el Comité Organizador cuando sean citados.

4. Coordinar con el Comité Organizador y el director general los actos protocolarios de los Juegos.
5. Elaborar un informe diario y uno final sobre las actividades encomendadas y participar en la redacción del boletín de prensa de los Juegos.
6. Los demás que le asignen en funciones propias del cargo por parte del Comité Organizador o del director de los Juegos.

ARTÍCULO 13. COMISIONES. Son grupos de personas de apoyo designadas por el Comité Organizador. Las comisiones estarán conformadas por hasta cinco integrantes, uno de ellos será el coordinador ante el Comité Organizador. El director de los Juegos preside la reunión con los coordinadores de cada comisión. El Comité Organizador nombrará las comisiones que estime conveniente cuidando de que por lo menos existan las siguientes: Acreditaciones, Protocolo, Alojamiento y Alimentación, Transporte y Turismo, información y Prensa, Médicos y Bienestar, Logística y Servicios Varios, ambiental, de Seguridad y Cultura.

ARTÍCULO 14. FUNCIONES DE LAS COMISIONES. Serán funciones de las comisiones durante la organización y realización de los Juegos las siguientes:

1. Comisión Técnica y de Acreditaciones: tendrá a su cargo todos los aspectos técnicos del evento, la recepción de las inscripciones de los participantes y la refrendación de los carnés correspondientes. Hará parte del equipo de trabajo del coordinador deportivo, para el cumplimiento de sus funciones establecidas.

2. Comisión de Protocolo y Premiación. Tendrá las siguientes funciones:

- a. Coordinar con la Comisión Técnica la distribución de escenarios para el desarrollo de la programación de los Juegos.
- b. Programar con el Comité Organizador y el coordinador deportivo los actos protocolarios y de premiación de los Juegos.
- c. Organizar los actos de lanzamiento, inauguración y clausura de los Juegos.
- d. Designar acompañantes permanentes a cada una de las delegaciones, para orientación y adecuada atención en todos sus aspectos.
- e. Elaborar un informe final de su gestión, para presentar al Comité Organizador de los Juegos una vez terminado el evento.
- f. Las demás que le sean asignadas por el Comité organizador.

3. Comisión de Alojamiento, alimentación e hidratación. Cumplirá las siguientes funciones:

- a. Elaborar el censo hotelero y de restaurantes para presentarlo al Comité Organizador de los Juegos.
- b. Coordinar junto con el Comité Organizador la distribución de las delegaciones por hoteles y restaurantes.
- c. Velar por la presentación adecuada de los servicios y el cumplimiento de los contratos establecidos.
- d. Establecer con sus propietarios los horarios y menús unificados para todos los restaurantes.
- e. Elaborar el informe final de su gestión y presentarlo al Comité Organizador de los Juegos.
- f. Las demás que le sean asignadas por el Comité Organizador.

4. Comisión de Transporte y Turismo. Tendrá las siguientes funciones:

- a. Organizar, controlar y supervisar todo lo relacionado con el desplazamiento urbano de las delegaciones y las visitas a sitios de interés turístico de las sedes programadas oficialmente.
- b. Estar atentos a los horarios oficiales de los partidos, competencias y presentación de equipos deportivos de las delegaciones.

5. Comisión de Información y Prensa. Tendrá las siguientes funciones:

- a. Difundir y promocionar los Juegos cooperativos de FENSECOOP.
- b. Diseñar las credenciales o escarapelas y distintivos para organizadores, coordinadores y participantes de los Juegos.
- c. Divulgar, motivar y ejercer las relaciones públicas en general.
- d. Elaborar junto con el coordinador deportivo, el Comité Organizador y los coordinadores de disciplinas deportivas los boletines informativos diarios.
- e. Publicar los resultados técnicos y programación.

6. Comisión de Salud y Bienestar. Tendrá las siguientes funciones:

Coordinar con los servicios de salud, Cruz Roja, Defensa Civil y paramédicos de la ciudad sede o ciudades cercanas la prestación del servicio médico asistencial.

Gestionar la consecución de ambulancias para prestación de servicios médicos y de primeros auxilios durante el desarrollo del evento.

Prestar el servicio de hidratación en todos los escenarios deportivos y culturales, si hay.

7. Comisión de Logística y de Servicios Varios. Tendrá las siguientes funciones:

Conseguir el máximo de comodidades en los escenarios para los delegados, entrenadores, jueces, deportistas, invitados especiales y todo el personal que intervenga en los XI Juegos. Solicitar oportunamente los implementos necesarios para el normal desarrollo antes, durante y después del torneo o programaciones.

Solicitar a los auxiliares los implementos necesarios (mesas, sillas, tubos, etc.), para la administración y desarrollo de los XI Juegos.

Asegurar la prestación permanente del servicio de aseo de los escenarios y sitios de congregación pública por parte de los encargados de dichos servicios.

Las demás que le sean asignadas por el Comité Organizador.

8. Comisión de Seguridad. Cumplirá las siguientes funciones:

Coordinar con las autoridades competentes como Policía, Cruz Roja, Defensa Civil y Bomberos de la región la seguridad permanente y preventiva exigida por la DEPAE (Dirección de Prevención y Atención de Emergencias) durante los Juegos.

Elaborar planes especiales de desplazamiento de las delegaciones a los distintos escenarios deportivos, culturales y de turismo, de acuerdo con los requerimientos de las organizaciones estatales y de los XI Juegos.

9-Comision Ambiental. Cumplirá las siguientes funciones:

a. Elaborar planes y programas de gestión ambiental para las actividades deportivas, estableciendo metas y objetivos claros.

b. Coordinar las acciones del director ambiental y de otros miembros de la cooperativa involucrados en la protección del medio ambiente.

c. Organizar talleres y capacitaciones para los cooperativistas en temas ambientales, con el fin de fomentar una cultura de cuidado del entorno.

d. Evaluar periódicamente en el desarrollo de la actividad el desempeño ambiental de los participantes y proponer mejoras en los procesos y prácticas.

ARTÍCULO 15. AUTORIDADES DISCIPLINARIAS.

Para velar por el cumplimiento de las normas establecidas en el presente reglamento, se constituye el siguiente orden jerárquico para resolver situaciones disciplinarias durante el evento:

Autoridades de juzgamiento (jueces y árbitros).

Coordinadores deportivos y administrativos.

Coordinador deportivo.

Director general.

Comisión Deportiva y Disciplinaria.

ARTÍCULO 16. LA COMISIÓN DEPORTIVA Y DISCIPLINARIA. Es un estamento responsable constituido para sesionar y actuar como última instancia durante los XI Juegos Nacionales de FENSECOOP, constituido por tres personas designadas por el Comité Organizador y avalado por el Consejo de Administración de COODEQ, con sus suplentes.

Representante Junta de Vigilancia de COODEQ.

Representante Comité de Deporte y Recreación de COODEQ.

Representante Comité Organizador XI Juegos Nacionales, diferente al director general y coordinador deportivo de los XI Juegos.

ARTÍCULO 17. FUNCIONES DE LA COMISIÓN DEPORTIVA Y DISCIPLINARIA. La Comisión Deportiva y Disciplinaria tendrá las siguientes funciones:

Aplicar el Reglamento Deportivo del evento.

Notificar a los interesados o afectados sus decisiones oportunamente.

Atender las reclamaciones, demandas y reposiciones que se presenten durante el desarrollo del evento.

PARÁGRAFO 1: las funciones de la Comisión tendrán vigencia hasta sesenta (60) días calendario después de finalizado el evento.

PARÁGRAFO 2: el quórum para sesionar o decidir se constituye con la totalidad de sus integrantes y sus decisiones se tomarán por la mayoría de los votos.

ARTÍCULO 18. COMITÉ DE HONOR. El Comité Organizador nombrará los miembros del Comité de Honor, integrado por las personalidades que COODEQ estime.

ARTÍCULO 19. El Consejo de Administración de FENSECOOP reglamentará las funciones específicas y responsabilidad de los integrantes de este organismo.

CAPÍTULO IV DE LOS PARTICIPANTES

ARTÍCULO 20. PARTICIPACIÓN. Podrán participar en los XI Juegos Deportivos Nacionales Cooperativos del Sector Educativo Colombiano, a realizarse en la ciudad de Armenia, Quindío, todos los educadores asociados a cooperativas afiliadas a FENSECOOP mayores de 18 años, como también los Trabajadores asociados y asociados no docentes mayores de 30 años con vinculación y asociación a la cooperativa afiliada a más tardar el 30 de abril de 2025.

ARTÍCULO 21. TIPOS DE PARTICIPANTES. Se establecen cinco (5) tipos de participantes, los cuales deberán ser acreditados oficialmente por cada cooperativa participante, para poder actuar en el evento:

Deportistas: son los que compiten en las diferentes modalidades deportivas debidamente inscritos.

Técnicos: son participantes no deportistas encargados de la dirección de los equipos; deben ser asociados o funcionarios de la cooperativa filial que representen.

Delegados: son los representantes oficiales y únicos de cada cooperativa participante ante la dirección del evento. Son los únicos que pueden interponer reclamaciones, demandas y reposiciones. Debe ser asociado de la cooperativa que representa y no puede participar como deportista ni como técnico. Cada cooperativa deberá designar un delegado principal con su respectivo suplente antes del 31 de marzo de 2025.

Directivos y trabajadores: son los integrantes del Consejo de Administración de FENSECOOP y de los organismos que hacen parte de la organización, administración y autoridad de los Juegos.

Invitados: son personas pertenecientes al orden gubernamental, militar, eclesiástico, civil o del sector gremial. Serán invitados por COODEQ o por intermedio del Consejo de Administración de FENSECOOP.

PARÁGRAFO 1: Para las competencias, los deportistas deberán portar el uniforme oficial con el logotipo de la cooperativa que representa e identificarse con la cédula de ciudadanía y escarapela oficial de los Juegos, que lo acredita como participante en la competición. Los delegados y técnicos deben portar indumentaria distintiva de la cooperativa que representan e identificarse con la escarapela de participante.

PARÁGRAFO 2. Todos los uniformes sin excepción alguna deberán portar en la manga izquierda el logo oficial de FENSECOOP en tamaño sugerido por la organización. Si el uniforme es de manga cisa, éste se portará al lado izquierdo de la pantaloneta. El Juez de la disciplina velará porque esta orientación se cumpla. Su tamaño será de 5 cm cuadrados.

ARTÍCULO 22. DELEGACIÓN. La delegación oficial de cada cooperativa participante en los XI Juegos Nacionales Cooperativos del Sector Educativo Colombiano estará integrada de la siguiente manera:

El presidente del Consejo de Administración o su delegado oficial.

El gerente de la cooperativa o su delegado oficial.

El delegado deportivo oficial.

Los deportistas.

Los técnicos.

PARÁGRAFO 1: las cooperativas participantes podrán tener personal adicional, pero no tendrán el carácter de oficial para la organización del evento, aunque sí para su cooperativa. No pueden estar en zona técnica de los escenarios durante las programaciones.

ARTÍCULO 23. PRELACIÓN. Por derecho propio asistirán a los XI Juegos Nacionales:

Los integrantes del Consejo de Administración, de la Junta de Vigilancia, el director ejecutivo y el coordinador administrativo y financiero de FENSECOOP.

El Comité de Deportes de FENSECOOP.

El presidente del Consejo de Administración de cada cooperativa participante o su delegado oficial.

El gerente de cada una de las cooperativas participantes o su delegado oficial. Las anteriores personas serán anfitriones de COODEQ, no cancelarán inscripción, se les ofrecerá las mismas condiciones que a los participantes del evento y portarán la credencial que entregue el Comité Organizador.

PARÁGRAFO 1: en caso de que el presidente del Consejo de Administración y/o el gerente actúen como deportistas, no podrán delegar su representatividad institucional. Esta solo se aceptará cuando no asista al evento.

ARTÍCULO 24. LÍMITE DE PARTICIPACIÓN. Los deportistas participantes podrán hacerlo en una de las siguientes opciones:

Un deporte de conjunto.

Un deporte de equipo.

Un deporte de conjunto y uno individual.

Un deporte de equipo y uno individual.

Dos (2) individuales.

PARÁGRAFO 1: quienes sean designados como director general, coordinador deportivo, coordinadores disciplinas deportivas, Comité Organizador no podrán participar como delegados, entrenadores o deportistas durante el certamen.

ARTÍCULO 25. UNIFORME OFICIAL. El Uniforme Oficial de los Juegos de cada cooperativa participante tendrá las siguientes características: color del uniforme igual para todas las disciplinas con el logo de la cooperativa que representan y el logo de FENSECOOP tal como está establecido en el Parágrafo 2 del artículo 21.

ARTÍCULO 26. OBLIGATORIEDAD. Todos los participantes, tanto deportistas como técnicos y delegados, deben asistir obligatoriamente a los actos protocolarios de inauguración y de clausura.

ARTÍCULO 27. PRESENTACIÓN. Cada una de las cooperativas participantes en los XI Juegos deberá presentarse adecuadamente uniformada, con el logotipo de su respectiva entidad, portar la credencial oficial que se le entregue a la delegación e identificarse ante los jueces, árbitros u otras autoridades oficiales del evento o de seguridad con la credencial que lo acredita como participante oficial. En los actos de inauguración y clausura cada delegación debe llevar:

1. Bandera e himno de su departamento o de la ciudad de origen.
2. Bandera de su cooperativa.
3. Heraldo o escudo de su cooperativa, si lo tiene.

PARÁGRAFO. Para el cumplimiento del numeral 2 de este artículo, de no poseer bandera oficial la cooperativa, ésta será reemplazada por el del Departamento que representa, o Distrito Capital según el caso.

ARTÍCULO 28. EL DELEGADO OFICIAL DEPORTIVO. El delegado oficial de la cooperativa participante es el conducto regular entre su cooperativa y las autoridades de los Juegos, goza de plena autonomía para la representación a que haya lugar. Se debe hacer presente en el congreso técnico y reuniones citadas por la organización de Juegos. En caso de no presentarse debe aceptar todo lo que se apruebe por el resto de los delegados y serán los encargados directos de cada representación o equipo ante la organización de los Juegos y tendrá bajo su cargo las siguientes funciones y deberes:

1. Asistir a las reuniones en representación de su cooperativa con voz y voto para tomar decisiones.
2. Ser conocedor de los reglamentos que rigen los XI Juegos Nacionales de FENSECOOP y divulgarlos dentro de la delegación antes de iniciar el certamen.
3. En caso de tener que llevar a cabo una reclamación ante las autoridades de los Juegos, esta debe ajustarse al reglamento respectivo, presentarla por escrito en forma clara, ceñida a la verdad, dentro del tiempo ordenado por el reglamento.
4. Colaborar con la organización, a fin de que el comportamiento disciplinario sea el adecuado por su delegación en los sitios que se frecuente (hoteles, comedores, escenarios deportivos, etc.).
5. Preparar con antelación, en forma escrita, las propuestas que tengan que presentar en reuniones y congresillos técnicos, que sean de su competencia.
6. Exigir a sus deportistas la buena imagen de la cooperativa que representan, usando ropa adecuada de calle o deportiva en los sitios de juego o en los lugares que frecuenten.
7. Estar presente en las confrontaciones oficiales y demás actos especiales como desfiles de inauguración, premiación y clausura.
8. El delegado debe instruir a los técnicos, jugadores y acompañantes para que acepten con hidalguía las derrotas y ser humildes con las victorias.
9. Coordinar la alimentación y transporte de su delegación.
10. Informar oportunamente a los deportistas las programaciones y resultados, a fin de evitar problemas con horarios y desplazamientos a los sitios de competencia.
11. Exigir a su delegación ser estrictos en los horarios para abordar los buses e ingresar a comedores y hoteles, para, de esta forma, colaborar con la organización y cumplir con los horarios de competencia.

12. Garantizar que toda su delegación porte la escarapela oficial de los XI Juegos Nacionales y la cédula, y que los presente cuando sean exigidos por miembros del Comité Organizador o de logística.

13. Responder por daños causados por los deportistas pertenecientes a su delegación.

14. Es de entera y única responsabilidad del delegado oficial deportivo cumplir con las instrucciones de diligenciamiento de planillas de inscripción y, especialmente, el cumplimiento de las fechas, al igual que del compromiso por parte de los deportistas de asistir al acto de inauguración y a la clausura.

CAPÍTULO V

DE LAS INSCRIPCIONES Y EL CONGRESO TÉCNICO

ARTÍCULO 29. PROCEDIMIENTO Y PLAZO. Las inscripciones oficiales se realizarán directamente con FENSECOOP y la Cooperativa de Educadores del Quindío COODEQ, diligenciando el formato de Excel oficial, para tal fin se ha dispuesto el correo electrónico jnfcoodeq2025@gmail.com y enviando el soporte en físico a más tardar el sábado 30 de Agosto de 2025, por intermedio de los delegados, quienes se responsabilizarán de la veracidad y autenticidad de los datos consignados en estos, indicando disciplinas deportivas, nombres y apellidos, edad, número de cédula y número de participantes, entre ellos, sus técnicos, presidente del Consejo y gerente.

ARTÍCULO 30. Cada cooperativa participante deberá enviar, hasta las 5:00 p. m. del miércoles 30 de abril de 2025 en formato magnético al correo electrónico jnfcoodeq2025@gmail.com el listado de los asociados y asociadas que posee la entidad, con nombre y número de documento de identidad. Será responsabilidad exclusiva de COODEQ y FENSECOOP y de uso solo para la realización de los XI Juegos Nacionales. No podrán participar en los Juegos los asociados o trabajadores que no aparezcan en dicho registro, el cual deberá estar avalado por la revisoría fiscal de cada una de las cooperativas participantes.

PARÁGRAFO 1: la preinscripción de participación de la cooperativa en los XI Juegos FENSECOOP será hasta el día lunes 30 de junio de 2025, indicando, para ello, los deportes, categorías y ramas, con el número de deportistas en cada uno de ellos, y anexando la fotocopia de la consignación del 50 % del total de su participación.

ARTÍCULO 31. INVERSIÓN. El costo de la inscripción por deportista será de \$150.000, los cuales se deben consignar en banco y número de cuenta, que se darán a conocer en comunicado oficial del Comité Organizador. La inscripción da derecho a participar, uso de escenarios, juzgamiento, hidratación, premiación, servicios varios, protocolo, seguro. No incluye alojamiento, alimentación ni transporte de desplazamiento a la ciudad sede de los XI Juegos Nacionales.

PARÁGRAFO 1. Para subsanar los gastos previos a la realización de los XI Juegos Nacionales de FENSECOOP, las cooperativas que realicen la preinscripción deberán aportar el valor asignado, según el número de asociados, así:

Cooperativas con menos de 500 asociados \$ 500.000
Cooperativas entre 501 y 1000 asociados \$ 1.000.000
Cooperativas entre los 1001 y 1500 asociados \$ 1.500.000
Cooperativas entre los 1501 y 2000 asociados \$ 2.000.000
Cooperativas entre los 2.001 y 10.000 asociados \$ 3.000.000
Cooperativas de más de 10.000 asociados \$ 4.000.000.

El valor de esta consignación deberá registrarse acompañada de la preinscripción (lunes 30 de junio 2025).

ARTÍCULO 32. FORMATO DE INSCRIPCIÓN DEFINITIVA. La inscripción definitiva (plazo máximo) se realizará en la plataforma designada para tal fin, al correo jnfcoodeq25@gmail.com el sábado 30 de agosto de 2025. Los documentos soporte deben hacerse llegar por la plataforma de inscripción a FENSECOOP y COODEQ.

PARÁGRAFO 1: cada integrante inscrito por cooperativa debe anexar en una hoja lo siguiente:

1. Fotocopia de la cédula de ciudadanía por ambos lados, en formato PDF.
2. Fotocopia del carné vigente o certificación original de la EPS a la cual está afiliado, en formato PDF.
3. Foto digital, tamaño 200 KB.
4. La cooperativa participante debe anexar fotocopia del 50 % de la consignación de pago de inscripción restante al 31 de agosto de 2025, al correo electrónico jnfcoodeq25@gmail.com
5. Los participantes menores de 30 años deben anexar un documento que certifique su calidad de docente, si lo son.

ARTÍCULO 33. Las inscripciones se realizarán en las fechas dadas para tal fin. NO SE ACEPTAN INSCRIPCIONES EXTRAORDINARIAS después del plazo establecido en el presente reglamento. De igual manera, no se dará trámite a la inscripción que presente la documentación incompleta.

ARTÍCULO 34. El único documento oficial de identificación como deportista será la escarapela de los Juegos y la cédula de ciudadanía en físico o medio magnético, los cuales se deben presentar para la inscripción de partidos o actividad programada diaria.

ARTÍCULO 35. CONGRESO TÉCNICO. Es la máxima instancia de la organización y dirección deportiva de los Juegos. Asisten a este:

- a. El director general de los Juegos, quien lo presidirá.
- b. El Comité de Deportes de FENSECOOP.
- c. El delegado oficial de cada una de las cooperativas participantes.

- d. El Comité Organizador.
- e. El coordinador deportivo y de disciplinas deportivas.
- f. Autoridades de juzgamiento.
- g. El asesor general de los XI Juegos Nacionales.

El Congreso Técnico se realizará el viernes 12 y sábado 13 de septiembre del 2025, en la ciudad de Armenia, a partir de las 10:00 a. m. en la Sede Recreacional de la Caja de Compensación de COMFENALCO Quindío, ubicada en el Kilómetro 9, Vía Aeropuerto El Edén, Quindío. Con el siguiente orden del día:

1. Verificación de la asistencia.
2. Informes.
3. Aspectos reglamentarios, sistemas de juego, fases y reglamentación general.
4. Presentación de la Comisión Deportiva y Disciplinaria.
5. Sorteos y programación.
6. Propositiones y varios.

PARÁGRAFO 1: Tendrán voz y voto el director general, el Comité Organizador, los delegados oficiales y miembros del Comité de Deportes de FENSECOOP; los demás participantes tendrán derecho a voz, pero no a voto. El Congreso Técnico será presidido por el director general de los XI Juegos Nacionales.

CAPÍTULO VI

DE LOS DEPORTES, CATEGORÍAS, CONFORMACIÓN, SISTEMA DE JUEGOS Y REGLAMENTOS DE COMPETENCIA

ARTÍCULO 36. MODALIDADES. Para el desarrollo de los Juegos, se clasificarán los deportes en las siguientes modalidades:

Deportes de conjunto: baloncesto, voleibol, fútbol de salón y fútbol.

Deportes de equipo: bolos, ciclismo por parejas, dobles en tenis de mesa, dobles en tenis de campo, dominó, minitejo, parqués, rana, tejo, relevos en natación y relevos en atletismo.

Deportes individuales: ajedrez, atletismo, billar, ciclismo, ronda de capitanes minitejo, natación, ronda de capitanes de tejo, tenis de mesa y tenis de campo.

ARTÍCULO 37. COODEQ y FENSECOOP abrirán inscripciones en todas las disciplinas deportivas, modalidades y ramas establecidas en la presente carta fundamental, pero la competencia se llevará a cabo en cada disciplina cuando la inscripción mínima sea de cuatro (4) cooperativas participantes para los deportes de conjunto y equipo, y tres (3) para deportes individuales por disciplina y prueba, una vez se cuente con las instalaciones apropiadas para el deporte requerido.

ARTÍCULO 38. CATEGORÍAS. Los XI Juegos Nacionales FENSECOOP se realizarán en las siguientes categorías: única, A, B, C, D, E y F.

CATEGORÍA ÚNICA. Ajedrez, billar, bolos, tejo, minitejo, rana, dominó, tenis de mesa, tenis de campo, fútbol de salón femenino, ciclismo femenino y parqués.

FÚTBOL.

CATEGORÍA A: Nacidos del 2005 al 1985, hasta 40 años.

CATEGORÍA B: Nacidos del 1984 al 1970 de 41 años a 55 años.

CATEGORÍA C: Nacidos de 1969 hacia atrás. Mayores de 55 años.

PARÁGRAFO. En ningún caso podrán inscribir más de tres (3) jugadores menores de treinta (30) años.

FÚTBOL DE SALÓN MASCULINO:

CATEGORÍA A: Hasta cuarenta y cinco (45) años, nacidos en 1980 en adelante.

CATEGORÍA B: De cuarenta y seis (46) años, nacidos en 1979 hacia atrás.

PARÁGRAFO. En ningún caso podrán inscribir más de tres (3) jugadores menores de treinta (30) años.

VOLEIBOL Y BALONCESTO MASCULINO Y FEMENINO:

CATEGORÍA A: Hasta cuarenta y cinco (45) años, nacidos en 1980 en adelante.

CATEGORÍA B: De cuarenta y seis (46) años, nacidos en 1979 hacia atrás.

PARÁGRAFO. En ningún caso podrán inscribir más de tres (3) jugadores menores de treinta (30) años.

ATLETISMO MASCULINO Y FEMENINO:

CATEGORÍA A: nacidos a partir de 1995 en adelante.

CATEGORÍA B: nacidos a partir de 1983.

CATEGORÍA C: nacidos a partir de 1973.

CATEGORÍA D: nacidos a partir de 1963.

CATEGORÍA E: nacidos en 1962 o antes.

NATACIÓN MASCULINO Y FEMENINA:

CATEGORÍA A: nacidos a partir de 1993 en adelante.

CATEGORÍA B: nacidos a partir de 1983.

CATEGORÍA C: nacidos a partir de 1973.

CATEGORÍA D: nacidos a partir de 1963.

CATEGORÍA E: nacidos en 1962 o antes.

CICLISMO MASCULINO:

CATEGORÍA A: Hasta 29 años. Nacidos a partir de 1996 en adelante.

CATEGORÍA B: 30 a 39 años. Nacidos entre 1995 - 1986.

CATEGORÍA C: 40 a 48 años. Nacidos entre 1985 - 1977.

CATEGORÍA D: 49 a 56 años. Nacidos entre 1976 - 1969.

CATEGORÍA E: 57 a 64 años. Nacidos entre 1968 - 1961.

CATEGORÍA F: Mayores o iguales a 65 años. De 1960 hacia atrás.

ARTÍCULO 39. CONFORMACIÓN DE LOS EQUIPOS.

Las cooperativas participantes podrán inscribir deportistas en cada disciplina, rama o categoría de la siguiente manera:

DEPORTES DE CONJUNTO				
DEPORTE	RAMA	MÍNIMO	MÁXIMO	ENTRENADOR
Fútbol A,B,C	Masculino	14 jugadores	18 jugadores	1
Fútbol de salón	Masculino	9 jugadores	12 jugadores	1
Fútbol de salón	Femenino	9 jugadoras	12 jugadoras	1
Baloncesto	Masculino	9 jugadores	12 jugadores	1
Baloncesto	Femenino	9 jugadoras	12 jugadoras	1
Voleibol	Masculino	9 jugadores	12 jugadores	1
Voleibol	Femenino	9 jugadoras	12 jugadoras	1



DEPORTES INDIVIDUALES

DEPORTE	RAMA	MÁXIMO DE INSCRITOS POR RAMA
Ajedrez	Masculino	Hasta 4 jugadores
Ajedrez	Femenino	Hasta 4 jugadores
Billar tres bandas	Masculino	Hasta 4 jugadores
Billar tres bandas	Femenino	Hasta 4 jugadoras
Bolos	Masculino	Hasta 2 jugadores
Bolos	Femenino	Hasta 2 jugadoras
Tenis de mesa	Masculino	Hasta 4 jugadores
Tenis de mesa	Femenino	Hasta 4 jugadoras
Tenis de campo	Masculino	Hasta 4 jugadores

Tenis de campo	Femenino	Hasta 4 jugadoras
Atletismo	Masculino	Hasta 8 participantes por categoría
Atletismo	Femenino	Hasta 8 participantes por categoría
Ciclismo	Masculino	Hasta 4 participantes por categoría
Ciclismo	Femenino	Hasta 6 participantes
Natación	Masculino	Hasta 4 participantes por categoría
Natación	Femenino	Hasta 4 participantes por categoría



DEPORTES DE EQUIPO

DEPORTE	RAMA	MÍNIMO	MÁXIMO
Tejo	Masculino	4 jugadores	5 jugadores
Minitejo	Masculino	4 jugadores	5 jugadores
Minitejo	Femenino	4 jugadoras	5 jugadoras
Rana	Masculino	4 jugadores	5 jugadores
Rana	Femenino	4 jugadoras	5 jugadoras
Dominó	Masculino	2 jugadores	2 jugadores
Dominó	Femenino	2 jugadoras	2 jugadoras
Dominó	Mixto	1 hombre, 1 mujer	1 hombre, 1 mujer

Parqués	Masculino	2 jugadores	2 jugadores
Parqués	Femenino	2 jugadoras	2 jugadoras
Parqués	Mixto	1 hombre, 1 mujer	1 hombre, 1 mujer
Bolos	Mixto	2 hombres, 2 mujeres	3 hombres, 3 mujeres
Dobles tenis de mesa	Masculino	2 jugadores	2 jugadores
Dobles tenis de mesa	Femenino	2 jugadoras	2 jugadoras
Ciclismo por parejas	Masculino	2 por categoría	2 por categoría
Ciclismo femenino	Femenino	2 por rama	2 por rama
Dobles tenis de campo	Mixto	1 hombre, 1 mujer	1 hombre, 1 mujer

ARTÍCULO 40. SISTEMA DE JUEGO. Para el desarrollo de los Juegos se emplearán los siguientes sistemas, según acuerdo establecido en el Congreso Técnico:

Para deportes de conjunto y de equipo: sistema de grupo, todos contra todos, cruzado y final.

Para deportes individuales: según el deporte, eliminación sencilla o doble, sistema de series y final.

ARTÍCULO 41. REGLAMENTOS DE COMPETENCIA.

Estarán ajustados a la presente reglamentación general y a lo dispuesto por cada federación.

ARTÍCULO 42. AJEDREZ. Deporte individual de categoría única, rama masculina y femenina:

El sistema de juego de los campeonatos será de acuerdo al número de participantes, aplicando el sistema suizo: hasta 16 a cinco rondas, de 17 a 54 a siete rondas, más de 54 a 9 rondas.

Cada jugador dispondrá de cuarenta y cinco (45) minutos más treinta (30) minutos de incremento para terminar su partida.

Ningún ajedrecista podrá manipular los dispositivos del reloj, salvo para completar su jugada. Todos los jugadores deberán anotar en forma clara y legible en su planilla de juego todas las jugadas propias y las del contrario.

Todos los ajedrecistas deberán hacerse presentes quince minutos antes de la hora programada. El W.O. no presentación se aplicará treinta minutos después de la hora de iniciación de la ronda.

La puntuación asignada para cada partida será:

- a. Un (1) punto por partida ganada.
- b. Medio ($\frac{1}{2}$) punto por partida empatada o en tablas.
- c. Cero (0) puntos por partida perdida.

Se adopta como sistema de desempate:

- a. Entre dos (2) jugadores, dos (2) partidas, treinta (30) minutos cada una. Si persiste el empate, dos (2) partidas a diez minutos cada una.
- b. Entre tres (3) jugadores, triangular a una sola vuelta con partidas a treinta.
- c. Treinta (30) minutos.
- d. Si persiste el empate, se hará un sorteo.

No debe conversar ningún jugador durante la partida, ni con aficionados, directivos, organizadores, medios de comunicación, compañeros o familiares.

El campeonato de ajedrez en lo que se refiere al sistema de juego, se regirá por el reglamento internacional de este deporte, expedido por la Federación Internacional de Ajedrez, F. I. D. E.

El sistema de anotación será determinado por el juez o el coordinador.

ARTÍCULO 43. ATLETISMO. Deporte individual y en equipo:

1. Un atleta puede participar máximo en tres (3) pruebas y un relevo. Cada cooperativa puede inscribir hasta ocho (8) atletas por rama en cada una de las cinco categorías.
2. La clasificación final se hará por tiempos.
3. El campeonato de atletismo se desarrollará de acuerdo con la organización y número de participantes.

PARÁGRAFO 1: para 100 y 200 metros se harán series clasificatorias y se tendrán en cuenta los seis (6) u ocho (8) mejores tiempos para la serie final.

PARÁGRAFO 2: en las pruebas de relevos solo podrán participar deportistas de una misma delegación, se otorgará puntuación para la clasificación general, como prueba de equipo. Los atletas de las categorías mayores podrán competir en una menor, para completar equipo.

PARÁGRAFO 3: las pruebas de lanzamiento de bala, disco y jabalina tendrán las siguientes especificaciones:

PARÁGRAFO 4: para programar una prueba deben estar inscritos mínimo tres (3) atletas de diferentes cooperativas, si alguna de ellas no se presenta la prueba se llevará a cabo.

PRUEBA	MASCULINO	FEMENINO
100 m	X	X
200 m	X	X
400 m	X	X
800 m	X	X
1500 m	X	X
3000 m	X	X

5000 m	X	X
10000 m	X	X
4 X 100 m	X	X
4 X 400 m	X	X
Impulso bala	X	X
Lanzamiento de disco	X	X
Lanzamiento de jabalina	X	X
Salto largo	X	X
Salto triple	X	X

PRUEBA	CATEGORÍA	FEMENINO	MASCULINO
Impulsión de bala	A, B y C	4.00 kg	7.26 kg
Impulsión de bala	D y E	3.00 kg	4.00 kg
Lanzamiento de disco	A,B,C,D y E	1.00 kg	2.00 kg
Lanzamiento de jabalina	A, B y C	600 g	800 g
Lanzamiento de jabalina	D y E	500 g	500 g

ARTÍCULO 44. BALONCESTO. Deporte de conjunto, categorías A, B y C, rama masculina y femenina:

1. Ningún deportista podrá participar en dos (2) equipos diferentes.
2. Los partidos se jugarán en cuatro (4) periodos de diez (10) minutos corridos cada uno, exceptuando el cuarto periodo donde los últimos cinco (5) minutos serán cronometrados, con un intervalo de dos (2) minutos entre los periodos 1.º y 2.º, 3.º y 4.º, un descanso de seis minutos entre el 2.º y 3.º periodo. Solo se detendrá el cronometro en los tiempos muertos que solicite cada equipo o el árbitro.
3. Los cambios serán libres. En todo caso, todos los jugadores inscritos en la planilla oficial de los Juegos deberán jugar en cada partido programado. Los casos especiales serán autorizados por el coordinador oficial de este deporte.
4. Partido perdido por incumplimiento:

- a. No se presenta quince (15) minutos después de la hora fijada para el comienzo o no tiene los cinco (5) jugadores listos para jugar, uniformados e inscritos en planilla de juego.
- b. Sus acciones impiden que el partido continúe jugándose.
- c. Se rehúsa a jugar luego de haber recibido del primer árbitro instrucciones para hacerlo.

PENALIDAD: el juego se concede a los oponentes y el resultado será de veinte (20) a cero (0) y, además, el equipo declarado perdedor por incumplimiento recibe cero (0) puntos en la tabla de clasificación.

5. Un equipo pierde si durante el juego el equipo se queda con menos de tres (3) jugadores habilitados para jugar.

PENALIDAD: si el equipo al que se le concede el partido está en ventaja en el marcador, el puntaje se mantendrá al momento de la detención. Si al equipo al que se le concede el partido no estuviera ganando el puntaje, se registrará como veinte (20) a cero (0) a su favor. El equipo negligente no recibirá ningún punto.

6. Para efectos de clasificación se otorgará:

- a. Dos (2) puntos por partido ganado.
- b. Un punto por partido jugado perdido.
- c. Cero (0) puntos por partido perdido por W.O. o abandono.
- d. Equipo que gane un partido por W.O. se le dará un marcador de 20-0.

7. Para efecto de clasificación de los mejores segundos o terceros puestos a la fase siguiente, clasificará primero quien tenga mejor juego limpio (el equipo de menor acumulado).

8. Las reglas de juego serán las promulgadas por la Federación Internacional de Baloncesto, FIBA, excepto lo contemplado en este reglamento.

9. El sistema de juego a aplicar será de acuerdo al número de participantes, lo que se definirá en el Congreso Técnico.

10. El equipo que pierda por W.O. o por abandono no se volverá a programar y todo lo actuado por él será anulado y será excluido del evento.

11. Para definir los empates se regirá por lo establecido en el presente reglamento y de acuerdo con los siguientes parámetros:

· Entre dos (2) equipos, el ganador del encuentro disputado entre ellos en la respectiva fase.

· Si el empate es entre tres (3) o más equipos, se definirán de acuerdo a los siguientes ítems:

- a. Juego limpio.
- b. Mayor punto de diferencia: puntos a favor menos puntos en contra.
- c. Mejor promedio: dividiendo el número de puntos a favor entre el número de partidos jugados, contabilizando todos los partidos de la fase.
- d. Mayor número de puntos a favor entre los equipos empatados.
- e. Menor número de puntos en contra.
- f. Sorteo.

PARÁGRAFO 1: el encestador se seleccionará teniendo en cuenta todas las fases del torneo.

Tabla de juego limpio:

FALTAS	PUNTUACIÓN
De 1 a 10	Menos 1 punto por falta
De 11 a 20	Menos 2 puntos por falta
Más de 21	Menos 5 puntos por falta
Mal comportamiento de las barras	Menos 10 puntos
Expulsión de un jugador del partido	Menos 10 puntos
Expulsión de un jugador del torneo	Menos 15 puntos
Partido perdido por W.O	Menos 50 puntos

ARTÍCULO 45. BILLAR A TRES BANDAS. Deporte individual:

1. En la primera ronda se formarán grupos y clasificarán los dos primeros a la siguiente ronda; en la segunda ronda se formarán grupos de tres y nuevamente clasifican los dos primeros a la siguiente ronda. En la tercera ronda se jugará por parejas generando eliminación directa. Para completar las parejas en las siguientes rondas se tendrá en cuenta los mejores promedios de la ronda, hasta llegar a octavos y cuartos de final.
2. Se jugará en la modalidad de tres (3) bandas en la rama masculina.
3. El sistema de eliminación será acordado con los jueces.
4. La modalidad de tres (3) bandas se jugará a 13 carambolas o 20 entradas.
5. El jugador que pierda por W.O. o por abandono no se volverá a programar y todo lo actuado le será anulado y será excluido del torneo. Para los desempates se aplicará lo establecido por la Federación Colombiana de Billar.

ARTÍCULO 46. BOLOS. Deporte de equipo.

Las nóminas de los equipos se conforman de seis jugadores, entendiendo que solo aplica para la Ronda por Equipos, donde existen cuatro (4) titulares y dos (2) suplentes:

1. Sistema de juego: los equipos inscritos jugarán tres rondas (equipos, parejas e individual).
En todas las rondas se jugará de la siguiente manera:
 - 1.1. Ronda equipos mixtos: jugarán una ronda de 6 líneas cada jugador.
 - 1.2. Ronda parejas mixtos: dos parejas de cada equipo jugarán una ronda de 6 líneas cada jugador.
 - 1.3. Ronda individual femenina y masculina: dos hombres y dos (2) mujeres por equipo jugarán una ronda de 6 líneas cada jugador.
1. Para iniciar la línea deben estar presentes los cuatro (4) jugadores. Cuando se presente el equipo completo, deberá estar conformado por dos hombres y dos mujeres.
2. Es obligación de los jugadores verificar el registro escrito de los puntajes en las planillas de los anotadores antes de retirarse de la pista.
3. Será válido lo registrado (puntaje oficial) por el anotador y, en caso de reclamación, esta se presentará según la planilla física, la cual debe ser firmada por el delegado del equipo. Al delegado del equipo se le entregará copia de los resultados.
4. Los jugadores serán citados con 30 minutos de antelación para que reclamen el calzado respectivo, realicen lanzamientos de calentamiento y den inicio a la hora en punto programada.
5. Por disposición del Código de Policía, el consumo de bebidas alcohólicas y/o cigarrillos están prohibidos, so pena de expulsión del establecimiento.
6. En caso de ausencia de jugadores inscritos en las fechas oficiales de juego, se computa cero (0) en las líneas.
7. Lo no contemplado en el presente reglamento será potestativo en su estudio por el Comité Organizador, conforme a las normas de la Federación Colombiana de Bolos.
8. Al iniciar cada fecha, todos los jugadores deben suministrar su nombre completo al juez y, al finalizar, deberán verificar los datos consignados en la planilla.

PARÁGRAFO 1: será obligación de los jueces el registro del puntaje para cada jugador, independiente de su condición (suplente o titular).

NORMAS GENERALES

- a. Utilizar los zapatos adecuados con calcetines.
- b. Antes de iniciar los lanzamientos, es recomendable realizar un buen estiramiento y calentamiento físico.
- c. En las pistas no se debe utilizar talco.
- d. Mientras un jugador se está preparando para hacer su lanzamiento, los jugadores ubicados en las pistas contiguas deben esperar para hacer el suyo.
- e. Los acompañantes deben permanecer, sin excepción, en la zona social; en la zona de juego, solamente los 4 jugadores inscritos para participar.

ARTÍCULO 47. CICLISMO. Deporte individual y en equipo, en las dos ramas.

1. Pruebas

PRUEBA	CATEGORÍA	DISTANCIA MASCULINA	DISTANCIA FEMENINA ÚNICA
Contrarreloj individual	A,B,C,D,E,F	15 km	10 km
Contrarreloj por pareja	A,B,C,D,E,F	40 km	25 km
Ruta categorías	A y B	80 km	35 km
Ruta categorías	C,D,E,F	60 km	-

2. Cada ciclista deberá lucir el uniforme de su respectiva delegación. Los números serán entregados treinta minutos antes de la salida, los cuales deben portarse en la espalda durante todo el recorrido, previa presentación de la escarapela y cédula de ciudadanía. Cada categoría se distinguirá con un color.
3. El uso del casco protector es obligatorio durante todo el recorrido y para todas las pruebas.
4. La organización determinará las condiciones de acompañamiento para cada una de las pruebas.
5. Las pruebas se regirán por disposiciones vigentes emanadas por la Fedeciclismo.

PARÁGRAFO 1: la distancia de las pruebas queda sujeta a criterio de la organización y disponibilidad de las rutas.

ARTÍCULO 48. FÚTBOL. Deporte de conjunto.

1. En las categorías A y B, cada partido se disputará en dos tiempos de juego de cuarenta y cinco (45) minutos, con un descanso de quince (15) minutos.
2. En las categorías C cada partido se jugará en dos (2) tiempos de cuarenta (40) minutos, con un descanso de quince (15) minutos.
3. En las categorías A y B los cambios serán libres, pero jugador que sale no podrá volver a entrar.
4. En las categorías C los cambios serán libres, pero habrá recambio.
5. Si un equipo incumple con la sanción de un jugador o jugadores de acuerdo con el numeral noveno (9.º), el equipo infractor pierde por W.O.
6. El campeonato empleará la siguiente puntuación:
 - a. Partido ganado: tres (3) puntos.
 - b. Partido empatado dentro del tiempo reglamentario: dos (2) puntos.
 - c. Partido perdido jugando: un (1) punto.
7. El equipo que gana por W.O. se le dará un marcador de 2-0.
8. El equipo que pierda por W.O. o abandono, no se volverá a programar y todo lo actuado por él será anulado y será excluido del torneo.
9. Si un jugador amonestado y posteriormente expulsado, la tarjeta amarilla no se contabilizará para efectos de acumulación.
10. El jugador expulsado cumple automáticamente su sanción a partir de la siguiente fecha en que actúe su equipo; esta sanción no se cumplirá cuando se trate de partidos aplazados.
11. La acumulación de dos tarjetas amarillas en partidos de la misma fase ocasiona la suspensión automática de la siguiente fecha en que juegue su equipo.
12. En caso de empate para definir posiciones y clasificaciones, se procederá de acuerdo con los siguientes parámetros:
 - a. Clasificará primero quien tenga mejor juego limpio (el equipo de menor acumulado).
 - b. Si es entre dos (2) equipos: clasificará primero el que más partidos haya ganado.
 - c. Si persiste el empate entre dos (2), tres (3) o más equipos, se aplicará:



Mejor gol diferencia: goles a favor menos goles en contra entre los equipos empatados.

7. El equipo que gana por W.O. se le dará un marcador de 2-0.
8. El equipo que pierda por W.O. o abandono, no se volverá a programar y todo lo actuado por él será anulado y será excluido del torneo.
9. Si un jugador amonestado y posteriormente expulsado, la tarjeta amarilla no se contabilizará para efectos de acumulación.
10. El jugador expulsado cumple automáticamente su sanción a partir de la siguiente fecha en que actúe su equipo; esta sanción no se cumplirá cuando se trate de partidos aplazados.
11. La acumulación de dos tarjetas amarillas en partidos de la misma fase ocasiona la suspensión automática de la siguiente fecha en que juegue su equipo.
12. En caso de empate para definir posiciones y clasificaciones, se procederá de acuerdo con los siguientes parámetros:
- Clasificará primero quien tenga mejor juego limpio (el equipo de menor acumulado).
 - Si es entre dos (2) equipos: clasificará primero el que más partidos haya ganado.
 - Si persiste el empate entre dos (2), tres (3) o más equipos, se aplicará:
 - Mejor gol diferencia: goles a favor menos goles en contra entre los equipos empatados.
 - Mayor gol promedio: goles a favor dividido por los partidos jugados de la fase.
 - Mayor número de goles a favor.
 - Menor número de goles en contra.
 - Mayor cantidad de partidos ganados.
 - Sorteo.
13. Si en un encuentro para definir clasificación a la fase siguiente termina empatado en el tiempo reglamentario, se definirá por lanzamientos desde el punto penal, según lo contemplado en la reglamentación de la FIFA.
14. Para efectos de clasificación de los mejores segundos o terceros puestos a la fase siguiente, se tendrá en cuenta “el mejor promedio de goles de los partidos disputados, sin tener en cuenta el número de equipos por grupo”.
15. Para determinar el goleador se tendrán en cuenta todos los partidos del campeonato.
16. Para determinar la valla menos vencida se tendrán en cuenta el promedio, dividiendo los goles que recibió entre los partidos en que actuó.
17. El campeonato de fútbol se registrará por las normas establecidas por la FIFA y las contempladas por el presente reglamento.

PARÁGRAFO 1: tabla de juego limpio

FALTAS	PUNTUACIÓN
Tarjeta amarilla	Menos 5 puntos

Tarjeta roja	Menos 10 puntos
Mal comportamiento de las barras	Menos 15 puntos
Expulsión de un jugador del partido	Menos 20 puntos
Expulsión de un jugador del torneo	Menos 25 puntos
Partido perdido por W.O	Menos 50 puntos

ARTÍCULO 49. FÚTBOL DE SALÓN. MASCULINO Y FEMENINO. DEPORTE DE CONJUNTO.

1. Los partidos se jugarán en cuatro (4) periodos cada uno de diez (10) minutos corridos; cada uno, con un intervalo de dos (2) minutos entre los periodos 1.º y 2.º, 3.º y 4.º. Un descanso de seis (6) minutos entre 2.º y 3.º periodo. Solo se detendrá el cronómetro en los tiempos de asesoría que solicite cada equipo y a criterio del árbitro.
2. Los cambios serán libres. Todos los inscritos en la planilla oficial deben jugar en cada partido. Los casos especiales serán autorizados por el coordinador de este deporte.
3. Partido perdido por incumplimiento:
 - a. Quince minutos después de la hora fijada para el comienzo, el equipo no está en la cancha o no tiene los cuatro (4) jugadores mínimos listos para jugar.
 - b. Sus acciones impiden que el partido continúe jugándose.
 - c. Se rehúsa a jugar luego de haber recibido del primer árbitro instrucciones para hacerlo.

PENALIDAD: el juego se concede a los oponentes y el resultado será de dos (2) a cero (0).

4. El equipo declarado perdedor por incumplimiento recibe cero (0) puntos.
5. Un equipo pierde por sustracción de materia si durante el juego se queda con menos de cuatro (4) jugadores habilitados para jugar.

PENALIDAD: si el equipo al que se le reconoce el partido está en ventaja en el marcador, el puntaje se mantendrá al momento de la detención. Si el equipo al que se le concede el partido no estuviera ganando el puntaje, se registrará como dos (2) a cero (0) a su favor.

6. Para efectos de clasificación, se otorgará:

Dos (2) puntos por partido ganado.

Un (1) punto por partido empatado.

Cero (0) puntos por partido perdido.

Cero (0) puntos por partido perdido por W.O. o por abandono y descalificación del torneo.

7. Las reglas del juego serán promulgadas por la Federación Colombiana de Fútbol de Salón (FECOLFUSA) y la Asociación Mundial de Fútbol de Salón (AMF), excepto lo contemplado en este reglamento.

8. El sistema de juego a aplicar será de acuerdo al número de participantes, lo que se definirá en el Congreso Técnico.

9. El equipo que pierda por W. O. o por abandono no se volverá a programar y todo lo actuado por él será anulado y será excluido del torneo.

10. En caso de empate para definir posiciones y clasificaciones, se procederá de acuerdo con los siguientes parámetros:

- a. Clasificará primero quien tenga mejor juego limpio (el equipo de menor acumulado)
- b. Entre dos (2) equipos, el ganador del encuentro disputado entre ellos en la respectiva fase.
- c. Si persiste el empate entre dos (2), tres (3) o más equipos, se definirán de acuerdo a las siguientes alternativas:
 - Mejor gol diferencia: goles a favor menos goles en contra entre los equipos empatados.
 - Mayor gol promedio: goles a favor dividido por los partidos jugados.
 - Mayor número de goles a favor.
 - Menor número de goles en contra.
 - Mayor cantidad de partidos ganados.
 - Sorteo.

11. Para efectos de clasificación de los mejores segundos o terceros puestos a la fase siguiente, se tendrá en cuenta “el mejor promedio de goles de los partidos disputados, sin tener en cuenta el número de equipos por grupo”.

12. El goleador se seleccionará teniendo en cuenta todas las fases del torneo.

13. Para determinar la valla menos vencida se tendrá en cuenta el promedio, dividiendo los goles que recibió entre los partidos en que actuó cada portero.

14. Si un jugador amonestado y posteriormente expulsado, la tarjeta amarilla no se contabilizará para efectos de acumulación.

15. El jugador expulsado cumple automáticamente su sanción a partir de la siguiente fecha en que actúe su equipo; esta sanción no se cumplirá cuando se trate de partidos aplazados. Si en un encuentro para definir clasificación a la fase siguiente termina empatado en el tiempo reglamentario, se definirá por lanzamientos desde el punto penal, según lo contemplado en la reglamentación de FECOLFUSA y AMF.

16. La acumulación de dos (2) tarjetas amarillas en partidos de la misma fase ocasiona la suspensión automática en la siguiente fecha que juegue su equipo.

FALTAS	PUNTUACIÓN
De 1 a 10 faltas	Menos 1 punto por falta
De 11 a 20 faltas	Menos 2 puntos por falta
Tarjeta amarilla	Menos 5 puntos
Tarjeta Roja	Menos 10 puntos
Mal comportamiento de las barras	Menos 15 puntos
Expulsión de un jugador del partido	Menos 20 puntos
Expulsión de un jugador del torneo	Menos 25 puntos
Partido perdido por W.O	Menos 50 puntos

ARTÍCULO 50. TENIS DE MESA. Deporte individual.

1. Cada partido se disputará a ganar dos (2) de tres (3) sets, cada uno de once (11) puntos.
2. Se concederá un tiempo de espera de diez (10) minutos sobre la hora de programación. Pasado el tiempo de espera el juez determinará el W.O. En cuyo caso el marcador será 2-0 y cada set 11-0.
3. El tiempo de espera solo será aplicado para la primera partida del día en la respectiva mesa, los demás competidores siguientes deberán estar atentos a su programación.
4. El sistema de juego se aplicará acorde al número de participantes, lo que se definirá en el Congreso Técnico.
5. Para integrar el equipo de dobles es requisito haber participado en el torneo individual.
6. Se aplicará el reglamento de juego establecido por la Federación Colombiana de Tenis de Mesa. Para efectos de clasificación se otorgará:
Dos (2) puntos por partida ganada.
Un (1) punto por partida jugada y perdida.
Cero (0) puntos por partido perdido por W.O. o por abandono y descalificación del torneo
7. En caso de empate en la fase, para definir posiciones y clasificaciones, se procederá de acuerdo con los siguientes parámetros:

Si es entre dos equipos: clasifica primero el ganador del partido disputado entre ellos en esa fase. Entre tres (3) participantes, equipos o más:
 - Mayor set diferencia: sets a favor menos sets en contra, entre los equipos empatados.
 - Mayor set promedio: sets a favor dividido por los sets en contra.
 - Mayor número de puntos a favor.
 - Menor número de puntos en contra.
 - Sorteo.
8. El jugador que pierda por W.O. o por abandono no se le volverá a programar y todo lo actuado por él será anulado y será expulsado del torneo.

ARTÍCULO 51. RANA. Deporte de equipo.

1. Se jugarán partidas de 300.000 puntos (una sola partida), en un tiempo no mayor de treinta (30) minutos; si pasado el tiempo ninguno de los dos equipos obtiene este puntaje, el marcador quedará como esté en ese momento, ganando el equipo que tenga el mayor número de puntos.
2. El sistema de juego a aplicar será de acuerdo al número de participantes, lo que se definirá en el Congreso Técnico.
 - a. Se jugará con seis (6) argollas por equipo, en forma alterna.
 - b. Antes de iniciar el juego el capitán dará al juez el orden de lanzamiento de su equipo, el cual se mantendrá durante todo el encuentro.
 - c. El lanzamiento debe hacerse argolla tras argolla, esperando que cada argolla repose en la mesa o en el piso. Si se lanzan dos (2) argollas al tiempo perderá su turno.

- d. El lanzamiento se efectuará a una distancia de 3,50 metros entre la mesa de la rana y la línea de tiro. Si en el momento de lanzar un jugador pisa la línea, este quedará anulado y pierde el tiro.
- e. Jugador que introduzca todas las argollas por los orificios obtendrá una bonificación de 15.000 puntos para su equipo; si por el contrario deja todas las argollas en el piso o en la mesa sin introducirse en los orificios, se le descuenta 15.000 puntos del puntaje de su equipo. Esta jugada se denomina “barrida mixta”.

3. Se establece la siguiente puntuación:

- a. Juego ganado: dos (2) puntos.
- b. Juego perdido jugando: un (1) punto.
- c. Juego perdido por W.O.: cero (0) puntos.

4. El equipo que pierda por W o por abandono no se volverá a programar y todo lo actuado por él será anulado y será excluido del torneo.

5. En caso de empates en puntos para definir una clasificación, se establecerá el siguiente procedimiento:

Si es entre dos (2) equipos: clasificará el que haya ganado el juego entre ellos. Entre tres(3) equipos o más.

a. Mayor número de juegos ganados.

a. Mayor punto diferencia: puntos a favor menos puntos en contra.

b. Mayor punto promedio: puntos a favor dividido por el número de partidos jugados.

c. Menor número de juegos perdidos.

d. Sorteo.

ARTÍCULO 52. VOLEIBOL. Deporte de conjunto.

- Cada encuentro se disputará en tres (3) sets, los dos primeros de 25 puntos y el tercero (en caso de empate) a 15 puntos. Será ganador el equipo que acumule dos sets; en cada uno debe ganar con ventaja mínimo de dos (2) puntos.
- El intervalo entre los sets será máximo de dos (2) minutos.
- Los cambios serán personales. Todos los inscritos en la planilla oficial deben jugar en cada partido. Los casos especiales serán autorizados por el coordinador de este deporte.
- Cada equipo tiene derecho a solicitar un (1) tiempo de treinta (30) segundos en cada set.
- Un equipo pierde por inferioridad numérica cuando queda en el terreno de juego menos de seis (6) jugadores para jugar.

PENALIDAD: si el equipo que se le concede el partido está en ventaja en el marcador, el puntaje se mantendrá al momento de la detención.

6. Si el equipo al que se le concede el partido no estuviere ganando, el puntaje se registrará como veinticinco (25) a cero (0) con 2 sets a su favor. El equipo negligente recibe cero puntos en su clasificación.

7. Se le aplicará el reglamento del juego aprobado por la F.C.V., excepto lo contemplado en el presente reglamento.
8. El sistema de juego a aplicar se establece de acuerdo con el número de participantes y será definido por la organización en el Congreso Técnico.
9. Los equipos deben presentarse quince (15) minutos antes de la hora programada que se considera hora de iniciación del partido, se otorga un tiempo de espera de quince (15) minutos, luego de lo cual el árbitro debe proceder a aplicar el W.O. para él o los equipos ausentes. En todos los casos, la hora oficial es la del árbitro.
10. Las camisetas serán numeradas del 1 al 18 en el pecho y la espalda.
11. Para efectos de clasificación se otorgará:
- Dos (2) puntos por partido ganado.
 - Un (1) punto por partido perdido jugado.
 - Cero (0) puntos por partido perdido por W.O. o abandono.
12. El equipo que pierda por W.O. o por abandono no se volverá a programar y todo lo acumulado por él será anulado y será excluido del torneo.
13. En caso de empate, para definir una clasificación, se establecerá el siguiente procedimiento:
- Entre dos equipos, clasificará primero el ganador del partido disputado entre ellos en esa fase. Si persiste el empate entre tres (3) o más equipos:
- Clasificará primero quien tenga mejor juego limpio (el equipo de menor acumulado).
 - Mayor punto de diferencia: puntos a favor menos puntos en contra.
 - Mejor promedio de puntos: puntos a favor dividido entre los partidos jugados.
 - Mayor número de puntos a favor.
 - Menor número de puntos en contra.
 - Sorteo.
14. Para efectos de clasificación de los mejores segundos o terceros puestos a la fase siguiente, se tendrá en cuenta “el mejor promedio de puntos de los partidos disputados, sin tener en cuenta el número de equipos por grupo”.

PARÁGRAFO 1: tabla de juego limpio.

FALTAS	PUNTUACIÓN
Tarjeta amarilla	Menos 5 puntos
Tarjeta roja	Menos 10 puntos

Mal comportamiento de las barras	Menos 15 puntos
Expulsión de un jugador del partido	Menos 20 puntos
Expulsión de un jugador del torneo	Menos 25 puntos
Partido perdido por W.O	Menos 50 puntos

ARTÍCULO 53. TEJO. Deporte de equipo.

1. Cada partido se jugará a lograr 27 puntos en máximo 45 minutos.
2. Se jugará el torneo por equipos. Se desarrollará la ronda de capitanes, la cual otorgará puntaje individual para la clasificación general. La ronda de capitanes se jugará con dos (2) tejos, por el sistema de eliminación sencilla, a quince (15) puntos.
3. El sistema de juego a aplicar será de acuerdo al número de participantes.
4. La ronda de capitanes se jugará una vez haya terminado el torneo por equipos o simultáneamente cuando los contendores en disputa pierdan la posibilidad de ir a las finales por equipo o hayan sido eliminados.
5. Cuando se juega por equipos en un solo grupo, quedarán ubicados en el cuadro de honor de acuerdo a su puntaje respectivo y si se presenta empate del primero (1.º) al cuarto (4.º) puesto, se definirá la posición jugando por el sistema de eliminación sencilla.
6. Los desempates se definirán de acuerdo al reglamento de la Federación Colombiana de Tejo y con los siguientes parámetros:

Entre dos (2) equipos: se procederá a sortear la salida, todos los jugadores realizarán tres (3) lanzamientos, la figura no llama, gana la casilla el equipo que haga el mayor número de puntos concluida la serie de los tres lanzamientos. Si concluida la serie de tres (3) lanzamientos sigue el empate, se hará otro lanzamiento extra.

Gana la casilla el equipo que haga la primera figura, pero si no hay figura este lanzamiento lo gana el equipo que haga la mano. Si los equipos son tres y solo hay una casilla en disputa, se realizará un sorteo, el número uno (1) será bye o exento, el 2 y el 3 juegan y el ganador se enfrenta al bye o exento, se hará a tres lanzamientos. Si los equipos son tres y hay dos casillas en disputa se realizará un sorteo, el número será bye o exento, el 2 y el 3 juegan y pasa el ganador como primer clasificado, el perdedor se enfrenta con el bye o exento y el que gane será el segundo clasificado, se hará a tres (3) lanzamientos.

7. Para efectos de estadística a cada jugador se le hará un registro individual.
8. El quinto jugador, si estuviese inscrito, podrá jugar en cualquier momento.

ARTÍCULO 54. MINITEJO. Deporte de equipo.

1. Cada partido se jugará hasta completar veintiún (21) puntos en máximo 30 minutos.
2. Se desarrollará la ronda de capitanes, la cual otorgará puntaje individual para la clasificación general.
3. La ronda de capitanes se jugará con dos (2) tejos, por el sistema de eliminación sencilla, a doce (12) puntos.
4. El sistema de juego a aplicar será de acuerdo al número de participantes, lo que se definirá en el Congreso Técnico.
5. La ronda de capitanes se jugará una vez haya terminado el torneo por equipos o simultáneamente cuando los contendores en disputa perdieron la posibilidad de ir a las finales.
6. Cuando se juega por equipos en un solo grupo, quedarán ubicados en el cuadro de honor de acuerdo a su respectivo puntaje y si se presentare empate del primero (1.º) al cuarto (4.º) puesto, se definirá la posición por el sistema de eliminación sencilla.
7. El equipo que pierda por W.O. o por abandono no se volverá a programar y todo lo acumulado por él será anulado y será excluido del torneo.
8. Los desempates se definirán teniendo en cuenta los siguientes parámetros:
Entre dos equipos: se procederá a sortear la salida, todos los jugadores realizarán tres (3) lanzamientos, la figura no llama, gana la casilla el equipo que haga el mayor número de puntos concluida la serie de los tres (3) lanzamientos. Si concluida la serie de tres (3) lanzamientos continúa el empate, se hará otro lanzamiento extra, gana la casilla el equipo que haga la primera figura, pero si no hay figura en este lanzamiento gana el equipo que haga la mano.
 - a. Si los equipos son tres (3) y solo hay una casilla en disputa, se realizará un (1) sorteo, el número 1 será bye o exento, el 2 y el 3 juegan y el ganador se enfrenta al bye o exento, se hará tres (3) lanzamientos.
 - b. Si los equipos son tres (3) y dos (2) casillas en disputa, se realizará un sorteo, el número 1 será bye o exento, el 2 y el 3 juegan y pasa el ganador como primer clasificado, el perdedor se enfrenta con el bye o exento y el que gana será el segundo clasificado, se hará tres (3) lanzamientos.
9. Para efectos de estadística a cada jugador se le hará un registro individual.

ARTÍCULO 55. DOMINÓ. Deporte de equipo.

1. Al iniciar la primera partida, la salida la tendrá el jugador que tenga el doble seis, en adelante saldrá quien ganó la partida anterior. Salida equivocada tendrá sanción 10 pintas. Las fichas deben permanecer dentro de unas cajillas suministradas por el coordinador de esta disciplina.
2. Las fichas deben permanecer dentro de unas cajillas suministradas por el coordinador de esta disciplina.

3. El jugador que revuelve las fichas será el último en escogerlas, por primera vez se le hace la respectiva observación y si es reincidente se sancionará con 10 pintas.
4. No se permite tirar de golpe la(s) ficha(s) en la mesa, se debe colocar donde le corresponda suavemente, sanción 10 pintas y el partido continúa.
5. Si un jugador por cualquier circunstancia coloca una ficha por el lado equivocado, pero es válida por el otro lado, la partida continúa.
6. El jugador que se anticipe a la jugada sin corresponderle será sancionado con 10 pintas.
7. La cabra o poner ficha equivocada durante el partido o pasar con fichas se da por terminada la partida (30 pintas) de sanción.
8. Ningún jugador podrá voltearse alegando que es el ganador faltando fichas de jugar, aun cuando sea un noble que faltare (20 pintas) de sanción.
9. Mientras se está jugando no se permitirá ninguna clase de comentarios, ademanes ni gestos bruscos (30 pintas) de sanción.
10. En un cierre se contarán las pintas por jugador, el que menos pintas tenga será el ganador. Si en el cierre resulta empate ganará el equipo que cerró.}
11. Cuando hayan transcurrido 25 segundos y el participante al que le corresponda jugar no lo hace, el juez le ordena jugar y si transcurren 5 segundos más la sanción será de 20 pintas y el partido continúa.
12. En las jugadas decisivas no se permite mirar insistentemente al compañero, ni tomar ninguna clase de bebida, tiempo de 25 segundos (20 pintas) de sanción.
13. El control de cada partido estará bajo la vigilancia de un juez.
14. Cada partido constará de tres (3) juegos, cada juego se jugará a 150 pintas, ganará el partido el equipo que primero gane dos (2) de los tres juegos, y se hará acreedor de dos puntos, para clasificación se tendrán en cuenta las pintas obtenidas y cedidas.
15. En caso de empate en una posición, se jugará un partido extra de 100 pintas.

ARTÍCULO 56. NATACIÓN. Deporte individual y de equipo, en las ramas femenino y masculino.

1. Los nadadores pueden participar en cinco (5) pruebas individuales y dos de relevo.
2. Las pruebas que se realizarán serán:
 - Categoría "A": 50, 100 y 200 metros.
 - Categoría "B": 50, 100 y 200 metros.
 - Categoría "C": 50, 100 y 200 metros.
 - Categoría "D": 50, 100 y 200 metros.
 - Categoría "E": 50, 100 y 200 metros.
3. Las pruebas de 50 metros se harán en el estilo libre, espalda, pecho, mariposa y relevos de 4 X 50 libre y 4 x 50 combinado. Las pruebas de 100 metros se realizarán en libre y espalda. La prueba de 200 metros se realizará en estilo libre.
4. Para realizar una prueba deben estar inscritos mínimo tres (3) nadadores de diferente delegación.
5. Para participar en la prueba de relevos debe haber participado en una de las modalidades.
6. Se harán series y se clasificarán de acuerdo a los mejores tiempos.

ARTÍCULO 57. PARQUÉS. Deporte por ramas, mixto y de equipo, categoría única.

1. Participarán dos hombres y dos mujeres y una pareja mixta por cada cooperativa, para hacer clasificación por equipo. El sistema de juego se informa en el Congreso Técnico.
2. Se juega en tablero de cuatro jugadores, cada uno tendrá cuatro fichas de colores distintos y los turnos serán por la derecha, ganando el primero que lleve todas sus fichas a la llegada o meta. El primer turno se escoge por medio de los dados; el jugador que saque el mayor número es el que comienza el juego. A continuación, tiene tres oportunidades para sacar sus fichas de la casa y arrastrarlas a la casilla de salida.
3. El primer turno se escoge por medio de los dados; el jugador que saque el mayor número es el que comienza el juego. A continuación, tiene tres oportunidades para sacar sus fichas de la casa y arrastrarlas a la casilla de salida.
4. Se sacan fichas con las presadas o pares, es decir, cuando ambos dados tienen el mismo valor.
5. El jugador puede jugar dos fichas obedeciendo al número que marca el lanzamiento. A continuación, se pasa el turno por la derecha. Las formas de obtener turnos extras son sacando pares, capturando fichas rivales o entrando fichas propias. Si se sacan 3 pares consecutivos se tiene derecho a sacar una ficha del juego, la que el jugador escoja, menos el de casa.
6. Un jugador puede enviar a un oponente a la casa (captura) moviendo su ficha hasta la casilla donde está la del otro. Sin embargo, si la ficha está en una casilla de seguro o salida, no sucede nada especial.
7. Hay otra forma de enviar a la casa que es cuando hay una o más fichas en su casa y obtiene pares, al salir, automáticamente las envía a la casa correspondiente.
8. .Para tener en cuenta durante el desarrollo del juego:
 - a. En caso de tener una sola ficha en la casa si el jugador obtiene pares para sacarla, el jugador deberá mover lo equivalente a un dado. Pero si tiene más fichas fuera de la liberada, debe mover lo de un dado o perderlos si no tiene como correr o contar.
 - b. En la partida siempre se debe enviar a la casa, si se omite irá la ficha de quien lo omitió a la casa y los demás jugadores harán uso de la acción llamada soplar.
 - c. En caso de tener una sola ficha o si se tienen más fichas, pero impedidas de moverse, por estar en la casa, se obliga siempre a mover lo indicado en los dados.
 - d. Cuando un jugador encuentra que puede alcanzar y divulga el hecho a los demás jugadores, se denomina autosoplo y será castigado enviándole una ficha a su casa por el juez.
 - e. En la llegada se debe sacar el valor exacto para llegar a la casilla ganadora.
 - f. Cuando una ficha captura a otra con lo de un dado, debe mover lo del otro dado si tiene otra ficha. Si no, debe correr todo con la ficha única, llamado torito y pierde la captura.
 - g. Si hay solamente una ficha de un jugador y puede alcanzar la meta con 6 puntos o menos, el jugador solo debe usar un dado.
9. En cada mesa se dispondrá de dos paletas, una de color naranja para hacer un llamado al juez con el fin de dirimir situaciones del reglamento y otra verde si hay un ganador.

10. Bajo ningún pretexto se permitirá en las mesas de juego consumir bebidas, alimentos, fumar, hablar por celular y/o utilizar aparatos digitales. Ni jugadores ni espectadores podrán persuadir ni indicar cómo realizar los movimientos de las fichas, ni sugerir jugadas.
11. Los dados se lanzan con una mano al frente fuera del tablero. Los dados no podrán recogerse de la mesa hasta que el lanzador anterior mueva sus fichas. Se usará un vaso para los dados.
12. Si un jugador tiene 2 o más fichas en casa y lanza pares, puede elegir si saca una y cuenta con otra, o las saca todas. Si solo tiene un ficho en juego y está en la casa, al salir con pares puede contar el otro valor con la misma ficha. También es decisión del jugador, al lanzar pares, sacar fichas de la casa o contar con las que tenga libres.
13. Ficha tocada es ficha jugada. Por ningún motivo se puede tocar una ficha y contar con otra.
14. Por ningún motivo se permitirá que un jugador, una vez haya llegado a su sitio de ingreso, dé una vuelta adicional.
15. No se permitirá, por ningún motivo, el tradicional “pate perro”, retroceder fichas en el conteo.
16. Los participantes deben presentarse con media hora de anticipación a la hora designada.
17. Equipo que no se presente completo a las partidas, perderá por W.O. Con dos retardos consecutivos será retirado.
18. Por ningún motivo se permitirá el ingreso de armas de fuego, contundentes, corto punzantes o que puedan generar daño a personas que se encuentren en el lugar de juego. Quien lo haga será retirado del campeonato.
19. Jugador que agrede física o verbalmente a uno de los compañeros de mesa, juez, directivo o persona que se encuentre en el lugar de juego o que cometa alguna falta grave de acuerdo con el criterio del juez, será retirado inmediatamente del campeonato y del lugar.

ARTÍCULO 58. TENIS DE CAMPO. Individual y equipo, masculino y femenino.

1. Categorías: única.
2. Modalidades: sencillos y dobles.
3. Superficie: polvo de ladrillo.
4. Sistema de juego:
 - ROUND ROBIN: se conformarán grupos de 3 jugadores clasificando el primero de cada grupo.
 - MAIN DRAW: el que pierda quedará eliminado.
 - Gana el partido quien llegue primero a 8 games.
 - Se aplicará el sistema del NOAT sin ventajas, es decir, 40 iguales y el siguiente punto es decisivo para ganar el game.
 - Las semifinales y finales se jugarán a dos sets, en caso de empate 1-1 se definirá por un tie break; en caso de empate en el set 6 iguales se definirá con un tie break.
 - Las siembras serán tenidas en cuenta por la organización en la elaboración de los cuadros.
 - Los cuadros se elaborarán por sorteo.
 - Los jugadores perdedores de semifinal disputarán el tercer puesto.
 - Los jugadores perdedores en cuartos de final disputarán el 5.º puesto, mediante un cuadro de eliminación sencilla.

5. REPORTE DE LOS JUGADORES: los jugadores deberán asistir 30 minutos antes de la hora programada, con el fin de realizar su calentamiento y reportarse a la mesa de control con su documento de identificación.
6. Después de 5 minutos de la hora oficial de programación de los partidos se aplicará el W.O.
7. No se aplazarán partidos ni se harán modificaciones de horario.
8. Los jugadores deberán utilizar la indumentaria adecuada para la práctica de este deporte, no se permitirá jugar en sudadera.
9. El calzado a utilizar será de suela liza o espina de pescado.
10. El valor de recoge-bolas y jueces será por cuenta de la organización.
11. Los jugadores deberán presentar un tarro de bolas para superficie de polvo de ladrillo antes de empezar el partido, de lo contrario se aplicará un W.O.
12. El jugador que gane el sorteo escogerá entre servir, recibir o lado y el perdedor coloca bolas.

CAPÍTULO VII

HORARIO Y CALENDARIO DE JUEGO

ARTÍCULO 59. Las disciplinas deportivas se desarrollarán en el horario establecido por el Comité Organizador de los XI Juegos Nacionales de FENSECOOP. La fijación de los horarios se hará en la página web de los Juegos, la cual debe ser aceptada en su totalidad por los delegados de las cooperativas participantes.

ARTÍCULO 60. Para aplicar un W.O. o la no presentación de un equipo o conjunto, se darán 15 minutos a partir de la hora programada en todas las disciplinas, luego de los cuales el juez o árbitro procederá a aplicar W.O. para el jugador, equipo o conjunto ausente. En todo caso, la hora oficial es la del juez o árbitro, a partir de la programación oficial.

PARÁGRAFO 1: para efectos de este artículo, los inconvenientes de tráfico no son justificación. Los equipos deberán conocer e identificar las ubicaciones de las sedes deportivas y su desplazamiento hacia ellas previamente.

ARTÍCULO 61. Para todos los deportes la hora de iniciación de la programación será la fijada por la organización. Tener en cuenta lo dispuesto en la reglamentación de cada deporte.

ARTÍCULO 62. Todo jugador debe presentarse al lugar o campo de competencia uniformado, uniforme oficial de su respectiva cooperativa, con su escarapela y con su cédula de ciudadanía, los cuales serán requeridos por el juez o árbitro en cada partido o prueba.

ARTÍCULO 63. Un cambio de programación será autorizado por el director general de los Juegos.

ARTÍCULO 64. El sistema de juegos a aplicar será de acuerdo al número de participantes, lo que se definirá en el Congreso Técnico.

CAPÍTULO VIII

LAS AUTORIDADES DE JUZGAMIENTO

ARTÍCULO 65. Se entiende por autoridades de campo a los jueces, comisarios, árbitros, anotadores y auxiliares encargados de velar por el normal desarrollo de las distintas competencias y de las reglas de cada disciplina.

ARTÍCULO 66. La Cooperativa de Educadores del Quindío, COODEQ, nombrará veedores de campo, quienes informarán a la oficina de resultados el detalle sobre el desarrollo de los partidos y los incidentes que observe. El informe que será confidencial contendrá, entre otros, estos aspectos:

- Si las planillas de juegos fueron llenadas en forma reglamentaria.
- Si dentro del campo de juego permanecieron personas distintas a las autorizadas por el reglamento.
- Informar por escrito dentro del informe final el estado físico y mental de los jueces designados para dirigir los partidos.
- Informe sobre puntos para bonificación de los equipos.

ARTÍCULO 67. El árbitro es la suprema autoridad deportiva durante los partidos, sus fallos a nivel técnico serán inapelables y deberán ser acatados sin protesta ni discusión, el ejercicio de sus poderes comienza en el momento de ingresar al campo de juego y termina cuando lo abandona.

ARTÍCULO 68. El árbitro aplicará las reglas de juego adoptadas por los organismos que rigen la reglamentación específica para cada una de las disciplinas en disputa dentro del presente reglamento y el interno de cada juego.

ARTÍCULO 69. INFORME DEL ÁRBITRO. El árbitro deberá informar en la planilla del partido en forma clara y objetiva lo siguiente:

1. La forma como se desarrolló el partido.
2. En el evento de que se hubieran presentado incidentes, determinar claramente en qué consistieron, quiénes fueron los promotores y participantes, etc.

ARTÍCULO 70. El documento oficial del certamen para ingresar a los escenarios deportivos y a los campos de juego es la escarapela emitida por el Comité Organizador de los XI Juegos Nacionales designado por COODEQ la cual será personal e intransferible, acompañada de la cédula y de uso permanente, en lugar visible. Cualquier mal uso o infracción será responsabilidad de su propietario.

PARÁGRAFO 1: La adulteración del documento oficial tiene como sanción la expulsión del jugador de los Juegos y la pérdida de los puntos en juego.

PARÁGRAFO 2: En caso de pérdida de la escarapela, se cobrará una reposición de \$25.000, los cuales debe consignar a la cuenta oficial destinada por la organización para tal fin. Con el recibo de la consignación reclamará el duplicado de su credencial ante el director general de los Juegos.

CAPÍTULO IX

DEBERES DE LOS JUGADORES, EQUIPOS Y DELEGACIONES

ARTÍCULO 71. Cada deportista solo podrá participar hasta dos disciplinas durante todo el desarrollo de los Juegos, según lo establecido en el artículo 23 del presente reglamento.

ARTÍCULO 72. Los jugadores oficialmente inscritos en la nómina de cada deporte programado no podrán cambiar durante los Juegos.

ARTÍCULO 73. Una vez iniciados los juegos, un participante inscrito no podrá ser reemplazado por otro. Tener en cuenta los máximos, mínimos y reglamento de cada disciplina deportiva.

ARTÍCULO 74. Los participantes deben presentarse en el campo de juego debidamente uniformados con el vestuario reglamentario, para cada disciplina y de su cooperativa.

ARTÍCULO 75. El equipo y/o deportista que pierda por W.O., no presentación reglamentaria, será eliminado de la disciplina respectiva. La Comisión Disciplinaria analizará los motivos del W.O., para su posterior sanción, retiro o expulsión de los Juegos.

ARTÍCULO 76. Los técnicos(as) o capitanes(as) de los equipos están en la obligación de suministrar los nombres y apellidos de los jugadores al árbitro, veedor y organizador cuando por cualquier motivo los requiera. Esta misma obligación la tendrá ante la Comisión Disciplinaria.

ARTÍCULO 77. Los delegados podrán solicitar revisión de los documentos del equipo contrario para constatar su identificación, al coordinador de la disciplina o al director del campeonato.

ARTÍCULO 78. Si durante la realización de un encuentro deportivo, la decisión arbitral de expulsar a un jugador, técnico o delegado de un equipo no es obedecida, el árbitro dará una espera de cinco (5) minutos, si pasados estos no se ha cumplido esta orden, el juez declarará terminado el partido e informará en su planilla. La Comisión Disciplinaria declarará perdedor al equipo infractor.

ARTÍCULO 79. Si se presenta una situación de agresión mutua entre dos o más miembros de los equipos o entre la misma delegación, se expulsará de los Juegos al equipo que la genere; el otro equipo deberá esperar el informe arbitral, para su sanción.

ARTÍCULO 80. Si el delegado oficial de una cooperativa sabiendo hechos, de cualquier orden, y durante el desarrollo del torneo no lo comunica oficialmente por escrito al Comité Organizador de los XI Juegos Nacionales de FENSECOOP a su debido tiempo, no se tendrán en cuenta para formular demandas luego.

ARTÍCULO 81. Cuando por algún motivo un equipo no permita continuar con el trámite normal de un partido, ya sea en la ejecución de un penalti en fútbol o fútbol de salón o lanzamientos en baloncesto u otro gesto, se dará espera de cinco minutos y si aún no han permitido continuar, se declarará finalizado el encuentro y como perdedor al equipo infractor, independiente del marcador.

CAPÍTULO X DE LA FINANCIACIÓN

ARTÍCULO 82. Los XI Juegos Deportivos Nacionales Cooperativos del Magisterio Colombiano serán financiados con el valor de las PREINSCRIPCIONES E INSCRIPCIONES que cancelen los participantes; del aporte presupuestal que asuma FENSECOOP, de la destinación presupuestal que cualquier cooperativa asociada a FENSECOOP determine para la realización de los Juegos y la destinación presupuestal del Fondo de Deportes de FENSECOOP y de otros recursos de buena procedencia.

PARÁGRAFO 1: De todos modos, la forma de financiación de los Juegos será determinada por el Consejo de Administración de la Federación antes de la apertura de las inscripciones de las cooperativas participantes previa presentación de la propuesta de presupuesto de COODEQ y la parte ejecutiva de FENSECOOP ante el Consejo de Administración.

ARTÍCULO 83. Corresponderá a FENSECOOP el financiamiento de los gastos de publicidad y propaganda de los Juegos, el cual podrá ser directamente por presupuesto o por venta de pautas publicitarias a empresas cooperativas o de otro sector.

ARTÍCULO 84. FENSECOOP se hará responsable del pago del alquiler de los escenarios deportivos, el juzgamiento, los implementos deportivos, la hidratación y la premiación.

ARTÍCULO 85. COODEQ Y FENSECOOP NO suministrará rutas circulares de transporte entre los diferentes escenarios deportivos, ni alojamientos de ninguna índole.

ARTÍCULO 86. Cada cooperativa participante suministrará los uniformes de presentación y competición a cada uno de sus asociados deportistas, los cuales deberán ser usados obligatoriamente en todos los eventos deportivos durante los Juegos.

ARTÍCULO 87. Cada participante asumirá libremente y bajo su responsabilidad los riesgos y costos de accidentes durante el traslado desde su lugar de origen, desarrollo del evento y regreso hasta sus sedes. COODEQ Y FENSECOOP pondrá a disposición de los participantes los servicios médicos asistenciales de urgencia, primeros auxilios y adquirirá una póliza de seguros colectiva, que tendrá vigencia solo durante las fechas en que se realicen los XI Juegos, es decir, 09, 10, 11 y 12 de octubre de 2025. Los participantes deberán portar los documentos del seguro médico o servicio de salud.

PARÁGRAFO 1: FENSECOOP y COODEQ no se harán responsables por ninguna clase de accidentes ocurridos a los participantes durante los XI Juegos Nacionales Cooperativos 2025.

CAPÍTULO XI RECLAMACIONES Y DEMANDAS EN LOS JUEGOS

ARTÍCULO 88. RECLAMACIONES Y DEMANDAS. Definición y procedimiento.

1. Como demanda se entiende la actuación que persigue la nulidad o fallo acerca de la adjudicación de puntos distintos del resultado de un juego. Las demás peticiones que persiguen otros objetivos serán consideradas como reclamaciones.
2. Las infracciones de carácter técnico serán resueltas, en primera instancia, por la Comisión Deportiva y Disciplinaria. Las eventuales reclamaciones y demandas que se presenten durante el desarrollo de los Juegos deben observar los siguientes criterios:
 - a. Solo los delegados oficiales de las cooperativas participantes, previamente, podrán presentar demandas y/o reclamaciones ante la Comisión Deportiva y Disciplinaria.
 - b. Las demandas deben presentarse por escrito, con la exposición detallada de los hechos que las motiva, adjuntando las pruebas que se estimen necesarias o que exija la gravedad del caso, anexando el recibo de pago con un monto de \$250.000 por cada una de las demandas. La presentación de la demanda debe hacerse por escrito dentro de las dos horas siguientes de concluido el compromiso deportivo donde sucedieron los hechos, pasado este tiempo no se aceptará ninguna reclamación o demanda. El pago debe hacerse al director de los Juegos, quien los consignará a la cuenta oficial de los XI Juegos, destinada para tal fin.
 - c. Los participantes sancionados por la Comisión Deportiva y Disciplinaria que no estén de acuerdo con el fallo proferido por este podrán interponer recurso de apelación por escrito ante el mismo, antes de la hora siguiente de haber recibido la comunicación del fallo.
 - d. El fallo de la Comisión Deportiva saldrá en el siguiente boletín del mismo día y el delegado general deberá presentarse a retirarlo.
 - e. Si el partido en cuestión está en el último horario del día, se tendrá hasta las 10:00 a. m. del día siguiente.

PARÁGRAFO 1: los casos de gravedad y los no contemplados en este reglamento, serán resueltos por el Comité de Deportes de FENSECOOP.

Las horas que tendrán en cuenta para recibir dichas demandas o reclamaciones serán de 8:00 a. m. a 8:00 p. m., horas continuas, de la Oficina de dirección de los XI Juegos, cuya dirección se dará a conocer en el Congreso Técnico.

- Las reclamaciones se catalogan dentro de los siguientes aspectos:
 - a. De carácter técnico: se deben presentar por parte del delegado general respectivo, ante el Comité Deportivo y Disciplinario, en los términos fijados específicamente en el reglamento general de los Juegos.
 - b. De carácter administrativo: las tramitará el delegado oficial, respectivamente, por escrito ante el director de los Juegos.

Las infracciones de carácter técnico serán resueltas por el Comité Deportivo y Disciplinario; las de carácter administrativo serán resueltas por la Dirección de los Juegos, de acuerdo con las normas que para el efecto determina la organización.

CONDUCTA ANTIDeportiva: es toda acción que atente contra la integridad tanto física como moral de los deportistas, que obstaculice el desarrollo normal de los Juegos y/o presione las determinaciones, que soborne a los jueces y, a su vez, no encaje dentro de las demás infracciones expuestas.

AGRESIÓN: jugador que practica juego violento o peligroso produciendo daño físico o lesiones a otros jugadores; si la lesión ocasionare incapacidad temporal o definitiva a juicio de un médico designado por la organización de los Juegos, la delegación a la que pertenezca el infractor responderá por los gastos médicos y hospitalarios que se causen.

CAPÍTULO XII PENAS Y SANCIONES

ARTÍCULO 89. TIPOS DE PENAS Y SANCIONES. Se establecen las siguientes:

AMONESTACIÓN: llamado de atención. Puede ser verbal o escrita.

SUSPENSIÓN: no participar en la actividad deportiva propia temporalmente.

DESCALIFICACIÓN: del juego o partido, no participa en la actividad deportiva propia, **definitivamente, por el partido o encuentro.**

EXPULSIÓN: salir de la cancha o escenario deportivo y dejar de participar en el encuentro o partido.

ARTÍCULO 90. RECURSOS. Todos los participantes, por intermedio de sus delegados, podrán interponer ante la dirección del evento aclaraciones, reclamos, demandas, reposiciones o apelaciones.

ARTÍCULO 91. CÓDIGO DISCIPLINARIO. La Comisión Deportiva y Disciplinaria procederá a aplicar y sancionar a los infractores con el siguiente reglamento, después de los respectivos descargos, si son necesarios. Las sanciones se producirán como consecuencia de las faltas que se enumeran a continuación y el director general y/o la Comisión Deportiva y Disciplinaria las aplicarán para participantes, jugadores, técnicos, delegados y árbitros, así:

TIPO DE FALTA OFENSA VERBAL GRAVE O INJURIA

1. Contra directivos, funcionarios de la organización, árbitros o jueces, por parte de cualquier participante. Sanción: expulsión de los Juegos y pérdida del derecho de asistir a los próximos.
2. Entre jugadores del mismo equipo. Suspensión de un partido, automáticamente.
3. Entre jugadores adversarios. Suspensión de dos partidos, automáticamente.

4. Hacia el delegado, jugadores o entrenador de su equipo. Suspensión de dos partidos.
5. Del delegado deportivo o entrenador hacia sus propios jugadores o contrarios. Suspensión de dos fechas. Suspensión de tres fechas al director deportivo.

CONDUCTA ANTIDeportiva

1. USO DE SEÑALES O GESTOS ANTIDeportivos. Suspensión de una fecha.
2. RECLAMACIÓN AIRADA de decisiones arbitrales, entrar o salir del campo de juego sin autorización. Conducta incorrecta reiterada a pesar de advertencias anteriores. Expulsión inmediata del terreno de juego y suspensión de la siguiente fecha.
3. CONDUCTA VIOLENTA, romper los reglamentos, las insignias de FENSECOOP, COODEQ O CONFENALCO o de cualquier otra cooperativa; también lanzar escupitajos a jugadores, participantes, jueces o público. Retiro de los Juegos y no participar en próximos juegos, hasta por dos versiones.
4. AGRESIÓN FÍSICA contra directivos, coordinadores, funcionarios, participantes, jueces, jugadores o público. No participación en futuros eventos hasta por dos torneos.
5. JUEGO VIOLENTO CON O SIN DISPUTA DEL BALÓN a jugadores contrarios o acompañantes, se verifica si hay lesiones físicas. Descalificación del evento. No participar en próximos juegos hasta por Dos versiones
6. FALSIFICACIÓN O ADULTERACIÓN DE DOCUMENTOS RELACIONADOS CON LOS JUEGOS. Descalificación de los Juegos, no participación en los dos próximos juegos. Pérdida de los puntos en los partidos en que haya actuado y retiro del equipo donde actuó.
7. SUPLANTACIÓN DE LOS DEPORTISTAS Y PERSONAS INSCRITAS POR UNA COOPERATIVA. Actuar con personas diferentes a las inscritas para cada una de las programaciones. El deportista o equipo responsable perderá los puntos obtenidos y se le adjudicarán al deportista o equipos contrarios en los partidos en que haya actuado el infractor. Descalificación del jugador de los juegos y suspensión por dos próximos juegos.
8. REGISTRAR A JUGADORES EN FORMA ILEGAL. Registrar o actuar con deportistas en forma ilegal sin cumplir los requisitos exigidos.

El deportista o equipo responsable perderá los puntos obtenidos y se le adjudicarán al deportista o equipos contrarios en los partidos en que haya actuado el infractor.

Descalificación del jugador de los Juegos y suspensión por dos próximos juegos.
9. ACTUACIÓN DE UN JUGADOR EXPULSADO Y NO CUMPLIR DE LA FECHA DE SUSPENSIÓN. Suspensión del jugador por dos fechas y el equipo perderá los puntos obtenidos donde haya actuado el implicado.

10. ACTUACIÓN DE UN JUGADOR SANCIONADO. Actuación de un deportista después de haberse comunicado la sanción al delegado. Expulsión de los Juegos al jugador infractor. El equipo perderá los puntos obtenidos donde haya actuado él.

11. AGRESIÓN Y/O PARTICIPACIÓN EN ACTOS BOCHORNOSOS QUE INCITEN A ACTOS ANTIDeportivos O FALTOS DE CULTURA POR UNA PERSONA INSCRITA. Expulsión de los Juegos y la posibilidad de no aceptarlo en los próximos dos juegos.

12. ACTUAR BAJO EL USO DE ESTUPEFACIENTES Y/O BEBIDAS ALCOHÓLICAS. Expulsión inmediata de los Juegos y suspensión hasta por dos próximos juegos.

13. PORTAR ARMAS, USO DE ESTUPEFACIENTES, SUSTANCIAS PSICOACTIVAS Y/O CONSUMO DE BEBIDAS ALCOHÓLICAS. En los restaurantes y/o alojamiento, campos deportivos, por un participante. Desde una amonestación hasta la expulsión de los Juegos.

14. PARTICIPANTES QUE OCASIONEN UN W.O. La no presentación en un deporte individual, equipo o de conjunto. No podrán participar en los siguientes juegos.

SANCIONES

1. Acumulación de dos (2) tarjetas amarillas en una misma fase. En deportes de conjunto, sin que salga boletín. Suspensión automática de una fecha.
2. Acumulación de dos (2) tarjetas rojas en una misma fase. Por situaciones normales de juego. Suspensión de dos fechas. Delegado deportivo, por situaciones graves de conducta: expulsión de los Juegos.
3. Rehusarse a participar en competencias estando en la sede, en cualquier deporte, habiendo sido inscrito en ella. No podrán participar en los próximos dos juegos nacionales cooperativos.
4. Actos contra la disciplina, el decoro y la ética deportiva el acuerdo con los rivales para facilitar la victoria o la derrota por cualquier participante. Expulsión inmediata de los Juegos y suspensión hasta por dos próximos juegos nacionales.
5. Retirarse de un partido o del torneo sin autorización, por parte de un deportista, equipo o delegación. Expulsión del certamen y suspensión hasta por los dos próximos juegos nacionales.

COMPORTAMIENTO EXTERNO

1. Hacer uso indebido de implementos suministrados para alojamiento, alimentación o encuentros deportivos, por cualquier participante o integrante de la delegación deportiva. Expulsión de los infractores de los Juegos y pago de los daños causados. No participación hasta por los dos juegos nacionales siguientes.
2. Deportista o equipo inscrito para el evento y que no participe. Con causa justificada, presentándola antes de la iniciación del partido ante el director general. Se recuerda que el único que puede expedir incapacidades será el médico de juegos, el cual deberá reportar toda incidencia y citas, diariamente, a la Comisión de Salud. Sin causa justificada: Investigación y estudio por parte de FENSECOOP, aplicada por el Consejo de Administración de la Federación. No podrá participar en los siguientes juegos.

3. Participante que cometa dos o más faltas, se le tendrá en cuenta la más grave. Dependiendo de la gravedad de la falta, suspensión, sanción o expulsión de los Juegos.

ARTÍCULO 92. En todos los casos de expulsión del evento se envía el informe al Consejo de Administración y a la Junta de Vigilancia de FENSECOOP, al de su respectiva cooperativa y cooperativas participantes.

CAPÍTULO XIII DE LA PREMIACIÓN

ARTÍCULO 93. Para definir la clasificación general final, se tendrá en cuenta la siguiente puntuación, según la posición ocupada en los deportes individuales:

DEPORTES	1.º ORO	2.º PLATA	3.º BRONCE	4.º	5.º
AJEDREZ MASCULINO	5	4	3	2	1
AJEDREZ FEMENINO	5	4	3	2	1
ATLETISMO MASCULINO	5	4	3	2	1
ATLETISMO FEMENINO	5	4	3	2	1
BOLOS MASCULINO	5	4	3	2	1
BOLOS FEMENINO	5	4	3	2	1
BILLAR TRES BANDAS MASCULINO	5	4	3	2	1

CICLISMO MASCULINO	5	4	3	2	1
CICLISMO FEMENINO	5	4	3	2	1
NATACIÓN MASCULINO	5	4	3	2	1
NATACIÓN FEMENINO	5	4	3	2	1
TENIS DE CAMPO MASCULINO	5	4	3	2	1
TENIS DE CAMPO FEMENINO	5	4	3	2	1
TENIS DE MESA MASCULINO	5	4	3	2	1
TENIS DE MESA FEMENINO	5	4	3	2	1

ARTÍCULO 94. Para definir la clasificación general final, se tendrá en cuenta la siguiente puntuación, en los deportes de equipo:

DEPORTES	1.º ORO	2.º PLATA	3.º BRONCE	4.º	5.º
ATLETISMO RELEVOS	10	7	5	3	1
BOLOS MIXTO	10	7	5	3	1
BOLO PAREJAS	10	7	5	3	1
CICLISMO PAREJAS	10	7	5	3	1
DOMINÓ MASCULINO	10	7	5	3	1
DOMINÓ FEMENINO	10	7	5	3	1
DOMINÓ MIXTO	10	7	5	3	1
MINITEJO FEMENINO	10	7	5	3	1
MINITEJO MASCULINO	10	7	5	3	1

NATACIÓN RELEVOS	10	7	5	3	1
RANA MASCULINO	10	7	5	3	1
RANA FEMENINA	10	7	5	3	1
TEJO MASCULINO	10	7	5	3	1
TENIS DE MESA PAREJAS	10	7	5	3	1
TENIS DE CAMPO MASCULINO	10	7	5	3	1
TENIS DE CAMPO FEMENINO	10	7	5	3	1
PARQUÉS MASCULINO	10	7	5	3	1
PARQUÉS FEMENINO	10	7	5	3	1
PARQUÉS MIXTO	10	7	5	3	1

ARTÍCULO 95. Para definir la clasificación general final, se tendrá en cuenta la siguiente puntuación, en los deportes de conjunto:

DEPORTES	1.º ORO	2.º PLATA	3.º BRONCE	4.º	5.º
BALONCESTO MASCULINO	20	15	10	7	5
BALONCESTO FEMENINO	20	15	10	7	5
FÚTBOL MASCULINO	20	15	10	7	5
FÚTBOL DE SALÓN MASCULINO	20	15	10	7	5
FÚTBOL DE SALÓN FEMENINO	20	15	10	7	5
VOLEIBOL MASCULINO	20	15	10	7	5
VOLEIBOL FEMENINO	20	15	10	7	5

ARTÍCULO 96. La clasificación de las delegaciones se dará como el resultado de sumar los puntos obtenidos para cada deporte y en ambas ramas. El campeón general de los Juegos Cooperativos del Magisterio Colombiano será la delegación que acumule el mayor puntaje obtenido de la sumatoria de los campeonatos en ambas ramas en lo deportivo.



ARTÍCULO 97. La premiación de los Juegos de FENSECOOP será la siguiente:

DEPORTES	MEDALLAS	TROFEO
PRIMER LUGAR	ORO	DEPORTE DE CONJUNTO Y CLASIFICACIÓN GENERAL
SEGUNDO LUGAR	PLATA	DEPORTE DE CONJUNTO Y CLASIFICACIÓN GENERAL
TERCER LUGAR	BRONCE	DEPORTE DE CONJUNTO Y CLASIFICACIÓN GENERAL

A las cooperativas participantes se les hará entrega del respectivo certificado de participación.

PARÁGRAFO 1: el Consejo de Administración de FENSECOOP estableció, a partir de la octava versión de los juegos, un Trofeo Institucional, que se mantendrá como único para los Juegos; el original reposará en las oficinas centrales de FENSECOOP y a cada ganador de los Juegos se le entregará una copia idéntica.

CAPÍTULO XIV DISPOSICIONES GENERALES

ARTÍCULO 98. Verificados los sorteos en el Congreso Técnico, en cada deporte será obligatorio para los participantes el cumplimiento de la programación establecida.

PARÁGRAFO 1: la organización no se responsabiliza, en ninguna circunstancia, por programaciones paralelas en dos o más deportes que se le puedan llegar a presentar a un mismo deportista o delegación en un mismo día y hora.

ARTÍCULO 99. Los responsables de la disciplina de cada delegación, dentro y fuera de los campos deportivos, serán los delegados inscritos oficialmente.

ARTÍCULO 100. Para efectos de reclamaciones, demandas, reposiciones o apelaciones, solo les serán aceptadas a los delegados deportivos inscritos oficialmente por cada cooperativa.

ARTÍCULO 101. El cuerpo arbitral es la máxima autoridad en los campos de juego, sus fallos y decisiones son inapelables, además, harán cumplir el presente reglamento y acatarán las Determinaciones del coordinador de cada deporte y del director general. Igualmente, observarán buena conducta y disciplina durante la realización de los Juegos.

ARTÍCULO 102. Los casos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos, en primera instancia, por el respectivo coordinador de cada deporte, en segunda instancia, por el director general, y, por último, por el Comité de Deportes de FENSECOOP.

ARTÍCULO 103. Las planillas de inscripción deben ser cargadas o subidas en la página web.

ARTÍCULO 104. Se podrán realizar reuniones de tipo informativo con los delegados de las cooperativas, pero las programaciones deportivas y las asignaciones de autoridades de juzgamiento son funciones exclusivas del director de los Juegos.

ARTÍCULO 105. Una vez elaborado el calendario de los juegos, no se permitirán cambios en las fechas, horas o sitios de competencia, a menos que sea por fuerza mayor comprobada y autorizada por el director de los Juegos.

ARTÍCULO 106. DIRECCIÓN Y ADMINISTRACIÓN DE LOS JUEGOS. Atenderá lo que médicamente se conoce como primeros auxilios para novedades ocurridas durante las competencias, cualquier emergencia será remitida a los centros de salud de la ciudad; para ello, cada deportista presentará su carné de salud de la E.P.S. o A.R.P. a la cual se encuentra afiliado.

ARTÍCULO 107. Si un partido es suspendido por mal tiempo (lluvia), deterioro de los escenarios o alguna otra fuerza mayor y ha transcurrido el 75 % del tiempo reglamentario o más, se dará por terminado el partido y se mantendrá el marcador.

PARÁGRAFO 1: En caso de que dicho tiempo sea menor al 75 % del tiempo reglamentario, se continuará el partido a la hora y fecha establecidas por la organización, manteniéndose el resultado existente hasta el momento de la suspensión del mismo.

PARÁGRAFO 2: Si la suspensión es protagonizada por alguno de los equipos y si aún no se ha completado el tiempo reglamentario, el partido se dará por finalizado y será sancionado el equipo infractor, con la pérdida del partido en la respectiva disciplina.

PARÁGRAFO 3: en caso de suspensión de partido en disciplinas como ajedrez, tejo, minitejo, tenis de campo, tenis de mesa y rana, estos se continuarán de acuerdo con la programación que establezca la organización.

ARTÍCULO 108. En cada una de las disciplinas, los equipos competidores deberán llevar los implementos necesarios para sus calentamientos y competencias.

ARTÍCULO 109. Para cada una de las disciplinas se aplicarán los reglamentos establecidos en la presente Carta Fundamental.

ARTÍCULO 110. Ningún deportista podrá ingresar al terreno de juego en estado de embriaguez o bajo los efectos de sustancias psicotrópicas.

ARTÍCULO 111. Una vez concluidos los Juegos, la organización entregará las memorias respectivas a la Federación y ésta a cada una de las cooperativas participantes.

ARTÍCULO 112. En caso de modificación o suspensión de un partido por parte de la organización, deberá pasarse por escrito a los delegados de los equipos involucrados. El partido modificado deberá ser realizado en programación que certificará el director general de los Juegos.

ARTÍCULO 113. El presente reglamento de los XI Juegos Nacionales Cooperativos del Sector Educativo solo se puede modificar en su contenido en reunión del Consejo de Administración de FENSECOOP, tanto en su redacción como en el formato de las planillas de inscripción.

El presente reglamento fue aprobado en reunión del Consejo de Administración de FENSECOOP el día 15 de febrero, según Acta Número 117 y rige a partir de la fecha de su expedición.

Comuníquese, publíquese, reproduzca y cúmplase.

CONSEJO DE ADMINISTRACIÓN FENSECOOP

JULIÁN GÓMEZ GUZMÁN
Presidente

JUAN DIEGO CASTRILLÓN DÍAZ
Secretario

COMITÉ DE RECREACIÓN Y DEPORTES

REYNALDO CASTILLO ROMERO
Presidente Comité Deportes

JHON JAIRO VIDAL AYALA
Secretario Comité Deportes

DIRECCIÓN EJECUTIVA

NÉSTOR GERARDO GONZÁLEZ RINCÓN
Director

**FEDERACIÓN NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL SECTOR EDUCATIVO
COLOMBIANO FENSECOOP**

Carrera 16 N.º 30-63, Bogotá Teléfono: 3783714 NIT. 830.103.142-1

