APENDICE I JUEGOS DEPORTIVOS Y CULTURAL DIAN FASE LOCAL - 2026

1. DEFINICIÓN

Se entiende por Juegos Deportivos y Cultural DIAN Fase Local, las justas deportivas y culturales en una o varias disciplinas o categorías al interior de cada Dirección Seccional, y/o ciudad (para los casos donde Aduanas e Impuestos están separadas) y para el caso de Bogotá incluyendo el Nivel Central, que pueden ser realizadas una vez al año, en sede fija y en las cuales podrán participar los y las servidores(as) públicos, como iniciación del ciclo selectivo y de preparación de los participantes que representarán a su ciudad y/o Dirección Seccional en las Justas de Integración Nacional y/o Regional participando una representación por ciudad donde las Direcciones Seccionales de Impuestos y Aduanas están separadas y por Dirección Seccional donde Impuestos y Aduanas están unidas; se cuentan aquí también las Direcciones Seccionales Delegadas.

Los Juegos Deportivos y Cultural DIAN Fase Local, tienen como objetivo promover espacios de integración y sana competencia, a través de actividades deportivas y culturales que sirvan para consolidar el bienestar y la calidad de vida de los servidores públicos, estimular los hábitos y conductas saludables promoviendo el desarrollo mental, físico y emocional de los participantes, su nivel de compromiso, sentido de pertenencia y servicio con la Entidad, entre otros.

De igual manera deberán enaltecer las costumbres locales de nuestro país, así como fortalecer los lazos de fraternidad al interior de las distintas Direcciones Seccionales de todo el país y el Nivel Central, y la interiorización de los valores y la cultura organizacional, a través de la motivación, el liderazgo participativo, el trabajo en equipo. Las actividades deportivas y culturales locales son recreativas y no competitivas.

2. ORGANIZACIÓN.

El Comité Organizador está conformado por:

2.1. **En las Direcciones Seccionales:** el Director Seccional o su delegado de la ciudad sede, por el jefe de Talento Humano o por quien realice estas funciones; un organizador deportivo o el servidor público a quien le asignen este compromiso, y un (1) delegado, elegido entre los participantes de las disciplinas deportivas y culturales, en cada una de las Direcciones Seccionales participantes que represente a los deportistas y artistas inscritos oficialmente en la ciudad y/o Dirección Seccional, quienes serán los responsables de vigilar

el desarrollo de los Juegos Deportivos y Cultural DIAN Local DIAN tanto en lo deportivo como en lo cultural.

En la ciudad de Bogotá el Comité Organizador estará integrado por el Subdirector de Desarrollo de Talento Humano o su delegado, los Directores Seccionales de Bogotá o a quien deleguen y el Jefe de la Coordinación de Bienestar y Riesgos Laborales o quien haga sus veces y un (1) delegado elegido entre los participantes de las distintas disciplinas deportivas y culturales de cada una de las Direcciones Seccionales de Bogotá y el Nivel Central que represente a los deportistas y artistas inscritos oficialmente en la ciudad.

2.2. Responsabilidades de los delegados. Los delegados de los deportistas y artistas tendrán las siguientes responsabilidades:

- Representar a los deportistas y artistas de su Dirección Seccional y/o Nivel Central en las reuniones, sorteos y demás actividades inherentes a la organización y desarrollo de los Juegos Deportivos y Cultural DIAN.
- Acudir a la hora y lugar señalados para participar de las reuniones informativas, capacitaciones y Congresos Técnicos[1]. En caso contrario, se presumirá su conocimiento; plena conformidad con los temas tratados y decisiones tomadas.
- Recibir y transmitir a su grupo la información que emiten los organizadores en las reuniones previas a las competencias deportivas y culturales.
- Presentar las reclamaciones o demandas deportivas y/o culturales que reciba, ante el Comité Organizador.
- Reportar oportunamente todas las actividades y dificultades de su delegación, ante el Comité Organizador para buscar las posibles soluciones**.**
- Organizar su delegación, cumplir y hacer cumplir el reglamento general, las normas y demás disposiciones emanadas durante los Juegos Deportivos y Cultural DIAN Local DIAN.
- Cumplir y hacer cumplir los protocolos de bioseguridad o aquellos que la organización tenga contemplados de acuerdo con las circunstancias de salud pública que se tengan en para el momento de realización de los Juegos Deportivos y Cultural DIAN en cualquiera de las fases que se esté desarrollando.

Es responsabilidad de las Direcciones Seccionales sedes, solicitar a la ARL la asistencia médica durante el desarrollo de los Juegos Deportivos y Cultural DIAN

[1] Entiéndase por Congreso Técnico: La reunión técnica entre delegados y organizadores para confirmar o acordar sistemas de eliminación, clasificación, horarios y escenarios, realizar sorteos a que haya lugar.

Fase Local y la asesoría correspondiente a través del gestor de la ARL de cada Dirección Seccional. En la ciudad de Bogotá, la Coordinación de Bienestar y Riesgos Laborales será la encargada de realizar esta labor.

Las Direcciones Seccionales deberán enviar a la Subdirección de Desarrollo del Talento Humano del Nivel Central, o quien haga sus veces, con cinco (5) días de antelación a la realización de los Juegos Deportivos y Cultural DIAN, los listados de los participantes relacionados por Dirección Seccional, con el número de la cédula, EPS a la cual están afiliados, disciplina deportiva y/o cultural en la cual participan, así como lugar y fecha de realización del evento, los cuáles serán entregados a la ARL para lo pertinente.

3. ACREDITACIÓN

Dado que las justas locales son fase clasificatoria para las justas nacionales, la acreditación será expedida por parte del Director Seccional para el caso de las Direcciones Seccionales que resultarán campeones en la fase local y en el caso de Nivel Central por el Jefe de la Coordinación de Bienestar y Riesgos Laborales, con el fin de que los participantes puedan acceder a la fase nacional en su calidad de campeones de la fase local y como representantes de la respectiva Seccional y/o ciudad. Una vez culminados los Juegos Deportivos y Cultural DIAN en su Fase Local, los responsables del Comité Organizador deberán enviar o compartir dichas acreditaciones con Nivel Central a través de la Coordinación de Bienestar y Riesgos Laborales o quien haga sus veces.

4. DEFINICIÓN DE TEMA PARA LA VIGENCIA ACTUAL

Para las disciplinas culturales podrán inscribir, el siguiente número de participantes por actividad:

Disciplinas Culturales	Categorías	N.º de integrantes por Disciplina
Danza	Folclor colombiano (obligatorio) y un género Libre	Mínimo 8 Máximo 10 integrantes
Teatro	Libre.	Mínimo 8 Máximo 10 integrantes (grupo)
Canto	Solista libre	Para llevar a cabo la competencia debe haber mínimo 2 participantes
Poesía	Gestión del Cambio en la DIAN	Para llevar a cabo la competencia debe haber mínimo 2 participantes

Fotografía	Gestión del Cambio en la DIAN	Para llevar a cabo la competencia debe haber mínimo 2 participantes
Pintura	Gestión del Cambio en la DIAN	Para llevar a cabo la competencia debe haber mínimo 2 participantes

5. DEPORTES DE CONJUNTO (BALONCESTO, FUTBOL 5, FUTBOL 7 MIXTO, FUTBOL 11 Y VOLEIBOL MIXTO)

5.1. Sistemas de competencia.

De acuerdo con la cantidad de equipos inscritos se podrán optar por las siguientes opciones:

- **Sistema todos contra todos:** el ganador se definirá con el equipo que luego de disputados todos los juegos obtenga la mayor cantidad de puntos posibles designados para la competición.

- **Fase previa de grupos:** En este sistema se distribuirán en cada grupo que así se considere, la misma cantidad de equipos. Teniendo en cuenta que la duración del certamen no será superior a los 5 días, solamente clasificará el equipo con mayor puntaje obtenido. Dependiendo del número de equipos registrados se continuará con fase de cuartos de final o semifinal según sea el caso, para posteriormente se desarrolle el juego final, estos juegos a partidos de eliminación directa.

5.2. Disposiciones generales de competencia.

Con el fin de garantizar la sana competencia se adoptaron las siguientes disposiciones teniendo en cuenta los tiempos de competencia y tiempos de recuperación.

- **Cupos de inscritos por disciplina:** se adopta la medida de ampliar o disminuir los cupos de inscritos en cada una de las disciplinas de la siguiente forma teniendo en cuenta nuevos reglamentos a nivel internacional en diferentes competencias, así:

Deportes de Conjunto	N.º de integrantes por equipo
BALONCESTO	10
FÚTBOL 5	10

FÚTBOL 7 MIXTO	14
FÚTBOL 11	20
VOLEIBOL MIXTO	12

6. DEPORTES DE EQUIPO (BOLOS, MINI TEJO, TEJO, TENIS DE CAMPO MIXTO Y VOLEIBOL ARENA)

6.1. Sistema de competencia.

De acuerdo con la cantidad de equipos inscritos, se podrán optar por las siguientes opciones:

- **Fase previa de grupos:** En este sistema se distribuirán en cada grupo que así se considere, la misma cantidad de equipos, solamente clasificará el equipo con mayor puntaje obtenido. Dependiendo del número de equipos registrados se continuará con fase de cuartos de final o semifinal según sea el caso, para posteriormente se desarrolle el juego final, estos juegos a partidos de eliminación directa.

- **Eliminación directa:** Se citará a cada uno de los equipos participantes a los cuales se les asignará un número, para posteriormente realizar un sorteo y definir en que llave y contra que equipo se enfrentará. El ganador continuará en la siguiente fase para enfrentar a un nuevo equipo y de ganar continuar de esta forma hasta llegar a la final. Se adjunta imagen para dar claridad al sistema de juego.



IMAGEN 1. Sistema de eliminación directa

7. DEPORTES INDIVIDUALES (AJEDREZ, BILLAR, TENIS DE CAMPO, TENIS DE MESA Y SQUASH)

7.1. Sistema de competencia.

De acuerdo con la cantidad de participantes se podrán optar por las siguientes opciones:

- **Eliminación directa:** Se citará a cada uno de los jugadores participantes a los cuales se les asignará un número, para posteriormente realizar un sorteo y definir en que llave y contra que equipo se enfrentará. El ganador continuará en la siguiente fase para enfrentar a un nuevo equipo y de ganar continuar de esta forma hasta llegar a la final.

7.2. Disposiciones generales de competencia.

Para las disciplinas de squash, tenis de campo y tenis de mesa, cada participante deberá acudir al juego con sus respectivos elementos (raqueta y prendas de vestir acordes a la disciplina)

8. DEPORTES INDIVIDUALES (ATLETISMO, CICLISMO Y NATACIÓN)

8.1. Sistema de competencia.

En este punto, para cada una de las disciplinas descritas anteriormente, se tendrá una disposición diferente.

- **Atletismo:** para esta disciplina deportiva se tendrán las siguientes competencias tanto para rama femenina como rama masculina:

100 metros planos	3k	5k

Para estas competencias, se dispondrá de las opciones mencionadas, así como el recorrido por donde se desarrollará este certamen. Se premiarán a los 3 primeros puestos en cada rama, según su orden de llegada del 1ro al 3er lugar.

- **Ciclismo:** para esta disciplina deportiva se tendrá una distancia establecida entre 30km a 40km tanto para rama femenina como rama masculina, en la cual se definirá el recorrido por donde se desarrollará este certamen. Se premiará a los 3 primeros puestos en cada rama, según su orden de llegada del 1ro al 3er lugar.

  Cada uno de los competidores deberá participar con su respectiva bicicleta sin importar su tipo (ruta o de montaña), su respectivo casco y prendas de vestir acordes para la realización de la competencia.

- **Natación:** para esta disciplina deportiva se tendrán los siguientes estilos tanto para rama femenina como rama masculina:

LIBRE	ESPALDA	PECHO
25 mts	25 mts	25mts

Según el número de inscritos, cada uno de los participantes competirá una vez en cada estilo buscando registrar su mejor tiempo. Los mejores 5 tiempos en cada uno de los estilos, disputarán una ronda final para definir los ganadores(as). Si solo hay un representante por seccional en alguna de las modalidades, este podrá participar en las tres (3) competencias si lo desea.

9. REGLAMENTACIÓN GENERAL PARA CADA DISCIPLINA DEPORTIVA

9.1. DEPORTES DE CONJUNTO.

9.1.1. BALONCESTO

- El tiempo de juego será de 4 tiempos de 10 minutos (si aplican reglas FIBA) o de 4 tiempos de 12 minutos (si se aplican reglas NBA)
- El tiempo de posesión por equipo será de 24 segundos, tras rebote ofensivo 14 segundos.
- Los tiempos muertos 2 en la primera parte 3 en la segunda parte (sólo 2 en los últimos dos minutos del último periodo) 1 por prórroga siempre durante 60 segundos nunca transferidos. No se puede conceder un tiempo muerto antes de que haya comenzado el tiempo de juego de un cuarto o una prórroga ni después de que haya finalizado el tiempo de juego de un cuarto o una prórroga. No se puede conceder una sustitución antes de que comience el tiempo de juego para el primer cuarto o después de que haya finalizado el tiempo de juego del partido. Se puede conceder cualquier sustitución durante los intervalos de juego entre los cuartos y/o las prórrogas. **Según reglas FIBA.**
- **Salto entre dos y alternancia de posesión:** Salto entre dos al inicio del partido el que pierde el salto inicial obtiene la posesión para la siguiente situación de salto. Posesión alterna entre equipos a partir de entonces para todas las situaciones de salto. **Según reglas FIBA**
- **Falta individual:** Un total de 5 faltas (personales y técnicas). **Según reglas FIBA**
- **Faltas de equipos y bonus por tiros libres:** 2 tiros libres concedidos por cada falta (que no sea en acto de tiro) después de la cuarta en el período (incluye las faltas técnicas de los jugadores). No incluye faltas ofensivas / faltas del equipo en posesión. **Según reglas FIBA.**
- **Falta técnica (sanción).** 1 tiro libre y se vuelve a jugar desde donde se interrumpió el juego. **Según reglas FIBA.**

- **Interferencia con el aro:** No se puede taponar el balón cuando va en trayectoria descendente hacia el aro. Una vez que toca el aro, cualquier jugador puede tocar la pelota (también palmearla)
- Se puede lanzar (realizar pase) el balón con una o dos manos en cualquier dirección.
- Es prohibido correr con el balón tomado en sus dos manos. El jugador debe lanzarlo desde el lugar donde lo toma.
- El balón solo puede sujetarse con las manos, no con los brazos ni con el cuerpo.
- No se permite golpear el balón con el puño.
- **Jugador fuera de banda y balón fuera de banda.** Si el balón está fuera de banda por tocar o ser tocado por un jugador que está sobre o fuera de la línea limítrofe, este jugador causa que el balón salga fuera de banda. **Según reglas FIBA**
- **Avance ilegal:** Es legal si un jugador que está caído en el suelo obtiene el control del balón. Es legal si un jugador que sostiene el balón cae al terreno de juego. También es legal si un jugador, después de caer al terreno de juego con el balón se desliza debido a su momento. Sin embargo, si el jugador luego rueda o intenta levantarse mientras sostiene el balón, esto es una violación. **Según reglas FIBA**
- **3 segundos.** Es una violación cuando un jugador abandona el terreno de juego por la línea de fondo para evitar una violación de 3 segundos y luego vuelve a entrar en el área restringida. **Según reglas FIBA**
- **8 segundos.** El reloj de lanzamiento se detiene por una situación de salto. Si el saque de posesión alterna resultante se concede al equipo que tenía el control del balón en su pista trasera, el período de 8 segundos continuará.
- Se consiguen puntos cuando el balón lanzado o palmeado desde la pista, entra en el cesto y permanece allí sin que el equipo atacante toque o mueva el cesto. Si el balón se queda en el borde y un contrincante mueve la cesta, contará como un punto para los atacantes.
- El árbitro auxiliar vigila a los jugadores y anota las faltas. Además, avisa al árbitro principal cuando un equipo cometa tres faltas consecutivas.
- El árbitro principal vigila el balón y decide cuando está en juego, cuando ha salido de la pista y a quién le pertenece. Asimismo, decide cuándo se consigue un punto, lleva la cuenta del marcador y controla el tiempo junto con otras tareas propias de un árbitro.

- El equipo que consigue más puntos es el ganador. En caso de empate, los capitanes de los equipos pueden acordar prorrogar el partido hasta que se marque un cesto.

9.1.2. FÚTBOL 5

- Los partidos de dividirán en 2 (dos) tiempos de 20 minutos cada uno con 10 de descanso.
- Se jugará con un balón de Futbol N°4 oficial y reglamentario en buenas condiciones.
- Los deportistas deben presentarse al campo de juego con el uniforme de competencia (camiseta numerada sin excepción, pantaloneta, medias, canilleras y zapato adecuado para el terreno); en caso de ser césped sintético debe utilizarse únicamente torretin, zapatilla de futsal o fútbol de salón.
- El mínimo de jugadores de un equipo en cancha para poder disputar el encuentro es de 4.
- Sobre el horario pactado del partido habrá 15 minutos de tolerancia; Pasado ese lapso, el equipo ausente perderá los puntos en juego. Si un equipo perdiera los puntos dos fechas en forma consecutiva, quedará automáticamente eliminado del certamen deportivo.
- Las sanciones a jugadores expulsados con tarjeta roja serán basándose siempre en el informe del árbitro de acuerdo con la falta cometida, teniendo como mínimo 1 fecha de sanción hasta la expulsión del certamen.
- Si un equipo se retira o abandona un encuentro por el motivo que fuere, se le dará por perdido (6-0), en caso de que el juego se encuentre igualado con un score de 1 gol de distancia a favor de su oponente. Si la diferencia es más holgada en ese instante, el mismo quedará así para el vencedor.
- Los cambios serán libres e ilimitados, por cuanto un jugador podrá entrar y salir tantas veces como lo desee. Para realizar un cambio, siempre deberá hacerse con la pelota detenida o fuera del campo de juego.
- Los equipos serán citados y deberán estar en el club como mínimo 30 Minutos antes del horario asignado para el inicio del partido, con tiempo suficiente para cambiarse y completar la planilla de este.

- Un jugador será amonestado y se le mostrará la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes siete infracciones:
  - Ser culpable de conducta antideportiva
  - Desaprobar con palabras o acciones
  - Infringir persistentemente las Reglas de Juego
  - Retardar la reanudación del juego
  - No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, tiro libre o saque de banda
  - Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro
  - Abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro
- Un jugador, un sustituto o un jugador sustituido se le mostrará la tarjeta roja y será expulsado si comete una de las siguientes siete infracciones:
  - Ser culpable de juego brusco grave
  - Ser culpable de conducta violenta
  - Escupir a un adversario o a cualquier otra persona
  - Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal)
  - Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con un tiro libre o penal
  - Emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza
  - Recibir una segunda amonestación en el mismo partido
- Las competencias que se suspendan por causas de fuerza mayor, ajenas a las conductas de los jugadores, serán programadas nuevamente en la hora y fecha señalada por el Comité Organizador.
- Para efectos del numeral anterior se consideran causas de fuerza mayor las siguientes:
  - Factores climáticos.
  - Carencia de luz artificial o natural.
  - Invasión del terreno de juego y no es posible su evacuación.
  - Por falta de garantías para el normal desarrollo del partido, ejemplo actos de indisciplina, agresión mutua de los equipos.
- Mal estado del terreno de juego, que pueda causar cualquier tipo de riesgo para la integridad física de los jugadores, cuerpo técnico, público y organización.

- La reanudación de un partido por causas de fuerza mayor se hará bajo lo estipulado en el informe arbitral en el momento de la suspensión de este y no habrá tiempo de espera para ninguno de los equipos.

9.1.3. FÚTBOL 7 MIXTO

- Se jugarán dos tiempos de veinticinco (25) minutos con un descanso de diez (10) minutos.
- **Fuera de juego: No existe** la regla del fuera de juego.
- **Saques:** El saque de banda se realiza con las manos y el de esquina se realiza con el pie.
- **Portero:** El saque de meta se realiza con el pie. No puede coger el balón con la mano tras pase de un compañero.
- **Faltas:** Barrera a 6 metros.
- **Tarjetas:** Similar al fútbol 11.
- L**a posición de arquero** única y exclusivamente **será ocupada por un hombre** sin excepción.
- Para dar inicio al partido de Fútbol 7 Mixto, el mínimo de jugadores por equipo debe ser de cinco (5) en el terreno de juego, donde siempre debe existir la regla de **mínimo tres (3) jugadores del sexo opuesto**, so pena de perder el partido por W.O. al no cumplir esta regla.
- Se jugará con balón de Futbol N°4 oficial y reglamentario en buenas condiciones.
- Los deportistas deben presentarse al campo de juego con el uniforme de competencia (camiseta numerada sin excepción, pantaloneta, medias, canilleras y zapato adecuado para el terreno); en caso de ser césped sintético debe utilizarse únicamente torretin, zapatilla de futsal o fútbol de salón; en caso de ser césped natural se podrá utilizar guayo o torretin.
- Sobre el horario pactado del partido habrá 15 minutos de tolerancia; Pasado ese lapso, el equipo ausente perderá los puntos en juego. Si un equipo perdiera los puntos dos fechas en forma consecutiva, quedará automáticamente eliminado del certamen deportivo.
- Las competencias que se suspendan por causas de fuerza mayor, ajenas a las conductas de los jugadores, serán programadas nuevamente en la hora y fecha señalada por el Comité Organizador.
- Para efectos del numeral anterior se consideran causas de fuerza mayor las siguientes:
  - Factores climáticos.

  - Carencia de luz artificial o natural.
  - Invasión del terreno de juego y no es posible su evacuación.
  - Por falta de garantías para el normal desarrollo del partido, ejemplo actos de indisciplina, agresión mutua de los equipos.
- Mal estado del terreno de juego, que pueda causar cualquier tipo de riesgo para la integridad física de los jugadores, cuerpo técnico, público y organización.
- La reanudación de un partido por causas de fuerza mayor se hará bajo lo estipulado en el informe arbitral en el momento de la suspensión de este y no habrá tiempo de espera para ninguno de los equipos.
- Cuando el desarrollo normal de un partido es interrumpido en su labor arbitral, por parte de un miembro de las delegaciones en contienda, el árbitro exigirá al capitán o a los deportistas en materia de juicio, su efectiva colaboración para la correcta culminación del evento. Si su solicitud no es atendida satisfactoriamente, el árbitro suspenderá la competencia por falta de garantías y se aplicarán las respectivas sanciones por parte del comité disciplinario.
- El árbitro podrá dar por terminado un partido por:
- Luego de transcurrido el 70% de juego (35 minutos) si el partido no pudiera ser continuado por fuerza mayor, el Árbitro dará por terminado el encuentro y el marcador hasta ese momento se mantendrá. (se exceptúa este ítem en caso de sustracción de materia y/o batalla campal según informe arbitral).
- Inicio de batalla campal en el terreno de juego o en el escenario en general.
- Negarse un deportista expulsado a salir del campo de juego, una vez haya dado un minuto para que lo haga y no podrá ubicarse en el banco de sustitutos.
- Resistencia a abandonar el escenario deportivo por parte de miembros de la delegación y/o acompañantes en caso de ser expulsados por el árbitro o encargados de la organización (coordinadores y/o monitores).
- Retiro voluntario de los competidores.
- Invasión del terreno de juego no siendo posible su evacuación.
- En caso de que un equipo no se presente a la hora estipulada del partido según programación oficial y condiciones del reglamento y la responsabilidad sea de la organización, se deberá esperar hasta que dicho equipo se presente o hasta que la organización lo autorice.
- Los cambios serán ilimitados con reingreso.

9.1.4. FÚTBOL 11

- Cancha de juego: El campo de juego será un rectángulo de una longitud mínima de 90 metros y máxima de 120 m y una anchura de 45 a 90 metros. En todos los casos el terreno de juego deberá ser rectangular, divido en dos mitades y estará marcado con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan. *Esta misma también podrá variar según el lugar dispuesto por la organización.*
- Se jugará con balón de Futbol Nº5 oficial y reglamentario en buenas condiciones El balón debe tener unas características y medidas específicas que constan en las reglas del fútbol:
  - Será esférico.
  - Será de cuero o cualquier otro material adecuado.
  - Tendrá una circunferencia no superior a 70 cm y no inferior a 68 cm.
  - Su peso no será superior a 450 g y no inferior a 410 g al comienzo del partido.
  - Tendrá una presión equivalente a 0,6–1,1 atmósferas al nivel del mar.
- Los deportistas deben presentarse al campo de juego con el uniforme de competencia (camiseta numerada sin excepción, pantaloneta, medias, canilleras y zapato adecuado para el terreno); en caso de ser césped natural se podrá utilizar guayo o torretin. en caso de ser césped sintético debe utilizarse únicamente torretin;
- Las reglas del fútbol establecen que los dos equipos que disputan un partido deben tener, como máximo, once jugadores titulares. Uno de ellos será el portero. El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de siete (7) jugadores (en este caso se pitará W). El número de suplentes y de cambios varía en función de la cantidad de jugadores registrados previamente. Sin embargo, para este certamen cada equipo podrá realizar un máximo de 11 cambios. Los cambios se harán cuando lo indique el árbitro, pero debe ser previamente avisado. Un jugador ya sustituido no puede volver a ingresar en el terreno de juego.
- Los equipamientos de los jugadores y árbitro también están contemplados en las reglas del fútbol. El equipo usual de un jugador estará compuesto por una camiseta, un pantalón corto, medias, guayos. En la confección de estos elementos no se pueden utilizar

elementos que constituyan peligro para los demás jugadores. Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y también del árbitro y los árbitros asistentes. Los porteros también están obligados a utilizar un color diferente.

- **(Duración de partido):** Teniendo en consideración que se tendrán varios juegos durante el certamen deportivo, los partidos se disputarán con dos tiempos mínimo de 45 minutos y un descanso de 15 minutos entre cada uno.
- La tarjeta amarilla se utiliza para comunicar al jugador, al sustituto o al jugador sustituido que ha sido amonestado. Por otro lado, la tarjeta roja se utiliza para comunicar al jugador, al sustituto o al jugador sustituido que ha sido expulsado (la sanción se dará de acuerdo al informe arbitral el cual será mínimo de 1 fecha).
- Un jugador será amonestado y se le mostrará la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes siete infracciones:
  - Ser culpable de conducta antideportiva
  - Desaprobar con palabras o acciones
  - Infringir persistentemente las Reglas de Juego
  - Retardar la reanudación del juego
  - No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, tiro libre o saque de banda
  - Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro
  - Abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro
- Un jugador, un sustituto o un jugador sustituido se le mostrará la tarjeta roja y será expulsado si comete una de las siguientes siete infracciones:
  - Ser culpable de juego brusco grave
  - Ser culpable de conducta violenta
  - Escupir a un adversario o a cualquier otra persona
  - Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal)
  - Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con un tiro libre o penal
  - Emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza

- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

- Las competencias que se suspendan por causas de fuerza mayor, ajenas a las conductas de los jugadores, serán programadas nuevamente en la hora y fecha señalada por el Comité Organizador.
- Para efectos del numeral anterior se consideran causas de fuerza mayor las siguientes:
  - Factores climáticos.
  - Carencia de luz artificial o natural.
  - Invasión del terreno de juego y no es posible su evacuación.
  - Por falta de garantías para el normal desarrollo del partido, ejemplo actos de indisciplina, agresión mutua de los equipos.
- Mal estado del terreno de juego, que pueda causar cualquier tipo de riesgo para la integridad física de los jugadores, cuerpo técnico, público y organización.
- La reanudación de un partido por causas de fuerza mayor se hará bajo lo estipulado en el informe arbitral en el momento de la suspensión de este y no habrá tiempo de espera para ninguno de los equipos.
- Cuando el desarrollo normal de un partido es interrumpido en su labor arbitral, por parte de un miembro de las delegaciones en contienda, el árbitro exigirá al capitán o a los deportistas en materia de juicio, su efectiva colaboración para la correcta culminación del evento. Si su solicitud no es atendida satisfactoriamente, el árbitro suspenderá la competencia por falta de garantías y se aplicarán las respectivas sanciones por parte del comité disciplinario.
- El árbitro podrá dar por terminado un partido por:
- Luego de transcurrido el 70% de juego (63 minutos) si el partido no pudiera ser continuado por fuerza mayor, el Árbitro dará por terminado el encuentro y el marcador hasta ese momento se mantendrá. (se exceptúa este ítem en caso de sustracción de materia y/o batalla campal según informe arbitral).
- Inicio de batalla campal en el terreno de juego o en el escenario en general.
- Negarse un deportista expulsado a salir del campo de juego, una vez haya dado un minuto para que lo haga y no podrá ubicarse en el banco de sustitutos.
- Resistencia a abandonar el escenario deportivo por parte de miembros de la delegación y/o acompañantes en caso de ser expulsados por el árbitro o encargados de la organización (coordinadores y/o monitores).

- Retiro voluntario de los competidores.
- Invasión del terreno de juego no siendo posible su evacuación.
- En caso de que un equipo no se presente a la hora estipulada del partido según programación oficial y condiciones del reglamento y la responsabilidad sea de la organización, se deberá esperar hasta que dicho equipo se presente o hasta que la organización lo autorice.

9.1.5. VOLEIBOL MIXTO

- El voleibol es un deporte colectivo que puede jugarse en campos interiores, al aire libre e incluso en la playa (modalidad conocida como vóley playa).
- El terreno de juego es un campo rectangular de 18m x 9m dividido en dos partes del mismo tamaño por una línea central. Está rodeado por una zona libre de mínimo 3m de ancho en todos los lados que sobresale al área de juego.
- A tres metros de la línea central se sitúa la línea de ataque que delimita la zona ofensiva.
- La red de voleibol es variable en altura. Para competiciones masculinas mide 2’43m y para competiciones femeninas 2’24m. En la parte superior de los postes se encuentran dos varillas o antenas que sobresalen 0’80m y delimitan la zona por donde ha de pasar el balón.
- El balón es esférico y flexible, con 65-67 cm de circunferencia y 260-280 g de peso.
- Durante el juego el balón tiene que ser golpeado continuamente, no puede ser retenido ni tomado por ningún jugador.
- El juego consta de dos equipos y cada equipo está formado por seis jugadores en el terreno de juego y un máximo de hasta seis suplentes.
- El contacto de los jugadores con el suelo es continuo, por lo que habitualmente utilizan protecciones en las articulaciones. La superficie no puede ser rugosa ni deslizante.
- Los jugadores no pueden meterse en el campo del equipo adversario ni tocar la red.
- El partido para el certamen de Juegos Dian estará formado por el ganador de dos sets de los tres pactados. Un equipo gana un set cuando alcanza o supera los 25 puntos con una ventaja de dos.
- Los jugadores tienen que evitar que el balón toque el suelo dentro de su campo, ya que será punto para el equipo contrario.

- Antes de empezar cada set, los dos equipos deben dar el orden de rotación. Los jugadores tienen que ir rotando sus posiciones a medida que van consiguiendo puntos.
- Antes de empezar el partido, los campos se sortean y en cada ser se produce un cambio de campo, así como lo mismo con el saque inicial.
- Cada equipo puede solicitar hasta dos tiempos de descanso o tiempos muertos de 30 segundos en cada set. Los tiene que pedir el entrenador o, si no estuviera, el capitán del equipo.
- Para que el partido se desarrolle con total normalidad y sin incidentes, tiene que haber un equipo arbitral formado por un primer árbitro, un segundo árbitro, un anotador, un anotador asistente y dos o tres jueces de línea. Sí que es cierto que es el primer árbitro el que tiene todo el poder de decisión sobre cualquier jugada.

9.2. DEPORTES DE EQUIPO

9.2.1. Bolos

- Cada juego consta de 10 turnos por persona.
- Cada jugador tiene dos tiros por turnos a menos que en su primer tiro logre derribar los 10 pinos.
- Se suma el número de pinos derribados en los dos tiros para contar los puntos realizados en cada turno.
- Al realizar chuza, la puntuación en ese turno es 10 más el número de pinos que se derriben en el próximo turno.
- Cuando se derriban los 10 pinos en el segundo lanzamiento, se llama media chuza y la puntuación de ese turno son 10 más el número de pinos que se derriben en el siguiente lanzamiento.
- Si el jugador pisa o traviesa la línea de falta no se le valida los puntos que realice en ese lanzamiento por lo que se le anotará cero.

9.2.2. Tejo

En el deporte del tejo se dan cuatro jugadas a saber:

Mano

- La obtiene el tejo que quede más cerca del borde interno del bocín. Vale un punto.
- No se contabilizan manos:

- *Cuando el tejo más cercano al borde interno del bocín está colocado a la misma distancia que el tejo contrario.
- *Cuando dos tejos contrarios queden haciendo contacto o sobre el borde interno del bocín.

Mecha

Se da jugada de mecha cuando en forma reglamentaria licita o valida un tejo golpea la mecha y se produce explosión, humo o llama suficiente. Vale tres puntos

Se considera forma reglamentaria cuando:

- El tejo lanzado llega en forma directa sobre la mecha.
- El tejo lanzado golpea el bocín, salta y sin tocar ningún objeto golpea la mecha en su sitio reglamentario.
- El árbitro decreta doble jugada.

Se invalida una mecha cuando:

- Cuando no se produce explosión, humo o llama suficiente.
  Cuando la explosión ha sido causada por jugada indirecta la cual se da:
- Cuando el tejo cae sobre la greda fuera del bocín.
- Cuando el tejo pega sobre los tejos colocados fuera del bocín.
- Cuando el tejo golpea con el tablero, marco de la cancha o área de lanzamiento.
- Cuando la mecha haya perdido su sitio y posición reglamentaria, si permite la colocación de otra mecha, está se marcará y en caso de explosión será la única que vale.

Embocinada

- Se da jugada de embocinada cuando el tejo lanzado cae dentro del bocín y se introduce con la base superior hacia el tablero y con adecuada fijeza, inclinación y ubicación. Siendo validada se contabiliza por seis puntos.
- Fijeza: primera prueba, se utiliza una mecha sin partir y se pasa por una sola vez de abajo hacia arriba por la base inferior del tejo. Si este no se mueve tendrá una fijeza adecuada.
- Inclinación: segunda prueba, determinación del ángulo formado por la base inferior del tejo y la superficie de la caja de greda. Se coloca el nivel contra la base inferior del tejo y la gota de aceite debe quedar máximo entre las dos líneas es decir a plomo o 90 grados. Una vez verificada la

inclinación el juez verificará que el tejo no se mueva para realizar la siguiente prueba, si necesita trancarlo con greda procederá a hacerlo.

- Ubicación: tercera prueba, se determina la posición de la base inferior del tejo con respecto a las zonas del bocinometro. Para esto se limpia el bocín y se coloca el bocinometro sobre él, si la base inferior del tejo o su prolongación se encuentra en zonas validas se dice que el tejo tiene una ubicación adecuada.

  Una vez verificadas y aprobadas estas tres pruebas la embocinada será válida.

Cuando el tejo pega en el bocín, salta y sin tocar ningún objeto vuelve a entrar al bocín se le harán todas las pruebas; si las pasa, será válida la embocinada.

Se invalida cuando:

- Cuando el tejo impida la postura correcta del bocinometro
- Cuando el tejo lanzado cae dentro del bocín en jugada indirecta.
- Cuando el tejo lanzado cae dentro del bocín de plancha o tapa
- Cuando el primer tejo embocinado y no valido, impida hacer las pruebas al segundo tejo embocinado. Si son contrarios no habrá mano.

Moñona
Se da jugada de moñona cuando el tejo cae correctamente dentro del bocín y explota simultáneamente la mecha en forma valida. Se debe seguir tanto los pasos de la mecha como de la embocinada.

9.2.3. Mini tejo

Se tendrán en cuenta las mismas reglas generales del numeral 9.2.2, cambiarán las dimensiones de la cancha de juego.

9.2.4. Tenis de Campo Mixto

- Se jugará a ganar dos (2) sets de tres (3) no advantage.
- Habrá Diez (10) minutos de calentamiento antes de un partido.
- La elección de lado y el derecho a ser Servidor (el que primero envía la pelota) o Restador (el otro jugador) en el primer juego serán decididos por sorteo antes del inicio del juego.
- Para jugar tie brake, empezará cuando el marcador alcance los seis (6) juegos iguales en cualquier set, excepto en el tercero de un partido pactado a tres (3) set.

- **Servicio:** Se puede elegir quién saca primero, y el orden de servicio se puede cambiar al inicio de cada set.
- La dupla que gane el sorteo puede elegir o solicitar a su oponente que elija: El derecho a ser Servidor o Restador, en cuyo caso el otro equipo elegirá el lado, en cuyo caso el otro equipo elegirá el derecho a ser Servidor o Restador.
- **Recepción:** El equipo receptor elige quién recibe la primera bola.
- **Orden de juego:** Aunque es libre, generalmente se alterna hombre-mujer en la red para mayor equilibrio táctico.
- **Puntuación:** Si se usa el formato "sin ventaja" (no-ad), al llegar a 40-40, el siguiente punto gana el juego.
- **Interferencia:** Si el socio del servidor es golpeado por la pelota de servicio, se considera falta.
- **Cambio de Lado:** Se realiza cada seis puntos durante un tie-break, y al final de los juegos impares de cada set.

9.2.5. Voleibol Arena

- El vóley playa se juega en un campo de 16×8 metros, el cual debe tener una zona libre en los lados de mínimo 3 metros de ancho.
- Las líneas que delimitan el campo son cintas que deben ser de 5 cm de ancho y que deben ser de un color que contraste claramente con el color de la arena. En este sentido, es habitual ver a los jugadores retirar la arena de las cintas entre puntos para que puedan verse correctamente las líneas.
- Cada equipo está compuesto por dos jugadores sin posibilidad de realizar alguna sustitución, no como en el voleibol de pista que son seis jugadores con opción de realizar cambios.
- Un partido de vóley playa se juega al primer equipo que gane dos sets. Los dos primeros sets del partido se disputan a 25 puntos y el equipo que los consiga debe hacerlo con dos puntos de diferencia. Si no se da este caso, se sigue jugando hasta que haya dos puntos de diferencia como mínimo (Ej: 25-23). En el caso de tener que jugar el tercer set de desempate, este se disputa con las mismas condiciones que los anteriores salvo que la puntuación mínima para ganarlo será de 15 puntos.
- Cuando un equipo gana un punto, obtiene dicho punto en el marcador y el derecho al saque. Cuando un equipo recupera el saque debe poner en juego el balón el jugador que no había sacado la vez anterior.
- Está permitido un máximo de tres toques por equipo para construir una jugada de ataque. Lo normal es que el primer toque sea de recepción, el

segundo de colocación y el tercero de ataque para devolver el balón al otro campo.

- Los equipos cambiarán de campo cada 7 puntos jugados en los dos primeros sets. En el tie break, se cambiará de campo cada 5 puntos.
- Cada pareja puede solicitar un tiempo muerto por set, que durará un máximo de 30 segundos. En cada set hay un tiempo técnico que se produce cuando la suma de los puntos en el marcador es de 21. En el tercer set no hay tiempos técnicos, solamente un tiempo muerto por equipo como en los dos sets anteriores.
- Durante el juego, e incluso en el saque, la pelota puede tocar la red, pero los jugadores a la hora de rematar o bloquear no pueden tocarla en ningún momento.
- Los jugadores no pueden tocar el balón o a un adversario en el espacio contrario antes o durante el golpe de ataque de este. Tampoco pueden penetrar en el espacio contrario por debajo de la red interfiriendo la acción del adversario.
- Para realizar el saque, el jugador debe colocarse detrás de la línea de fondo sin importar en qué lugar de dicha línea siempre y cuando esté por detrás. El jugador no debe pisar la línea al realizar el saque.
- La altura de la red debe ser desde su extremo superior de 2,43 m para hombres y 2,24 m para mujeres. En categorías inferiores, la altura varía según el grupo de edad y si la competición es masculina o femenina.

9.3. DEPORTES INDIVIDUALES

9.3.1. Ajedrez

- El jugador con las piezas blancas mueve primero.
- Cada jugador mueve 1 de sus piezas en su turno.
- El ritmo de juego será Rápido que consiste en jugar entre más de 5 minutos y menos de 30 minutos. No habrá incremento de jugada
- Gana el jugador que logre hacer Jaque Mate al oponente.
- Ningún jugador puede exponer a su propio rey a un jaque mate.
- El jugador que declara jaque mate debe explicar la situación.
- Partida tablas: Esto es muy importante, nadie gana en partida tablas. Las reglas del ajedrez establecen que, una partida tablas, es una derrota mutua y ambos jugadores deben estar de acuerdo para declarar tablas. Las reglas del ajedrez definen que la partida es tablas cuando la pieza de un jugador ocupa la misma posición por tercera vez.

- Puntuación: es importante llevar un registro de tus puntos. Estos se establecen de la siguiente forma:
  - El jugador que gana su partida recibe 1 punto.
  - El jugador que pierde su partida recibe 0 puntos.
  - El jugador que entabla su partida recibe medio punto (0.5).
- Arbitraje: En la competencia, las reglas del ajedrez otorgan al árbitro muchas facultades y responsabilidades, la primera de ellas es que debe velar por que se cumplan las reglas del ajedrez. Por ello, un árbitro, debe ser alguien comprometido con el cumplimiento de reglas, que sepa identificar irregularidades al momento.

9.3.2. Atletismo.

Para este certamen de los Juegos Deportivos y Cultural DIAN, se dispuso de dos categorías a elección de las Direcciones Seccionales, 3k o 5k tanto rama masculina como la rama femenina, podrán elegir una o las dos opciones. Dentro de las reglas generales adoptadas para esta competencia se tendrá en cuenta lo siguiente:

- Portar ropa cómoda y acorde a la competencia.
- La organización debe garantizar el juego limpio y de esta forma que cada competidor realice el recorrido completo elegido.
- La partida de carrera será dada por el comisario, el cual garantizará que todos se encuentren atrás de la línea de partida.
- Garantizar de principio a fin el tiempo oficial de carrera.
- La hidratación del participante la podrá realizar cada vez que sea pertinente sin causar penalización alguna.

9.3.3. Billar.

El campeonato de billar se disputará en la modalidad de libre, rama masculina y Billar Pool rama femenina

- En la modalidad de carambola libre; cada jugador tendrá derecho a 2 juegos, cada uno con 10 entradas, será ganador quien obtenga mayor número de carambolas al sumar las de la primera y segunda entradas.
- El sistema de puntuación será el siguiente:

  - Por partida ganada: 2 puntos.
  - Por partida empatada: 1 punto.

- Por partida perdida en juego (1 punto), o no presentación o W-0: O puntos.

- En caso de empate en puntos el sistema a utilizar será el siguiente:
  - Entre dos (2) jugadores el que haya ganado entre ellos.
  - Entre tres (3) o más, el mayor promedio general (número de carambolas dividido partidos jugados)
  - Por sorteo.
- Final de la partida. Toda partida empezada deberá jugarse hasta el final. Todo jugador que abandone la partida antes de su terminación, la pierde por este hecho.
- Cuando la última carambola de la partida haya sido efectuada por el jugador inicial de la misma, y por lo tanto cuente con una entrada o un turno más que su adversario; el adversario tiene derecho a igualar el número de entradas o sea a jugar su última entrada.
- Los jueces serán los únicos que determinen si hubo faltas, o si hubo punto.

9.3.4. Ciclismo.

- Se podrá realizar una prueba de ruta con un recorrido entre 30km a 40Km. con terrenos planos asenso y descensos variedad en las características de terreno y se realizará en rama mixta.
- Una vez que ha sido dada la salida y considerada como válida por el juez de salida, no podrá producirse ninguna parada de carrera, salvo si ésta es justificada.
- La indumentaria reglamentaría deberá contar con el uso del casco por parte de los competidores es obligatorio; zapatilla, gafas, entre otros.
- La organización deberá garantizar la seguridad de los participantes, en cuanto a que el recorrido cuente con zonas en las cuales se reduzca la posibilidad de caídas y de esta forma accidentes que deban ser reportados ante la ARL.

9.3.5. Natación.

- La prueba será 25 metros para estilo Espalda, Pecho y Libre. Las pruebas serán finales y se correrán separadas por rama: masculino y femenino.
- El tiempo para presentarse en la piscina debe ser a más tardar 30 minutos antes de la hora oficial de la competencia, con el fin de que los deportistas

se reporten la respectiva planilla de competencia y el calentamiento correspondiente

- Indumentaria: Traje de baño apropiado para la competencia; gorro de baño, gafas (opcional) El reglamento oficial de Natación es regido por las reglas expedidas por la Federación Internacional y las adoptadas por la Federación Colombiana de Natación exceptuando los cambios adoptados en este reglamento.
- A ningún competidor(a) le será permitido usar o ir equipado con cualquier dispositivo que pueda aumentar su velocidad, su flotación o su resistencia durante una competencia (como guantes palmípedos, aletas, etc.).

CONSIDERACIONES DE SEGURIDAD

- Todas las sesiones de entrenamiento y recreación y los eventos de competición deben ser conducidos de conformidad con las siguientes prácticas, reglas y procedimientos para garantizar la seguridad y bienestar de todos los deportistas de los juegos:
  - Debe haber por lo menos un salvavidas certificado en funciones por cada 25 nadadores en el agua.
  - La única función del salvavidas debe ser la de vigilar. Si no hay salvavidas de Reglas Oficiales de Deportes, la piscina debe ser desocupada, aún por un corto tiempo, cuando el salvavidas debe dejar la piscina.

- La competencia está controlada por el Comité de Jueces del operador de los Juegos.

9.3.6. Tenis de campo.

Se jugará a ganar dos (2) sets de tres (3) no advantage

- Habrá cinco (5) minutos de calentamiento antes de un partido.
- La elección de lado y el derecho a ser Servidor (el que primero envía la pelota) o Restador (el otro jugador) en el primer juego serán decididos por sorteo antes del inicio del juego.
- El jugador que gane el sorteo puede elegir o solicitar a su oponente que elija: El derecho a ser Servidor o Restador, en cuyo caso el otro jugador elegirá el lado, en cuyo caso el otro jugador elegirá el derecho a ser Servidor o Restador.

- Para jugar tie brake, empezará cuando el marcador alcance los seis (6) juegos iguales en cualquier set, excepto en el tercero de un partido pactado a tres (3) set.

9.3.7. Tenis de mesa

- Todos los partidos se jugarán al mejor de cinco (5) juegos, con excepción del final que se jugará al mejor de siete (7) juegos.
- El primer jugador que obtenga primero once (11) puntos con cambio de servicio cada tres (3) puntos, será el ganador.
- En caso de empate a diez puntos, se jugará hasta que alguno de los dos jugadores obtenga dos (2) puntos de diferencia.
- La indumentaria recomendada será: Camiseta, Pantaloneta o pantalón deportivo; Zapatos, Tenis; Raqueta y pin pones (bolas) de juego.
- Los desempates en puntos entre dos jugadores(a), para determinar la clasificación en la fase eliminatoria serán de la siguiente manera:
  - Ganador(a) del partido entre los dos jugadores (as) empatados(as).
  - Por diferencia de set, es decir, el resultado alcanzado entre set a favor menos sets en contra.

9.3.8. Squash.

- Puntuación: los partidos se jugarán al ganador de dos de los tres sets propuestos para este certamen deportivo.
- Oficiales: El Árbitro y el Marcador son quienes moderan el partido, debido a que llevarán el registro de la puntuación como también del jugador que está sirviendo y el correcto cajón para el servicio. En caso de que solo se encuentre 1 oficial para moderar el partido, este fungirá como Árbitro y Marcador a la vez, permitiendo al jugador apelar cualquier canto o falta de este, realizado por estos.
- Calentamiento: Al inicio de un partido de Squash, los jugadores ingresan juntos a la cancha para calentar la pelota por un máximo de 5 minutos. De igual forma, después de 2 minutos y medio, deben rotar sus posiciones. Esta regla también enmarca la igualdad de oportunidad para golpear la pelota, debido a que se considera como un acto injusto, cuando un jugador impone su control sobre tal objeto de manera prolongada durante esta antesala al partido, siendo considerada esta acción como motivo de sanción según las reglas de conducta del Squash.

- El servicio: El servidor debe elegir con que cajón de servicio debe empezar a servir, al inicio del partido y después de cada cambio de servidor. Igualmente, el jugador que salga invicto en el giro de la raqueta tiene derecho a servir primero.
- El juego: El buen servicio permite la continuación del partido, siempre y cuando cada devolución sea buena. Asimismo, la petición de un let de un jugador o la apelación de este, así como también, el canto de algún oficial o el golpe de la pelota hacia un jugador o su indumentaria, son otros factores que determinan la continuidad de este. Se considera a una devolución como buena, cuando la pelota es golpeada correctamente antes de su rebote doble contra el suelo, sin haber hecho contacto antes con alguno de los jugadores, su indumentaria o vestimenta.
- Intervalos: Durante la culminación del calentamiento e inicio del partido, se permite un intervalo máximo de 90 segundos, destacando que los jugadores deben estar preparados para dar inicio al juego después de cualquier intervalo. No obstante, si ambos están de acuerdo se puede suscitar antes. Para el cambio de indumentaria dañada se permite hasta 90 segundos, considerando que el jugador debe realizar esto con la mayor prontitud posible porque de lo contrario, se le aplicará la regla de conducta.
- Pelota que golpea al jugador: Cuando la pelota en su camino hacia la pared frontal golpea al no-golpeador, la raqueta o vestimenta de este, el partido se debe detener. Considerando que, si la devolución no hubiese sido buena, el punto será acreditado hacia el no-golpeador y si la devolución iba directamente a la pared frontal como también el golpeador estaba ejecutando su primer intento sin dar la vuela previa, se otorga un stroke al golpeador.
- Distracción: Pedir un let debido a una distracción es un derecho que posee cualquier jugador durante el partido, teniendo en cuenta que debe hacerlo de inmediato. Si la distracción de uno de los jugadores fue accidental, se otorgará un let, exceptuando que se haya interrumpido una devolución ganadora de un juego, lo cual acarrea que el punto se otorgue a ese jugador.

10. ACTIVIDADES CULTURALES EN CONJUNTO (DANZA Y TEATRO)

10.1. Danza

De acuerdo con la cantidad de grupos, se realizará de la siguiente manera:

- Deberán realizar dos presentaciones cada uno de los grupos, con una duración máxima de diez (10) minutos por cada una, estas serán sorteadas y no serán en el mismo día.
- El primer genero será Folclor Colombiano
- El segundo genero libre
- Tendrá un ensayo por cada género en tarima acompañados de un experto en danza que realizará algunas recomendaciones, esto tendrá una duración de 30 minutos máximo.
- Lo demás establecido en el reglamento de los Juegos de Integración.

Nota aclaratoria 1. Para la fase Local – Bogotá - se deberán presentar cuatro (4) veces. Es decir, deberán realizar dos (2) presentaciones por cada uno de los géneros establecidos.

10.2. Teatro

De acuerdo con la cantidad de grupos ganadores registrados por cada una de las Direcciones Seccionales y/o Bogotá para la fase de competencia nacional, se realizará de la siguiente manera:

- Deberán realizar una presentación cada uno de los grupos, con una duración máxima de minutos (15) minutos, estas serán sorteadas.
- El genero es LIBRE
- Tendrá un ensayo en tarima acompañados de un experto en teatro que realizará algunas recomendaciones, esto tendrá una duración de 60 minutos máximo.
- En el caso de requerir mas escenografía a la establecida por la organización deberán llevarla cada uno de los grupos.
- No se permite colocar ningún elemento en la tarima a una altura superior a los 2.50 mts.
- Lo demás establecido en el reglamento de los Juegos de Integración.

Nota aclaratoria 2. Para la fase Local – Bogotá - se deberán presentar dos (2) veces.

11. ACTIVIDADES CULTURALES EN INDIVIDUALES (CANTO Y POESIA)

11.1. Canto y Poesía

- Tendrá un ensayo en tarima acompañados de un experto en cada uno de los géneros, que realizará algunas recomendaciones y tendrá una duración de 20 minutos máximo.

Nota aclaratoria 3. Para la fase Local – Bogotá - se deberán presentar cuatro (4) veces.

Lo demás establecido en el reglamento de los Juegos de Integración.

En todos los casos se deberá observar el reglamento general establecido para los Juegos Deportivos y Cultural DIAN, así como los lineamientos y demás normas que sean expedidas a la luz de la realización de estas justas.

También se deberán tener en cuenta los ajustes, actualizaciones y modificaciones que las circunstancias ameriten hacerle al reglamento general de los Juegos Deportivos y Cultural DIAN en sus dos fases, pero en especial en la fase local.

Dado en Bogotá a los diez (10) días del mes abril de 2026.

Diana C. Pérez Vargas

Firmado digitalmente por Diana C. Pérez Vargas
Fecha: 2026.04.10 09:23:03 -05'00'

DIANA CONSTANZA PEREZ VARGAS
Subdirectora de Desarrollo del Talento Humano

Proyectó: Andres David Botero Mora – Analista II – Subdirección de Desarrollo del Talento Humano
Revisó: Maria Isabel Choconta Umbarila – Jefe Coordinación de Bienestar y Riesgos Laborales