GOBERNACIÓN DE CASANARE
NIT: 892099216-6

CARTA U OFICIO
FO-GD-01
19-09-2024
V.02

CORREO ELECTRONICO

INDERCAS
INSTITUTO DE DEPORTES Y RECREACION DE CASANARE
RECIBIDO CORRESPONDENCIA
28 SEP 2026
Hora: 3:00pm N° Folios: 02
Rad N° 2696 Firma:

OFICIO No: 0355

230

Yopal, 24 de septiembre de 2026

Ingeniero
Rubiel Vargas Pinto
Gerente
Instituto para la Recreación, el Deporte, la Educación Extraescolar y el Aprovechamiento del Tiempo Libre en el Departamento de Casanare – INDERCAS
Yopal, Casanare

Asunto: alcance al oficio radicado N.° 252 del 16 de julio de 2026- Remisión de la relación definitiva de inscritos y anexos.

Cordial saludo.

En alcance al oficio radicado en el INDERCAS con el N.° 252 del 16 de julio de 2026, mediante el cual se remitió la delegación de la Gobernación de Casanare para los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos, y teniendo en cuenta la comunicación de la Corporación Nacional Deportiva de Servidores Públicos – CORDEMO del 1 de septiembre de 2026, radicada en el INDERCAS con el N.° 2644 del 9 de septiembre de 2026, que informó oficialmente el traslado de la sede de Santiago de Cali a la ciudad de Armenia (Quindío), a realizarse del 22 al 29 de noviembre de 2026 con la participación y apoyo de Comfenalco Quindío, me permito remitir la información definitiva de la delegación, en los siguientes términos:

1. Delegación inscrita. La delegación de la Gobernación de Casanare está conformada por veintiséis (26) integrantes: dieciséis (16) servidores de planta y diez (10) integrantes del equipo de baloncesto femenino (nueve deportistas y un director técnico), vinculados mediante contrato de prestación de servicios, distribuidos por disciplina, rama y categoría conforme a la Reglamentación por Deporte y a los cupos del artículo 7.° de las Normas Generales de Participación de CORDEMO, así:

Disciplina	Rama y categoría	Participantes	Vinculación
Sapo o rana	Libre, mixta	5	Planta
Minitejo	Femenina, categoría única	5	Planta
Atletismo	Masculina, categoría (A, B o C)	1	Planta
Billar, modalidad:	Libre, mixta	2	Planta
Parqués	Libre, mixta	3	Planta
Baloncesto (9 deportistas y 1 director técnico)	Femenina, abierta	10	Prestación de servicios
TOTAL		**26**	**16 planta / 10 contratistas**

2. Población a beneficiar. Se anexa el formato de Relación de Población Beneficiada, diligenciado con la base nominal de los veintiséis (26) participantes, que corresponde a veinte (20) mujeres y seis (6) hombres, en el grupo etario de adultos (27 a 61 años), con residencia en el municipio de Yopal (Casanare).

Scanned with CamScanner

3. Itinerario de la delegación. La delegación se desplazará por vía terrestre desde la ciudad de Yopal el 22 de noviembre de 2026 y regresará el 29 de noviembre de 2026, fecha de terminación de los Juegos.

4. Cantidades definitivas de bienes, servicios y pólizas. De acuerdo con la conformación de la delegación y el itinerario señalado, se confirman las siguientes cantidades, las cuales coinciden con las establecidas en el presupuesto oficial del proceso EP-2026-00432:

N.°	Bien o servicio	Distribución	Cantidad
1	Alimentación en Armenia (Quindío)	26 integrantes: 3 tiempos de comida diarios (desayuno, almuerzo y cena) durante 6 días, y 1 tiempo (cena) el día de llegada y 1 (desayuno) el día de salida	470 servicios
2	Alimentación de viaje	26 integrantes: 1 servicio en el recorrido de ida y en el regreso, ruta Yopal – Armenia – Yopal	52 servicios
3	Transporte terrestre interdepartamental	26 integrantes: 2 trayectos por persona, ruta Yopal – Armenia (Quindío) – Yopal	52 servicios
4	Alojamiento en Armenia (Quindío)	26 integrantes durante 7 noches	182 servicios
5	Camiseta tipo polo	1 unidad por integrante de la delegación	26 unidades
6	Póliza de seguro de accidentes personales	1 póliza por integrante, desde la salida de Yopal hasta el regreso de la delegación	26 pólizas

En consecuencia, esta Dirección confirma la conformidad con las cantidades de bienes, para garantizar la participación de la delegación en el evento.

Así mismo, se certifica que los integrantes relacionados se encuentran inscritos en la Planilla Oficial de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos, conforme a lo dispuesto en el artículo 11 de las Normas Generales de Participación de CORDEMO.

Por lo que se anexa la planilla en Excel de CORDEMO, diligenciada por deportista en cada deporte, suscrita por la Directora de Talento Humano, y la constancia de envío al correo electrónico cordemo2005@hotmail.com.

Anexos:

1. Planilla de inscripción definitiva y listado nominal de los veintiséis (26) integrantes de la delegación suscrita por el gobernador, quien tenga la facultad, o el presidente o delegado de la delegación (art. 11) y la constancia de envío al correo electrónico cordemo2005@hotmail.com.
2. Formato de Relación de Población Beneficiada.
3. Anexos del reglamento del evento y demás normas.

Cordialmente,

JHOANA MARIÑO BERNAL
Directora de Talento Humano
Gobernación de Casanare

Proyectó: Brigette Motta Rodriguez P.U.D.T

XXIII JUEGOS NACIONALES DEPORTIVOS DE SERVIDORES PÚBLICOS
ARMENIA - QUINDÍO
NOVIEMBRE DEL 22 AL 29 DE 2026

REGLAMENTACIÓN POR DEPORTE

Ajedrez.

1. El torneo se hará en categoría libre, mixta y no obligatoria.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta cuatro (4) deportistas.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congresillo Técnico de acuerdo con el número de participantes.
5. Se realizarán dos torneos así:
   a. Torneo Clásico:
      Por el sistema suizo, conforme a las reglas de la FIDE, ritmo de juego máximo es de una hora por jugador y 30 segundos de incremento a finish por jugador.
      Los pareos se realizan con el software Swiss Manager.
   b. Torneo Blitz - Rápido
      Tiene Duración de un día, sistema suizo a 9 Rondas, Se hace en un lugar en donde todo mundo pueda observar el torneo, se hace a cuatro minutos más 2 segundo de incremento a finish por Jugador.
6. Todos los ajedrecistas deben presentarse quince (15) minutos antes de la hora programada, la no presentación (W.O.) se declara treinta (30) minutos después de la hora de inicio de la ronda.
7. Será obligatoria la anotación clara y legible de todas las jugadas propias y del adversario en la planilla oficial de juego por parte de todos los ajedrecistas.
8. Ningún deportista podrá manipular los dispositivos del reloj, salvo para completar su jugada.
9. No se permite conversar con ningún jugador durante la partida, de lo contrario se realizará desde un llamado de atención hasta la pérdida de la partida.
10. La puntuación asignada para cada partida será:
    a. Partida ganada un (1) punto.
    b. Partida empatada o en tablas medio (1/2) punto.
    c. Partida perdida cero (0) puntos
11. Sistema de desempate:
    a. Acumulativo.
    b. Bucholz.
    c. Progresivo.
    d. Sonnemberg.
    e. Si persiste el empate se hace un sorteo.
12. Para la premiación se dará trofeo a la delegación campeona con el acumulado ponderado de ambos torneos, teniendo en cuenta que el torneo clásico tendrá el 75% y el blitz el 25%, de la puntuación de la disciplina. En cada torneo se premiará con medallas al primero, al segundo y tercer lugar.
13. El juez aplicará para los casos no contemplados en este reglamento, los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Ajedrez FECODAZ y en la Federación Internacional de Ajedrez FIDE.
14. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
15. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su

Personería Jurídica N°38433 de septiembre 20 de 1991 – NIT 800.143.911-0. Cel. 3104266338
Medellín – Transv. 4A N° 75 D 98 apto. 504 Bl. 35. Email: cordemo2005@hotmail.com

participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.

16. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Atletismo.

1. El torneo se realizará en tres categorías en las ramas masculina y femenina.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta doce (12) atletas por cada rama.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de clasificación se definirá en el Congresillo Técnico de acuerdo con el número de atletas inscritos por delegación.
5. Se realizará en tres categorías A, B y C:

   CATEGORÍA A: Hasta 39 años.

   CATEGORÍA B: Desde 40 años hasta 49 años.

   CATEGORÍA C: De 50 años en adelante

   Parágrafo 1: Para los relevos los equipos deben estar conformados por 4 atletas, los cuales deben participar mínimo uno de la categoría B y uno de la C; o dos de la C.

   Parágrafo 2: Los participantes inscritos en la categoría C, pueden participar en la categoría A y/o B, pero no a la inversa; los inscritos en la categoría B, pueden participar en la categoría A, pero no en la C; y los inscritos en la categoría A no puede participar en las categorías B y C; El deportista que se baje de categoría debe permanecer en esta durante todas las pruebas.
6. En las pruebas de relevos (postas) solo podrán participar deportistas de una misma delegación y que hayan participado en las pruebas individuales.
7. Las pruebas para ambas ramas serán las siguientes: 100, 200, 400, 800, 1.500, 3.000, 5.000 y 10.000 metros planos, relevos 4x100 y 4x400, salto largo y alto, lanzamiento de bala, jabalina y disco, cada deportista podrá como máximo inscribirse y participar en cuatro (4) pruebas individuales diferentes durante el torneo, además de las pruebas de relevos; previo diligenciamiento de la "PLANILLA DE INSCRIPCIÓN CICLISMO, ATLETISMO Y NATACIÓN".
8. Cada delegación puede inscribir un solo equipo para las pruebas de relevos.
9. Para cada prueba se deben presentar mínimo cuatro (4) competidores.
10. Cuando una jornada sea suspendida por fuerza mayor no relacionada con aspectos disciplinarios, se esperarán sesenta (60) minutos después de los cuales, si no se continúa, esta se reprogramará de acuerdo con lo establecido por la reglamentación general.
11. Todas las pruebas serán finales y la clasificación será por tiempo en las de pista, en caso de empates se definirá la posición en una serie adicional; y por distancia en las de campo.
12. El campeón del torneo en cada rama se dará a la delegación que obtenga el mayor número de medallas de oro, si existe empate el mayor número de medallas de plata y así sucesivamente hasta obtener el desempate.
13. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y medallas al primero, al segundo y tercero de cada una de las pruebas.
14. El juez del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Atletismo y la Federación Internacional de Atletismo IAAF.
15. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.

Personería Jurídica N°38433 de septiembre 20 de 1991 – NIT 800.143.911-0. Cel. 3104266338
Medellín – Transv. 4A N° 75 D 98 apto. 504 Bl. 35. Email: cordemo2005@hotmail.com

16. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
17. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Baloncesto.

1. El torneo se realizará en categoría abierta en ramas masculina y femenina.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta doce (12) jugadores por rama.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congreso Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
5. La dimensión del balón, para rama Masculina es el #7 y para la rama Femenina es el #6, deben ser profesional, es de presentación obligatoria el balón al árbitro antes de iniciar el partido, de lo contrario perderá por W.O.
6. En el campo de juego durante el desarrollo del partido deben permanecer como mínimo: 2 jugadores mayores de 40 años y 1 jugador mayor de 35 años y los 2 restantes son libres desde los 18 hasta los 80 años, estos jugadores deben ser fácilmente identificables y relacionados en la planilla de juego. Un jugador de 40 años puede reemplazar a un jugador de 35 años, pero no a la inversa.
   En el caso de no presentarse el equipo con uno o varios jugadores de las categorías señaladas, iniciará el partido con un mínimo de cuatro (4) jugadores cumpliendo con las categorías establecidas.
7. Duración del partido: Se jugarán 4 periodos de 10 minutos cronometrados.
   a. Con descansos de 2 minutos entre el primer y segundo período (primera parte), entre el tercer y cuarto período (segunda parte) y antes de cada período extra.
   b. Con descanso en la mitad del partido de 10 minutos.
8. Si al final del tiempo de juego del cuarto período el marcador está empatado, el partido continuará con tantos periodos extra de 5 minutos como sean necesarios para deshacer el empate, estos periodos serán cronometrados.
9. Cuando se presenta un W.O. en un partido se asignará un marcador 30 x 0, al ganador 30 puntos y al perdedor 0 puntos.
10. El tiempo de espera para declarar un W.O. será de quince (15) minutos después de la hora oficial, fijada en la programación.
11. Cuando un partido sea suspendido por causa de fuerza mayor no relacionadas con aspectos disciplinarios se esperarán treinta (30) minutos, después de los cuales, si no se continúa el partido, podrá aplicarse una de las siguientes opciones:
    a. Se dará por finalizado el partido con el marcador del momento de la suspensión si han transcurrido las 2/3 partes de su tiempo.
    b. Se continuará con reprogramación si ha transcurrido menos de sus 2/3 partes, se conservará el marcador y el tiempo jugado.
12. Para determinar la clasificación en la fase eliminatoria se sumarán los puntos obtenidos por cada equipo de la siguiente forma:
    a. Dos (2) puntos por partido ganado.
    b. Un (1) punto por partido perdido.
    c. Cero (0) punto por falta de presentación o abandono.
13. Si se presenta empate en la fase eliminatoria se procederá de la siguiente manera:
    a. Entre dos (2) equipos:

i. Quien haya ganado el partido jugado entre ellos.
ii. Cociente. (Cestas convertidas/Cestas recibidas). gana el de cociente más alto

Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate.

b. Entre más de dos (2) equipos, se aplicará el siguiente sistema:
i. Mayor número de partidos ganados.
ii. Cociente. (Cestas convertidas/Cestas recibidas) gana el de cociente más alto.

Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate.

14. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y medallas al primero, al segundo y tercer lugar.
15. El juez del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados por la Federación Colombiana de Baloncesto FCB y la Federación Internacional de Baloncesto Asociado FIBA.
16. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
17. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
18. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Billar Tres Bandas.

1. El torneo será de Bola 9, individual, en categoría libre y mixto no obligatoria.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta cuatro (4) deportistas.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. Se jugará por el sistema a distancia, 25 carambolas, 35 entradas, si no se han hecho las 25 carambolas en las 35 entradas, gana el que tenga mayor número de carambolas.
5. Exceptuados los casos de fuerza mayor o fortuitos, todo jugador que no esté presente treinta (30) minutos antes de la hora fijada para su comienzo, se declarará no presente para la partida en cuestión y será declarado perdedor, excluido y eliminado del torneo, además todas las partidas jugadas o a jugar serán consideradas anuladas y gana la partida el jugador presente con 2 puntos y se le asignan 25 carambolas.
6. Los participantes que no estén presentes en la mesa de juego al primer llamado del árbitro perderán el derecho a ensayar los implementos de juego.
7. Para determinar la clasificación en cada fase se sumarán los puntos obtenidos por cada deportista de la siguiente forma:
   a. Ganador de la partida: 2 puntos.
   b. En caso de empate: Un punto para cada uno.
   c. Perdedor: 0 puntos.
8. Clasificación en serie única: Al finalizar cada ronda de la competencia, los jugadores son clasificados en función del número de puntos de partidas ganadas.
9. En caso de igualdad de puntos de partida, se procede como sigue:
   En igualdad entre dos (2) jugadores:
   a. Sera promedio general: (Número total de carambolas / número total de entradas).
   b. Promedio individual: (La mejor partida que tuvo cada participante).
   c. La mayor serie: (Mayor cantidad de carambolas que haya hecho el jugador en sus respectivas partidas)

Cuando hay igualdad entre tres (3) jugadores, quien haya vencido a los otros dos, clasifica primero y los otros dos según el punto a) precedente.

d. Si los tres (3) jugadores se han vencido entre sí, de ellos el mejor promedio general clasifica primero, los otros dos según el punto a) precedente; si persiste el empate, se aplicará en su orden b y c.

10. Para la premiación se dará trofeo al campeón y medallas al primero, al segundo y tercer lugar.
11. El juez del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Billar.
12. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
13. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.

Billar Pool Bola 9

1. El torneo será de Bola 9, individual, en categoría libre y mixto no obligatoria.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta cuatro (4) deportistas por rama.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congresillo Técnico de acuerdo con el número de participantes.
5. Se realizará el torneo de **bola 9** así:
   a. Se juega con las bolas del 1 al 9 se deben meter en orden ascendente, de la menor a la mayor; gana la mesa el jugador que meta la bola número 9 y que el golpe sea válido.
   b. Las bolas se organizan en el rombo donde la 1 va en una punta y el 9 en la mitad.



   c. El tiro de salida es la primera jugada de la partida y determina el orden del, El billarista que gana el tiro de salida ejecutará primero. El árbitro colocará una bola en cada uno de los laterales de la mesa detrás de la línea de salida (Cabaña). Los billaristas ejecutarán aproximadamente al mismo tiempo con el fin de que la bola contacte con la banda corta opuesta (pie) y se devuelva de manera que se pare lo más cerca posible de la banda corta de donde ejecuto (Cabeza). Gana el tiro de salida el billarista que coloque más cerca de la banda corta (cabeza) la bola con la que la ejecuto.
   d. Un tiro de salida es malo y perderá la salida automáticamente si la bola de un billarista:
      1. Es colocada y ejecutada después de la línea de salida.

2. Contacta con la banda corta (pie) más de una vez.
3. Es embocada o sacada de la mesa.
4. Toca una banda lateral.
5. La bola queda parada en la buchaca de la esquina pasando la punta de la banda.
6. Si cualquier bola objetivo es contactada mientras las bolas aún se mueven, los billaristas repetirán el tiro de salida nuevamente si:

e. Combinaciones: Es válido cuando se golpea la bola de menor denominación en la mesa esta golpea la bola número 9 y se va al hueco.
f. Salida: Si al realizar el golpe de salida la bola # 9 entra en cualquier hueco, el jugador que salió gana la mesa.
g. Faltas:
   1. Golpear una bola diferente a la que corresponde en su momento.
   2. No golpear la bola de menor denominación.
   3. Si alguna bola sale de la mesa.
   4. Todas las faltas se penalizan con bola en mano, es decir que puede ubicar en cualquier parte de la mesa.
h. Los participantes se clasificarán de la siguiente manera:
   1. Partida ganada otorga dos puntos.
   2. Partida perdida: cero (0) puntos.
i. Se jugará al primero que gane 3 mesas de 5 posibles, puede cambiar según el número de participantes o lo que se defina en el congresillo técnico.
j. Promedio: Se obtiene dividiendo el número de mesas ganadas con el número de mesas jugadas.
k. Serie: Número de mesas ganadas de forma consecutiva.
l. Diferencia de mesas: Se restan la cantidad mesas ganadas con la cantidad de mesas perdidas.

6. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
7. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
8. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos

Bolos.

1. El torneo se hará en las ramas masculina y femenina, categoría única.
2. Los equipos estarán conformados por cinco (5) jugadores por rama.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. Se competirá en las siguientes modalidades y en el orden indicado:
   a. Quintas.
   b. Ternas: Los jugadores que conformarán las ternas saldrán de los 3 mejores puntaje de la ronda de quintas.
   c. Parejas.
   d. Parejas Mixtas
   e. Individual.

f. Todo Evento, el cual se toma de todas las participaciones de cada jugador.

5. Las modalidades se jugarán en una jornada cada una a 3 líneas seguidas, que dará como ganadores de las medallas de oro, plata y bronce a los competidores que ocupen los tres primeros puestos en cada modalidad.
6. La sumatoria de los pines derribados en las tres jornadas de juego dará la clasificación definitiva de la modalidad "todo evento".
7. El sistema de juego será línea en herradura y rotando hacia la derecha en cada una de las líneas, cuya ubicación será sorteada en cada jornada de juego.
8. Los empates que se presenten en cada modalidad se dirimirán de la siguiente manera:
   a. Mayor número de moñonas.
   b. Mayor número de medias moñonas.
   c. Menor diferencia entre la línea mayor y la línea menor jugadas.
9. Si un jugador llega después de iniciado el juego, como penalidad, todos los lanzamientos que le hayan correspondido hasta ese momento se le computarán con cero puntos, pero tendrá derecho a seguir jugando de ahí en adelante.
10. El juego deberá hacerse en el orden establecido en la planilla inicial y no se permitirá que un jugador lance cuando no le corresponda el turno.
11. Un jugador podrá actuar como delegado y/o entrenador del equipo.
12. Para realizar reclamaciones de anotación en la planilla de juego se debe tener en cuenta lo siguiente:
    a. Las correcciones a errores en la planilla deben realizarse en el momento del juego.
    b. Las correcciones a errores aritméticos (sumas) deben realizarse antes de firmar las planillas.
    c. Las correcciones a errores en la totalización de la ronda tienen como plazo máximo la siguiente media hora de la publicación oficial de resultados, en cuyo caso se deberá cotejar con las planillas firmadas.
13. Los resultados de cada modalidad serán publicados al final de cada jornada de juego.
14. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y por modalidad medallas al primero, al segundo y tercer lugar.
15. Los jugadores deberán presentarse en la cancha 20 minutos antes de la hora programada debidamente uniformados, según reglamento de la Federación Colombiana de Bolo y a la World Bowling.
16. El juez del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Bolo.
17. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
18. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
19. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Ciclismo.

1. El torneo se realizará en tres categorías en las ramas masculina y femenina.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta doce (12) ciclistas por cada rama.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. La competencia se realizará en tres (3) pruebas individuales y una por equipo, así:
   a. Circuito contrarreloj por equipo: 14 a 16 km Aprox.

b. Circuito contrarreloj individual: 6 a 8 km. Aprox.
c. Prueba de ruta individual: 60 a 70 Km. Aprox.
d. Prueba de ruta montañosa individual: 37 a 42Km. Aprox.

5. Para la prueba de contrarreloj por equipo el número máximo de participantes es 4 ciclistas, el tiempo cronometrado corresponderá al paso por meta de la sexta rueda.
   Parágrafo 1: una delegación puede conformar máximo 3 equipos que cumplan con el requerimiento de las categorías del parágrafo 1 del punto 6.
6. Se realizará en tres categorías A, B y C:
   CATEGORÍA A: Hasta 39 años.
   CATEGORÍA B: Desde 40 años hasta 49 años.
   CATEGORÍA C: De 50 años en adelante
   Parágrafo 1: Para la contrarreloj por equipos debe participar máximo uno (1) de la categoría A y mínimo uno de la categoría C.
   Parágrafo 2: Los participantes inscritos en la categoría C, pueden participar en la categoría A y/o B, Pero no a la inversa; los inscritos en la categoría B, pueden participar en la categoría A, Pero no en la C; y los inscritos en la categoría A no puede participar en las categorías B y C; El deportista que se baje de categoría debe permanecer en esta durante todas las pruebas.
   Parágrafo 3: La fecha y el sitio de competencia se darán a conocer oportunamente a los participantes. Pero es responsabilidad de los competidores presentarse en los sitios y horarios establecidos.
7. La clasificación de la competencia se dará así:
   a. Por Prueba: Se determinará entre los tres primeros de cada prueba.
   b. Campeón de la rama: Se determinará por el menor tiempo obtenido en la sumatoria de las cuatro (4) pruebas.
   c. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y medallas al primero, al segundo y tercero de cada una de las pruebas.
8. Para que un Ciclista pueda participar en cada prueba de ciclismo de los juegos, debe cumplir con las siguientes condiciones:
   a. Todo el equipo debe lucir un mismo uniforme que los identifique con su respectiva delegación.
   b. Los Números oficiales de la competencia serán entregados treinta minutos antes de la largada previa presentación de la escarapela y cédula de ciudadanía.
   c. El ciclista debe portar en la espalda el número oficial por la organización.
   d. El o los ciclistas pueden contar con un vehículo acompañante durante el recorrido en las pruebas de ruta y ruta montañosa.
   e. previo diligenciamiento de la “PLANILLA DE INSCRIPCIÓN CICLISMO, ATLETISMO Y NATACIÓN”.
9. Los vehículos acompañantes deberán estar inscritos portando su respectivo autorizado y numeración oficial de los juegos de acuerdo con el orden en el que se encuentre cada corredor, esto para evitar que durante la caravana se involucren otros vehículos.
10. En las pruebas de ruta se permite los siguientes
    a. El acompañamiento con vehículo autorizado.
    b. La asistencia mecánica solo pie en tierra.
    c. La alimentación solo pie en tierra.
11. En la Contrarreloj Individual C.R.I. y por Equipo se permite lo siguiente:
    a. La asistencia mecánica solo pie en tierra.
12. El uso del casco protector es obligatorio durante todo el recorrido y para todas las pruebas. De lo contrario no podrá ser parte de la partida.
13. Tendrá penalización según lo dispuesto en el reglamento de la disciplina lo siguiente:
    a. Dopaje de los ciclistas para mejorar su rendimiento.
    b. No terminar la distancia establecida para cada prueba.
    c. Tomar atajos o recortar el recorrido establecido para cada prueba.
    d. Colgarse de algún vehículo durante el recorrido para ganar distancia durante la competencia.

e. Realizar un acto antideportivo contra sí mismo, los deportistas, entrenador directivo y público en general.

14. El juez del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Ciclismo.
15. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
16. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
17. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Dominó.

1. El torneo se desarrollará en categoría libre, mixta no obligatoria.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta tres (3) deportistas, esta disciplina se juega en parejas.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congresillo Técnico.
5. Inicia la partida el jugador que tenga el doble seis (6).
6. Los jugadores deben estar con las manos abajo. Penalización 50 pintas. Estas pintas se le restarán del total de las pintas que lleve el equipo que comete la infracción, si el número de pintas que lleva el equipo infractor es menor a las pintas que se le deben restar, entonces las pintas se le sumarán al equipo agredido.
7. Las fichas deben permanecer sobre la mesa dentro de las cajillas, las cuales serán suministradas por el coordinador del torneo.
8. El jugador que revuelve las fichas será el último en escogerlas, si no lo hace, por primera vez se le hará una observación y si es reincidente se sancionará con 20 pintas. Estas pintas se le restarán del total de las pintas que lleve el equipo que comete la infracción, si el número de pintas que lleva el equipo infractor es menor a las pintas que se le deben restar, entonces las pintas se le sumarán al equipo agredido.
9. El equipo que gane la partida tendrá la ventaja de seguir saliendo, para lo cual deberán definir rápidamente cuál de los dos del equipo ganador sale, si transcurrido 10 segundos no se definen quien de los dos sale, el juez ordenará al ganador de la partida anterior que salga. Uno de los integrantes del equipo que pierda la partida deberá revolver las fichas.
10. No se permite tirar de golpe la(s) ficha(s) sobre la mesa, se debe colocar donde le corresponda con suavidad, sanción 20 pintas y el partido continúa. Estas pintas se le restarán del total de las pintas que lleve el equipo que comete la infracción, si el número de pintas que lleva el equipo infractor es menor a las pintas que se le deben restar, entonces las pintas se le sumarán al equipo agredido.
11. Si un jugador ubica una ficha por el lado equivocado, pero es válida por el otro lado, la ficha se reacomoda y la partida continúa.
12. El jugador que se anticipe a jugar sin corresponderle el turno será sancionado con 50 pintas, a menos que los demás no tengan juego. Estas pintas se le restarán del total de las pintas que lleve el equipo que comete la infracción, si el número de pintas que lleva el equipo infractor es menor a las pintas que se le deben restar, entonces las pintas se le sumarán al equipo agredido.
13. La cabra o poner ficha equivocada durante el partido o pasar con fichas para jugar se da por terminada la partida, sanción (50 pintas) y pierde el infractor. Estas pintas se le restarán del total de las pintas que lleve el

equipo que comete la infracción, si el número de pintas que lleva el equipo infractor es menor a las pintas que se le deben restar, entonces las pintas se le sumarán al equipo agredido.

14. Ningún jugador podrá mostrar su juego (voltearse) manifestando que es el ganador faltando fichas por jugar, aunque sea un doble que faltare sanción (50 pintas). Estas pintas se le restarán del total de las pintas que lleve el equipo que comete la infracción, si el número de pintas que lleva el equipo infractor es menor a las pintas que se le deben restar, entonces las pintas se le sumarán al equipo agredido.
15. Mientras se esté jugando no se permitirá ninguna clase de comentarios, ademanes o gestos bruscos con el público, jueces y/o deportistas sanción (50) pintas Estas pintas se le restarán del total de las pintas que lleve el equipo que comete la infracción, si el número de pintas que lleva el equipo infractor es menor a las pintas que se le deben restar, entonces las pintas se le sumarán al equipo agredido.
16. En un cierre se contarán las pintas por jugador y el que menos pintas tenga será el ganador. Si el cierre resulta empate, ganará la mano. La mano le corresponde al equipo que cierra el partido.
17. Cada jugador dispondrá máximo de 30 segundos para realizar su jugada, si a los 25 segundos no ha efectuado la jugada el juez ordenará realizarla dentro de los cinco (5) segundos siguientes, si no lo hace tendrá una sanción de 20 pintas y el partido continúa. Estas pintas se le restarán del total de las pintas que lleve el equipo que comete la infracción, si el número de pintas que lleva el equipo infractor es menor a las pintas que se le deben restar, entonces las pintas se le sumarán al equipo agredido.
18. En las jugadas decisivas no se permite mirar insistentemente al compañero o al público, ni recibir ayuda de este; Sanción 50 pintas. Estas pintas se le restarán del total de las pintas que lleve el equipo que comete la infracción, si el número de pintas que lleva el equipo infractor es menor a las pintas que se le deben restar, entonces las pintas se le sumarán al equipo agredido.
19. Puntuación para cada encuentro: Para determinar la clasificación de los diferentes equipos tanto en la fase eliminatoria como en la fase final, se sumarán los puntos así:
    a. Tres (3) Puntos: Por juego ganado por Blanqueada (cuando un equipo tiene 200 pintas y el otro no tiene ninguna)
    b. dos (2) Puntos: Por juego ganado.
    c. Un (1) Punto: Por juego perdido.
    d. Cero (0) Punto: Por no presentación.
20. El control de cada partido estará bajo la vigilancia de un juez.
21. En caso de empate en una clasificación, se jugará un partido de 150 pintas.
22. Para la premiación se dará trofeo a la delegación campeona del torneo y medallas al primero, al segundo y tercero.
23. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
24. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
25. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Fútbol.

1. El torneo se realizará en categoría abierta en rama masculina.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta veintitrés (23) jugadores.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congreso Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
5. En el campo de juego durante el desarrollo del partido deben permanecer como mínimo 3 jugadores mayores de 35 años, 3 jugadores mayores de 40, 1 jugador mayor de 45 y 1 mayor de 50 años y los 3 restantes son libres desde los 18 hasta los 80 años, fácilmente identificables y relacionados en planilla. En el caso de no presentarse a la hora y lugar programada uno o varios jugadores de las categorías señaladas, el equipo infractor se presentará al partido sin alinear cuantos jugadores se encuentren ausentes según su categoría.
6. Cada equipo y jugador debe tener el equipamiento adecuado para poder iniciar o participar en el partido. El árbitro tiene la potestad de exigir la indumentaria adecuada según el reglamento.
7. La numeración de los deportistas será libre.
8. La licra debe ser del mismo color de la pantaloneta.
9. Para la rama masculina se jugarán dos (2) tiempos de cuarenta y cinco (45) minutos, más la reposición respectiva y un descanso de quince (15) minutos.
10. No habrá goleada técnica. El partido se debe jugar en su totalidad.
11. Los equipos y/o el árbitro no pueden ponerse de acuerdo para dar por terminado un partido antes del tiempo reglamentario, de lo contrario el o los equipos perderán el partido por W.O.
12. En las fases semifinal y final si un partido queda empatado al cabo de los 90 minutos, se cobrarán 5 tiros libres desde el punto penal en forma alterna, si se conserva el empate, los tiros serán de uno por equipo hasta que se rompa el equilibrio.
13. Para determinar la clasificación en cada fase se sumarán los puntos obtenidos por cada equipo participante de la siguiente forma:
    a. 3 puntos por partido ganado.
    b. 1 punto por partido empatado.
    c. 0 punto por partido perdido.
14. Si se presenta empate en puntos entre dos o más equipos en la fase eliminatoria por grupos se procederá utilizando los siguientes pasos consecutivos:
    a. Entre dos (2) equipos:
        i. Mejor juego limpio según lo estipulado en las normas generales de participación.
        ii. Quien haya ganado el partido jugado entre ellos.
        iii. Mayor número de partidos ganados.
        iv. Mayor gol diferencia, es decir, goles a favor menos goles en contra.
        v. Mayor número de goles a favor.
        vi. Menos número de goles en contra.
        vii. Sorteo (moneda).
    b. Entre más de dos (2) equipos, se aplicará el siguiente sistema:
        i. Mejor juego limpio será medido con las tarjetas rojas.
        ii. Mayor número de partidos ganados.
        iii. Mayor gol diferencia, es decir, goles a favor menos goles en contra.
        iv. Mayor número de goles a favor.
        v. Menos número de goles en contra.
        vi. Sorteo (moneda).
15. Si un jugador es amonestado y posteriormente expulsado, la tarjeta amarilla no tendrá en cuenta para efectos de acumulación ni para juego limpio.

16. Los equipos deben estar ubicados en el campo de juego en condiciones reglamentarias para iniciar el partido como mínimo veinte (20) minutos antes de la hora y lugar programada.
17. Cuando se presenta un W.O. en un partido se asignará un marcador 3x0, al ganador 3 puntos y al perdedor 0 puntos. Los goles se suman al equipo, pero no a algún jugador en específico.
18. El árbitro dará una espera de máximo quince (15) minutos después de la hora programada para el partido, el o los equipos que no se presenten en este periodo de tiempo perderán por W.O. y al equipo ganador se le otorgan los tres puntos más 3 goles a favor. Al no presentarse los dos perderán por WO.
19. Cada delegación es responsable de llevar el récord de tarjetas sacadas a los jugadores en los diferentes partidos.
20. Todo integrante del equipo (deportista, Cuerpo Técnico o Directivo) que sea expulsado quedará automáticamente suspendido por una fecha, así sea para la fase siguiente, sin necesidad de informe ni notificación. Esta suspensión no se cumplirá cuando se trate de partidos aplazados.
21. Todo integrante del equipo (deportista, Cuerpo Técnico o Directivo) que acumule dos (2) tarjetas amarillas consecutivas o tres (3) alternas, queda automáticamente inhabilitado para la siguiente fecha, así sea para la fase siguiente, sin necesidad de informe ni notificación. Esta inhabilidad no se cumplirá cuando se trate de partidos aplazados, las tarjetas amarillas no se tendrán en cuenta para la fase de semifinal y final.
22. El deportista, Cuerpo Técnico o Directivo que actúe en un partido estando inhabilitado, se le castigará con el doble de la sanción impuesta inicialmente y el equipo pierde por W.O.
23. Si la conducta o comportamiento desplegado que ocasionó la expulsión es grave se sanciona la fecha automática más las que sean consideradas por la Comisión Disciplinaria, luego de agotar el debido proceso.
24. Cuando un partido sea suspendido por causas de fuerza mayor no relacionadas con aspectos disciplinarios, se esperarán treinta (30) minutos, después de los cuales si no se continúa el partido podrá aplicarse una de las siguientes opciones:
    a. Se dará por finalizado el partido con el marcador de momento de la suspensión si han transcurrido las 2/3 partes de su tiempo.
    b. Se continuará con reprogramación si han transcurrido menos de sus dos terceras partes.
25. Los equipos no podrán iniciar un partido con menos de siete (7) jugadores cada uno, si en el transcurso del partido este número se reduce por cualquier causa, el árbitro dará por terminado el encuentro y el equipo reducido perderá los puntos con resultado de 3x0, sin importar el marcador en este momento, a menos que el marcador fuera mayor a favor del equipo que quede en la cancha.
26. Si en el transcurso del partido la reducción del mínimo de siete (7) jugadores se presentara en ambos equipos, serán considerados perdedores con un resultado de 3 goles en contra, sin importar el marcador en ese momento.
27. El número de cambios, durante un partido será libre, sin que se permita el reingreso.
28. El balón que se utilizará será N°5 profesional avalado por la Federación Colombiana de Fútbol, es de presentación obligatoria el balón al árbitro antes de iniciar el partido, de lo contrario perderá por W.O.
29. Para la premiación se dará trofeo al campeón y medallas al primero, al segundo y tercero.
30. EL JUEZ del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Fútbol y por la FIFA.
31. El equipo que se involucre en batalla campal con más de cinco (5) de sus jugadores será expulsado del torneo.
32. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
33. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.

34. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Fútbol de Salón.

1. El torneo se realizará en categoría abierta en ramas masculina y femenina.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta doce (12) jugadores por rama.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congreso Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
5. Para la rama masculina; en el campo de juego durante el desarrollo del partido deben permanecer como mínimo 2 jugadores mayores de 40 años y 1 jugador mayor de 35 años y los 2 restantes son libres desde los 18 hasta los 80 años, fácilmente identificables y relacionados en planilla. En el caso de no presentarse a la hora y lugar programada uno o varios jugadores de las categorías señaladas, el equipo infractor se presentará al partido sin alinear cuantos jugadores se encuentren ausentes según su categoría.
6. Un jugador o jugadora de 40 años puede remplazar un jugador o jugadora de 35 años, pero no a la inversa.
7. Para la Rama Femenina en el campo de juego durante el desarrollo del partido deben permanecer como mínimo 1 jugadora mayor de 40 años y 1 jugadora mayor de 35 años y los 3 restantes son libres desde los 18 hasta los 80 años, fácilmente identificables y relacionados en planilla. En el caso de no presentarse a la hora y lugar programada uno o varios jugadores de las categorías señaladas, el equipo infractor se presentará al partido sin alinear cuantos jugadores se encuentren ausentes según su categoría.
8. Se podrán hacer cambios libres con reingreso.
9. Cada equipo y jugador debe tener el equipamiento adecuado (camiseta y pantaloneta con la misma numeración, media larga, con zapatillas apropiadas) para poder iniciar o participar en el partido. El árbitro tiene la potestad de exigir la indumentaria adecuada según el reglamento.
10. Ningún equipo podrá iniciar un partido con menos de cuatro (4) jugadores, si en el transcurso del partido este número se reduce por cualquier causa, el árbitro dará por terminado el encuentro y el equipo reducido perderá los puntos con resultado de 2x0, sin importar el marcador en este momento, a menos que el marcador fuera mayor a favor del equipo que quede en la cancha, en ese caso el marcador final será el que vaya en el momento de la terminación del partido.
11. Este torneo se jugará en cancha sintética.
12. Se jugarán dos (2) tiempos de veinte (20) minutos y descanso de diez (10) minutos Los dos (2) tiempos de veinte (20) minutos se jugarán así:
    a. Fase de grupos: El tiempo será corrido sin detener el cronómetro hasta los últimos cinco (5) minutos del segundo tiempo los cuales serán de juego efectivo cronometrado “detenidos”. Solo se detendrá el tiempo en los tiempos muertos que solicite cada equipo y a criterio del árbitro.
    b. Fase de eliminación directa: El tiempo será corrido sin detener el cronómetro hasta los últimos diez (10) minutos del segundo tiempo, los cuales serán de juego efectivo cronometrado “detenidos”. Solo se detendrá el tiempo en los tiempos muertos que solicite cada equipo y a criterio del árbitro.
    c. Para la final: Tendrá una duración de cuarenta (40) minutos de juego efectivo cronometrado “detenido”.
13. Cada equipo tendrá derecho a solicitar tiempo muerto de un (1) minuto de duración por periodo de juego. Los pedidos de tiempo serán comunicados por el cronometrista cuando el balón esté fuera de juego. La solicitud se realizará en este orden: director técnico pedirá al cronometrista y el capitán al árbitro.
14. No habrá goleada técnica. El partido se debe jugar en su totalidad.
15. Los equipos y/o el árbitro no pueden ponerse de acuerdo para dar por terminado un partido antes del tiempo establecido, de lo contrario el o los equipos perderán el partido por W.O.

16. En las fases semifinal y final si un partido queda empatado al cabo de los 40 minutos, se cobrarán 3 tiros libres desde el punto penal en forma alterna, si se conserva el empate, los tiros serán de uno por equipo hasta que se rompa el equilibrio.
17. Para determinar la clasificación en cada fase se sumarán los puntos obtenidos por cada equipo participante de la siguiente forma:
    a. Dos (2) puntos por partido ganado.
    b. Un (1) punto por partido empatado.
    c. Cero (0) punto por partido perdido.
18. Si se presenta empate en la fase eliminatoria se procederá de la siguiente manera:
    a. Entre dos (2) equipos:
        i. Mejor juego limpio según lo estipulado en las normas generales de participación
        ii. Quien haya ganado el partido jugado entre ellos.
        iii. Mayor número de partidos ganados.
        iv. Mayor gol diferencia, es decir, goles a favor menos goles en contra.
        v. Mayor número de goles a favor.
        vi. Menos número de goles en contra.
        vii. Sorteo (moneda).
    b. Entre más de dos (2) equipos, se aplicará el siguiente sistema:
        i. Mejor juego limpio según lo estipulado en las normas generales de participación
        ii. Mayor número de partidos ganados.
        iii. Mayor gol diferencia, es decir, goles a favor menos goles en contra.
        iv. Mayor número de goles a favor.
        v. Menos número de goles en contra.
        vi. Sorteo (moneda).
19. Si un jugador es amonestado y posteriormente expulsado, la tarjeta amarilla no tendrá en cuenta para efectos de acumulación ni para juego limpio.
20. La numeración de los deportistas será comprendida entre el número uno (1) al veinte (20).
21. El árbitro dará una espera de máximo diez (10) minutos después de la hora programada para el partido, el o los equipos que no se presenten en este periodo de tiempo perderá(n) por W.O. y al equipo ganador se asignará un marcador 2x0 Los goles se suman al equipo, pero no a algún jugador en específico.
22. Los equipos deben estar ubicados en el campo de juego en condiciones reglamentarias para iniciar el partido como mínimo veinte (20) minutos antes de la hora y lugar programada.
23. Cuando un partido sea suspendido por causas de fuerza mayor no relacionadas con aspectos disciplinarios, Se esperarán treinta (30) minutos, después de los cuales, si no se continúa el partido, podrá aplicarse una de las siguientes opciones:
    a. Se dará por finalizado el partido con el marcador del momento de la suspensión, si ha transcurrido las 2/3 partes de su tiempo.
    b. Se continuará con reprogramación si han transcurrido menos de sus 2/3 partes del partido.
24. La dimensión del balón de Fútbol Salón es 60/62 y debe ser Profesional (molten, golty, Vento, entre otros), es de presentación obligatoria el balón al árbitro antes de iniciar el partido, de lo contrario perderá por W.O y al equipo ganador se asignará un marcador 2x0.
25. Cada delegación es responsable de llevar el récord de tarjetas sacadas a los jugadores en los diferentes partidos.
26. Todo integrante del equipo (deportistas, Cuerpo Técnico o Directivos) que reciba dos tarjetas azules acumulativas recibirá una fecha de suspensión automática, así sea para la fase siguiente, sin necesidad de informe ni notificación. Esta suspensión no se cumplirá cuando se trate de partidos aplazados, las tarjetas amarillas y azules no se tendrán en cuenta para la fase de semifinales y finales.
27. Todo integrante del equipo (deportistas, Cuerpo Técnico o Directivos) que sea expulsado con tarjeta roja recibirá dos fechas de suspensión automática, así sea para la fase siguiente, sin necesidad de informe ni notificación. Esta suspensión no se cumplirá cuando se trate de partidos aplazados.

28. El deportista, Cuerpo Técnico o Directivo que actúe en un partido estando suspendido, se le castigará con el doble de la suspensión impuesta inicialmente y el equipo pierde por W.O. y al equipo ganador se asignará un marcador 2x0.
29. Si la conducta o comportamiento desplegado que originó la expulsión es grave se sanciona la fecha automática más las que sean consideradas por la Comisión Disciplinaria, agotado el debido proceso.
30. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y medallas al primero, al segundo y tercero por rama.
31. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Fútbol de Salón y por la A M F S.
32. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
33. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
34. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Minitejo.

1. El torneo se hará en las ramas masculina y femenina, categoría única.
2. El número máximo de deportistas inscritos por delegación será cinco (5) por rama.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congresillo Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
5. La puntuación que se otorgará en cada partido será:
   a. Dos (2) puntos por partido ganado.
   b. Un (1) punto por partido perdido.
6. Sistema de desempate:
   En caso de empates en las primeras rondas para definir los primeros lugares se definirán a tres lanzamientos, por equipos.
7. Cada partido se jugará a puntaje corrido, ganando el partido el equipo que llegue primero a 21 manos.
8. El Minitejo maneja proporciones más reducidas que el Tejo.
9. Las medidas para el campo de juego, tablero, serán las dispuestas en el reglamento oficial de la Federación Colombiana de Tejo y Minitejo.
10. El bocín tendrá una medida de 10 cm.
11. Las medidas de la mecha es un triángulo equilátero, de 3.5 cm por cada lado, puede ser mecha blanca o roja.
12. Para la habilitación de los tejos, en cada partido estos serán calibrados.
13. No se permitirán Tejos Tacados ni de manganeso.
14. Quien sea sorprendido cambiando el Tejo en medio de la competencia, será sancionado con tarjeta roja.
15. El uniforme de juego será: pantalón de sudadera y camibuso (camiseta) de identificación de cada ente territorial, el camibuso y/o camiseta debe llevar el número de identificación (del 1 al 5), zapatos deportivos tenis y medias.
16. Es de obligatorio cumplimiento el brazalete de capitán.
17. El tiempo máximo de espera para el inicio de la partida por alguno de los equipos, será de quince (15) minutos, seguidamente procederá el W.O.

18. La figura suspenderá los siguientes lanzamientos de los demás jugadores (mecha, moñona, embocinada); solo en caso de desempates de lanzamientos, no se aplicará el llamado de la figura.
19. Está prohibido que los jugadores que se encuentren en el área de espera, o los que ya lanzaron y están en el área central, azaren mediante movimientos, gritos, señas, tos, estornudos fingidos, golpes a los tableros, dejar caer el tejo, o cualquier otro hecho antideportivo que haga perder la concentración del jugador que, realizando el lanzamiento, en caso tal, se dispone lo dispuesto en el reglamento de la Federación Colombiana del Tejo y Minitejo.
20. El peso del tejo será máximo de 2 libras en ambas ramas, siempre y cuando pase por la medida del calibrador.
21. Los partidos declarados W.O. tendrán un marcador a veintiún (21) manos a cero (0).
22. Se premiará y se le asignará puntuación a Ronda de capitanes, duplas y Equipos; para mecha, bocín y moñona solo se dará premiación (medallas).
23. Para la premiación se dará trofeo al campeón por rama y medalla al primero, al segundo y tercero por rama.
24. Teniendo en cuenta el Reglamento Oficial de la Federación Colombiana del Tejo y Minitejo, el escalafón para un jugador de tejo o Minitejo (profesional), es aquel que se encuentra afiliado a un Club Deportivo de Tejo o Minitejo y que este Club este afiliado a la Federación Colombiana del Tejo y Minitejo, en la categoría que sea.
25. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento oficial de la Federación Colombiana de Tejo y Minitejo, su coordinación y juzgamiento será designado por el Comité Organizador de los Juegos.
26. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
27. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
28. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Natación.

1. El torneo se realizará en tres categorías en las ramas masculina y femenina.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta doce (12) nadadores por cada rama y (4) nadadores(as) por categoría.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. En cada prueba podrá inscribir y participar hasta cuatro (4) competidores por prueba individual y un equipo en las pruebas de relevos.
5. Se realizará en tres categorías A, B y C:

   CATEGORÍA A: Hasta 39 años.

   CATEGORÍA B: Desde 40 años hasta 49 años.

   CATEGORÍA C: De 50 años en adelante.

   Parágrafo 1: Para los relevos los equipos deben estar conformados por 4 nadadores, los cuales deben participar mínimo uno de la categoría B y uno de la C; o dos de la C.

   Parágrafo 2: Los participantes inscritos en la categoría C, pueden participar en la categoría A y/o B, Pero no a la inversa; los inscritos en la categoría B, pueden participar en la categoría A, Pero no en la C; y los inscritos en la categoría A no puede participar en las categorías B y C; el deportista que se baje de categoría debe permanecer en esta durante todas las pruebas.

6. El torneo de natación tendrá las siguientes pruebas en ambas ramas, cada deportista podrá como máximo inscribirse y participar en cinco (5) pruebas individuales diferentes durante el torneo además de los relevos. previo diligenciamiento de la "PLANILLA DE INSCRIPCIÓN CICLISMO, ATLETISMO Y NATACIÓN".
   PRUEBAS
   50 metros Libres, 50 Metros Espalda, 50 Metros Pecho, 50 Metros Mariposa, 100 Metros Libres, 100 Metros Espalda, 100 Metros Pecho, 100 Metros Mariposa, 200 Combinado Individual, 200 Metros Libres, 4x50 Metros Relevo Libre, 4x100 Metros Relevo Libre, 4x50 Metros Combinado, 4x100 Metros Combinado
   Todas las pruebas serán finales y su clasificación se hará por tiempos.
7. El campeón del torneo en cada rama se dará a la delegación que obtenga el mayor número de medallas de oro, si existe empate el mayor número de medallas de plata y así sucesivamente hasta obtener el desempate.
8. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y medallas al primero, al segundo y tercero de cada una de las pruebas por rama.
9. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Natación.
10. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
11. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
12. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Parqués.

1. El torneo se realizará en categoría libre, mixto no obligatoria.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta cuatro (4) deportistas.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congresillo Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
5. El objetivo es avanzar todas las fichas del jugador desde la casilla de salida hasta el final, antes de que los oponentes lo hagan.
6. Para cumplir con este objetivo, el jugador debe comenzar por sacar todas sus fichas de la cárcel y luego lograr que todas éstas realicen un recorrido completo del tablero, en el sentido contrario a las manecillas del reloj, es decir, por la derecha, evitando que sus fichas sean regresadas a la cárcel por sus oponentes, hasta lograr arribar a una casilla segura de llegada que son exclusivas para cada jugador y están localizadas justo antes de las casillas de salida correspondientes.
7. Cada jugador iniciará con cuatro (4) fichas del mismo color en la "cárcel", a una sola partida.
8. El primer turno se escoge por medio de un dado: cada jugador tiene un lanzamiento y el jugador que saque el mayor número es quien comienza el juego.
9. A continuación, tiene tres oportunidades o lanzamientos para sacar sus fichas de la cárcel y llevarlas a su casilla de salida.
10. Se sacan fichas de la cárcel únicamente con las presadas o pares, es decir, cuando ambos dados tienen el mismo valor. Por ejemplo, 1-1 y 3-3.
11. Los pares 1-1 o 6-6 sacan todas las fichas de la cárcel; Las restantes, 2-2, 3-3, 4-4 y 5-5 sacan sólo dos fichas.

12. Si el jugador saca una o varias fichas de la cárcel (con pares), tiene derecho a lanzar de nuevo los dados, mover la(s) ficha(s) y pasar el turno cuando deje de presar o prese tres veces.
13. PARÁGRAFO: Cuando se saca una sola ficha de la cárcel, el jugador tiene derecho a correr lo que marca uno de los dados (con otra ficha o con la misma en caso de que sea la única que posea en el juego).
14. Para mover la(s) ficha(s), sólo hay que llevarlas a su posición de destino contando las casillas que hay que mover según el resultado de los dados en su propio lanzamiento.
    Ejemplo: Si se está en la salida y los dados marcan 5-2, se puede avanzar una ficha hasta la casilla de seguro o se puede mover 5 con una ficha y 2 con otra.
15. Posteriormente al lanzamiento de los dados por un jugador, se pasa el turno. La única forma de obtener un turno extra es sacando pares y/o mandando una ficha del contrincante a la cárcel.
16. El turno se pasa al jugador por la derecha.
17. Si se sacan 3 pares consecutivos, se tiene derecho a sacar una ficha del juego, la que el jugador escoja.
18. Después de que el o los jugadores hayan salido de la cárcel, el juego continúa de la manera descrita anteriormente.
19. La mecánica del juego continúa de esta manera hasta que algún jugador lleve todas sus fichas hasta la casilla final, solo hasta este momento, habrá ganado el juego.
20. Un jugador puede enviar a un oponente a la cárcel si se cumple por lo menos una de las siguientes acciones:
    a. Moviendo una ficha propia hasta la casilla donde está la de un rival, a menos que este en una casilla “SEGURO” o “SALIDA” en cualquier parte del tablero.
    b. Cuando un jugador tiene una o más fichas en la cárcel y hay fichas de un oponente en la casilla salida del jugador, y si éste en su lanzamiento obtiene pares saca las fichas de la cárcel enviando automáticamente a la cárcel correspondiente del rival.
21. Las equivocaciones al correr una ficha “no dan cárcel”, estas serán corregidas oportunamente por los mismos participantes quienes llevarán la cuenta de cada una de ellas, sin embargo. sí un jugador completa tres equivocaciones durante una partida, perderá el derecho a correr los puntos marcados por los dados en esa jugada.
22. La organización dispondrá de un vaso (de ser posible en cuero o madera), por cada mesa de juego, para que todos los jugadores realicen los lanzamientos de los dados durante la partida.
23. Todos los jugadores (sin excepción) durante una partida deberán lanzar los dados dentro del tablero de juego (para ello la organización será la única que brindará tableros, fichas, dados y todo lo necesario para la realización del torneo; por ningún motivo se aceptaran elementos de juego presentados por participantes, técnicos o delegados).
24. Por cada partida se dará un puntaje así:
    a. El jugador que termine primero coronando las cuatro (4) fichas se le otorgan cuatro (4) puntos.
    b. El jugador que termine segundo coronando las cuatro (4) fichas se le otorga tres (3) puntos.
    c. El jugador que termine tercero coronando las cuatro (4) fichas se le otorga dos (2) puntos.
    d. El jugador que termine cuarto coronando las cuatro (4) fichas se le otorga un (1) punto.
    e. El jugador que pierda por W.O. se le otorgará Cero (0) puntos.

    PARÁGRAFO: Estos puntos serán registrados en la planilla de juego como marcador final de la partida.
25. En caso de empate en puntos para definir una clasificación, se establecerá el siguiente procedimiento:
    a. Entre dos participantes, el ganador del encuentro disputado entre ellos en la respectiva ronda o fase.
    b. Si persiste el empate entre dos (2), tres (3) o más participantes, se definirá jugando una partida con una sola ficha.
26. Para la premiación se dará trofeo a la delegación campeona y medallas al primero, al segundo y tercero.
27. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
28. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su

participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.

29. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Sapo.

1. El torneo se realizará en categoría libre, mixto no obligatoria.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta cinco (5) jugadores.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congresillo Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
5. Se jugará con cuatro (4) jugadores, con cuatro entradas cada equipo y ganará el equipo que obtenga el mayor puntaje en las cuatro entradas.
6. Se jugará con seis (6) argollas o arandelas por cada equipo en forma alterna, serán de acuerdo con cómo lo utilicen en cada región (tipo argolla o arandela).
7. Antes de iniciar el juego, el capitán de cada equipo dará al juez el orden de lanzamiento de su equipo, el cual se podrá cambiar con autorización del juez únicamente hasta en dos (2) ocasiones.
8. El capitán solicitará autorización al juez para realizar cambio de jugador, este cambio se puede realizar 1 vez por entrada.
9. Entrada: Cuando un equipo entra con sus 4 jugadores hacen sus 6 lanzamientos cada uno.
10. Turno: Son los 6 lanzamientos de cada jugador.
11. Lanzamiento: Es tirar la argolla o la arandela.
12. Procedimiento de Lanzamiento: Las argollas deben lanzarse de manera individual y sucesiva. El jugador debe esperar a que la argolla anterior se detenga por completo, ya sea en la mesa o en el suelo, antes de ejecutar el siguiente tiro.
    Penalización por lanzamiento simultáneo: El lanzamiento de dos o más argollas al mismo tiempo resultará en la pérdida inmediata del lanzamiento.
    Penalización por lanzamiento apresurado: Si se lanza una argolla mientras la anterior aún está en movimiento, resultará en la pérdida inmediata del lanzamiento.
13. El lanzamiento se efectuará a una distancia de 3,5 metros entre la mesa de la rana y la línea de tiro. Si en el momento de lanzar un jugador (a) pisa la línea, éste quedará anulado y pierde el lanzamiento.
14. Jugador(a) que introduzca todas las argollas o arandelas por los orificios, obtendrá una bonificación adicional de 5.000 puntos para su equipo; si por el contrario deja todas estas en el piso o en la mesa sin introducirlas en los orificios, se le descuentan 5.000 puntos del puntaje del equipo. Esta jugada se denomina barrida mixta.
15. Bonificación por Triplicado: Si un jugador logra introducir tres argollas en un mismo orificio durante su turno, recibirá un puntaje adicional equivalente al valor de dicho orificio.
16. El equipo que pierda por W. O. o por abandono, no se volverá a programar y todo lo actuado por el equipo será anulado y excluido del torneo y al equipo ganador se le asignan 2 puntos y un puntaje de 5.000.
17. Se considera un W.O. cuando un equipo se presenta con menos de tres (3) jugadores para iniciar el juego.
18. Un equipo perderá por sustracción de materia si durante el juego, el equipo se queda con menos de tres (3) jugadores.
19. Al equipo ganador por sustracción de materia se le asignan 5.000 puntos a menos que el puntaje que llevará más de 5.000 puntos, en cuyo caso se le dejará el puntaje que tenía al momento de terminar el partido, el rival mantiene los puntos obtenidos hasta ese momento.
20. Se establece la siguiente puntuación:
    a. Juego ganado: dos (2) puntos.

b. Juego Empatado: Un (1) punto.
c. Juego perdido: Cero (0) punto.
d. Juego perdido por W. O: cero (0) puntos y se desclasificará del torneo.

21. En caso de empate en puntos para definir una clasificación, se establecerá el siguiente procedimiento:
    a. Entre dos (2) equipos, se definirá de acuerdo con las siguientes alternativas:
        i) El ganador del encuentro disputado por ellos en la respectiva ronda o fase.
        ii) Mayor punto diferencia: puntos a favor, menos puntos en contra entre los equipos empatados contabilizados todos los partidos de la fase o grupo.
        iii) Mejor promedio dividiendo el número de puntos a favor entre el número de partidos jugados entre los equipos empatados.
        iv) Mejor promedio de puntos de los partidos disputados, sin tener en cuenta el número de equipos por grupo. (puntos a favor dividido entre puntos en contra).
        v) Mayor número de puntos a favor entre los equipos empatados.
        vi) Menor número de puntos en contra.
        vii) Sorteo (moneda).
    b. Si el empate es entre tres (3) o más equipos, se definirá de acuerdo con las siguientes alternativas:
        viii) Mayor punto diferencia: puntos a favor, menos puntos en contra entre los equipos empatados contabilizados todos los partidos de la fase o grupo.
        ix) Mejor promedio dividiendo el número de puntos a favor entre el número de partidos jugados entre los equipos empatados.
        x) Mejor promedio de puntos de los partidos disputados, sin tener en cuenta el número de equipos por grupo. (puntos a favor dividido entre puntos en contra).
        xi) Mayor número de puntos a favor entre los equipos empatados.
        xii) Menor número de puntos en contra.
        xiii) Sorteo (moneda).
22. Para la premiación se dará trofeo a la delegación campeona y medallas al primero, al segundo y tercero.
23. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
24. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.

Softbol.

1. El torneo se realizará en la rama masculina.
2. El número máximo de deportistas inscritos por delegación será hasta dieciocho (18).
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congreso Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
5. En el line up deben permanecer 2 mayores de 35 años, 4 mayores de 40 años incluyendo los pichers y uno mayor de 50 años y los restantes son libres desde los 18 hasta los 80 años; Se aplicará el corredor de cortesía.
6. Verificación de Identidad: Antes de cada encuentro, el árbitro principal y los delegados o mánager de cada equipo realizaran el cotejo de las escarapelas oficiales frente a la planilla de juego para validar las edades requeridas (35, 40, y 50 años).
7. En caso de empate, en cualquiera de las fases del torneo se definirá así:

a. Ganador del partido jugado entre ellos.
b. Mayor Average (partidos ganados sobre partidos jugados por 100).
c. Menor número de carreras en contra.
d. Mayor número de carreras a favor.
e. Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate en ninguna fase del torneo.

8. El tiempo de espera, para declarar un W.O, será de 15 minutos después de la hora oficial fijada en la programación, y el siguiente juego se hará a la hora programada. En caso de declararse una perdida por W.O. infringir la regla de configuración del line up o regla de los bates, el marcador oficial registrado será de siete (7) carreras a cero (0) a favor del equipo cumplidor.
9. Para que el equipo pueda jugar es necesario que sus jugadores estén debidamente uniformados, con los siguientes elementos: Gorra, Suéter o Camiseta, Bombacho, Guayos y Medias, adecuadas para la práctica de este Deporte. Queda estrictamente prohibido el uso de spikes (guayos con taches metálicos) para proteger la integridad de los jugadores y el estado del campo.
10. Cada programación deberá contar con dos (2) Árbitros (un principal y un auxiliar).
11. El torneo se realizará con lanzamiento de Bola Chata, no se permiten los demás lanzamientos.
12. Solo está permitido utilizar en el torneo de Softbol "Bate de caldero"; delegación que utilice en un partido un Bate de Impacto o Bate con tapa, este perderá el partido y se le darán los puntos a equipo contrario.
13. El torneo se jugará con bolas nuevas o que a juicio del árbitro se encuentren aptas para ser usadas, las cuales serán suministradas y de la marca que defina el Comité Organizador de los Juegos.
14. Será aceptado el bateador designado, el bateador extra y el reintegro por una sola vez, siempre y cuando el reintegro fue alineado como inicialista, con los bateadores designado y extra no aplica el reintegro; se permitirá hasta dos (2) corredores de Cortesía por inning.
15. Habrá K.O. (quedar fuera de juego) cuando exista una diferencia mínima de quince (15) carreras a partir del cierre del 5to inning.
16. Si un juego se prolonga a extra-inning y persiste el empate al cierre del 7o. inning, a partir del 8, el jugador que haya consumido el último out del séptimo inning será habilitado para correr en la segunda base, hasta que uno de los dos equipos sea el ganador del compromiso.
17. Para la premiación se dará trofeo al campeón y medalla al primero, al segundo y tercero.
18. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana Softbol, a excepción de los numerales 10 y 11.
19. Si un jugador es expulsado durante el partido, dependiendo de la gravedad del suceso y de acuerdo con el informe del árbitro, se determinarán las fechas en las que no podrá jugar, sanción que será determinada por la Comisión Técnica.
20. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
21. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
22. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Tenis de Campo.

1. El Torneo se realizará en categoría libre, ramas femenina y masculina.
2. Cada delegación podrá inscribir máximo cuatro (4) deportistas por rama.

3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. En las siguientes modalidades: Individual masculino y femenino, dobles masculino, dobles femenino y dobles mixto.
5. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congresillo Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos
6. En el Congresillo Técnico se definirá la conformación de los cuadros y su respectiva programación, en la misma se hará la definición de las parejas participantes en la modalidad mixta.
7. El Torneo se jugará en canchas en polvo de ladrillo o de piso.
8. El sistema de juego en tenis de campo será de la siguiente manera, se realizarán cuadros de cuatro (4) jugadores, clasificando los dos primeros jugadores (2) por cada cuadro.
9. Primera ronda: se jugará a ocho (8) games. En caso de empate a siete (7-7), se definirá mediante tie break a siete (7) puntos con diferencia mínima de dos (2).
10. Segunda ronda: se disputará a dos (2) sets regulares. En caso de empate a seis (6-6), se aplicará tie break a siete (7) puntos con diferencia mínima de dos (2).
    Parágrafo: En caso de ir el partido uno-uno en sets, se jugará un súper tie break.
11. Para la Semifinal y Final se jugará a dos (2) de tres (3) sets con tie break en todos los sets en caso de empate.
12. Se aplicará W.O desde la fase de round Robin.
13. En caso de lluvia, el Juez decidirá si se aplaza o no el partido.
14. La bola será por cuenta de cada delegación.
15. Cada jugador deberá jugar como mínimo dos (2) o tres (3) partidos por día que sea señalado.
16. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y medallas al primero, al segundo y tercero de cada una de las pruebas por rama.
17. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Tenis de Campo.
18. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
19. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
20. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Tenis de Mesa.

1. El Torneo se realizará en categoría libre, ramas femenina y masculina.
2. Cada delegación podrá inscribir máximo cuatro (4) deportistas por rama.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. En las siguientes modalidades: Individual masculino y femenino, dobles masculino, dobles femenino y dobles mixto.
5. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congresillo Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.

6. El torneo se hará por el sistema de todos contra todos, a una vuelta en los grupos definidos en el congreso técnico.
7. En el Congresillo Técnico se definirá la conformación de los cuadros y su respectiva programación, en la misma se hará la definición de las parejas participantes en la modalidad mixta.
8. Los partidos se programarán a cinco (5) sets y se declarará ganador al jugador que gane tres (3) de los cinco (5) sets.
9. Si se presenta empate se procederá así:
   a. Entre dos jugadores:
      I. Será primero quien haya ganado el partido jugado entre ellos.
      II. Mayor diferencia de sets a favor menos sets en contra.
      III. Mayor número de sets a favor.
      IV. Menor número de sets perdidos.
      V. Mayor número de puntos de los respectivos partidos entre quienes participen en el empate.

      Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate.
   b. Entre más de dos jugadores:
      I. Mayor número de partidos ganados.
      II. Mayor diferencia de sets a favor menos sets en contra.
      III. Mayor número de sets a favor.
      IV. Menor número de sets perdidos.
      V. Mayor número de puntos de los respectivos partidos entre quienes participen en el empate.

      Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate.
10. El uniforme de competencia para cada jugador será:
    a. Tenis, medias, pantaloneta y camiseta.
    b. La camiseta debe ser de fondo entero y de cualquier color exceptuando el Blanco.
    c. Ningún jugador podrá participar en el torneo con sudadera.
11. La bola será por cuenta de cada delegación y deberán ser bolas Double Happiness, Stiga, o Butterfly 3 estrellas color blanco material de plástico +40.
12. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y medallas al primero, al segundo y tercero de cada una de las pruebas por rama.
13. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Tenis de Mesa.
14. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
15. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
16. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Tejo.

1. El torneo se hará en la rama masculina, categoría única.
2. El número máximo de deportistas inscritos por delegación será de cinco (5).
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.

4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congresillo Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
5. La puntuación que se otorgará en cada partido será:
   a. Dos (2) puntos por partido ganado.
   b. Un (1) punto por partido perdido.
6. Sistema de desempate:
   En caso de empates en las primeras rondas para definir los primeros lugares se definirán a tres lanzamientos, por equipos.
7. Cada partido se jugará a puntaje corrido, ganando el partido el equipo que llegue primero a veintisiete (27) manos.
8. Los partidos declarados W.O. tendrán un marcador de veintisiete (27) manos a cero (0).
9. Las medidas para el campo de juego y tablero serán las dispuestas en el reglamento oficial de la Federación Colombiana de Tejo y Minitejo.
10. El bocín tendrá una medida de 11 cm.
11. Para la habilitación de los tejos, en cada partido estos serán calibrados.
12. Las medidas de la mecha es un triángulo equilátero, de 6 cm por cada lado, puede ser mecha blanca o roja.
13. El uniforme de juego será: pantalón de sudadera y camibuso (camiseta) de identificación de cada ente territorial, el camibuso y/o camiseta debe llevar el número de identificación (del 1 al 5), zapatos deportivos tenis y medias.
14. Es de obligatorio cumplimiento el brazalete de capitán.
15. El tiempo máximo de espera para el inicio de la partida por alguno de los equipos, será de quince (15) minutos, seguidamente procederá el W. O, como lo dispone el reglamento de la Federación Colombiana de Tejo y Minitejo.
16. La figura suspenderá los siguientes lanzamientos de los demás jugadores (mecha, moñona, embocinada); solo en caso de desempates de lanzamientos, no se aplicará el llamado de la figura.
17. Está prohibido que los jugadores que se encuentren en el área de espera, o los que ya lanzaron y están en el área central, azaren mediante movimientos, gritos, señas, tos, estornudos fingidos, golpes a los tableros, dejar caer el tejo, o cualquier otro hecho antideportivo que haga perder la concentración del jugador que esté realizando el lanzamiento, en caso tal, se dispone lo estipulado en el reglamento de la Federación Colombiana de Tejo y Minitejo.
18. El peso del tejo será máximo de 3.5 libras, siempre y cuando pase por la medida del calibrador. No se permitirán Tejos Tacados ni de manganeso.
19. Quien sea sorprendido cambiando el Tejo en medio de la competencia, será sancionado con tarjeta roja
20. Se premiará y se le asignará puntuación a Ronda de capitanes, duplas y Equipos; para mecha, bocín y moñona solo se dará premiación (medallas).
21. Para la premiación se dará trofeo al campeón y medalla al primero, al segundo y tercero.
22. Teniendo en cuenta el Reglamento Oficial de la Federación Colombiana de Tejo y Minitejo, el escalafón para un jugador de tejo o Minitejo (profesional), es aquel que se encuentra afiliado a un Club Deportivo de Tejo o Minitejo y que este Club este afiliado a la Federación Colombiana de Tejo y Minitejo, en la categoría que sea.
23. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento oficial de la Federación Colombiana de Tejo y Minitejo, su coordinación y juzgamiento será designado por el Comité Organizador de los Juegos.
24. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
25. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al

procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.

26. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Voleibol.

1. El torneo se realizará en categoría abierta en ramas masculina y femenina.
2. El número máximo de deportistas inscritos por delegación será doce (12) jugadores por rama.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congreso Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
5. En el campo de juego deben permanecer 2 mayores de 40 años y 1 mayor de 35 años y los 3 restantes son libres desde los 18 hasta los 80 años. Un jugador de 40 años puede reemplazar un jugador de 35 años, pero no viceversa.
6. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congreso técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
7. Para determinar la clasificación se sumarán los puntos obtenidos por cada equipo participante de la siguiente forma:
    a. Dos (2) puntos por partido ganado.
    b. Un (1) punto por partido perdido.
    c. Cero (0) puntos por no presentación o abandono.
8. Si se presenta empate entre dos o más equipos en la fase eliminatoria se procederá de la siguiente manera:
    a. Entre dos (2) equipos, se definirá así:
        i. Ganador del partido jugado entre ellos.
        ii. Diferencia de sets (suma de sets a favor menos sets en contra).
        iii. Menor número de sets en contra.
        iv. Sorteo (moneda).
        v. Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate.
    b. Entre más de dos (2) equipos, se definirá así:
        i. Mayor número de partidos ganados.
        ii. Diferencia de sets (suma de sets a favor menos sets en contra).
        iii. Menor número de sets en contra.
        iv. Sorteo (moneda).
        v. Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate.
9. Ningún equipo podrá iniciar un partido con menos de cinco (5) jugadores.
10. Los partidos se programarán a cinco (5) sets y ganará el equipo que obtenga tres (3) de ellos.
11. Si un equipo pierde por W.O. se declara un marcador de 3 X 0 y sets de 25-0 en su contra.
    Parágrafo: Si un equipo queda con menos de 4 jugadores se declarará perdedor por 3x0.
12. Cuando un partido sea suspendido por razones de fuerza mayor no relacionadas con aspectos disciplinarios, se esperan 30 minutos, después de los cuales, de no continuarse se darán las siguientes opciones:
    a. Se dará por finalizado si uno de los equipos lleva ventaja mínima de un set, siempre y cuando se hayan jugado mínimo 3 set.
    b. Se continuará con reprogramación si se ha jugado más de un set y hay empates en sets al momento de la suspensión.
    c. Se iniciará con reprogramación si no se ha logrado terminar el primer set.
13. El jugador descalificado no podrá alinearse en el siguiente partido independiente de la sanción que imponga el tribunal disciplinario.

14. El tiempo de espera, para declarar un W-O, será de (quince) 15 minutos después de la hora oficial fijada en la programación.
15. La dimensión del balón debe ser 65/67 cm, debe ser Profesional marca Molten o Golty, es de presentación obligatoria el balón al árbitro antes de iniciar el partido, de lo contrario perderá por W.O.
16. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y medalla al primero, al segundo y tercero por rama.
17. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la FIVB y aplicadas por la Federación Colombiana de Voleibol.
18. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
19. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
20. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Voleibol Playa.

1. El torneo se realizará en categoría abierta en ramas masculina y femenina.
2. El número máximo de deportistas inscritos por delegación serán dos (2) jugadores por rama.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congreso Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
5. Para determinar la clasificación se sumarán los puntos obtenidos por cada equipo participante de la siguiente forma:
   a. Dos (2) puntos por partido ganado.
   b. Un (1) punto por partido perdido.
   c. Cero (0) puntos por no presentación o abandono.
6. Si se presenta empate entre dos o más equipos en la fase eliminatoria se procederá de la siguiente manera:
   a. Entre dos (2) equipos, se definirá así:
      i. Ganador del partido jugado entre ellos.
      ii. Diferencia de sets (suma de sets a favor menos sets en contra).
      iii. Menor número de sets en contra.
      iv. Sorteo (moneda).
      v. Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate.
   b. Entre más de dos (2) equipos, se definirá así:
      i. Mayor número de partidos ganados.
      ii. Diferencia de sets (suma de sets a favor menos sets en contra).
      iii. Menor número de sets en contra.
      iv. Sorteo (moneda).
      v. Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate.
7. Los partidos se programarán a tres (3) sets y ganará el equipo que obtenga dos (2) de ellos.
8. Si un equipo pierde por W.O. se declara un marcador de 2 X 0 y sets de 21-0 en su contra.
   Parágrafo: Si un equipo queda con menos de 2 jugadores se declarará perdedor por 2x0 a excepción que el equipo infractor, haya ganado más de un set, estos se computarán.

9. Cuando un partido sea suspendido por razones de fuerza mayor no relacionadas con aspectos disciplinarios, se esperan 30 minutos, después de los cuales, de no continuar se darán las siguientes opciones:
   a. Se dará por finalizado si uno de los equipos lleva ventaja mínima de un set.
   b. Se continuará con reprogramación si se ha jugado más de un set y hay empates en sets al momento de la suspensión.
   c. Se iniciará con reprogramación si no se ha logrado terminar el primer set.
10. El jugador descalificado no podrá alinearse en el siguiente partido independiente de la sanción que imponga la Comisión Disciplinaria.
11. El tiempo de espera, para declarar un W-O, será de (quince) 15 minutos después de la hora oficial fijada en la programación.
12. La dimensión del balón debe ser 66/68 cm y debe ser marca Molten o Golty, es de presentación obligatoria el balón al árbitro antes de iniciar el partido, de lo contrario perderá por W.O.
13. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y medalla al primero, al segundo y tercero por rama.
14. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la FIVB y aplicadas por la Federación Colombiana de Voleibol.
15. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
16. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
17. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Abril 2026

JOAQUIN ISMAEL VALENCIA DÍAZ
Presidente
CC. 70’071.595

JACQUELINE RODRIGUEZ CRUZ
secretaria
CC. 39’621.958

CORPORACIÓN NACIONAL DEPORTIVA DE SERVIDORES PÚBLICOS
“CORDEMO”

CÓDIGO DE PENAS Y SANCIONES

XXIII JUEGOS NACIONALES DEPORTIVOS DE SERVIDORES PÚBLICOS

ARMENIA - QUINDÍO

NOVIEMBRE 22 AL 29 DE 2026

DEL CAMPO DE APLICACIÓN DE ESTE CÓDIGO

ARTÍCULO PRIMERO: El presente Código de Penas será aplicable en todos los casos en que se presenten faltas disciplinarias dentro de los Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos, ya sea durante el desarrollo de las competencias deportivas o con ocasión de estas, y que involucren a personas directa o indirectamente vinculadas a los Juegos.

DEL ORGANISMO COMPETENTE

ARTÍCULO SEGUNDO: El organismo competente para ejercer la justicia disciplinaria deportiva dentro de los Juegos es la Comisión Disciplinaria.

DE LA COMPETENCIA

ARTÍCULO TERCERO: Corresponde a la Comisión Disciplinaria conocer, proceder y sancionar, tanto a sus propios miembros, directivos, técnicos, autoridades deportivas y a todos los Servidores deportistas y acompañantes, individual o colectivamente, por hechos ocurridos en los Juegos y que constituyan falta disciplinaria; en los escenarios o fuera de ellos.

ARTÍCULO CUARTO: Es de competencia de la Comisión Disciplinaria, conocer, proceder y sancionar sobre aspectos no técnicos relacionados con los diferentes deportes, de oficio o que hayan sido reclamados o demandados por escrito, acompañados de una caución en efectivo equivalente al 20% de un salario mínimo mensual legal vigente ($350.000), reembolsable el 50% si sale avante con la demanda.

DE FALTAS DISCIPLINARIAS

ARTÍCULO QUINTO: Para la aplicación de este código, son Faltas Disciplinarias las siguientes:

a. Agresión.
b. Desacato.
c. Omisión

DE LA AGRESIÓN

ARTÍCULO SEXTO: La agresión de obra es toda forma de ataque o de castigo.

ARTÍCULO SÉPTIMO: La agresión de palabra es todo insulto o palabra hiriente o injuriosa, ya sea por su contenido, por el tono o por la forma.

ARTÍCULO OCTAVO: La agresión de obra o de palabra presentada por terceros (miembros de las delegaciones), se considera una falta disciplinaria.

ARTÍCULO NOVENO: Los atentados contra el pudor o la decencia pública, se consideran actos de agresión.

DEL DESACATO

ARTÍCULO DÉCIMO: Se consideran actos de desacato la falta pública y ostensible en el cumplimiento de las órdenes de los jueces y árbitros, de los partidos o pruebas, o de los miembros de los organismos directivos, de las comisiones especiales en el ejercicio de sus funciones en los juegos de CORDEMO. Los actos de desacato pueden ser graves o leves.

ARTÍCULO DÉCIMO PRIMERO: Se consideran actos graves de desacato.

a. Negativa de retirarse del campo de juego, de las instalaciones, de las oficinas u otro sitio de los Juegos, ya sea como jugador, entrenador, dirigente o particular, cuando sea ordenado por el Juez o Árbitro del evento deportivo o por un dirigente de la organización deportiva.

b. Negativa de los jueces o árbitros, jugadores y directivos de cumplir las disposiciones de los diferentes organismos de los juegos.
c. La obstaculización, por vías de hecho o la realización o continuación normal de los partidos, o interferencia en actos administrativos.
d. Los actos de desobediencia colectiva.

ARTÍCULO DÉCIMO SEGUNDO: Los actos de desacato no incluidos anteriormente, son considerados como leves.

DE OMISIÓN

ARTÍCULO DÉCIMO TERCERO: De omisión: Constituye omisión la falta de cumplimiento de las determinaciones o disposiciones de los organismos oficiales y directivos de los juegos, en el ejercicio de sus funciones.

Parágrafo: Los actos de omisión se consideran leves, con excepción de las reincidencias que se consideran graves, por la circunstancia agravante que ello implica.

DE LAS SANCIONES

ARTÍCULO DÉCIMO CUARTO: Las sanciones aplicadas a las delegaciones deportivas y personas naturales, son las siguientes:
a. Amonestación.
b. Suspensión.
c. Expulsión de un deporte.
d. Expulsión de los juegos.

DE LOS SUJETOS A SANCIONES

ARTÍCULO DÉCIMO QUINTO: Son sujetos a la aplicación de sanciones, las delegaciones deportivas, los integrantes de un deporte específico, jugadores, directores, jueces o árbitros, técnicos, entrenadores y personas vinculadas directa o indirectamente a la organización de los juegos que infrinjan las disposiciones de los reglamentos, establecidos por la Corporación Nacional Deportiva de Servidores Públicos (CORDEMO).

DE LOS LÍMITES Y EFECTOS DE LAS SANCIONES

ARTÍCULO DÉCIMO SEXTO: La suspensión o expulsión produce inhabilidad para ejercer los derechos deportivos, en el deporte respectivo o en los juegos en general.

Parágrafo: Si la participación termina por suspensión o expulsión de los juegos, se debe regresar a la sede de trabajo.

ARTÍCULO DÉCIMO SÉPTIMO: Todas las sanciones que impliquen expulsión de los juegos, será determinada por la Comisión Disciplinaria quien sancionará la participación o no de este deportista o delegación, en los próximos juegos que programe la Corporación CORDEMO.

ARTÍCULO DÉCIMO OCTAVO: La Comisión Disciplinaria y eventualmente el Comité Organizador de los Juegos, podrán aplicar penas de indemnización por los daños y perjuicios derivados de una falta disciplinaria, con el debido proceso.

ARTÍCULO DÉCIMO NOVENO: Las sanciones aplicables a los coautores de una falta disciplinaria, serán las mismas que las de los autores, lo mismo que ser promotor de un incidente colectivo.

DE LAS AGRESIONES:

ARTÍCULO VIGÉSIMO: La agresión física contra jueces y árbitros en los diferentes deportes, se sancionará con la expulsión de los juegos.

ARTÍCULO VIGÉSIMO PRIMERO: La agresión verbal contra jueces y árbitros, se sancionará con la expulsión en esta disciplina.
ARTÍCULO VIGÉSIMO SEGUNDO: La agresión con gestos, actitudes o por cualquier medio que intentaran ridiculizar a los jueces o árbitros, que se encuentren activos o como simples espectadores, se sancionará con dos (2) fechas de suspensión en los deportes en que se participa.
ARTÍCULO VIGÉSIMO TERCERO: El desacato a los jueces o árbitros en los diferentes deportes, se sancionará con una (1) fecha de suspensión.
ARTÍCULO VIGÉSIMO CUARTO: Toda expulsión por protesta contra jueces o árbitros, en el transcurso de las actividades que se realizan, se sancionará con una (1) fecha de suspensión.
ARTÍCULO VIGÉSIMO QUINTO: La agresión física contra jugadores o entrenadores será castigada con pena de expulsión de los juegos.
ARTÍCULO VIGÉSIMO SEXTO: La agresión verbal contra jugadores o entrenadores, se sancionará con la expulsión de ese deporte.
ARTÍCULO VIGÉSIMO SÉPTIMO: La agresión física contra los particulares durante los partidos o pruebas o con ocasión de los mismos, se sancionará con la expulsión de los juegos.
Parágrafo: Si el particular agredido hubiera entrado indebidamente al campo de juego, con actitud hostil hacia los jugadores, éstos podrán aducir legítima defensa, siempre y cuando el medio de defensa esté justificado.
ARTÍCULO VIGÉSIMO OCTAVO: El jugador, entrenador, directivo delegado que con palabras o ademanes obscenos atentare contra el pudor o la decencia pública, será sancionado con la expulsión de los juegos.

POR FALTAS DISCIPLINARIAS CONTRA AUTORIDADES O SERVIDORES DE LOS JUEGOS

ARTÍCULO VIGÉSIMO NOVENO: La agresión física contra director(a) General, director ejecutivo, Comité Organizador de los XXIII Juegos; Fiscal y Comité Ejecutivo de CORDEMO o Servidores de los Juegos, será sancionada con la expulsión de los Juegos.
ARTÍCULO TRIGÉSIMO: La agresión verbal contra las autoridades mencionadas en el Artículo 29°, se sancionará con la expulsión de los juegos.
ARTÍCULO TRIGÉSIMO PRIMERO: Las mismas penas se aplicarán a quienes con observaciones molestas e irrespetuosas, con gestos, actitudes o por cualquier otra forma, intentaren ridiculizarlos.
ARTÍCULO TRIGÉSIMO SEGUNDO: El desacato a las autoridades citadas en el Artículo 29°, se sancionará con amonestación. Si hay reincidencia se penalizará con expulsión de los juegos.

POR FALTAS DISCIPLINARIAS NO CONTEMPLADAS ANTERIORMENTE

ARTÍCULO TRIGÉSIMO TERCERO: Por juegos bruscos y/o mal intencionados, se sancionará con una (1) fecha de suspensión.
ARTÍCULO TRIGÉSIMO CUARTO: Por ofensa verbal contra compañeros del mismo equipo, se sancionará con una (1) fecha de suspensión.
ARTÍCULO TRIGÉSIMO QUINTO: Por incitación al juego brusco, se sancionará con una (1) fecha de suspensión.
ARTÍCULO TRIGÉSIMO SEXTO: Por actos bochornosos dentro o fuera de un encuentro deportivo, o en contra de los estamentos de los Juegos, se sancionará con la expulsión definitiva de estos Juegos.

ARTÍCULO TRIGÉSIMO SÉPTIMO: Por uso de bebidas embriagantes, porte ilegal de armas, se sancionará con la expulsión de los juegos.
ARTÍCULO TRIGÉSIMO OCTAVO: Toda expulsión del campo de juego dará suspensión automática de una (1) fecha, que se debe cumplir en la fecha inmediata de la programación de ese deporte, en espera del fallo definitivo del Órgano de Disciplina. Cuando el reglamento específico de una disciplina establezca una sanción diferente, prevalecerá la norma específica.
ARTÍCULO TRIGÉSIMO NOVENO: Las faltas disciplinarias que se presenten en sitios de alojamiento, medios de transporte, graderías, instalaciones deportivas, oficinas, restaurantes y demás, serán sancionadas con amonestación escrita. Si hay reincidencia, se expulsará de los Juegos.

DEL PROCEDIMIENTO SANCIONATORIO

ARTÍCULO CUADRAGÉSIMO: DEMANDA: Se entiende por demanda, la actuación que persigue la nulidad, modificación o cambio de un resultado conseguido con ocasión de una competencia deportiva.
ARTÍCULO CUADRAGÉSIMO PRIMERO: La demanda debe ser formulada por escrito, firmada y presentada por el delegado del ente Territorial o del presidente de la delegación, explicando claramente los fundamentos que la ocasionaron, anexando la suma establecida en al artículo cuarto del presente código, los cuales serán reembolsados el 50% si la demanda es favorable; así mismo, las pruebas que se pretendan hacer valer en la demanda, de lo contrario esta no será recibida. Si pierde la demanda el dinero ingresará a la partida presupuestal de los juegos a favor de CORDEMO, así mismo el 50% no reembolsable ya referido.
Parágrafo primero: La demanda deberá ser presentada dentro de las tres (3) horas hábiles siguientes a la ocurrencia del hecho. La comisión disciplinaria deberá pronunciarse por medio de una resolución motivada dentro de las cinco (5) horas hábiles siguientes a la presentación de la demanda y contra el acto expedido procede recurso de reposición y, en subsidio de Apelación.
ARTÍCULO CUADRAGÉSIMO SEGUNDO: Se entiende por recurso de reposición la solicitud que busca aclarar, modificar o anular la decisión de LA COMISIÓN DISCIPLINARIA. El recurso debe ser interpuesto dentro de las dos (2) horas hábiles siguientes a la notificación del acto que resuelve la demanda y debe cumplir los mismos requisitos exigidos para esta y presentarse en la sede (oficina) de los juegos de manera escrita, anexando las pruebas que pretenda hacer valer. La comisión disciplinaria tiene dos (2) Horas hábiles para resolver el recurso.
ARTÍCULO CUADRAGÉSIMO TERCERO: Se entiende por apelación la solicitud que busca aclarar, modificar o anular la decisión que tomó la comisión disciplinaria, ante el Comité Organizador de los juegos, el cual debe ser interpuesto como principal o subsidiario al recurso de reposición, dentro de las dos (2) horas hábiles siguientes a la notificación del acto que expida la comisión disciplinaria. La apelación debe cumplir con los mismos requisitos exigidos en la demanda. El Comité Ejecutivo debe resolver el recurso de apelación dentro de las cinco (5) horas hábiles siguientes a la presentación del recurso de apelación.
ARTÍCULO CUADRAGÉSIMO CUARTO: Toda sanción superior a una fecha, debe estudiarse con el informe arbitral y hacer las averiguaciones necesarias como primer paso para iniciar el estudio de la situación y las sanciones aplicables al caso, siempre respetando el debido proceso:
1) Analizar el informe del juez.
2) Confrontar la falta con el tipo de sanción aplicable y de encontrarse que es de una sola fecha, se expedirá la resolución debidamente motivada con las personas sancionadas y la

sanción que como se dijo será automáticamente de una fecha. Si se encuentra que la sanción a aplicar es de más de una fecha de suspensión.

- se citará a los capitanes y los inculpados de los equipos para que den su versión de los hechos y aporten las pruebas que pretendan hacer valer para su defensa, de ello se levantará un acta.
- Confrontados el informe del juez, con el acta tomada a los capitanes y los árbitros se determinará por resolución la sanción a aplicar.

ARTÍCULO CUADRAGÉSIMO QUINTO: Todo informe presentado por los jueces, sobre anomalías en los encuentros, será estudiado por la comisión disciplinaria, de acuerdo con la competencia de cada uno de ellos, quienes se encargarán de las averiguaciones pertinentes y en todo caso respetando el debido proceso de los implicados y aplicando el código disciplinario y el reglamento de los juegos.

Los casos no contemplados en reglamento y en el código serán estudiados por la misma comisión disciplinaria, aplicando las normas y sanciones que se aplican a nivel local, o nacional.

ARTÍCULO CUADRAGÉSIMO SEXTO: Para el caso de la presentación de una demanda, esta debe hacerse por intermedio del delegado de la disciplina o del presidente de la delegación del ente territorial que representan los jugadores, ante la comisión disciplinaria de los juegos, quien la resolverá en un tiempo máximo de 5 horas. - La demanda debe contener por lo menos:

1) Identificación de la autoridad a la que se dirige.
2) Identificación del demandante y demandado.
3) Una descripción sucinta de los hechos que sustentan la demanda.
4) Las pruebas que se pretenden hacer valer.

- Recibida la respuesta de los demandados, evaluadas las pruebas aportadas y practicadas las solicitadas se procederá a darse el fallo que debe contener:

1) Identificación del fallador.
2) Los considerandos en los que se hace una narración sucinta de la demanda, indicando el quejoso, los hechos, tiempo, modo y lugar, identificación del demandado.
3) Una síntesis de las pruebas recaudadas.
4) Resumen de las alegaciones y los descargos.
5) Consideraciones determinantes para el fallo.
6) Disposiciones infringidas.
7) Fallo.

PARÁGRAFO: La comisión disciplinaria debe correr con el traslado de la demanda al delegado del Ente Territorial al cual pertenece el jugador o jugadores implicados, dentro de la hora hábil siguiente al recibo de la demanda. Entiéndase que dicho término no cuenta en el término de cinco (5) horas hábiles que tiene el órgano disciplinario para decidir; Todo traslado y/o notificación puede realizarse telefónica, verbal, personalmente o por escrito, pero es necesario dejar la evidencia de lo actuado en el expediente respectivo.

ARTÍCULO CUADRAGÉSIMO SÉPTIMO: El único órgano competente para anular una decisión de la comisión disciplinaria por violación al debido proceso u otra circunstancia especial no contemplada en el reglamento es el Comité Organizador, el cual deberá pronunciarse por acto motivado, una vez escuche en audiencia a todos los miembros de la Comisión.

DISPOSICIONES GENERALES

ARTÍCULO CUADRAGÉSIMO OCTAVO: El organismo encargado en cada caso de la aplicación de sanciones establecerá el fallo dentro del código instituido.

ARTÍCULO CUADRAGÉSIMO NOVENO: La reincidencia de alguna falta será sancionada con el doble de la pena inicialmente prevista.

ARTÍCULO QUINCUAGÉSIMO: Se procederá a aplicar el presente Código de Penas, de acuerdo con los informes presentados por los jueces y árbitros, o en su caso por el veedor o por demanda, como quedó reglamentado en el presente código.
ARTÍCULO QUINCUAGÉSIMO PRIMERO: La adulteración de documentos y la suplantación de personas también se consideran faltas disciplinarias y darán como sanción la expulsión de los Juegos, de manera inmediata, del servidor responsable, así como la pérdida de las pruebas o partidas en los diferentes deportes donde actuó el infractor.
PARÁGRAFO: De constituir el hecho una posible comisión de un delito debe procederse a trasladar el caso a la autoridad penal pertinente.
ARTÍCULO QUINCUAGÉSIMO SEGUNDO: El deportista suplantado que haya consentido la suplantación se hará acreedor a la misma sanción señalada en el Artículo inmediatamente anterior.
ARTÍCULO QUINCUAGÉSIMO TERCERO: Servidor deportista, equipo o delegación que se retire de los Juegos sin causa justa no podrá continuar su participación, y la Comisión Disciplinaria será la encargada de aplicar la sanción correspondiente.
ARTÍCULO QUINCUAGÉSIMO CUARTO: Los casos no contemplados en el presente código de penas serán resueltos con plena autonomía por La Comisión Disciplinaria de acuerdo con la gravedad, el tipo de torneo, actividad y su duración.

ARMENIA – QUINDÍO - SEPTIEMBRE DE 2026





JOAQUIN ISMAEL VALENCIA DÍAZ
Presidente
CC. 70.071.595

JACQUELINE RODRÍGUEZ CRUZ
Secretaria
c.c. 39.621.958.

XXIII JUEGOS NACIONALES DEPORTIVOS DE SERVIDORES PÚBLICOS
ARMENIA - QUINDÍO
NOVIEMBRE DEL 22 AL 29 DE 2026

PRESENTACIÓN

La práctica deportiva como disciplina es un factor determinante en la calidad de vida de la población. Desde diferentes orientaciones de política de organizaciones sociales y del Estado se promueve su ejecución como el mecanismo idóneo para mantener adecuados niveles de salud, disfrute del tiempo libre, capacidad para crear nexos de fraternidad y socialización en general.

El mayor número de deportistas no está relacionado con su práctica profesional o de grandes espectáculos, por el contrario, somos las personas comunes y corrientes los que a diario practicamos diferentes disciplinas, sin el interés inmediato de figuración, solo con el mero incentivo de la competencia sana, de la emulación y del goce de compartir con amigos y hacer de estos una familia ampliada.

La Corporación Nacional Deportiva de Servidores Públicos "CORDEMO" define en su ideario corporativo que sólo a través del deporte, la recreación y la cultura se logra el desarrollo armónico del ser humano en su entorno familiar y de la organización estatal a las cuales prestan sus servicios.

CORDEMO se complace en convocar a todos los servidores públicos deportistas, a los dirigentes deportivos y a las autoridades de los entes territoriales del país, a participar en la realización de los XXIII JUEGOS NACIONALES DEPORTIVOS DE SERVIDORES PÚBLICOS organizados por CORDEMO a realizarse del 22 al 29 de noviembre de 2026

Cordial saludo

JOAQUÍN ISMAEL VALENCIA DÍAZ
Presidente CORDEMO

LA CORPORACIÓN NACIONAL DEPORTIVA DE SERVIDORES PÚBLICOS "CORDEMO"

La Corporación Nacional Deportiva de Servidores Públicos ¨CORDEMO¨, es una entidad de derecho privado de carácter nacional en la República de Colombia, sin ánimo de lucro, con personería jurídica número 38433 de septiembre 20 de 1991, Nit. 800143911-0.

Fue creada en la ciudad de Medellín (Colombia) el 10 de noviembre de 1988 y constituida en la ciudad de Armenia Quindío – Colombia, el 22 de agosto de 1991, como un organismo deportivo independiente, con el objeto de organizar, Promover, fomentar, organizar y desarrollar actividades deportivas entre el personal al servicio de los Entes Territoriales, a la vez el de patrocinar y realizar estrategias de beneficio común, que permitan el desarrollo deportivo de sus afiliados.

COMITÉ EJECUTIVO "CORDEMO"
Presidente: JOAQUÍN ISMAEL VALENCIA DÍAZ
Vicepresidente: EWAR TORRES BUELVAS
Secretaria: JACQUELINE RODRÍGUEZ CRUZ
Tesorero: HERNANDO QUICENO VALDERRAMA
Secretaria de Comunicaciones: EILEEN ERONIE STEPHENS BOWIE
Vocal: ALONSO TOSCANO NIÑO
Vocal: WILTON GALÍNDEZ SALAMANCA

REVISOR FISCAL
DIEGO RUIZ HENAO
FISCAL
GLORIA CECILIA GARCÍA GARCÍA

COMISIÓN DISCIPLINARIA
Representante de los delegados: KATRINY JOSEFINA HIDALGO CASTRO, Gobernación de Arauca
Representante de los participantes: MARIA OLANDA CASTELLANOS – Gobernación de Norte de Santander
Representante de Cordemo: GLORIA CECILIA GARCÍA – Fiscal de Cordemo

COMISIÓN TÉCNICA:
Representante de Cordemo: WILTON GALÍNDEZ SALAMANCA – Gobernación del Valle
Representante de Cordemo: EWAR TORRES BUELVAS - Gobernación del Atlántico
Representante de Cordemo: JACQUELINE RODRÍGUEZ CRUZ, Alcaldía de Fusagasugá

DIGNATARIOS
NICOLÁS GUILLERMO URREGO URREGO
Contador

LOS JUEGOS NACIONALES DEPORTIVOS DE SERVIDORES PÚBLICOS

Reseña histórica

Con motivo de la celebración del vigésimo aniversario de la Corporación Deportiva y Cultural de los Empleados del Departamento de Antioquia "Cordeca", en 1988 se realizaron en la ciudad de Medellín los Primeros Juegos Nacionales de Empleados Oficiales (I-1988).

Posteriormente se sucedieron hasta completar las Veintidós (XXII) versiones de los juegos realizadas hasta la fecha. Cali (II - 1989), Fusagasugá (III - 1990), Medellín (IV - 1991), Armenia (V - 1992), Popayán (VI - 1993), Medellín (VII - 1994), Cali (VIII - 1996), Cartagena (IX - 1998), Envigado (X – 2000), San Andrés (XI – 2002), Cali (XII - 2004), Santa Marta (XIII – 2005), San José de Cúcuta (XIV – 2007), Barranquilla (XV – 2009), Armenia (XVI – 2011), Fusagasugá (XVII – 2013), San Juan de Pasto (XVIII-2015), Cartagena de Indias DT y C (XIX-2017), Gobernación de Norte de Santander (San José de Cúcuta) (XX-2019), Alcaldía de Yopal y Gobernación de Casanare (XXI-2022) y Gobernación del Atlántico (XXII-2024).

Cabe destacar la obtención de la permanencia en el tiempo de un evento que ha contado con el compromiso y apoyo logístico de cada Ente Territorial sede y de la Corporación Nacional Deportiva de Servidores Públicos como organismo de derecho privado de carácter nacional, sin ánimo de lucro, que ha coordinado y asesorado con lujo de detalles cada edición de los Juegos.

Para cada versión de las justas se realiza un juicioso proceso de planeación, ejecución y control del evento, y se han hecho las evaluaciones necesarias buscando ofrecer a los participantes la mejor organización posible habida cuenta de las limitaciones presupuestales que identifican estos compromisos.

De ahí que se haya incrementado el número de delegaciones y deportistas que, de 600 funcionarios participantes en 1988, se espera que participen en los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos – en la ciudad de Santiago de Cali, cerca de 3.500 funcionarios en representación de un mínimo de 35 delegaciones de los Entes Territoriales del País.

Los departamentos y municipios fundadores han continuado la senda marcada por quienes iniciaron este sueño hecho realidad a través del tiempo, convocando a otras regiones engrandeciendo cada día la filosofía de los Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos "Integrar a los servidores estatales a través de la sana competencia deportiva".

XXIII JUEGOS NACIONALES DEPORTIVOS DE SERVIDORES PÚBLICOS

ARMENIA - QUINDÍO

NORMAS GENERALES DE PARTICIPACIÓN

CAPÍTULO I. DE LA FECHA Y LA SEDE

Artículo 1º. Que el Comité Ejecutivo de la Corporación Nacional Deportiva de Servidores Públicos "CORDEMO", por medio de la Resolución N°004 de septiembre 15 de 2025, definió como sede la ciudad de Santiago de Cali de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos, sin embargo, después del terremoto del día 10 de agosto del año en curso, el Comité Ejecutivo realizó las gestiones para la búsqueda de una nueva sede, la cual se determinó mediante la Resolución N.º 003 del 4 de septiembre de 2026, estableciendo la ciudad de Armenia bajo la organización de la Corporación Nacional Deportiva de Servidores Públicos CORDEMO; Las justas deportivas se realizarán del 22 al 29 de septiembre de 2026.

CAPÍTULO II. DE LOS OBJETIVOS

Artículo 2º. Los Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos son de carácter formativo y competitivo y cumplen los siguientes objetivos:

a. Estrechar los lazos de amistad y compañerismo, en busca de la integración de los funcionarios públicos de las administraciones departamentales y municipales del país.
b. Proporcionar a las delegaciones un ambiente idóneo, sano y de proyección para el descanso físico, mental y espiritual por medio de la práctica deportiva.
c. Crear conciencia deportiva entre los servidores de la administración pública, fundamentada en los principios de solidaridad y respeto mutuos.
d. Facilitar los mecanismos, estrategias y logística general para que los funcionarios de las administraciones departamentales y municipales mejoren su nivel deportivo.
e. Propiciar por medio de la expresión del deporte, la optimización de condiciones necesarias para el normal desempeño de nuestra vida diaria.
f. Impulsar el mejoramiento de la calidad laboral y calidad de vida de los empleados afiliados y su núcleo familiar.

CAPÍTULO III. DE LA ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN

Artículo 3º. La organización y dirección de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos estará a cargo de:

DIRECTOR EJECUTIVO:

- Dr. Joaquín Ismael Valencia Díaz - presidente de CORDEMO.

COMITÉ ORGANIZADOR:

- Comité Ejecutivo de CORDEMO

FISCAL DE CORDEMO

- Dra. Gloria Cecilia García García – Miembro Honorario de CORDEMO

COMISIONES DE APOYO:

✓ **Comisión Deportiva y Escenarios:** Jacqueline Rodríguez Cruz, ELMER Y MARIO**.**

✓ **Comisión Financiera:** Joaquín Valencia Díaz y Hernando Quiceno Valderrama**.**

✓ **Comisión de Transporte:** Ewar Torres Vuelvas y el representante de la Empresa de Transporte

✓ **Comisión de Protocolo y Prensa:** , Sala de Prensa de Comfenalco y los comunicadores de las delegaciones

✓ **Comisión de Seguridad:** Gloria Cecilia García García y John Anderson Rodríguez Amaya, (Armenia)

✓ **Comisión de Alojamiento:** Gloria Cecilia García García

✓ **Comisión de Inscripciones y Acreditaciones:** Wilton Arley Galidez Salamanca, Alonso Toscano Niño, Luz María Mejía Botero

Artículo 4º. Las funciones básicas de los anteriores organismos serán las siguientes:
DIRECTOR EJECUTIVO: Tiene como funciones centralizar las labores administrativas y velar por el buen desarrollo de los juegos.
COMITÉ ORGANIZADOR: Tiene como misión fijar las pautas y políticas generales de trabajo para la organización y realización de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos. Evalúa y controla su ejecución.
FISCAL CORDEMO: Velar por el estricto cumplimiento de la reglamentación, deberes y derechos de todos los participantes de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.
COMISIÓN TÉCNICA:

1. Verificar los pormenores de los diferentes deportes de los XXIII Juegos.
2. Participar en las reuniones previstas donde se traten aspectos técnicos.
3. Realizar los congresillos técnicos por disciplina y sus respectivos sorteos.
4. Realizar reuniones técnicas diarias durante los días de la realización de los juegos.
5. Apoyar la divulgación de los comunicados, informes y resoluciones expedidos por la comisión disciplinaria y la dirección de los juegos.
6. Cumplir y hacer cumplir el reglamento de los juegos.
7. Cumplir y hacer cumplir la programación de los juegos.
8. Fomentar la práctica del juego limpio y el respeto a los contendientes.
9. Revisar diariamente los escenarios.
10. Elaborar los resultados diarios de amarillas, rojas, amonestaciones para definir el juego limpio.
11. Exigir a los jueces los informes y planillas debidamente detallados, diligenciados y firmados.
12. Exigir a los jueces la aplicación estricta del reglamento general y específico de los juegos.
13. Exigir a los deportistas el uso de la indumentaria para la práctica del deporte específico.
14. Dar respuesta amable y respetuosa a las inquietudes presentadas por deportistas, cuerpo técnico y directivo de los juegos.
15. Informar oportunamente y por escrito a la comisión disciplinaria de cualquier acto que atente contra el sano desarrollo de los juegos, o el incumplimiento del reglamento por alguno de sus participantes.
16. Elaborar un informe final del desarrollo técnico de los juegos.
17. El incumplimiento a las anteriores funciones puede acarrear las sanciones pertinentes.

COMISIÓN DISCIPLINARIA: Conocer y resolver sobre aspectos disciplinarios de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.
Las anteriores comisiones y el comité organizador se reunirán a solicitud del director general, director ejecutivo o del 50% de los presidentes de las delegaciones participantes en los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.
COMISIONES DE APOYO: Planear, programar, ejecutar y controlar todos los aspectos de tipo logístico y económico inherentes a su área, con el fin de coadyuvar al normal desarrollo del evento.

CAPÍTULO IV. DE LAS DISCIPLINAS DEPORTIVAS

Artículo 5º. Los deportes incluidos en los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos son:
Ajedrez, Atletismo, Baloncesto, Billar (3 bandas), Billar pool (Bola 9), Bolos, Ciclismo, Dominó, Fútbol, Fútbol de Salón, Mini tejo, Natación, Parqués, Sapo, Softbol, Tenis de Campo, Tenis de Mesa, Tejo, Voleibol y Vóley-playa.
Artículo 6º. Los torneos se realizarán con las siguientes condiciones de participación de acuerdo con la determinación de la edad que se determinará de la siguiente manera:

➢ 30 años nacidos en 1996.	➢ 45 años nacidos en 1981.
➢ 35 años nacidos en 1991.	➢ 49 años nacidos en 1977.
➢ 39 años nacidos en 1987.	➢ 50 años nacidos en 1976.
➢ 40 años nacidos en 1986	

➢ Fútbol Masculino: En el campo de juego deben permanecer como mínimo 3 jugadores mayores de 35 años, 3 jugadores mayores de 40, 1 jugador mayor de 45, 1 mayor de 50 años y los 3 restantes son libres desde los 18 hasta los 80 años

- Fútbol de Salón masculino, Voleibol y Baloncesto ambas ramas: En el campo de juego deben permanecer como mínimo 2 jugadores mayores de 40 años y 1 jugador mayor de 35 años y los 2 restantes son libres desde los 18 hasta los 80 años
- Fútbol de Salón Femenino: en el campo de juego deben permanecer como mínimo 1 jugadora mayor de 35 y 1 mayor de 40 años y los 3 restantes son libres desde los 18 hasta los 80 años
- Softbol: En el line up deben permanecer 2 mayores de 35 años, 4 mayores de 40 años incluyendo los pichers y uno mayor de 50 años; Se aplicará el corredor de cortesía y los restantes son libres desde los 18 hasta los 80 años
- Reglamentar para las modalidades de Atletismo, Ciclismo y Natación, tendrá categorías así:
  CATEGORÍA A: Hasta 39 años.
  CATEGORÍA B: Desde 40 años hasta 49 años.
  CATEGORÍA C: De 50 años en adelante.

Parágrafo 1: Para los relevos debe participar mínimo uno de la categoría B y uno de la C, o dos de la C.
Parágrafo 2: Los participantes inscritos en la categoría C, pueden participar en la categoría A y/o B, pero no a la inversa; y los inscritos en la categoría B, pueden participar en la categoría A, pero no a la inversa; el deportista que se baje de categoría debe permanecer en esta durante todas las pruebas.
Los torneos de las demás disciplinas deportivas serán en categoría libre.
Artículo 7º. El número máximo de deportistas por disciplina y cantidad sugerida para los delegados, entrenadores y administrativos:

DEPORTE	***DEPORTISTAS***		***ENTRENADOR***	***DELEGADO***	***TOTAL***
	Masc.	***Fem.***			
Ajedrez Mixto	*4*		*1*	*1*	*6*
Atletismo	*12*	*12*	*1*	*1*	*26*
Baloncesto	*12*	*12*	*1*	*1*	*26*
Billar 3 Bandas	*4*		*1*	*1*	*6*
Billar Pool	*4*		*1*	*1*	*6*
Bolos	*5*	*5*	*1*	*1*	*12*
Ciclismo	*12*	*12*	*1*	*1*	*26*
Dominó	*3*		*1*	*1*	*5*
Fútbol	*23*		*1*	*1*	*25*
Fútbol de Salón	*12*	*12*	*1*	*1*	*26*
Mini tejo	*5*	*5*	*1*	*1*	*12*
Natación	*12*	*12*	*1*	*1*	*26*
Parqués	*4*		*1*	*1*	*6*
Sapo o Rana	*5*		*1*	*1*	*7*
Softbol	*18*		*1*	*1*	*20*
T. de Campo	*4*	*4*	*1*	*1*	*10*
T. de Mesa	*4*	*4*	*1*	*1*	*10*
Tejo	*5*		*1*	*1*	*7*
Voleibol	*12*	*12*	*1*	*1*	*26*
Vóley-playa	*2*	*2*	*1*	*1*	*6*
TOTAL	***162***	***92***	***20***	***20***	***294***
Presidente Delegación	*1*				*1*
Delegado de Cordemo (oficiales)	*1*				*1*
Delegado Deportivo General	*1*				*1*
Periodista	*1*				*1*
Médico	*1*				*1*
Fisioterapeuta	*2*				*2*
Utilero	*1*				*1*
				TOTAL	***302***

Nota 1: El presidente de la delegación es el representante ante el ente territorial y el delegado de CORDEMO es el enlace ante CORDEMO, el presidente puede ser el delegado de CORDEMO.

Nota 2: Las delegaciones que se inscriban para las disciplinas de Natación, Ciclismo, y Atletismo, que no asistan a las pruebas correspondientes sin justa causa tendrán como sanción el descuento de 10 puntos en el puntaje definitivo.

CAPÍTULO V. DE LOS PARTICIPANTES

Artículo 8º. Podrán participar de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos en cada uno de los deportes oficialmente programados, por derecho propio los entes territoriales de orden departamental y municipal asociados a la Corporación y previa invitación los otros entes territoriales que cumplan los requisitos aquí establecidos.

La participación de todo deportista se hará por entidad territorial, mediante inscripción oficial realizada ante la Comisión de Inscripciones y Acreditaciones por intermedio del presidente y/o delegado de cada Departamento o Municipio. En ninguna circunstancia se permitirán participaciones a título personal.

Podrán participar en representación de un departamento o de un municipio, los servidores públicos que estén debidamente posesionados en su cargo e igualmente los que están vinculados mediante contrato de trabajo (Trabajadores oficiales); los concejales y diputados; los jubilados y pensionados de los entes territoriales.

Podrán participar en los Juegos las personas que hayan sido contratadas para prestación de servicios o de consultoría (persona natural), con un contrato vigente de tres (3) meses directamente con el ente territorial o alguno de sus Entes Descentralizados, que cobije todo el tiempo que duren los Juegos y un día más.

No se permitirá la participación en los Juegos, en su respectiva disciplina, a deportistas que estén o hayan participado en deporte asociado (es el desarrollado por un conjunto de entidades de carácter privado o público organizadas jerárquicamente con el fin de desarrollar actividades y programas de deporte competitivo de orden municipal, departamental, nacional e internacional que tengan como objeto el alto rendimiento de los deportistas afiliados a ellas), el deporte asociado se cumple tanto para las disciplinas de conjunto como para las individuales; o los participantes de bola rápida de Softbol; durante los últimos tres (3) años, excepto aquellos eventos Sénior Master, en torneos nacionales o internacionales.

En la disciplina de Ajedrez, no podrán participar jugadores que en los últimos 3 años hayan tenido un ELO superior a 2.000 puntos.

disciplinas que serán consideradas afines, esto quiere decir que los que cumplan con el párrafo anterior en una de estas disciplinas quedan inhabilitados tanto para la disciplina en la que participó y la disciplina afín.

- Béisbol – Softbol.
- Voleibol – Vóley-playa.
- Fútbol – Fútbol de Salón - Fútbol Sala – Fútbol Playa
- Natación - Wáter Polo – Apnea (todas las disciplinas acuáticas).
- Atletismo – Marcha.
- Ciclismo – ciclomontañismo (todas las disciplinas relacionadas con el ciclismo).

CAPÍTULO VI. DE LAS INSCRIPCIÓNES

Artículo 9º. Para poder participar en los Juegos, las gobernaciones y alcaldías asociadas y/o invitados, deberán inscribir a sus funcionarios deportistas según procedimiento establecido por CORDEMO.

1. La inscripción previa: se manejará la planilla en Excel con el fin de que sea diligenciada y se entregue en el tiempo estipulado en el artículo 13 º de este documento.
2. La inscripción definitiva: se manejará la planilla en Excel con el fin de que sea diligenciada y se entregue en el tiempo estipulado en el artículo 13 º de este documento.

DOCUMENTOS REQUERIDOS PARA LA INSCRIPCIÓN

a. Para servidores públicos: certificado de vinculación laboral, expedida por el jefe de Personal correspondiente o quien ejerza sus funciones, con vigencia no superior a treinta (30) días; Este documento puede ser un certificado grupal o individual.
b. Para contratistas: certificado del contrato expedido por el supervisor o interventor que contenga (Fecha de inicio, suspensiones si las ha tenido, vigencia, número de contrato) con vigencia no superior a treinta (30) días

o pantallazo del SECOP donde aparezca los ítems anteriores.

c. Para todos los participantes de la delegación, una fotografía reciente a color, tamaño cédula, esta se colocará en la planilla de fotos enviada por CORDEMO.

d. Para todos los participantes de la delegación, copia de la cédula de ciudadanía.

e. Resolución o acto administrativo que otorgue el permiso de asistencia a los Servidores Públicos a los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, para toda la delegación. se entrega físicamente a CORDEMO en la fecha estipulada.

Artículo 10º. Un deportista podrá participar en máximo dos (2) disciplinas diferentes; a excepción de:

- Los dignatarios como gobernadores, alcaldes y primeras damas, que podrán participar en varias disciplinas que se programen en el evento.
- En caso de lesión comprobada por concepto médico de la EPS de un deportista, este podrá ser reemplazado por un deportista de la delegación a la que pertenece. Esta solicitud se debe hacer ante la comisión técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, la cual debe responder una hora después de la solicitud por medio de una autorización escrita en la escarapela la cual deberá ser presentada ante el coordinador de la disciplina.

Artículo 11º. Las planillas serán firmadas y avaladas por el gobernador o el alcalde o quien tenga esta facultad en la entidad y/o el presidente de la delegación o delegado del ente territorial, quienes serán responsables de la veracidad y autenticidad de los documentos y datos consignados en ella.

Artículo 12º. Para poder participar en los Juegos, cada delegado debe garantizar que quien haga parte de la delegación está afiliado a la Corporación Nacional Deportiva de Servidores Públicos CORDEMO, el valor de la cuota ordinaria por participante fue determinado en Asamblea General Ordinaria; la cual es **$190.000 (Ciento Noventa Mil Pesos M/L)** por cada uno de los inscritos en la Planilla Oficial de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos (Presidente, delegados, deportista, entrenadores, fisioterapeuta, médico, y otros), esta se debe consignar en **el Banco BBVA Medellín en la cuenta Corriente N°560-002248. A nombre de CORDEMO sin excepción de lo contrario no podrán participar.**

Artículo 13º. El proceso de inscripción para participar en los Juegos se deberá diligenciar ante la Corporación Nacional Deportiva de Servidores Públicos CORDEMO y se realizará en cuatro fases así:

Fase 1: Inscripción previa por disciplina hasta el día 15 de julio de 2026, indicando deportes y ramas por cada disciplina a inscribir por el ente territorial, diligenciando la planilla previa de los entes territoriales y enviarla correo electrónico cordemo2005@hotmail.com.

Fase 2: Inscripción definitiva de planilla hasta el día 14 de septiembre de 2026. Por deportista en cada deporte, diligenciada y anexando los documentos solicitados en el lugar que CORDEMO designe.

Fase 3: Pago de inscripciones hasta el día 22 de septiembre de 2026. Enviar el soporte de la consignación al correo electrónico cordemo2005@hotmail.com.

Fase 4: Cambios extraordinarios por fuerza mayor. (Desvinculación, incapacidad comprobada, por necesidad del servicio laboral o muerte) del 15 al 21 de noviembre de 2026.

El Congreso Técnico de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos: se realizará en la ciudad de Armenia, el 19 de noviembre del 2026, iniciando a las 2:00 p. m., este se realizará en forma presencial y virtual, donde luego se les enviará el link para su conexión y participación

Congresillos Técnicos: Estos se realizarán en Armenia y deben asistir los delegados de cada disciplina de los entes territoriales y la escuela de árbitros correspondiente, el siguiente cuadro presenta la programación.

HORA	FECHA	DISCIPLINA	RESPONSABLE COMISIÓN TÉCNICA -CORDEMO
8:00 a. m.	23-11-2026	BOLOS	Jacqueline Rodríguez Cruz – Sede Cordemo
9:00 a. m.	23-11-2026	ATLETISMO	Eileen Eronie Stephens Bowie – Sede Cordemo
10:00 a. m.	23-11-2026	SAPO	Wilton Galíndez Salamanca – Sede Cordemo
11:00 a. m.	23-11-2026	TEJO Y MINITEJO	Jaqueline Cruz – Sede Cordemo
12:00 m.	23-11-2026	TENIS MESA	Alonso Toscano Niño – Sede Cordemo
1:00 p. m.	23-11-2026	BILLAR POOL y BILLAR BOLA 9	Wilton Galíndez Salamanca – Sede Cordemo
2:00 p. m.	23-11-2026	NATACIÓN	Jacqueline Rodríguez Cruz - Piscina
3:00 p. m.	23-11-2026	AJEDREZ	Ewar Torres Buelvas – Comfenalco Cañasgordas

HORA	FECHA	DISCIPLINA	RESPONSABLE COMISIÓN TÉCNICA -CORDEMO
4:00 p. m.	23-11-2026	TENIS CAMPO	Alonso Toscano Niño – Cancha de tenis de campo
5:00 p. m.	23-11-2026	PARQUES	Wilton Galíndez Salamanca – Comfenalco Cañasgordas
6:00 p. m.	23-11-2026	DOMINÓ	Ewar Torres Buelvas – Comfenalco Cañasgordas
7:00 p. m.	23-11-2026	CICLISMO	Alonso Toscano Niño – Sede Cordemo

CAPÍTULO VII. DE LAS NORMAS GENERALES DE COMPETENCIA

Artículo 14º. Los torneos en cada deporte serán organizados y dirigidos por el Comité Organizador de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos y será juzgado por las ligas y/o Colegios de Árbitros oficialmente designados por dicho Comité, quienes serán la máxima autoridad en el campo de juego en desarrollo de las actividades para las cuales fueron asignados.

Artículo 15º. Cada torneo de los juegos se desarrollará de acuerdo con la programación, horarios y escenarios que asigne el Comité Organizador. Así mismo, definirá la fecha, hora y lugar para los partidos y pruebas que por fuerza mayor no puedan realizarse de acuerdo con la programación oficial.

Parágrafo: Se entiende por fuerza mayor las siguientes eventualidades.

- Imposibilidad técnica del escenario a criterio del juez.
- Falta de garantías ocasionadas por el personal externo a los juegos, a juicio del Comité Organizador.
- Falla comprobable en el transporte programado por el Comité Organizador.
- Ausencia total de los jueces designados para la competencia.

Artículo 16º. La regulación técnica en cada deporte serán los reglamentos específicos para cada deporte oficial de Cordemo, los casos que no son contemplados en la reglamentación se regirán por la reglamentación de las Federaciones Nacionales de la respectiva disciplina deportiva.

Artículo 17º. Los deportistas competidores deberán presentarse, mínimo treinta (30) minutos, antes de la hora oficial programada por el Comité Organizador, para el inicio de la competición, uniformados y con la implementación requerida para su deporte y su respectiva escarapela la cual debe ser presentada a los jueces.

Artículo 18º. El único documento de identificación de los deportistas, válido para los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos será la escarapela expedida por el Comité Organizador en el cual se especificará su validez para el torneo correspondiente.

Parágrafo 1: La organización se reserva el derecho a solicitar el documento de identificación en original.

Parágrafo 2: Queda expresamente prohibido el ingreso a los bancos de suplentes de personal que no cuenten con la acreditación de la disciplina respectiva en desarrollo, a excepción de: presidente de la delegación, Médico, Fisioterapeuta y kinesiólogo.

Artículo 19º. Deportista o equipo que no cumpla con lo reglamentado en los artículos 17, 18 o lo contemplado en el reglamento específico de su deporte, se declarará perdedor por W-O (walkover).

Artículo 20º. Deportista o equipo que pierda un encuentro o prueba por W-O, durante la realización del torneo, sin justa causa será sancionado de acuerdo con el estudio realizado por el comité disciplinario.

Artículo 21 º. El equipo o el jugador que realice cualquier intento de gresca hacia los árbitros, compañeros, equipo contrario y/o a las barras, será descalificado automáticamente del partido siguiente a la espera de la sanción impuesta por la Comisión Disciplinaria.

Artículo 22º. Para que un torneo, competencia o prueba tenga validez dentro de los juegos, deberán inscribirse oficialmente mínimo cuatro (4) delegaciones (entiéndase como delegación Ente Territorial inscrito), en su defecto este se declarará desierto, no se programará y no dará lugar a puntuación, ni premiación.

Parágrafo. Si se presenta una sola delegación de las inscritas al desarrollo del torneo o competencia de una disciplina, esta participará y será premiada.

Artículo 23º. Será responsabilidad de los entes territoriales participantes el tema de la EPS y ARL de su delegación.

CAPÍTULO VIII. DE LA PUNTUACIÓN GENERAL Y LA PREMIACIÓN

Artículo 24º. El cuadro de honor en cada torneo resultará de la sumatoria de los puntos obtenidos en cada uno de ellos, de acuerdo con la asignación que contempla el respectivo artículo, se aplicará la siguiente puntuación para cada deporte en cada una de sus ramas:

Parágrafo: Para la disciplina de Ajedrez, al torneo clásico se asignará el 75% del puntaje y al Blitz el 25%

PUESTO	***PUNTOS***
Primer Puesto	*10*
Segundo Puesto	*6*
Tercer Puesto	*4*
Cuarto Puesto	*2*

En caso de empate en puntos por delegación, ganará la delegación que tenga el mejor clasificado.

Artículo 25º. La definición del cuadro de honor de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos se asignará la siguiente puntuación a cada una de las 21 disciplinas, así:

PUESTO	***PUNTOS***
PRIMERO	*26*
SEGUNDO	*16*
TERCERO	*12*
CUARTO	*6*

El cuadro de honor y el campeón general de los Juegos resultará de la sumatoria individual de los puntos obtenidos en todas las disciplinas, de acuerdo con la asignación que contempla, por cada una de las delegaciones participantes en el evento.

En caso de empate se resolverá a favor de aquel que haya obtenido, en su orden, mayor número de primeros, segundos y terceros puestos y así sucesivamente.

Artículo 26º. El Comité Organizador otorgará la siguiente premiación:

- A los tres primeros puestos de la puntuación general: trofeo.
- Al Campeón de cada rama por disciplina: trofeo.
- Al primero, segundo y tercer lugar en cada modalidad: medallas de oro, plata y bronce respectivamente
- A las delegaciones participantes: Placa como reconocimiento a su participación.

Artículo 27°. juego limpio: El puntaje del juego limpio se tendrá como criterio de clasificación únicamente para respectiva fase y se establecerá de acuerdo con los siguientes parámetros:

- Cada tarjeta amarilla dará 5 puntos.
- Cada tarjeta azul dará 10 puntos.
- Cada falta técnica dará 5 puntos.
- Cada expulsión de jugadores dará 15 puntos.
- Cada expulsión de miembros del cuerpo técnico dará 20 puntos.
- La expulsión por agresión a los árbitros, a miembros del Comité Organizador o autoridades del torneo dará 40 puntos.
- El equipo que supere los 150 puntos queda automáticamente excluido de la clasificación del juego limpio.
- A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse esta situación, el juez no deberá permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el código de penas y sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa. En caso de incurrir en esto su equipo perderá 100 puntos en el juego limpio y se expulsará de los juegos a las personas relacionadas.

CAPÍTULO IX. DE LAS SANCIONES Y RECLAMACIONES

Artículo 28º. Se aceptarán tres (3) clases de reclamos: disciplinarios, técnicos y administrativos, siempre y cuando sean presentados por escrito y firmados por el delegado del deporte o el presidente de la delegación respectiva.

Parágrafo: El horario hábil de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, es de 6:00 a. m. a 11:00 p. m.

Parágrafo 1. Todos los reclamos deben ser dirigidos al Comité Organizador de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos, dentro de las tres (3) horas hábiles siguientes a la culminación del encuentro o prueba o situación presentada en cualquier lugar, objeto de reclamación; Lo recibe la persona encargada y direccionará los reclamos, dependiendo del tema a la comisión disciplinaria o Técnica a quien corresponda**.**

a. Reclamos o demandas **DISCIPLINARIOS**; Dicha comisión, dentro de las cinco (5) horas hábiles siguientes a la recepción del reclamo o demanda, estudiará, fallará y comunicará a las delegaciones involucradas en el fallo, de acuerdo con la reglamentación correspondiente de la disciplina, estos reclamos o demandas deben ir acompañados de una caución en efectivo equivalente al 20% de un salario mínimo mensual legal vigente ($350.000) y será reembolsable solamente el 50% de la caución si el fallo es a su favor, contra el acto expedido procede recurso de reposición y en subsidio de apelación.

b. Reclamos **TÉCNICOS**. Dicha comisión, dentro de las cinco (5) horas hábiles siguientes a la recepción del reclamo, estudiará, fallará y comunicará a las delegaciones involucradas en el fallo, de acuerdo con la reglamentación correspondiente de la disciplina, estos reclamos deben ir acompañados de una caución en efectivo equivalente al 20% de un salario mínimo mensual legal vigente ($350.000) y será reembolsable solamente el 50% de la caución si el fallo es a su favor, contra el acto expedido procede recurso de reposición y en subsidio de apelación.

c. Reclamos **ADMINISTRATIVOS:** son los reclamos de temas administrativos y de organización de los Juegos, no requieren caución y deben dirigirse al Comité Organizador de los XXIII Juegos dentro de las tres (3) horas hábiles siguientes a la presentación del suceso, objeto de reclamación. Lo recibe la Lo recibe la persona encargada y lo direcciona al Comité Organizador; Dicho Comité, dentro de las cinco (5) horas hábiles siguientes a la recepción del reclamo estudiará, fallará y comunicará a las delegaciones involucradas en el fallo, de acuerdo con la reglamentación correspondiente.

Artículo 29º. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos con plena autonomía por el Comité Organizador de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Abril 2026



JOAQUÍN ISMAEL VALENCIA DÍAZ
Presidente
CC. 70’071.595



JACQUELINE RODRÍGUEZ CRUZ
secretaria
CC. 39’621.958

XXIII JUEGOS NACIONALES DEPORTIVOS DE SERVIDORES PÚBLICOS
ARMENIA - QUINDÍO
NOVIEMBRE DEL 22 AL 29 DE 2026

REGLAMENTACIÓN POR DEPORTE

Ajedrez.

1. El torneo se hará en categoría libre, mixta y no obligatoria.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta cuatro (4) deportistas.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congresillo Técnico de acuerdo con el número de participantes.
5. Se realizarán dos torneos así:
   a. Torneo Clásico:
      Por el sistema suizo, conforme a las reglas de la FIDE, ritmo de juego máximo es de una hora por jugador y 30 segundos de incremento a finish por jugador.
      Los pareos se realizan con el software Swiss Manager.
   b. Torneo Blitz - Rápido
      Tiene Duración de un día, sistema suizo a 9 Rondas, Se hace en un lugar en donde todo mundo pueda observar el torneo, se hace a cuatro minutos más 2 segundo de incremento a finish por Jugador.
6. Todos los ajedrecistas deben presentarse quince (15) minutos antes de la hora programada, la no presentación (W.O.) se declara treinta (30) minutos después de la hora de inicio de la ronda.
7. Será obligatoria la anotación clara y legible de todas las jugadas propias y del adversario en la planilla oficial de juego por parte de todos los ajedrecistas.
8. Ningún deportista podrá manipular los dispositivos del reloj, salvo para completar su jugada.
9. No se permite conversar con ningún jugador durante la partida, de lo contrario se realizará desde un llamado de atención hasta la pérdida de la partida.
10. La puntuación asignada para cada partida será:
    a. Partida ganada un (1) punto.
    b. Partida empatada o en tablas medio (1/2) punto.
    c. Partida perdida cero (0) puntos
11. Sistema de desempate:
    a. Acumulativo.
    b. Bucholz.
    c. Progresivo.
    d. Sonnemberg.
    e. Si persiste el empate se hace un sorteo.
12. Para la premiación se dará trofeo a la delegación campeona con el acumulado ponderado de ambos torneos, teniendo en cuenta que el torneo clásico tendrá el 75% y el blitz el 25%, de la puntuación de la disciplina. En cada torneo se premiará con medallas al primero, al segundo y tercer lugar.
13. El juez aplicará para los casos no contemplados en este reglamento, los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Ajedrez FECODAZ y en la Federación Internacional de Ajedrez FIDE.
14. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
15. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su

Personería Jurídica N°38433 de septiembre 20 de 1991 – NIT 800.143.911-0. Cel. 3104266338
Medellín – Transv. 4A N° 75 D 98 apto. 504 Bl. 35. Email: cordemo2005@hotmail.com

participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.

16. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Atletismo.

1. El torneo se realizará en tres categorías en las ramas masculina y femenina.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta doce (12) atletas por cada rama.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de clasificación se definirá en el Congresillo Técnico de acuerdo con el número de atletas inscritos por delegación.
5. Se realizará en tres categorías A, B y C:

   CATEGORÍA A: Hasta 39 años.

   CATEGORÍA B: Desde 40 años hasta 49 años.

   CATEGORÍA C: De 50 años en adelante

   Parágrafo 1: Para los relevos los equipos deben estar conformados por 4 atletas, los cuales deben participar mínimo uno de la categoría B y uno de la C; o dos de la C.

   Parágrafo 2: Los participantes inscritos en la categoría C, pueden participar en la categoría A y/o B, pero no a la inversa; los inscritos en la categoría B, pueden participar en la categoría A, pero no en la C; y los inscritos en la categoría A no puede participar en las categorías B y C; El deportista que se baje de categoría debe permanecer en esta durante todas las pruebas.
6. En las pruebas de relevos (postas) solo podrán participar deportistas de una misma delegación y que hayan participado en las pruebas individuales.
7. Las pruebas para ambas ramas serán las siguientes: 100, 200, 400, 800, 1.500, 3.000, 5.000 y 10.000 metros planos, relevos 4x100 y 4x400, salto largo y alto, lanzamiento de bala, jabalina y disco, cada deportista podrá como máximo inscribirse y participar en cuatro (4) pruebas individuales diferentes durante el torneo, además de las pruebas de relevos; previo diligenciamiento de la "PLANILLA DE INSCRIPCIÓN CICLISMO, ATLETISMO Y NATACIÓN".
8. Cada delegación puede inscribir un solo equipo para las pruebas de relevos.
9. Para cada prueba se deben presentar mínimo cuatro (4) competidores.
10. Cuando una jornada sea suspendida por fuerza mayor no relacionada con aspectos disciplinarios, se esperarán sesenta (60) minutos después de los cuales, si no se continúa, esta se reprogramará de acuerdo con lo establecido por la reglamentación general.
11. Todas las pruebas serán finales y la clasificación será por tiempo en las de pista, en caso de empates se definirá la posición en una serie adicional; y por distancia en las de campo.
12. El campeón del torneo en cada rama se dará a la delegación que obtenga el mayor número de medallas de oro, si existe empate el mayor número de medallas de plata y así sucesivamente hasta obtener el desempate.
13. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y medallas al primero, al segundo y tercero de cada una de las pruebas.
14. El juez del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Atletismo y la Federación Internacional de Atletismo IAAF.
15. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.

Personería Jurídica N°38433 de septiembre 20 de 1991 – NIT 800.143.911-0. Cel. 3104266338
Medellín – Transv. 4A N° 75 D 98 apto. 504 Bl. 35. Email: cordemo2005@hotmail.com

16. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
17. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Baloncesto.

1. El torneo se realizará en categoría abierta en ramas masculina y femenina.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta doce (12) jugadores por rama.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congreso Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
5. La dimensión del balón, para rama Masculina es el #7 y para la rama Femenina es el #6, deben ser profesional, es de presentación obligatoria el balón al árbitro antes de iniciar el partido, de lo contrario perderá por W.O.
6. En el campo de juego durante el desarrollo del partido deben permanecer como mínimo: 2 jugadores mayores de 40 años y 1 jugador mayor de 35 años y los 2 restantes son libres desde los 18 hasta los 80 años, estos jugadores deben ser fácilmente identificables y relacionados en la planilla de juego. Un jugador de 40 años puede reemplazar a un jugador de 35 años, pero no a la inversa.
   En el caso de no presentarse el equipo con uno o varios jugadores de las categorías señaladas, iniciará el partido con un mínimo de cuatro (4) jugadores cumpliendo con las categorías establecidas.
7. Duración del partido: Se jugarán 4 periodos de 10 minutos cronometrados.
   a. Con descansos de 2 minutos entre el primer y segundo período (primera parte), entre el tercer y cuarto período (segunda parte) y antes de cada período extra.
   b. Con descanso en la mitad del partido de 10 minutos.
8. Si al final del tiempo de juego del cuarto período el marcador está empatado, el partido continuará con tantos periodos extra de 5 minutos como sean necesarios para deshacer el empate, estos periodos serán cronometrados.
9. Cuando se presenta un W.O. en un partido se asignará un marcador 30 x 0, al ganador 30 puntos y al perdedor 0 puntos.
10. El tiempo de espera para declarar un W.O. será de quince (15) minutos después de la hora oficial, fijada en la programación.
11. Cuando un partido sea suspendido por causa de fuerza mayor no relacionadas con aspectos disciplinarios se esperarán treinta (30) minutos, después de los cuales, si no se continúa el partido, podrá aplicarse una de las siguientes opciones:
    a. Se dará por finalizado el partido con el marcador del momento de la suspensión si han transcurrido las 2/3 partes de su tiempo.
    b. Se continuará con reprogramación si ha transcurrido menos de sus 2/3 partes, se conservará el marcador y el tiempo jugado.
12. Para determinar la clasificación en la fase eliminatoria se sumarán los puntos obtenidos por cada equipo de la siguiente forma:
    a. Dos (2) puntos por partido ganado.
    b. Un (1) punto por partido perdido.
    c. Cero (0) punto por falta de presentación o abandono.
13. Si se presenta empate en la fase eliminatoria se procederá de la siguiente manera:
    a. Entre dos (2) equipos:

i. Quien haya ganado el partido jugado entre ellos.
ii. Cociente. (Cestas convertidas/Cestas recibidas). gana el de cociente más alto

Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate.

b. Entre más de dos (2) equipos, se aplicará el siguiente sistema:
i. Mayor número de partidos ganados.
ii. Cociente. (Cestas convertidas/Cestas recibidas) gana el de cociente más alto.

Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate.

14. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y medallas al primero, al segundo y tercer lugar.
15. El juez del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados por la Federación Colombiana de Baloncesto FCB y la Federación Internacional de Baloncesto Asociado FIBA.
16. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
17. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
18. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Billar Tres Bandas.

1. El torneo será de Bola 9, individual, en categoría libre y mixto no obligatoria.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta cuatro (4) deportistas.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. Se jugará por el sistema a distancia, 25 carambolas, 35 entradas, si no se han hecho las 25 carambolas en las 35 entradas, gana el que tenga mayor número de carambolas.
5. Exceptuados los casos de fuerza mayor o fortuitos, todo jugador que no esté presente treinta (30) minutos antes de la hora fijada para su comienzo, se declarará no presente para la partida en cuestión y será declarado perdedor, excluido y eliminado del torneo, además todas las partidas jugadas o a jugar serán consideradas anuladas y gana la partida el jugador presente con 2 puntos y se le asignan 25 carambolas.
6. Los participantes que no estén presentes en la mesa de juego al primer llamado del árbitro perderán el derecho a ensayar los implementos de juego.
7. Para determinar la clasificación en cada fase se sumarán los puntos obtenidos por cada deportista de la siguiente forma:
   a. Ganador de la partida: 2 puntos.
   b. En caso de empate: Un punto para cada uno.
   c. Perdedor: 0 puntos.
8. Clasificación en serie única: Al finalizar cada ronda de la competencia, los jugadores son clasificados en función del número de puntos de partidas ganadas.
9. En caso de igualdad de puntos de partida, se procede como sigue:
   En igualdad entre dos (2) jugadores:
   a. Sera promedio general: (Número total de carambolas / número total de entradas).
   b. Promedio individual: (La mejor partida que tuvo cada participante).
   c. La mayor serie: (Mayor cantidad de carambolas que haya hecho el jugador en sus respectivas partidas)

Cuando hay igualdad entre tres (3) jugadores, quien haya vencido a los otros dos, clasifica primero y los otros dos según el punto a) precedente.

d. Si los tres (3) jugadores se han vencido entre sí, de ellos el mejor promedio general clasifica primero, los otros dos según el punto a) precedente; si persiste el empate, se aplicará en su orden b y c.

10. Para la premiación se dará trofeo al campeón y medallas al primero, al segundo y tercer lugar.
11. El juez del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Billar.
12. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
13. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.

Billar Pool Bola 9

1. El torneo será de Bola 9, individual, en categoría libre y mixto no obligatoria.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta cuatro (4) deportistas por rama.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congresillo Técnico de acuerdo con el número de participantes.
5. Se realizará el torneo de **bola 9** así:
   a. Se juega con las bolas del 1 al 9 se deben meter en orden ascendente, de la menor a la mayor; gana la mesa el jugador que meta la bola número 9 y que el golpe sea válido.
   b. Las bolas se organizan en el rombo donde la 1 va en una punta y el 9 en la mitad.



   c. El tiro de salida es la primera jugada de la partida y determina el orden del, El billarista que gana el tiro de salida ejecutará primero. El árbitro colocará una bola en cada uno de los laterales de la mesa detrás de la línea de salida (Cabaña). Los billaristas ejecutarán aproximadamente al mismo tiempo con el fin de que la bola contacte con la banda corta opuesta (pie) y se devuelva de manera que se pare lo más cerca posible de la banda corta de donde ejecuto (Cabeza). Gana el tiro de salida el billarista que coloque más cerca de la banda corta (cabeza) la bola con la que la ejecuto.
   d. Un tiro de salida es malo y perderá la salida automáticamente si la bola de un billarista:
      1. Es colocada y ejecutada después de la línea de salida.

2. Contacta con la banda corta (pie) más de una vez.
3. Es embocada o sacada de la mesa.
4. Toca una banda lateral.
5. La bola queda parada en la buchaca de la esquina pasando la punta de la banda.
6. Si cualquier bola objetivo es contactada mientras las bolas aún se mueven, los billaristas repetirán el tiro de salida nuevamente si:

e. Combinaciones: Es válido cuando se golpea la bola de menor denominación en la mesa esta golpea la bola número 9 y se va al hueco.
f. Salida: Si al realizar el golpe de salida la bola # 9 entra en cualquier hueco, el jugador que salió gana la mesa.
g. Faltas:
   1. Golpear una bola diferente a la que corresponde en su momento.
   2. No golpear la bola de menor denominación.
   3. Si alguna bola sale de la mesa.
   4. Todas las faltas se penalizan con bola en mano, es decir que puede ubicar en cualquier parte de la mesa.
h. Los participantes se clasificarán de la siguiente manera:
   1. Partida ganada otorga dos puntos.
   2. Partida perdida: cero (0) puntos.
i. Se jugará al primero que gane 3 mesas de 5 posibles, puede cambiar según el número de participantes o lo que se defina en el congresillo técnico.
j. Promedio: Se obtiene dividiendo el número de mesas ganadas con el número de mesas jugadas.
k. Serie: Número de mesas ganadas de forma consecutiva.
l. Diferencia de mesas: Se restan la cantidad mesas ganadas con la cantidad de mesas perdidas.

6. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
7. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
8. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos

Bolos.

1. El torneo se hará en las ramas masculina y femenina, categoría única.
2. Los equipos estarán conformados por cinco (5) jugadores por rama.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. Se competirá en las siguientes modalidades y en el orden indicado:
   a. Quintas.
   b. Ternas: Los jugadores que conformarán las ternas saldrán de los 3 mejores puntaje de la ronda de quintas.
   c. Parejas.
   d. Parejas Mixtas
   e. Individual.

f. Todo Evento, el cual se toma de todas las participaciones de cada jugador.

5. Las modalidades se jugarán en una jornada cada una a 3 líneas seguidas, que dará como ganadores de las medallas de oro, plata y bronce a los competidores que ocupen los tres primeros puestos en cada modalidad.
6. La sumatoria de los pines derribados en las tres jornadas de juego dará la clasificación definitiva de la modalidad "todo evento".
7. El sistema de juego será línea en herradura y rotando hacia la derecha en cada una de las líneas, cuya ubicación será sorteada en cada jornada de juego.
8. Los empates que se presenten en cada modalidad se dirimirán de la siguiente manera:
   a. Mayor número de moñonas.
   b. Mayor número de medias moñonas.
   c. Menor diferencia entre la línea mayor y la línea menor jugadas.
9. Si un jugador llega después de iniciado el juego, como penalidad, todos los lanzamientos que le hayan correspondido hasta ese momento se le computarán con cero puntos, pero tendrá derecho a seguir jugando de ahí en adelante.
10. El juego deberá hacerse en el orden establecido en la planilla inicial y no se permitirá que un jugador lance cuando no le corresponda el turno.
11. Un jugador podrá actuar como delegado y/o entrenador del equipo.
12. Para realizar reclamaciones de anotación en la planilla de juego se debe tener en cuenta lo siguiente:
    a. Las correcciones a errores en la planilla deben realizarse en el momento del juego.
    b. Las correcciones a errores aritméticos (sumas) deben realizarse antes de firmar las planillas.
    c. Las correcciones a errores en la totalización de la ronda tienen como plazo máximo la siguiente media hora de la publicación oficial de resultados, en cuyo caso se deberá cotejar con las planillas firmadas.
13. Los resultados de cada modalidad serán publicados al final de cada jornada de juego.
14. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y por modalidad medallas al primero, al segundo y tercer lugar.
15. Los jugadores deberán presentarse en la cancha 20 minutos antes de la hora programada debidamente uniformados, según reglamento de la Federación Colombiana de Bolo y a la World Bowling.
16. El juez del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Bolo.
17. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
18. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
19. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Ciclismo.

1. El torneo se realizará en tres categorías en las ramas masculina y femenina.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta doce (12) ciclistas por cada rama.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. La competencia se realizará en tres (3) pruebas individuales y una por equipo, así:
   a. Circuito contrarreloj por equipo: 14 a 16 km Aprox.

b. Circuito contrarreloj individual: 6 a 8 km. Aprox.
c. Prueba de ruta individual: 60 a 70 Km. Aprox.
d. Prueba de ruta montañosa individual: 37 a 42Km. Aprox.

5. Para la prueba de contrarreloj por equipo el número máximo de participantes es 4 ciclistas, el tiempo cronometrado corresponderá al paso por meta de la sexta rueda.
   Parágrafo 1: una delegación puede conformar máximo 3 equipos que cumplan con el requerimiento de las categorías del parágrafo 1 del punto 6.
6. Se realizará en tres categorías A, B y C:
   CATEGORÍA A: Hasta 39 años.
   CATEGORÍA B: Desde 40 años hasta 49 años.
   CATEGORÍA C: De 50 años en adelante
   Parágrafo 1: Para la contrarreloj por equipos debe participar máximo uno (1) de la categoría A y mínimo uno de la categoría C.
   Parágrafo 2: Los participantes inscritos en la categoría C, pueden participar en la categoría A y/o B, Pero no a la inversa; los inscritos en la categoría B, pueden participar en la categoría A, Pero no en la C; y los inscritos en la categoría A no puede participar en las categorías B y C; El deportista que se baje de categoría debe permanecer en esta durante todas las pruebas.
   Parágrafo 3: La fecha y el sitio de competencia se darán a conocer oportunamente a los participantes. Pero es responsabilidad de los competidores presentarse en los sitios y horarios establecidos.
7. La clasificación de la competencia se dará así:
   a. Por Prueba: Se determinará entre los tres primeros de cada prueba.
   b. Campeón de la rama: Se determinará por el menor tiempo obtenido en la sumatoria de las cuatro (4) pruebas.
   c. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y medallas al primero, al segundo y tercero de cada una de las pruebas.
8. Para que un Ciclista pueda participar en cada prueba de ciclismo de los juegos, debe cumplir con las siguientes condiciones:
   a. Todo el equipo debe lucir un mismo uniforme que los identifique con su respectiva delegación.
   b. Los Números oficiales de la competencia serán entregados treinta minutos antes de la largada previa presentación de la escarapela y cédula de ciudadanía.
   c. El ciclista debe portar en la espalda el número oficial por la organización.
   d. El o los ciclistas pueden contar con un vehículo acompañante durante el recorrido en las pruebas de ruta y ruta montañosa.
   e. previo diligenciamiento de la “PLANILLA DE INSCRIPCIÓN CICLISMO, ATLETISMO Y NATACIÓN”.
9. Los vehículos acompañantes deberán estar inscritos portando su respectivo autorizado y numeración oficial de los juegos de acuerdo con el orden en el que se encuentre cada corredor, esto para evitar que durante la caravana se involucren otros vehículos.
10. En las pruebas de ruta se permite los siguientes
    a. El acompañamiento con vehículo autorizado.
    b. La asistencia mecánica solo pie en tierra.
    c. La alimentación solo pie en tierra.
11. En la Contrarreloj Individual C.R.I. y por Equipo se permite lo siguiente:
    a. La asistencia mecánica solo pie en tierra.
12. El uso del casco protector es obligatorio durante todo el recorrido y para todas las pruebas. De lo contrario no podrá ser parte de la partida.
13. Tendrá penalización según lo dispuesto en el reglamento de la disciplina lo siguiente:
    a. Dopaje de los ciclistas para mejorar su rendimiento.
    b. No terminar la distancia establecida para cada prueba.
    c. Tomar atajos o recortar el recorrido establecido para cada prueba.
    d. Colgarse de algún vehículo durante el recorrido para ganar distancia durante la competencia.

e. Realizar un acto antideportivo contra sí mismo, los deportistas, entrenador directivo y público en general.

14. El juez del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Ciclismo.
15. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
16. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
17. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Dominó.

1. El torneo se desarrollará en categoría libre, mixta no obligatoria.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta tres (3) deportistas, esta disciplina se juega en parejas.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congresillo Técnico.
5. Inicia la partida el jugador que tenga el doble seis (6).
6. Los jugadores deben estar con las manos abajo. Penalización 50 pintas. Estas pintas se le restarán del total de las pintas que lleve el equipo que comete la infracción, si el número de pintas que lleva el equipo infractor es menor a las pintas que se le deben restar, entonces las pintas se le sumarán al equipo agredido.
7. Las fichas deben permanecer sobre la mesa dentro de las cajillas, las cuales serán suministradas por el coordinador del torneo.
8. El jugador que revuelve las fichas será el último en escogerlas, si no lo hace, por primera vez se le hará una observación y si es reincidente se sancionará con 20 pintas. Estas pintas se le restarán del total de las pintas que lleve el equipo que comete la infracción, si el número de pintas que lleva el equipo infractor es menor a las pintas que se le deben restar, entonces las pintas se le sumarán al equipo agredido.
9. El equipo que gane la partida tendrá la ventaja de seguir saliendo, para lo cual deberán definir rápidamente cuál de los dos del equipo ganador sale, si transcurrido 10 segundos no se definen quien de los dos sale, el juez ordenará al ganador de la partida anterior que salga. Uno de los integrantes del equipo que pierda la partida deberá revolver las fichas.
10. No se permite tirar de golpe la(s) ficha(s) sobre la mesa, se debe colocar donde le corresponda con suavidad, sanción 20 pintas y el partido continúa. Estas pintas se le restarán del total de las pintas que lleve el equipo que comete la infracción, si el número de pintas que lleva el equipo infractor es menor a las pintas que se le deben restar, entonces las pintas se le sumarán al equipo agredido.
11. Si un jugador ubica una ficha por el lado equivocado, pero es válida por el otro lado, la ficha se reacomoda y la partida continúa.
12. El jugador que se anticipe a jugar sin corresponderle el turno será sancionado con 50 pintas, a menos que los demás no tengan juego. Estas pintas se le restarán del total de las pintas que lleve el equipo que comete la infracción, si el número de pintas que lleva el equipo infractor es menor a las pintas que se le deben restar, entonces las pintas se le sumarán al equipo agredido.
13. La cabra o poner ficha equivocada durante el partido o pasar con fichas para jugar se da por terminada la partida, sanción (50 pintas) y pierde el infractor. Estas pintas se le restarán del total de las pintas que lleve el

equipo que comete la infracción, si el número de pintas que lleva el equipo infractor es menor a las pintas que se le deben restar, entonces las pintas se le sumarán al equipo agredido.

14. Ningún jugador podrá mostrar su juego (voltearse) manifestando que es el ganador faltando fichas por jugar, aunque sea un doble que faltare sanción (50 pintas). Estas pintas se le restarán del total de las pintas que lleve el equipo que comete la infracción, si el número de pintas que lleva el equipo infractor es menor a las pintas que se le deben restar, entonces las pintas se le sumarán al equipo agredido.
15. Mientras se esté jugando no se permitirá ninguna clase de comentarios, ademanes o gestos bruscos con el público, jueces y/o deportistas sanción (50) pintas Estas pintas se le restarán del total de las pintas que lleve el equipo que comete la infracción, si el número de pintas que lleva el equipo infractor es menor a las pintas que se le deben restar, entonces las pintas se le sumarán al equipo agredido.
16. En un cierre se contarán las pintas por jugador y el que menos pintas tenga será el ganador. Si el cierre resulta empate, ganará la mano. La mano le corresponde al equipo que cierra el partido.
17. Cada jugador dispondrá máximo de 30 segundos para realizar su jugada, si a los 25 segundos no ha efectuado la jugada el juez ordenará realizarla dentro de los cinco (5) segundos siguientes, si no lo hace tendrá una sanción de 20 pintas y el partido continúa. Estas pintas se le restarán del total de las pintas que lleve el equipo que comete la infracción, si el número de pintas que lleva el equipo infractor es menor a las pintas que se le deben restar, entonces las pintas se le sumarán al equipo agredido.
18. En las jugadas decisivas no se permite mirar insistentemente al compañero o al público, ni recibir ayuda de este; Sanción 50 pintas. Estas pintas se le restarán del total de las pintas que lleve el equipo que comete la infracción, si el número de pintas que lleva el equipo infractor es menor a las pintas que se le deben restar, entonces las pintas se le sumarán al equipo agredido.
19. Puntuación para cada encuentro: Para determinar la clasificación de los diferentes equipos tanto en la fase eliminatoria como en la fase final, se sumarán los puntos así:
    a. Tres (3) Puntos: Por juego ganado por Blanqueada (cuando un equipo tiene 200 pintas y el otro no tiene ninguna)
    b. dos (2) Puntos: Por juego ganado.
    c. Un (1) Punto: Por juego perdido.
    d. Cero (0) Punto: Por no presentación.
20. El control de cada partido estará bajo la vigilancia de un juez.
21. En caso de empate en una clasificación, se jugará un partido de 150 pintas.
22. Para la premiación se dará trofeo a la delegación campeona del torneo y medallas al primero, al segundo y tercero.
23. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
24. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
25. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Fútbol.

1. El torneo se realizará en categoría abierta en rama masculina.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta veintitrés (23) jugadores.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congreso Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
5. En el campo de juego durante el desarrollo del partido deben permanecer como mínimo 3 jugadores mayores de 35 años, 3 jugadores mayores de 40, 1 jugador mayor de 45 y 1 mayor de 50 años y los 3 restantes son libres desde los 18 hasta los 80 años, fácilmente identificables y relacionados en planilla. En el caso de no presentarse a la hora y lugar programada uno o varios jugadores de las categorías señaladas, el equipo infractor se presentará al partido sin alinear cuantos jugadores se encuentren ausentes según su categoría.
6. Cada equipo y jugador debe tener el equipamiento adecuado para poder iniciar o participar en el partido. El árbitro tiene la potestad de exigir la indumentaria adecuada según el reglamento.
7. La numeración de los deportistas será libre.
8. La licra debe ser del mismo color de la pantaloneta.
9. Para la rama masculina se jugarán dos (2) tiempos de cuarenta y cinco (45) minutos, más la reposición respectiva y un descanso de quince (15) minutos.
10. No habrá goleada técnica. El partido se debe jugar en su totalidad.
11. Los equipos y/o el árbitro no pueden ponerse de acuerdo para dar por terminado un partido antes del tiempo reglamentario, de lo contrario el o los equipos perderán el partido por W.O.
12. En las fases semifinal y final si un partido queda empatado al cabo de los 90 minutos, se cobrarán 5 tiros libres desde el punto penal en forma alterna, si se conserva el empate, los tiros serán de uno por equipo hasta que se rompa el equilibrio.
13. Para determinar la clasificación en cada fase se sumarán los puntos obtenidos por cada equipo participante de la siguiente forma:
    a. 3 puntos por partido ganado.
    b. 1 punto por partido empatado.
    c. 0 punto por partido perdido.
14. Si se presenta empate en puntos entre dos o más equipos en la fase eliminatoria por grupos se procederá utilizando los siguientes pasos consecutivos:
    a. Entre dos (2) equipos:
        i. Mejor juego limpio según lo estipulado en las normas generales de participación.
        ii. Quien haya ganado el partido jugado entre ellos.
        iii. Mayor número de partidos ganados.
        iv. Mayor gol diferencia, es decir, goles a favor menos goles en contra.
        v. Mayor número de goles a favor.
        vi. Menos número de goles en contra.
        vii. Sorteo (moneda).
    b. Entre más de dos (2) equipos, se aplicará el siguiente sistema:
        i. Mejor juego limpio será medido con las tarjetas rojas.
        ii. Mayor número de partidos ganados.
        iii. Mayor gol diferencia, es decir, goles a favor menos goles en contra.
        iv. Mayor número de goles a favor.
        v. Menos número de goles en contra.
        vi. Sorteo (moneda).
15. Si un jugador es amonestado y posteriormente expulsado, la tarjeta amarilla no tendrá en cuenta para efectos de acumulación ni para juego limpio.

16. Los equipos deben estar ubicados en el campo de juego en condiciones reglamentarias para iniciar el partido como mínimo veinte (20) minutos antes de la hora y lugar programada.
17. Cuando se presenta un W.O. en un partido se asignará un marcador 3x0, al ganador 3 puntos y al perdedor 0 puntos. Los goles se suman al equipo, pero no a algún jugador en específico.
18. El árbitro dará una espera de máximo quince (15) minutos después de la hora programada para el partido, el o los equipos que no se presenten en este periodo de tiempo perderán por W.O. y al equipo ganador se le otorgan los tres puntos más 3 goles a favor. Al no presentarse los dos perderán por WO.
19. Cada delegación es responsable de llevar el récord de tarjetas sacadas a los jugadores en los diferentes partidos.
20. Todo integrante del equipo (deportista, Cuerpo Técnico o Directivo) que sea expulsado quedará automáticamente suspendido por una fecha, así sea para la fase siguiente, sin necesidad de informe ni notificación. Esta suspensión no se cumplirá cuando se trate de partidos aplazados.
21. Todo integrante del equipo (deportista, Cuerpo Técnico o Directivo) que acumule dos (2) tarjetas amarillas consecutivas o tres (3) alternas, queda automáticamente inhabilitado para la siguiente fecha, así sea para la fase siguiente, sin necesidad de informe ni notificación. Esta inhabilidad no se cumplirá cuando se trate de partidos aplazados, las tarjetas amarillas no se tendrán en cuenta para la fase de semifinal y final.
22. El deportista, Cuerpo Técnico o Directivo que actúe en un partido estando inhabilitado, se le castigará con el doble de la sanción impuesta inicialmente y el equipo pierde por W.O.
23. Si la conducta o comportamiento desplegado que ocasionó la expulsión es grave se sanciona la fecha automática más las que sean consideradas por la Comisión Disciplinaria, luego de agotar el debido proceso.
24. Cuando un partido sea suspendido por causas de fuerza mayor no relacionadas con aspectos disciplinarios, se esperarán treinta (30) minutos, después de los cuales si no se continúa el partido podrá aplicarse una de las siguientes opciones:
    a. Se dará por finalizado el partido con el marcador de momento de la suspensión si han transcurrido las 2/3 partes de su tiempo.
    b. Se continuará con reprogramación si han transcurrido menos de sus dos terceras partes.
25. Los equipos no podrán iniciar un partido con menos de siete (7) jugadores cada uno, si en el transcurso del partido este número se reduce por cualquier causa, el árbitro dará por terminado el encuentro y el equipo reducido perderá los puntos con resultado de 3x0, sin importar el marcador en este momento, a menos que el marcador fuera mayor a favor del equipo que quede en la cancha.
26. Si en el transcurso del partido la reducción del mínimo de siete (7) jugadores se presentara en ambos equipos, serán considerados perdedores con un resultado de 3 goles en contra, sin importar el marcador en ese momento.
27. El número de cambios, durante un partido será libre, sin que se permita el reingreso.
28. El balón que se utilizará será N°5 profesional avalado por la Federación Colombiana de Fútbol, es de presentación obligatoria el balón al árbitro antes de iniciar el partido, de lo contrario perderá por W.O.
29. Para la premiación se dará trofeo al campeón y medallas al primero, al segundo y tercero.
30. EL JUEZ del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Fútbol y por la FIFA.
31. El equipo que se involucre en batalla campal con más de cinco (5) de sus jugadores será expulsado del torneo.
32. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
33. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.

34. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Fútbol de Salón.

1. El torneo se realizará en categoría abierta en ramas masculina y femenina.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta doce (12) jugadores por rama.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congreso Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
5. Para la rama masculina; en el campo de juego durante el desarrollo del partido deben permanecer como mínimo 2 jugadores mayores de 40 años y 1 jugador mayor de 35 años y los 2 restantes son libres desde los 18 hasta los 80 años, fácilmente identificables y relacionados en planilla. En el caso de no presentarse a la hora y lugar programada uno o varios jugadores de las categorías señaladas, el equipo infractor se presentará al partido sin alinear cuantos jugadores se encuentren ausentes según su categoría.
6. Un jugador o jugadora de 40 años puede remplazar un jugador o jugadora de 35 años, pero no a la inversa.
7. Para la Rama Femenina en el campo de juego durante el desarrollo del partido deben permanecer como mínimo 1 jugadora mayor de 40 años y 1 jugadora mayor de 35 años y los 3 restantes son libres desde los 18 hasta los 80 años, fácilmente identificables y relacionados en planilla. En el caso de no presentarse a la hora y lugar programada uno o varios jugadores de las categorías señaladas, el equipo infractor se presentará al partido sin alinear cuantos jugadores se encuentren ausentes según su categoría.
8. Se podrán hacer cambios libres con reingreso.
9. Cada equipo y jugador debe tener el equipamiento adecuado (camiseta y pantaloneta con la misma numeración, media larga, con zapatillas apropiadas) para poder iniciar o participar en el partido. El árbitro tiene la potestad de exigir la indumentaria adecuada según el reglamento.
10. Ningún equipo podrá iniciar un partido con menos de cuatro (4) jugadores, si en el transcurso del partido este número se reduce por cualquier causa, el árbitro dará por terminado el encuentro y el equipo reducido perderá los puntos con resultado de 2x0, sin importar el marcador en este momento, a menos que el marcador fuera mayor a favor del equipo que quede en la cancha, en ese caso el marcador final será el que vaya en el momento de la terminación del partido.
11. Este torneo se jugará en cancha sintética.
12. Se jugarán dos (2) tiempos de veinte (20) minutos y descanso de diez (10) minutos Los dos (2) tiempos de veinte (20) minutos se jugarán así:
    a. Fase de grupos: El tiempo será corrido sin detener el cronómetro hasta los últimos cinco (5) minutos del segundo tiempo los cuales serán de juego efectivo cronometrado “detenidos”. Solo se detendrá el tiempo en los tiempos muertos que solicite cada equipo y a criterio del árbitro.
    b. Fase de eliminación directa: El tiempo será corrido sin detener el cronómetro hasta los últimos diez (10) minutos del segundo tiempo, los cuales serán de juego efectivo cronometrado “detenidos”. Solo se detendrá el tiempo en los tiempos muertos que solicite cada equipo y a criterio del árbitro.
    c. Para la final: Tendrá una duración de cuarenta (40) minutos de juego efectivo cronometrado “detenido”.
13. Cada equipo tendrá derecho a solicitar tiempo muerto de un (1) minuto de duración por periodo de juego. Los pedidos de tiempo serán comunicados por el cronometrista cuando el balón esté fuera de juego. La solicitud se realizará en este orden: director técnico pedirá al cronometrista y el capitán al árbitro.
14. No habrá goleada técnica. El partido se debe jugar en su totalidad.
15. Los equipos y/o el árbitro no pueden ponerse de acuerdo para dar por terminado un partido antes del tiempo establecido, de lo contrario el o los equipos perderán el partido por W.O.

16. En las fases semifinal y final si un partido queda empatado al cabo de los 40 minutos, se cobrarán 3 tiros libres desde el punto penal en forma alterna, si se conserva el empate, los tiros serán de uno por equipo hasta que se rompa el equilibrio.
17. Para determinar la clasificación en cada fase se sumarán los puntos obtenidos por cada equipo participante de la siguiente forma:
    a. Dos (2) puntos por partido ganado.
    b. Un (1) punto por partido empatado.
    c. Cero (0) punto por partido perdido.
18. Si se presenta empate en la fase eliminatoria se procederá de la siguiente manera:
    a. Entre dos (2) equipos:
        i. Mejor juego limpio según lo estipulado en las normas generales de participación
        ii. Quien haya ganado el partido jugado entre ellos.
        iii. Mayor número de partidos ganados.
        iv. Mayor gol diferencia, es decir, goles a favor menos goles en contra.
        v. Mayor número de goles a favor.
        vi. Menos número de goles en contra.
        vii. Sorteo (moneda).
    b. Entre más de dos (2) equipos, se aplicará el siguiente sistema:
        i. Mejor juego limpio según lo estipulado en las normas generales de participación
        ii. Mayor número de partidos ganados.
        iii. Mayor gol diferencia, es decir, goles a favor menos goles en contra.
        iv. Mayor número de goles a favor.
        v. Menos número de goles en contra.
        vi. Sorteo (moneda).
19. Si un jugador es amonestado y posteriormente expulsado, la tarjeta amarilla no tendrá en cuenta para efectos de acumulación ni para juego limpio.
20. La numeración de los deportistas será comprendida entre el número uno (1) al veinte (20).
21. El árbitro dará una espera de máximo diez (10) minutos después de la hora programada para el partido, el o los equipos que no se presenten en este periodo de tiempo perderá(n) por W.O. y al equipo ganador se asignará un marcador 2x0 Los goles se suman al equipo, pero no a algún jugador en específico.
22. Los equipos deben estar ubicados en el campo de juego en condiciones reglamentarias para iniciar el partido como mínimo veinte (20) minutos antes de la hora y lugar programada.
23. Cuando un partido sea suspendido por causas de fuerza mayor no relacionadas con aspectos disciplinarios, Se esperarán treinta (30) minutos, después de los cuales, si no se continúa el partido, podrá aplicarse una de las siguientes opciones:
    a. Se dará por finalizado el partido con el marcador del momento de la suspensión, si ha transcurrido las 2/3 partes de su tiempo.
    b. Se continuará con reprogramación si han transcurrido menos de sus 2/3 partes del partido.
24. La dimensión del balón de Fútbol Salón es 60/62 y debe ser Profesional (molten, golty, Vento, entre otros), es de presentación obligatoria el balón al árbitro antes de iniciar el partido, de lo contrario perderá por W.O y al equipo ganador se asignará un marcador 2x0.
25. Cada delegación es responsable de llevar el récord de tarjetas sacadas a los jugadores en los diferentes partidos.
26. Todo integrante del equipo (deportistas, Cuerpo Técnico o Directivos) que reciba dos tarjetas azules acumulativas recibirá una fecha de suspensión automática, así sea para la fase siguiente, sin necesidad de informe ni notificación. Esta suspensión no se cumplirá cuando se trate de partidos aplazados, las tarjetas amarillas y azules no se tendrán en cuenta para la fase de semifinales y finales.
27. Todo integrante del equipo (deportistas, Cuerpo Técnico o Directivos) que sea expulsado con tarjeta roja recibirá dos fechas de suspensión automática, así sea para la fase siguiente, sin necesidad de informe ni notificación. Esta suspensión no se cumplirá cuando se trate de partidos aplazados.

28. El deportista, Cuerpo Técnico o Directivo que actúe en un partido estando suspendido, se le castigará con el doble de la suspensión impuesta inicialmente y el equipo pierde por W.O. y al equipo ganador se asignará un marcador 2x0.
29. Si la conducta o comportamiento desplegado que originó la expulsión es grave se sanciona la fecha automática más las que sean consideradas por la Comisión Disciplinaria, agotado el debido proceso.
30. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y medallas al primero, al segundo y tercero por rama.
31. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Fútbol de Salón y por la A M F S.
32. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
33. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
34. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Minitejo.

1. El torneo se hará en las ramas masculina y femenina, categoría única.
2. El número máximo de deportistas inscritos por delegación será cinco (5) por rama.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congresillo Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
5. La puntuación que se otorgará en cada partido será:
   a. Dos (2) puntos por partido ganado.
   b. Un (1) punto por partido perdido.
6. Sistema de desempate:
   En caso de empates en las primeras rondas para definir los primeros lugares se definirán a tres lanzamientos, por equipos.
7. Cada partido se jugará a puntaje corrido, ganando el partido el equipo que llegue primero a 21 manos.
8. El Minitejo maneja proporciones más reducidas que el Tejo.
9. Las medidas para el campo de juego, tablero, serán las dispuestas en el reglamento oficial de la Federación Colombiana de Tejo y Minitejo.
10. El bocín tendrá una medida de 10 cm.
11. Las medidas de la mecha es un triángulo equilátero, de 3.5 cm por cada lado, puede ser mecha blanca o roja.
12. Para la habilitación de los tejos, en cada partido estos serán calibrados.
13. No se permitirán Tejos Tacados ni de manganeso.
14. Quien sea sorprendido cambiando el Tejo en medio de la competencia, será sancionado con tarjeta roja.
15. El uniforme de juego será: pantalón de sudadera y camibuso (camiseta) de identificación de cada ente territorial, el camibuso y/o camiseta debe llevar el número de identificación (del 1 al 5), zapatos deportivos tenis y medias.
16. Es de obligatorio cumplimiento el brazalete de capitán.
17. El tiempo máximo de espera para el inicio de la partida por alguno de los equipos, será de quince (15) minutos, seguidamente procederá el W.O.

18. La figura suspenderá los siguientes lanzamientos de los demás jugadores (mecha, moñona, embocinada); solo en caso de desempates de lanzamientos, no se aplicará el llamado de la figura.
19. Está prohibido que los jugadores que se encuentren en el área de espera, o los que ya lanzaron y están en el área central, azaren mediante movimientos, gritos, señas, tos, estornudos fingidos, golpes a los tableros, dejar caer el tejo, o cualquier otro hecho antideportivo que haga perder la concentración del jugador que, realizando el lanzamiento, en caso tal, se dispone lo dispuesto en el reglamento de la Federación Colombiana del Tejo y Minitejo.
20. El peso del tejo será máximo de 2 libras en ambas ramas, siempre y cuando pase por la medida del calibrador.
21. Los partidos declarados W.O. tendrán un marcador a veintiún (21) manos a cero (0).
22. Se premiará y se le asignará puntuación a Ronda de capitanes, duplas y Equipos; para mecha, bocín y moñona solo se dará premiación (medallas).
23. Para la premiación se dará trofeo al campeón por rama y medalla al primero, al segundo y tercero por rama.
24. Teniendo en cuenta el Reglamento Oficial de la Federación Colombiana del Tejo y Minitejo, el escalafón para un jugador de tejo o Minitejo (profesional), es aquel que se encuentra afiliado a un Club Deportivo de Tejo o Minitejo y que este Club este afiliado a la Federación Colombiana del Tejo y Minitejo, en la categoría que sea.
25. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento oficial de la Federación Colombiana de Tejo y Minitejo, su coordinación y juzgamiento será designado por el Comité Organizador de los Juegos.
26. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
27. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
28. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Natación.

1. El torneo se realizará en tres categorías en las ramas masculina y femenina.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta doce (12) nadadores por cada rama y (4) nadadores(as) por categoría.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. En cada prueba podrá inscribir y participar hasta cuatro (4) competidores por prueba individual y un equipo en las pruebas de relevos.
5. Se realizará en tres categorías A, B y C:

   CATEGORÍA A: Hasta 39 años.

   CATEGORÍA B: Desde 40 años hasta 49 años.

   CATEGORÍA C: De 50 años en adelante.

   Parágrafo 1: Para los relevos los equipos deben estar conformados por 4 nadadores, los cuales deben participar mínimo uno de la categoría B y uno de la C; o dos de la C.

   Parágrafo 2: Los participantes inscritos en la categoría C, pueden participar en la categoría A y/o B, Pero no a la inversa; los inscritos en la categoría B, pueden participar en la categoría A, Pero no en la C; y los inscritos en la categoría A no puede participar en las categorías B y C; el deportista que se baje de categoría debe permanecer en esta durante todas las pruebas.

6. El torneo de natación tendrá las siguientes pruebas en ambas ramas, cada deportista podrá como máximo inscribirse y participar en cinco (5) pruebas individuales diferentes durante el torneo además de los relevos. previo diligenciamiento de la "PLANILLA DE INSCRIPCIÓN CICLISMO, ATLETISMO Y NATACIÓN".
   PRUEBAS
   50 metros Libres, 50 Metros Espalda, 50 Metros Pecho, 50 Metros Mariposa, 100 Metros Libres, 100 Metros Espalda, 100 Metros Pecho, 100 Metros Mariposa, 200 Combinado Individual, 200 Metros Libres, 4x50 Metros Relevo Libre, 4x100 Metros Relevo Libre, 4x50 Metros Combinado, 4x100 Metros Combinado
   Todas las pruebas serán finales y su clasificación se hará por tiempos.
7. El campeón del torneo en cada rama se dará a la delegación que obtenga el mayor número de medallas de oro, si existe empate el mayor número de medallas de plata y así sucesivamente hasta obtener el desempate.
8. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y medallas al primero, al segundo y tercero de cada una de las pruebas por rama.
9. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Natación.
10. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
11. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
12. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Parqués.

1. El torneo se realizará en categoría libre, mixto no obligatoria.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta cuatro (4) deportistas.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congresillo Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
5. El objetivo es avanzar todas las fichas del jugador desde la casilla de salida hasta el final, antes de que los oponentes lo hagan.
6. Para cumplir con este objetivo, el jugador debe comenzar por sacar todas sus fichas de la cárcel y luego lograr que todas éstas realicen un recorrido completo del tablero, en el sentido contrario a las manecillas del reloj, es decir, por la derecha, evitando que sus fichas sean regresadas a la cárcel por sus oponentes, hasta lograr arribar a una casilla segura de llegada que son exclusivas para cada jugador y están localizadas justo antes de las casillas de salida correspondientes.
7. Cada jugador iniciará con cuatro (4) fichas del mismo color en la "cárcel", a una sola partida.
8. El primer turno se escoge por medio de un dado: cada jugador tiene un lanzamiento y el jugador que saque el mayor número es quien comienza el juego.
9. A continuación, tiene tres oportunidades o lanzamientos para sacar sus fichas de la cárcel y llevarlas a su casilla de salida.
10. Se sacan fichas de la cárcel únicamente con las presadas o pares, es decir, cuando ambos dados tienen el mismo valor. Por ejemplo, 1-1 y 3-3.
11. Los pares 1-1 o 6-6 sacan todas las fichas de la cárcel; Las restantes, 2-2, 3-3, 4-4 y 5-5 sacan sólo dos fichas.

12. Si el jugador saca una o varias fichas de la cárcel (con pares), tiene derecho a lanzar de nuevo los dados, mover la(s) ficha(s) y pasar el turno cuando deje de presar o prese tres veces.
13. PARÁGRAFO: Cuando se saca una sola ficha de la cárcel, el jugador tiene derecho a correr lo que marca uno de los dados (con otra ficha o con la misma en caso de que sea la única que posea en el juego).
14. Para mover la(s) ficha(s), sólo hay que llevarlas a su posición de destino contando las casillas que hay que mover según el resultado de los dados en su propio lanzamiento.
    Ejemplo: Si se está en la salida y los dados marcan 5-2, se puede avanzar una ficha hasta la casilla de seguro o se puede mover 5 con una ficha y 2 con otra.
15. Posteriormente al lanzamiento de los dados por un jugador, se pasa el turno. La única forma de obtener un turno extra es sacando pares y/o mandando una ficha del contrincante a la cárcel.
16. El turno se pasa al jugador por la derecha.
17. Si se sacan 3 pares consecutivos, se tiene derecho a sacar una ficha del juego, la que el jugador escoja.
18. Después de que el o los jugadores hayan salido de la cárcel, el juego continúa de la manera descrita anteriormente.
19. La mecánica del juego continúa de esta manera hasta que algún jugador lleve todas sus fichas hasta la casilla final, solo hasta este momento, habrá ganado el juego.
20. Un jugador puede enviar a un oponente a la cárcel si se cumple por lo menos una de las siguientes acciones:
    a. Moviendo una ficha propia hasta la casilla donde está la de un rival, a menos que este en una casilla “SEGURO” o “SALIDA” en cualquier parte del tablero.
    b. Cuando un jugador tiene una o más fichas en la cárcel y hay fichas de un oponente en la casilla salida del jugador, y si éste en su lanzamiento obtiene pares saca las fichas de la cárcel enviando automáticamente a la cárcel correspondiente del rival.
21. Las equivocaciones al correr una ficha “no dan cárcel”, estas serán corregidas oportunamente por los mismos participantes quienes llevarán la cuenta de cada una de ellas, sin embargo. sí un jugador completa tres equivocaciones durante una partida, perderá el derecho a correr los puntos marcados por los dados en esa jugada.
22. La organización dispondrá de un vaso (de ser posible en cuero o madera), por cada mesa de juego, para que todos los jugadores realicen los lanzamientos de los dados durante la partida.
23. Todos los jugadores (sin excepción) durante una partida deberán lanzar los dados dentro del tablero de juego (para ello la organización será la única que brindará tableros, fichas, dados y todo lo necesario para la realización del torneo; por ningún motivo se aceptaran elementos de juego presentados por participantes, técnicos o delegados).
24. Por cada partida se dará un puntaje así:
    a. El jugador que termine primero coronando las cuatro (4) fichas se le otorgan cuatro (4) puntos.
    b. El jugador que termine segundo coronando las cuatro (4) fichas se le otorga tres (3) puntos.
    c. El jugador que termine tercero coronando las cuatro (4) fichas se le otorga dos (2) puntos.
    d. El jugador que termine cuarto coronando las cuatro (4) fichas se le otorga un (1) punto.
    e. El jugador que pierda por W.O. se le otorgará Cero (0) puntos.

    PARÁGRAFO: Estos puntos serán registrados en la planilla de juego como marcador final de la partida.
25. En caso de empate en puntos para definir una clasificación, se establecerá el siguiente procedimiento:
    a. Entre dos participantes, el ganador del encuentro disputado entre ellos en la respectiva ronda o fase.
    b. Si persiste el empate entre dos (2), tres (3) o más participantes, se definirá jugando una partida con una sola ficha.
26. Para la premiación se dará trofeo a la delegación campeona y medallas al primero, al segundo y tercero.
27. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
28. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su

participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.

29. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Sapo.

1. El torneo se realizará en categoría libre, mixto no obligatoria.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta cinco (5) jugadores.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congresillo Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
5. Se jugará con cuatro (4) jugadores, con cuatro entradas cada equipo y ganará el equipo que obtenga el mayor puntaje en las cuatro entradas.
6. Se jugará con seis (6) argollas o arandelas por cada equipo en forma alterna, serán de acuerdo con cómo lo utilicen en cada región (tipo argolla o arandela).
7. Antes de iniciar el juego, el capitán de cada equipo dará al juez el orden de lanzamiento de su equipo, el cual se podrá cambiar con autorización del juez únicamente hasta en dos (2) ocasiones.
8. El capitán solicitará autorización al juez para realizar cambio de jugador, este cambio se puede realizar 1 vez por entrada.
9. Entrada: Cuando un equipo entra con sus 4 jugadores hacen sus 6 lanzamientos cada uno.
10. Turno: Son los 6 lanzamientos de cada jugador.
11. Lanzamiento: Es tirar la argolla o la arandela.
12. Procedimiento de Lanzamiento: Las argollas deben lanzarse de manera individual y sucesiva. El jugador debe esperar a que la argolla anterior se detenga por completo, ya sea en la mesa o en el suelo, antes de ejecutar el siguiente tiro.
    Penalización por lanzamiento simultáneo: El lanzamiento de dos o más argollas al mismo tiempo resultará en la pérdida inmediata del lanzamiento.
    Penalización por lanzamiento apresurado: Si se lanza una argolla mientras la anterior aún está en movimiento, resultará en la pérdida inmediata del lanzamiento.
13. El lanzamiento se efectuará a una distancia de 3,5 metros entre la mesa de la rana y la línea de tiro. Si en el momento de lanzar un jugador (a) pisa la línea, éste quedará anulado y pierde el lanzamiento.
14. Jugador(a) que introduzca todas las argollas o arandelas por los orificios, obtendrá una bonificación adicional de 5.000 puntos para su equipo; si por el contrario deja todas estas en el piso o en la mesa sin introducirlas en los orificios, se le descuentan 5.000 puntos del puntaje del equipo. Esta jugada se denomina barrida mixta.
15. Bonificación por Triplicado: Si un jugador logra introducir tres argollas en un mismo orificio durante su turno, recibirá un puntaje adicional equivalente al valor de dicho orificio.
16. El equipo que pierda por W. O. o por abandono, no se volverá a programar y todo lo actuado por el equipo será anulado y excluido del torneo y al equipo ganador se le asignan 2 puntos y un puntaje de 5.000.
17. Se considera un W.O. cuando un equipo se presenta con menos de tres (3) jugadores para iniciar el juego.
18. Un equipo perderá por sustracción de materia si durante el juego, el equipo se queda con menos de tres (3) jugadores.
19. Al equipo ganador por sustracción de materia se le asignan 5.000 puntos a menos que el puntaje que llevará más de 5.000 puntos, en cuyo caso se le dejará el puntaje que tenía al momento de terminar el partido, el rival mantiene los puntos obtenidos hasta ese momento.
20. Se establece la siguiente puntuación:
    a. Juego ganado: dos (2) puntos.

b. Juego Empatado: Un (1) punto.
c. Juego perdido: Cero (0) punto.
d. Juego perdido por W. O: cero (0) puntos y se desclasificará del torneo.

21. En caso de empate en puntos para definir una clasificación, se establecerá el siguiente procedimiento:
    a. Entre dos (2) equipos, se definirá de acuerdo con las siguientes alternativas:
        i) El ganador del encuentro disputado por ellos en la respectiva ronda o fase.
        ii) Mayor punto diferencia: puntos a favor, menos puntos en contra entre los equipos empatados contabilizados todos los partidos de la fase o grupo.
        iii) Mejor promedio dividiendo el número de puntos a favor entre el número de partidos jugados entre los equipos empatados.
        iv) Mejor promedio de puntos de los partidos disputados, sin tener en cuenta el número de equipos por grupo. (puntos a favor dividido entre puntos en contra).
        v) Mayor número de puntos a favor entre los equipos empatados.
        vi) Menor número de puntos en contra.
        vii) Sorteo (moneda).
    b. Si el empate es entre tres (3) o más equipos, se definirá de acuerdo con las siguientes alternativas:
        viii) Mayor punto diferencia: puntos a favor, menos puntos en contra entre los equipos empatados contabilizados todos los partidos de la fase o grupo.
        ix) Mejor promedio dividiendo el número de puntos a favor entre el número de partidos jugados entre los equipos empatados.
        x) Mejor promedio de puntos de los partidos disputados, sin tener en cuenta el número de equipos por grupo. (puntos a favor dividido entre puntos en contra).
        xi) Mayor número de puntos a favor entre los equipos empatados.
        xii) Menor número de puntos en contra.
        xiii) Sorteo (moneda).
22. Para la premiación se dará trofeo a la delegación campeona y medallas al primero, al segundo y tercero.
23. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
24. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.

Softbol.

1. El torneo se realizará en la rama masculina.
2. El número máximo de deportistas inscritos por delegación será hasta dieciocho (18).
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congreso Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
5. En el line up deben permanecer 2 mayores de 35 años, 4 mayores de 40 años incluyendo los pichers y uno mayor de 50 años y los restantes son libres desde los 18 hasta los 80 años; Se aplicará el corredor de cortesía.
6. Verificación de Identidad: Antes de cada encuentro, el árbitro principal y los delegados o mánager de cada equipo realizaran el cotejo de las escarapelas oficiales frente a la planilla de juego para validar las edades requeridas (35, 40, y 50 años).
7. En caso de empate, en cualquiera de las fases del torneo se definirá así:

a. Ganador del partido jugado entre ellos.
b. Mayor Average (partidos ganados sobre partidos jugados por 100).
c. Menor número de carreras en contra.
d. Mayor número de carreras a favor.
e. Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate en ninguna fase del torneo.

8. El tiempo de espera, para declarar un W.O, será de 15 minutos después de la hora oficial fijada en la programación, y el siguiente juego se hará a la hora programada. En caso de declararse una perdida por W.O. infringir la regla de configuración del line up o regla de los bates, el marcador oficial registrado será de siete (7) carreras a cero (0) a favor del equipo cumplidor.
9. Para que el equipo pueda jugar es necesario que sus jugadores estén debidamente uniformados, con los siguientes elementos: Gorra, Suéter o Camiseta, Bombacho, Guayos y Medias, adecuadas para la práctica de este Deporte. Queda estrictamente prohibido el uso de spikes (guayos con taches metálicos) para proteger la integridad de los jugadores y el estado del campo.
10. Cada programación deberá contar con dos (2) Árbitros (un principal y un auxiliar).
11. El torneo se realizará con lanzamiento de Bola Chata, no se permiten los demás lanzamientos.
12. Solo está permitido utilizar en el torneo de Softbol "Bate de caldero"; delegación que utilice en un partido un Bate de Impacto o Bate con tapa, este perderá el partido y se le darán los puntos a equipo contrario.
13. El torneo se jugará con bolas nuevas o que a juicio del árbitro se encuentren aptas para ser usadas, las cuales serán suministradas y de la marca que defina el Comité Organizador de los Juegos.
14. Será aceptado el bateador designado, el bateador extra y el reintegro por una sola vez, siempre y cuando el reintegro fue alineado como inicialista, con los bateadores designado y extra no aplica el reintegro; se permitirá hasta dos (2) corredores de Cortesía por inning.
15. Habrá K.O. (quedar fuera de juego) cuando exista una diferencia mínima de quince (15) carreras a partir del cierre del 5to inning.
16. Si un juego se prolonga a extra-inning y persiste el empate al cierre del 7o. inning, a partir del 8, el jugador que haya consumido el último out del séptimo inning será habilitado para correr en la segunda base, hasta que uno de los dos equipos sea el ganador del compromiso.
17. Para la premiación se dará trofeo al campeón y medalla al primero, al segundo y tercero.
18. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana Softbol, a excepción de los numerales 10 y 11.
19. Si un jugador es expulsado durante el partido, dependiendo de la gravedad del suceso y de acuerdo con el informe del árbitro, se determinarán las fechas en las que no podrá jugar, sanción que será determinada por la Comisión Técnica.
20. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
21. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
22. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Tenis de Campo.

1. El Torneo se realizará en categoría libre, ramas femenina y masculina.
2. Cada delegación podrá inscribir máximo cuatro (4) deportistas por rama.

3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. En las siguientes modalidades: Individual masculino y femenino, dobles masculino, dobles femenino y dobles mixto.
5. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congresillo Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos
6. En el Congresillo Técnico se definirá la conformación de los cuadros y su respectiva programación, en la misma se hará la definición de las parejas participantes en la modalidad mixta.
7. El Torneo se jugará en canchas en polvo de ladrillo o de piso.
8. El sistema de juego en tenis de campo será de la siguiente manera, se realizarán cuadros de cuatro (4) jugadores, clasificando los dos primeros jugadores (2) por cada cuadro.
9. Primera ronda: se jugará a ocho (8) games. En caso de empate a siete (7-7), se definirá mediante tie break a siete (7) puntos con diferencia mínima de dos (2).
10. Segunda ronda: se disputará a dos (2) sets regulares. En caso de empate a seis (6-6), se aplicará tie break a siete (7) puntos con diferencia mínima de dos (2).
    Parágrafo: En caso de ir el partido uno-uno en sets, se jugará un súper tie break.
11. Para la Semifinal y Final se jugará a dos (2) de tres (3) sets con tie break en todos los sets en caso de empate.
12. Se aplicará W.O desde la fase de round Robin.
13. En caso de lluvia, el Juez decidirá si se aplaza o no el partido.
14. La bola será por cuenta de cada delegación.
15. Cada jugador deberá jugar como mínimo dos (2) o tres (3) partidos por día que sea señalado.
16. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y medallas al primero, al segundo y tercero de cada una de las pruebas por rama.
17. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Tenis de Campo.
18. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
19. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
20. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Tenis de Mesa.

1. El Torneo se realizará en categoría libre, ramas femenina y masculina.
2. Cada delegación podrá inscribir máximo cuatro (4) deportistas por rama.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. En las siguientes modalidades: Individual masculino y femenino, dobles masculino, dobles femenino y dobles mixto.
5. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congresillo Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.

6. El torneo se hará por el sistema de todos contra todos, a una vuelta en los grupos definidos en el congreso técnico.
7. En el Congresillo Técnico se definirá la conformación de los cuadros y su respectiva programación, en la misma se hará la definición de las parejas participantes en la modalidad mixta.
8. Los partidos se programarán a cinco (5) sets y se declarará ganador al jugador que gane tres (3) de los cinco (5) sets.
9. Si se presenta empate se procederá así:
   a. Entre dos jugadores:
      I. Será primero quien haya ganado el partido jugado entre ellos.
      II. Mayor diferencia de sets a favor menos sets en contra.
      III. Mayor número de sets a favor.
      IV. Menor número de sets perdidos.
      V. Mayor número de puntos de los respectivos partidos entre quienes participen en el empate.

      Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate.
   b. Entre más de dos jugadores:
      I. Mayor número de partidos ganados.
      II. Mayor diferencia de sets a favor menos sets en contra.
      III. Mayor número de sets a favor.
      IV. Menor número de sets perdidos.
      V. Mayor número de puntos de los respectivos partidos entre quienes participen en el empate.

      Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate.
10. El uniforme de competencia para cada jugador será:
    a. Tenis, medias, pantaloneta y camiseta.
    b. La camiseta debe ser de fondo entero y de cualquier color exceptuando el Blanco.
    c. Ningún jugador podrá participar en el torneo con sudadera.
11. La bola será por cuenta de cada delegación y deberán ser bolas Double Happiness, Stiga, o Butterfly 3 estrellas color blanco material de plástico +40.
12. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y medallas al primero, al segundo y tercero de cada una de las pruebas por rama.
13. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Tenis de Mesa.
14. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
15. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
16. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Tejo.

1. El torneo se hará en la rama masculina, categoría única.
2. El número máximo de deportistas inscritos por delegación será de cinco (5).
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.

4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congresillo Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
5. La puntuación que se otorgará en cada partido será:
   a. Dos (2) puntos por partido ganado.
   b. Un (1) punto por partido perdido.
6. Sistema de desempate:
   En caso de empates en las primeras rondas para definir los primeros lugares se definirán a tres lanzamientos, por equipos.
7. Cada partido se jugará a puntaje corrido, ganando el partido el equipo que llegue primero a veintisiete (27) manos.
8. Los partidos declarados W.O. tendrán un marcador de veintisiete (27) manos a cero (0).
9. Las medidas para el campo de juego y tablero serán las dispuestas en el reglamento oficial de la Federación Colombiana de Tejo y Minitejo.
10. El bocín tendrá una medida de 11 cm.
11. Para la habilitación de los tejos, en cada partido estos serán calibrados.
12. Las medidas de la mecha es un triángulo equilátero, de 6 cm por cada lado, puede ser mecha blanca o roja.
13. El uniforme de juego será: pantalón de sudadera y camibuso (camiseta) de identificación de cada ente territorial, el camibuso y/o camiseta debe llevar el número de identificación (del 1 al 5), zapatos deportivos tenis y medias.
14. Es de obligatorio cumplimiento el brazalete de capitán.
15. El tiempo máximo de espera para el inicio de la partida por alguno de los equipos, será de quince (15) minutos, seguidamente procederá el W. O, como lo dispone el reglamento de la Federación Colombiana de Tejo y Minitejo.
16. La figura suspenderá los siguientes lanzamientos de los demás jugadores (mecha, moñona, embocinada); solo en caso de desempates de lanzamientos, no se aplicará el llamado de la figura.
17. Está prohibido que los jugadores que se encuentren en el área de espera, o los que ya lanzaron y están en el área central, azaren mediante movimientos, gritos, señas, tos, estornudos fingidos, golpes a los tableros, dejar caer el tejo, o cualquier otro hecho antideportivo que haga perder la concentración del jugador que esté realizando el lanzamiento, en caso tal, se dispone lo estipulado en el reglamento de la Federación Colombiana de Tejo y Minitejo.
18. El peso del tejo será máximo de 3.5 libras, siempre y cuando pase por la medida del calibrador. No se permitirán Tejos Tacados ni de manganeso.
19. Quien sea sorprendido cambiando el Tejo en medio de la competencia, será sancionado con tarjeta roja
20. Se premiará y se le asignará puntuación a Ronda de capitanes, duplas y Equipos; para mecha, bocín y moñona solo se dará premiación (medallas).
21. Para la premiación se dará trofeo al campeón y medalla al primero, al segundo y tercero.
22. Teniendo en cuenta el Reglamento Oficial de la Federación Colombiana de Tejo y Minitejo, el escalafón para un jugador de tejo o Minitejo (profesional), es aquel que se encuentra afiliado a un Club Deportivo de Tejo o Minitejo y que este Club este afiliado a la Federación Colombiana de Tejo y Minitejo, en la categoría que sea.
23. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento oficial de la Federación Colombiana de Tejo y Minitejo, su coordinación y juzgamiento será designado por el Comité Organizador de los Juegos.
24. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
25. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al

procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.

26. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Voleibol.

1. El torneo se realizará en categoría abierta en ramas masculina y femenina.
2. El número máximo de deportistas inscritos por delegación será doce (12) jugadores por rama.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congreso Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
5. En el campo de juego deben permanecer 2 mayores de 40 años y 1 mayor de 35 años y los 3 restantes son libres desde los 18 hasta los 80 años. Un jugador de 40 años puede reemplazar un jugador de 35 años, pero no viceversa.
6. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congreso técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
7. Para determinar la clasificación se sumarán los puntos obtenidos por cada equipo participante de la siguiente forma:
    a. Dos (2) puntos por partido ganado.
    b. Un (1) punto por partido perdido.
    c. Cero (0) puntos por no presentación o abandono.
8. Si se presenta empate entre dos o más equipos en la fase eliminatoria se procederá de la siguiente manera:
    a. Entre dos (2) equipos, se definirá así:
        i. Ganador del partido jugado entre ellos.
        ii. Diferencia de sets (suma de sets a favor menos sets en contra).
        iii. Menor número de sets en contra.
        iv. Sorteo (moneda).
        v. Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate.
    b. Entre más de dos (2) equipos, se definirá así:
        i. Mayor número de partidos ganados.
        ii. Diferencia de sets (suma de sets a favor menos sets en contra).
        iii. Menor número de sets en contra.
        iv. Sorteo (moneda).
        v. Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate.
9. Ningún equipo podrá iniciar un partido con menos de cinco (5) jugadores.
10. Los partidos se programarán a cinco (5) sets y ganará el equipo que obtenga tres (3) de ellos.
11. Si un equipo pierde por W.O. se declara un marcador de 3 X 0 y sets de 25-0 en su contra.
    Parágrafo: Si un equipo queda con menos de 4 jugadores se declarará perdedor por 3x0.
12. Cuando un partido sea suspendido por razones de fuerza mayor no relacionadas con aspectos disciplinarios, se esperan 30 minutos, después de los cuales, de no continuarse se darán las siguientes opciones:
    a. Se dará por finalizado si uno de los equipos lleva ventaja mínima de un set, siempre y cuando se hayan jugado mínimo 3 set.
    b. Se continuará con reprogramación si se ha jugado más de un set y hay empates en sets al momento de la suspensión.
    c. Se iniciará con reprogramación si no se ha logrado terminar el primer set.
13. El jugador descalificado no podrá alinearse en el siguiente partido independiente de la sanción que imponga el tribunal disciplinario.

14. El tiempo de espera, para declarar un W-O, será de (quince) 15 minutos después de la hora oficial fijada en la programación.
15. La dimensión del balón debe ser 65/67 cm, debe ser Profesional marca Molten o Golty, es de presentación obligatoria el balón al árbitro antes de iniciar el partido, de lo contrario perderá por W.O.
16. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y medalla al primero, al segundo y tercero por rama.
17. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la FIVB y aplicadas por la Federación Colombiana de Voleibol.
18. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
19. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
20. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Voleibol Playa.

1. El torneo se realizará en categoría abierta en ramas masculina y femenina.
2. El número máximo de deportistas inscritos por delegación serán dos (2) jugadores por rama.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congreso Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
5. Para determinar la clasificación se sumarán los puntos obtenidos por cada equipo participante de la siguiente forma:
   a. Dos (2) puntos por partido ganado.
   b. Un (1) punto por partido perdido.
   c. Cero (0) puntos por no presentación o abandono.
6. Si se presenta empate entre dos o más equipos en la fase eliminatoria se procederá de la siguiente manera:
   a. Entre dos (2) equipos, se definirá así:
      i. Ganador del partido jugado entre ellos.
      ii. Diferencia de sets (suma de sets a favor menos sets en contra).
      iii. Menor número de sets en contra.
      iv. Sorteo (moneda).
      v. Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate.
   b. Entre más de dos (2) equipos, se definirá así:
      i. Mayor número de partidos ganados.
      ii. Diferencia de sets (suma de sets a favor menos sets en contra).
      iii. Menor número de sets en contra.
      iv. Sorteo (moneda).
      v. Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate.
7. Los partidos se programarán a tres (3) sets y ganará el equipo que obtenga dos (2) de ellos.
8. Si un equipo pierde por W.O. se declara un marcador de 2 X 0 y sets de 21-0 en su contra.
   Parágrafo: Si un equipo queda con menos de 2 jugadores se declarará perdedor por 2x0 a excepción que el equipo infractor, haya ganado más de un set, estos se computarán.

9. Cuando un partido sea suspendido por razones de fuerza mayor no relacionadas con aspectos disciplinarios, se esperan 30 minutos, después de los cuales, de no continuar se darán las siguientes opciones:
   a. Se dará por finalizado si uno de los equipos lleva ventaja mínima de un set.
   b. Se continuará con reprogramación si se ha jugado más de un set y hay empates en sets al momento de la suspensión.
   c. Se iniciará con reprogramación si no se ha logrado terminar el primer set.
10. El jugador descalificado no podrá alinearse en el siguiente partido independiente de la sanción que imponga la Comisión Disciplinaria.
11. El tiempo de espera, para declarar un W-O, será de (quince) 15 minutos después de la hora oficial fijada en la programación.
12. La dimensión del balón debe ser 66/68 cm y debe ser marca Molten o Golty, es de presentación obligatoria el balón al árbitro antes de iniciar el partido, de lo contrario perderá por W.O.
13. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y medalla al primero, al segundo y tercero por rama.
14. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la FIVB y aplicadas por la Federación Colombiana de Voleibol.
15. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
16. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
17. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Abril 2026

JOAQUIN ISMAEL VALENCIA DÍAZ
Presidente
CC. 70’071.595

JACQUELINE RODRIGUEZ CRUZ
secretaria
CC. 39’621.958

CORPORACIÓN NACIONAL DEPORTIVA DE SERVIDORES PÚBLICOS
“CORDEMO”

CÓDIGO DE PENAS Y SANCIONES

XXIII JUEGOS NACIONALES DEPORTIVOS DE SERVIDORES PÚBLICOS

ARMENIA - QUINDÍO

NOVIEMBRE 22 AL 29 DE 2026

DEL CAMPO DE APLICACIÓN DE ESTE CÓDIGO

ARTÍCULO PRIMERO: El presente Código de Penas será aplicable en todos los casos en que se presenten faltas disciplinarias dentro de los Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos, ya sea durante el desarrollo de las competencias deportivas o con ocasión de estas, y que involucren a personas directa o indirectamente vinculadas a los Juegos.

DEL ORGANISMO COMPETENTE

ARTÍCULO SEGUNDO: El organismo competente para ejercer la justicia disciplinaria deportiva dentro de los Juegos es la Comisión Disciplinaria.

DE LA COMPETENCIA

ARTÍCULO TERCERO: Corresponde a la Comisión Disciplinaria conocer, proceder y sancionar, tanto a sus propios miembros, directivos, técnicos, autoridades deportivas y a todos los Servidores deportistas y acompañantes, individual o colectivamente, por hechos ocurridos en los Juegos y que constituyan falta disciplinaria; en los escenarios o fuera de ellos.

ARTÍCULO CUARTO: Es de competencia de la Comisión Disciplinaria, conocer, proceder y sancionar sobre aspectos no técnicos relacionados con los diferentes deportes, de oficio o que hayan sido reclamados o demandados por escrito, acompañados de una caución en efectivo equivalente al 20% de un salario mínimo mensual legal vigente ($350.000), reembolsable el 50% si sale avante con la demanda.

DE FALTAS DISCIPLINARIAS

ARTÍCULO QUINTO: Para la aplicación de este código, son Faltas Disciplinarias las siguientes:

a. Agresión.
b. Desacato.
c. Omisión

DE LA AGRESIÓN

ARTÍCULO SEXTO: La agresión de obra es toda forma de ataque o de castigo.

ARTÍCULO SÉPTIMO: La agresión de palabra es todo insulto o palabra hiriente o injuriosa, ya sea por su contenido, por el tono o por la forma.

ARTÍCULO OCTAVO: La agresión de obra o de palabra presentada por terceros (miembros de las delegaciones), se considera una falta disciplinaria.

ARTÍCULO NOVENO: Los atentados contra el pudor o la decencia pública, se consideran actos de agresión.

DEL DESACATO

ARTÍCULO DÉCIMO: Se consideran actos de desacato la falta pública y ostensible en el cumplimiento de las órdenes de los jueces y árbitros, de los partidos o pruebas, o de los miembros de los organismos directivos, de las comisiones especiales en el ejercicio de sus funciones en los juegos de CORDEMO. Los actos de desacato pueden ser graves o leves.

ARTÍCULO DÉCIMO PRIMERO: Se consideran actos graves de desacato.

a. Negativa de retirarse del campo de juego, de las instalaciones, de las oficinas u otro sitio de los Juegos, ya sea como jugador, entrenador, dirigente o particular, cuando sea ordenado por el Juez o Árbitro del evento deportivo o por un dirigente de la organización deportiva.

b. Negativa de los jueces o árbitros, jugadores y directivos de cumplir las disposiciones de los diferentes organismos de los juegos.
c. La obstaculización, por vías de hecho o la realización o continuación normal de los partidos, o interferencia en actos administrativos.
d. Los actos de desobediencia colectiva.

ARTÍCULO DÉCIMO SEGUNDO: Los actos de desacato no incluidos anteriormente, son considerados como leves.

DE OMISIÓN

ARTÍCULO DÉCIMO TERCERO: De omisión: Constituye omisión la falta de cumplimiento de las determinaciones o disposiciones de los organismos oficiales y directivos de los juegos, en el ejercicio de sus funciones.

Parágrafo: Los actos de omisión se consideran leves, con excepción de las reincidencias que se consideran graves, por la circunstancia agravante que ello implica.

DE LAS SANCIONES

ARTÍCULO DÉCIMO CUARTO: Las sanciones aplicadas a las delegaciones deportivas y personas naturales, son las siguientes:
a. Amonestación.
b. Suspensión.
c. Expulsión de un deporte.
d. Expulsión de los juegos.

DE LOS SUJETOS A SANCIONES

ARTÍCULO DÉCIMO QUINTO: Son sujetos a la aplicación de sanciones, las delegaciones deportivas, los integrantes de un deporte específico, jugadores, directores, jueces o árbitros, técnicos, entrenadores y personas vinculadas directa o indirectamente a la organización de los juegos que infrinjan las disposiciones de los reglamentos, establecidos por la Corporación Nacional Deportiva de Servidores Públicos (CORDEMO).

DE LOS LÍMITES Y EFECTOS DE LAS SANCIONES

ARTÍCULO DÉCIMO SEXTO: La suspensión o expulsión produce inhabilidad para ejercer los derechos deportivos, en el deporte respectivo o en los juegos en general.

Parágrafo: Si la participación termina por suspensión o expulsión de los juegos, se debe regresar a la sede de trabajo.

ARTÍCULO DÉCIMO SÉPTIMO: Todas las sanciones que impliquen expulsión de los juegos, será determinada por la Comisión Disciplinaria quien sancionará la participación o no de este deportista o delegación, en los próximos juegos que programe la Corporación CORDEMO.

ARTÍCULO DÉCIMO OCTAVO: La Comisión Disciplinaria y eventualmente el Comité Organizador de los Juegos, podrán aplicar penas de indemnización por los daños y perjuicios derivados de una falta disciplinaria, con el debido proceso.

ARTÍCULO DÉCIMO NOVENO: Las sanciones aplicables a los coautores de una falta disciplinaria, serán las mismas que las de los autores, lo mismo que ser promotor de un incidente colectivo.

DE LAS AGRESIONES:

ARTÍCULO VIGÉSIMO: La agresión física contra jueces y árbitros en los diferentes deportes, se sancionará con la expulsión de los juegos.

ARTÍCULO VIGÉSIMO PRIMERO: La agresión verbal contra jueces y árbitros, se sancionará con la expulsión en esta disciplina.
ARTÍCULO VIGÉSIMO SEGUNDO: La agresión con gestos, actitudes o por cualquier medio que intentaran ridiculizar a los jueces o árbitros, que se encuentren activos o como simples espectadores, se sancionará con dos (2) fechas de suspensión en los deportes en que se participa.
ARTÍCULO VIGÉSIMO TERCERO: El desacato a los jueces o árbitros en los diferentes deportes, se sancionará con una (1) fecha de suspensión.
ARTÍCULO VIGÉSIMO CUARTO: Toda expulsión por protesta contra jueces o árbitros, en el transcurso de las actividades que se realizan, se sancionará con una (1) fecha de suspensión.
ARTÍCULO VIGÉSIMO QUINTO: La agresión física contra jugadores o entrenadores será castigada con pena de expulsión de los juegos.
ARTÍCULO VIGÉSIMO SEXTO: La agresión verbal contra jugadores o entrenadores, se sancionará con la expulsión de ese deporte.
ARTÍCULO VIGÉSIMO SÉPTIMO: La agresión física contra los particulares durante los partidos o pruebas o con ocasión de los mismos, se sancionará con la expulsión de los juegos.
Parágrafo: Si el particular agredido hubiera entrado indebidamente al campo de juego, con actitud hostil hacia los jugadores, éstos podrán aducir legítima defensa, siempre y cuando el medio de defensa esté justificado.
ARTÍCULO VIGÉSIMO OCTAVO: El jugador, entrenador, directivo delegado que con palabras o ademanes obscenos atentare contra el pudor o la decencia pública, será sancionado con la expulsión de los juegos.

POR FALTAS DISCIPLINARIAS CONTRA AUTORIDADES O SERVIDORES DE LOS JUEGOS

ARTÍCULO VIGÉSIMO NOVENO: La agresión física contra director(a) General, director ejecutivo, Comité Organizador de los XXIII Juegos; Fiscal y Comité Ejecutivo de CORDEMO o Servidores de los Juegos, será sancionada con la expulsión de los Juegos.
ARTÍCULO TRIGÉSIMO: La agresión verbal contra las autoridades mencionadas en el Artículo 29°, se sancionará con la expulsión de los juegos.
ARTÍCULO TRIGÉSIMO PRIMERO: Las mismas penas se aplicarán a quienes con observaciones molestas e irrespetuosas, con gestos, actitudes o por cualquier otra forma, intentaren ridiculizarlos.
ARTÍCULO TRIGÉSIMO SEGUNDO: El desacato a las autoridades citadas en el Artículo 29°, se sancionará con amonestación. Si hay reincidencia se penalizará con expulsión de los juegos.

POR FALTAS DISCIPLINARIAS NO CONTEMPLADAS ANTERIORMENTE

ARTÍCULO TRIGÉSIMO TERCERO: Por juegos bruscos y/o mal intencionados, se sancionará con una (1) fecha de suspensión.
ARTÍCULO TRIGÉSIMO CUARTO: Por ofensa verbal contra compañeros del mismo equipo, se sancionará con una (1) fecha de suspensión.
ARTÍCULO TRIGÉSIMO QUINTO: Por incitación al juego brusco, se sancionará con una (1) fecha de suspensión.
ARTÍCULO TRIGÉSIMO SEXTO: Por actos bochornosos dentro o fuera de un encuentro deportivo, o en contra de los estamentos de los Juegos, se sancionará con la expulsión definitiva de estos Juegos.

ARTÍCULO TRIGÉSIMO SÉPTIMO: Por uso de bebidas embriagantes, porte ilegal de armas, se sancionará con la expulsión de los juegos.
ARTÍCULO TRIGÉSIMO OCTAVO: Toda expulsión del campo de juego dará suspensión automática de una (1) fecha, que se debe cumplir en la fecha inmediata de la programación de ese deporte, en espera del fallo definitivo del Órgano de Disciplina. Cuando el reglamento específico de una disciplina establezca una sanción diferente, prevalecerá la norma específica.
ARTÍCULO TRIGÉSIMO NOVENO: Las faltas disciplinarias que se presenten en sitios de alojamiento, medios de transporte, graderías, instalaciones deportivas, oficinas, restaurantes y demás, serán sancionadas con amonestación escrita. Si hay reincidencia, se expulsará de los Juegos.

DEL PROCEDIMIENTO SANCIONATORIO

ARTÍCULO CUADRAGÉSIMO: DEMANDA: Se entiende por demanda, la actuación que persigue la nulidad, modificación o cambio de un resultado conseguido con ocasión de una competencia deportiva.
ARTÍCULO CUADRAGÉSIMO PRIMERO: La demanda debe ser formulada por escrito, firmada y presentada por el delegado del ente Territorial o del presidente de la delegación, explicando claramente los fundamentos que la ocasionaron, anexando la suma establecida en al artículo cuarto del presente código, los cuales serán reembolsados el 50% si la demanda es favorable; así mismo, las pruebas que se pretendan hacer valer en la demanda, de lo contrario esta no será recibida. Si pierde la demanda el dinero ingresará a la partida presupuestal de los juegos a favor de CORDEMO, así mismo el 50% no reembolsable ya referido.
Parágrafo primero: La demanda deberá ser presentada dentro de las tres (3) horas hábiles siguientes a la ocurrencia del hecho. La comisión disciplinaria deberá pronunciarse por medio de una resolución motivada dentro de las cinco (5) horas hábiles siguientes a la presentación de la demanda y contra el acto expedido procede recurso de reposición y, en subsidio de Apelación.
ARTÍCULO CUADRAGÉSIMO SEGUNDO: Se entiende por recurso de reposición la solicitud que busca aclarar, modificar o anular la decisión de LA COMISIÓN DISCIPLINARIA. El recurso debe ser interpuesto dentro de las dos (2) horas hábiles siguientes a la notificación del acto que resuelve la demanda y debe cumplir los mismos requisitos exigidos para esta y presentarse en la sede (oficina) de los juegos de manera escrita, anexando las pruebas que pretenda hacer valer. La comisión disciplinaria tiene dos (2) Horas hábiles para resolver el recurso.
ARTÍCULO CUADRAGÉSIMO TERCERO: Se entiende por apelación la solicitud que busca aclarar, modificar o anular la decisión que tomó la comisión disciplinaria, ante el Comité Organizador de los juegos, el cual debe ser interpuesto como principal o subsidiario al recurso de reposición, dentro de las dos (2) horas hábiles siguientes a la notificación del acto que expida la comisión disciplinaria. La apelación debe cumplir con los mismos requisitos exigidos en la demanda. El Comité Ejecutivo debe resolver el recurso de apelación dentro de las cinco (5) horas hábiles siguientes a la presentación del recurso de apelación.
ARTÍCULO CUADRAGÉSIMO CUARTO: Toda sanción superior a una fecha, debe estudiarse con el informe arbitral y hacer las averiguaciones necesarias como primer paso para iniciar el estudio de la situación y las sanciones aplicables al caso, siempre respetando el debido proceso:
1) Analizar el informe del juez.
2) Confrontar la falta con el tipo de sanción aplicable y de encontrarse que es de una sola fecha, se expedirá la resolución debidamente motivada con las personas sancionadas y la

sanción que como se dijo será automáticamente de una fecha. Si se encuentra que la sanción a aplicar es de más de una fecha de suspensión.

- se citará a los capitanes y los inculpados de los equipos para que den su versión de los hechos y aporten las pruebas que pretendan hacer valer para su defensa, de ello se levantará un acta.
- Confrontados el informe del juez, con el acta tomada a los capitanes y los árbitros se determinará por resolución la sanción a aplicar.

ARTÍCULO CUADRAGÉSIMO QUINTO: Todo informe presentado por los jueces, sobre anomalías en los encuentros, será estudiado por la comisión disciplinaria, de acuerdo con la competencia de cada uno de ellos, quienes se encargarán de las averiguaciones pertinentes y en todo caso respetando el debido proceso de los implicados y aplicando el código disciplinario y el reglamento de los juegos.

Los casos no contemplados en reglamento y en el código serán estudiados por la misma comisión disciplinaria, aplicando las normas y sanciones que se aplican a nivel local, o nacional.

ARTÍCULO CUADRAGÉSIMO SEXTO: Para el caso de la presentación de una demanda, esta debe hacerse por intermedio del delegado de la disciplina o del presidente de la delegación del ente territorial que representan los jugadores, ante la comisión disciplinaria de los juegos, quien la resolverá en un tiempo máximo de 5 horas. - La demanda debe contener por lo menos:

1) Identificación de la autoridad a la que se dirige.
2) Identificación del demandante y demandado.
3) Una descripción sucinta de los hechos que sustentan la demanda.
4) Las pruebas que se pretenden hacer valer.

- Recibida la respuesta de los demandados, evaluadas las pruebas aportadas y practicadas las solicitadas se procederá a darse el fallo que debe contener:

1) Identificación del fallador.
2) Los considerandos en los que se hace una narración sucinta de la demanda, indicando el quejoso, los hechos, tiempo, modo y lugar, identificación del demandado.
3) Una síntesis de las pruebas recaudadas.
4) Resumen de las alegaciones y los descargos.
5) Consideraciones determinantes para el fallo.
6) Disposiciones infringidas.
7) Fallo.

PARÁGRAFO: La comisión disciplinaria debe correr con el traslado de la demanda al delegado del Ente Territorial al cual pertenece el jugador o jugadores implicados, dentro de la hora hábil siguiente al recibo de la demanda. Entiéndase que dicho término no cuenta en el término de cinco (5) horas hábiles que tiene el órgano disciplinario para decidir; Todo traslado y/o notificación puede realizarse telefónica, verbal, personalmente o por escrito, pero es necesario dejar la evidencia de lo actuado en el expediente respectivo.

ARTÍCULO CUADRAGÉSIMO SÉPTIMO: El único órgano competente para anular una decisión de la comisión disciplinaria por violación al debido proceso u otra circunstancia especial no contemplada en el reglamento es el Comité Organizador, el cual deberá pronunciarse por acto motivado, una vez escuche en audiencia a todos los miembros de la Comisión.

DISPOSICIONES GENERALES

ARTÍCULO CUADRAGÉSIMO OCTAVO: El organismo encargado en cada caso de la aplicación de sanciones establecerá el fallo dentro del código instituido.

ARTÍCULO CUADRAGÉSIMO NOVENO: La reincidencia de alguna falta será sancionada con el doble de la pena inicialmente prevista.

ARTÍCULO QUINCUAGÉSIMO: Se procederá a aplicar el presente Código de Penas, de acuerdo con los informes presentados por los jueces y árbitros, o en su caso por el veedor o por demanda, como quedó reglamentado en el presente código.
ARTÍCULO QUINCUAGÉSIMO PRIMERO: La adulteración de documentos y la suplantación de personas también se consideran faltas disciplinarias y darán como sanción la expulsión de los Juegos, de manera inmediata, del servidor responsable, así como la pérdida de las pruebas o partidas en los diferentes deportes donde actuó el infractor.
PARÁGRAFO: De constituir el hecho una posible comisión de un delito debe procederse a trasladar el caso a la autoridad penal pertinente.
ARTÍCULO QUINCUAGÉSIMO SEGUNDO: El deportista suplantado que haya consentido la suplantación se hará acreedor a la misma sanción señalada en el Artículo inmediatamente anterior.
ARTÍCULO QUINCUAGÉSIMO TERCERO: Servidor deportista, equipo o delegación que se retire de los Juegos sin causa justa no podrá continuar su participación, y la Comisión Disciplinaria será la encargada de aplicar la sanción correspondiente.
ARTÍCULO QUINCUAGÉSIMO CUARTO: Los casos no contemplados en el presente código de penas serán resueltos con plena autonomía por La Comisión Disciplinaria de acuerdo con la gravedad, el tipo de torneo, actividad y su duración.

ARMENIA – QUINDÍO - SEPTIEMBRE DE 2026





JOAQUIN ISMAEL VALENCIA DÍAZ
Presidente
CC. 70.071.595

JACQUELINE RODRÍGUEZ CRUZ
Secretaria
c.c. 39.621.958.

XXIII JUEGOS NACIONALES DEPORTIVOS DE SERVIDORES PÚBLICOS
ARMENIA - QUINDÍO
NOVIEMBRE DEL 22 AL 29 DE 2026

PRESENTACIÓN

La práctica deportiva como disciplina es un factor determinante en la calidad de vida de la población. Desde diferentes orientaciones de política de organizaciones sociales y del Estado se promueve su ejecución como el mecanismo idóneo para mantener adecuados niveles de salud, disfrute del tiempo libre, capacidad para crear nexos de fraternidad y socialización en general.

El mayor número de deportistas no está relacionado con su práctica profesional o de grandes espectáculos, por el contrario, somos las personas comunes y corrientes los que a diario practicamos diferentes disciplinas, sin el interés inmediato de figuración, solo con el mero incentivo de la competencia sana, de la emulación y del goce de compartir con amigos y hacer de estos una familia ampliada.

La Corporación Nacional Deportiva de Servidores Públicos "CORDEMO" define en su ideario corporativo que sólo a través del deporte, la recreación y la cultura se logra el desarrollo armónico del ser humano en su entorno familiar y de la organización estatal a las cuales prestan sus servicios.

CORDEMO se complace en convocar a todos los servidores públicos deportistas, a los dirigentes deportivos y a las autoridades de los entes territoriales del país, a participar en la realización de los XXIII JUEGOS NACIONALES DEPORTIVOS DE SERVIDORES PÚBLICOS organizados por CORDEMO a realizarse del 22 al 29 de noviembre de 2026

Cordial saludo

JOAQUÍN ISMAEL VALENCIA DÍAZ
Presidente CORDEMO

LA CORPORACIÓN NACIONAL DEPORTIVA DE SERVIDORES PÚBLICOS "CORDEMO"

La Corporación Nacional Deportiva de Servidores Públicos ¨CORDEMO¨, es una entidad de derecho privado de carácter nacional en la República de Colombia, sin ánimo de lucro, con personería jurídica número 38433 de septiembre 20 de 1991, Nit. 800143911-0.

Fue creada en la ciudad de Medellín (Colombia) el 10 de noviembre de 1988 y constituida en la ciudad de Armenia Quindío – Colombia, el 22 de agosto de 1991, como un organismo deportivo independiente, con el objeto de organizar, Promover, fomentar, organizar y desarrollar actividades deportivas entre el personal al servicio de los Entes Territoriales, a la vez el de patrocinar y realizar estrategias de beneficio común, que permitan el desarrollo deportivo de sus afiliados.

COMITÉ EJECUTIVO "CORDEMO"
Presidente: JOAQUÍN ISMAEL VALENCIA DÍAZ
Vicepresidente: EWAR TORRES BUELVAS
Secretaria: JACQUELINE RODRÍGUEZ CRUZ
Tesorero: HERNANDO QUICENO VALDERRAMA
Secretaria de Comunicaciones: EILEEN ERONIE STEPHENS BOWIE
Vocal: ALONSO TOSCANO NIÑO
Vocal: WILTON GALÍNDEZ SALAMANCA

REVISOR FISCAL
DIEGO RUIZ HENAO
FISCAL
GLORIA CECILIA GARCÍA GARCÍA

COMISIÓN DISCIPLINARIA
Representante de los delegados: KATRINY JOSEFINA HIDALGO CASTRO, Gobernación de Arauca
Representante de los participantes: MARIA OLANDA CASTELLANOS – Gobernación de Norte de Santander
Representante de Cordemo: GLORIA CECILIA GARCÍA – Fiscal de Cordemo

COMISIÓN TÉCNICA:
Representante de Cordemo: WILTON GALÍNDEZ SALAMANCA – Gobernación del Valle
Representante de Cordemo: EWAR TORRES BUELVAS - Gobernación del Atlántico
Representante de Cordemo: JACQUELINE RODRÍGUEZ CRUZ, Alcaldía de Fusagasugá

DIGNATARIOS
NICOLÁS GUILLERMO URREGO URREGO
Contador

LOS JUEGOS NACIONALES DEPORTIVOS DE SERVIDORES PÚBLICOS

Reseña histórica

Con motivo de la celebración del vigésimo aniversario de la Corporación Deportiva y Cultural de los Empleados del Departamento de Antioquia "Cordeca", en 1988 se realizaron en la ciudad de Medellín los Primeros Juegos Nacionales de Empleados Oficiales (I-1988).

Posteriormente se sucedieron hasta completar las Veintidós (XXII) versiones de los juegos realizadas hasta la fecha. Cali (II - 1989), Fusagasugá (III - 1990), Medellín (IV - 1991), Armenia (V - 1992), Popayán (VI - 1993), Medellín (VII - 1994), Cali (VIII - 1996), Cartagena (IX - 1998), Envigado (X – 2000), San Andrés (XI – 2002), Cali (XII - 2004), Santa Marta (XIII – 2005), San José de Cúcuta (XIV – 2007), Barranquilla (XV – 2009), Armenia (XVI – 2011), Fusagasugá (XVII – 2013), San Juan de Pasto (XVIII-2015), Cartagena de Indias DT y C (XIX-2017), Gobernación de Norte de Santander (San José de Cúcuta) (XX-2019), Alcaldía de Yopal y Gobernación de Casanare (XXI-2022) y Gobernación del Atlántico (XXII-2024).

Cabe destacar la obtención de la permanencia en el tiempo de un evento que ha contado con el compromiso y apoyo logístico de cada Ente Territorial sede y de la Corporación Nacional Deportiva de Servidores Públicos como organismo de derecho privado de carácter nacional, sin ánimo de lucro, que ha coordinado y asesorado con lujo de detalles cada edición de los Juegos.

Para cada versión de las justas se realiza un juicioso proceso de planeación, ejecución y control del evento, y se han hecho las evaluaciones necesarias buscando ofrecer a los participantes la mejor organización posible habida cuenta de las limitaciones presupuestales que identifican estos compromisos.

De ahí que se haya incrementado el número de delegaciones y deportistas que, de 600 funcionarios participantes en 1988, se espera que participen en los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos – en la ciudad de Santiago de Cali, cerca de 3.500 funcionarios en representación de un mínimo de 35 delegaciones de los Entes Territoriales del País.

Los departamentos y municipios fundadores han continuado la senda marcada por quienes iniciaron este sueño hecho realidad a través del tiempo, convocando a otras regiones engrandeciendo cada día la filosofía de los Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos "Integrar a los servidores estatales a través de la sana competencia deportiva".

XXIII JUEGOS NACIONALES DEPORTIVOS DE SERVIDORES PÚBLICOS

ARMENIA - QUINDÍO

NORMAS GENERALES DE PARTICIPACIÓN

CAPÍTULO I. DE LA FECHA Y LA SEDE

Artículo 1º. Que el Comité Ejecutivo de la Corporación Nacional Deportiva de Servidores Públicos "CORDEMO", por medio de la Resolución N°004 de septiembre 15 de 2025, definió como sede la ciudad de Santiago de Cali de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos, sin embargo, después del terremoto del día 10 de agosto del año en curso, el Comité Ejecutivo realizó las gestiones para la búsqueda de una nueva sede, la cual se determinó mediante la Resolución N.º 003 del 4 de septiembre de 2026, estableciendo la ciudad de Armenia bajo la organización de la Corporación Nacional Deportiva de Servidores Públicos CORDEMO; Las justas deportivas se realizarán del 22 al 29 de septiembre de 2026.

CAPÍTULO II. DE LOS OBJETIVOS

Artículo 2º. Los Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos son de carácter formativo y competitivo y cumplen los siguientes objetivos:

a. Estrechar los lazos de amistad y compañerismo, en busca de la integración de los funcionarios públicos de las administraciones departamentales y municipales del país.
b. Proporcionar a las delegaciones un ambiente idóneo, sano y de proyección para el descanso físico, mental y espiritual por medio de la práctica deportiva.
c. Crear conciencia deportiva entre los servidores de la administración pública, fundamentada en los principios de solidaridad y respeto mutuos.
d. Facilitar los mecanismos, estrategias y logística general para que los funcionarios de las administraciones departamentales y municipales mejoren su nivel deportivo.
e. Propiciar por medio de la expresión del deporte, la optimización de condiciones necesarias para el normal desempeño de nuestra vida diaria.
f. Impulsar el mejoramiento de la calidad laboral y calidad de vida de los empleados afiliados y su núcleo familiar.

CAPÍTULO III. DE LA ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN

Artículo 3º. La organización y dirección de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos estará a cargo de:

DIRECTOR EJECUTIVO:

- Dr. Joaquín Ismael Valencia Díaz - presidente de CORDEMO.

COMITÉ ORGANIZADOR:

- Comité Ejecutivo de CORDEMO

FISCAL DE CORDEMO

- Dra. Gloria Cecilia García García – Miembro Honorario de CORDEMO

COMISIONES DE APOYO:

✓ **Comisión Deportiva y Escenarios:** Jacqueline Rodríguez Cruz, ELMER Y MARIO**.**

✓ **Comisión Financiera:** Joaquín Valencia Díaz y Hernando Quiceno Valderrama**.**

✓ **Comisión de Transporte:** Ewar Torres Vuelvas y el representante de la Empresa de Transporte

✓ **Comisión de Protocolo y Prensa:** , Sala de Prensa de Comfenalco y los comunicadores de las delegaciones

✓ **Comisión de Seguridad:** Gloria Cecilia García García y John Anderson Rodríguez Amaya, (Armenia)

✓ **Comisión de Alojamiento:** Gloria Cecilia García García

✓ **Comisión de Inscripciones y Acreditaciones:** Wilton Arley Galidez Salamanca, Alonso Toscano Niño, Luz María Mejía Botero

Artículo 4º. Las funciones básicas de los anteriores organismos serán las siguientes:
DIRECTOR EJECUTIVO: Tiene como funciones centralizar las labores administrativas y velar por el buen desarrollo de los juegos.
COMITÉ ORGANIZADOR: Tiene como misión fijar las pautas y políticas generales de trabajo para la organización y realización de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos. Evalúa y controla su ejecución.
FISCAL CORDEMO: Velar por el estricto cumplimiento de la reglamentación, deberes y derechos de todos los participantes de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.
COMISIÓN TÉCNICA:

1. Verificar los pormenores de los diferentes deportes de los XXIII Juegos.
2. Participar en las reuniones previstas donde se traten aspectos técnicos.
3. Realizar los congresillos técnicos por disciplina y sus respectivos sorteos.
4. Realizar reuniones técnicas diarias durante los días de la realización de los juegos.
5. Apoyar la divulgación de los comunicados, informes y resoluciones expedidos por la comisión disciplinaria y la dirección de los juegos.
6. Cumplir y hacer cumplir el reglamento de los juegos.
7. Cumplir y hacer cumplir la programación de los juegos.
8. Fomentar la práctica del juego limpio y el respeto a los contendientes.
9. Revisar diariamente los escenarios.
10. Elaborar los resultados diarios de amarillas, rojas, amonestaciones para definir el juego limpio.
11. Exigir a los jueces los informes y planillas debidamente detallados, diligenciados y firmados.
12. Exigir a los jueces la aplicación estricta del reglamento general y específico de los juegos.
13. Exigir a los deportistas el uso de la indumentaria para la práctica del deporte específico.
14. Dar respuesta amable y respetuosa a las inquietudes presentadas por deportistas, cuerpo técnico y directivo de los juegos.
15. Informar oportunamente y por escrito a la comisión disciplinaria de cualquier acto que atente contra el sano desarrollo de los juegos, o el incumplimiento del reglamento por alguno de sus participantes.
16. Elaborar un informe final del desarrollo técnico de los juegos.
17. El incumplimiento a las anteriores funciones puede acarrear las sanciones pertinentes.

COMISIÓN DISCIPLINARIA: Conocer y resolver sobre aspectos disciplinarios de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.
Las anteriores comisiones y el comité organizador se reunirán a solicitud del director general, director ejecutivo o del 50% de los presidentes de las delegaciones participantes en los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.
COMISIONES DE APOYO: Planear, programar, ejecutar y controlar todos los aspectos de tipo logístico y económico inherentes a su área, con el fin de coadyuvar al normal desarrollo del evento.

CAPÍTULO IV. DE LAS DISCIPLINAS DEPORTIVAS

Artículo 5º. Los deportes incluidos en los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos son:
Ajedrez, Atletismo, Baloncesto, Billar (3 bandas), Billar pool (Bola 9), Bolos, Ciclismo, Dominó, Fútbol, Fútbol de Salón, Mini tejo, Natación, Parqués, Sapo, Softbol, Tenis de Campo, Tenis de Mesa, Tejo, Voleibol y Vóley-playa.
Artículo 6º. Los torneos se realizarán con las siguientes condiciones de participación de acuerdo con la determinación de la edad que se determinará de la siguiente manera:

➢ 30 años nacidos en 1996.	➢ 45 años nacidos en 1981.
➢ 35 años nacidos en 1991.	➢ 49 años nacidos en 1977.
➢ 39 años nacidos en 1987.	➢ 50 años nacidos en 1976.
➢ 40 años nacidos en 1986	

➢ Fútbol Masculino: En el campo de juego deben permanecer como mínimo 3 jugadores mayores de 35 años, 3 jugadores mayores de 40, 1 jugador mayor de 45, 1 mayor de 50 años y los 3 restantes son libres desde los 18 hasta los 80 años

- Fútbol de Salón masculino, Voleibol y Baloncesto ambas ramas: En el campo de juego deben permanecer como mínimo 2 jugadores mayores de 40 años y 1 jugador mayor de 35 años y los 2 restantes son libres desde los 18 hasta los 80 años
- Fútbol de Salón Femenino: en el campo de juego deben permanecer como mínimo 1 jugadora mayor de 35 y 1 mayor de 40 años y los 3 restantes son libres desde los 18 hasta los 80 años
- Softbol: En el line up deben permanecer 2 mayores de 35 años, 4 mayores de 40 años incluyendo los pichers y uno mayor de 50 años; Se aplicará el corredor de cortesía y los restantes son libres desde los 18 hasta los 80 años
- Reglamentar para las modalidades de Atletismo, Ciclismo y Natación, tendrá categorías así:
  CATEGORÍA A: Hasta 39 años.
  CATEGORÍA B: Desde 40 años hasta 49 años.
  CATEGORÍA C: De 50 años en adelante.

Parágrafo 1: Para los relevos debe participar mínimo uno de la categoría B y uno de la C, o dos de la C.
Parágrafo 2: Los participantes inscritos en la categoría C, pueden participar en la categoría A y/o B, pero no a la inversa; y los inscritos en la categoría B, pueden participar en la categoría A, pero no a la inversa; el deportista que se baje de categoría debe permanecer en esta durante todas las pruebas.
Los torneos de las demás disciplinas deportivas serán en categoría libre.
Artículo 7º. El número máximo de deportistas por disciplina y cantidad sugerida para los delegados, entrenadores y administrativos:

DEPORTE	***DEPORTISTAS***		***ENTRENADOR***	***DELEGADO***	***TOTAL***
	Masc.	***Fem.***			
Ajedrez Mixto	*4*		*1*	*1*	*6*
Atletismo	*12*	*12*	*1*	*1*	*26*
Baloncesto	*12*	*12*	*1*	*1*	*26*
Billar 3 Bandas	*4*		*1*	*1*	*6*
Billar Pool	*4*		*1*	*1*	*6*
Bolos	*5*	*5*	*1*	*1*	*12*
Ciclismo	*12*	*12*	*1*	*1*	*26*
Dominó	*3*		*1*	*1*	*5*
Fútbol	*23*		*1*	*1*	*25*
Fútbol de Salón	*12*	*12*	*1*	*1*	*26*
Mini tejo	*5*	*5*	*1*	*1*	*12*
Natación	*12*	*12*	*1*	*1*	*26*
Parqués	*4*		*1*	*1*	*6*
Sapo o Rana	*5*		*1*	*1*	*7*
Softbol	*18*		*1*	*1*	*20*
T. de Campo	*4*	*4*	*1*	*1*	*10*
T. de Mesa	*4*	*4*	*1*	*1*	*10*
Tejo	*5*		*1*	*1*	*7*
Voleibol	*12*	*12*	*1*	*1*	*26*
Vóley-playa	*2*	*2*	*1*	*1*	*6*
TOTAL	***162***	***92***	***20***	***20***	***294***
Presidente Delegación	*1*				*1*
Delegado de Cordemo (oficiales)	*1*				*1*
Delegado Deportivo General	*1*				*1*
Periodista	*1*				*1*
Médico	*1*				*1*
Fisioterapeuta	*2*				*2*
Utilero	*1*				*1*
				TOTAL	***302***

Nota 1: El presidente de la delegación es el representante ante el ente territorial y el delegado de CORDEMO es el enlace ante CORDEMO, el presidente puede ser el delegado de CORDEMO.

Nota 2: Las delegaciones que se inscriban para las disciplinas de Natación, Ciclismo, y Atletismo, que no asistan a las pruebas correspondientes sin justa causa tendrán como sanción el descuento de 10 puntos en el puntaje definitivo.

CAPÍTULO V. DE LOS PARTICIPANTES

Artículo 8º. Podrán participar de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos en cada uno de los deportes oficialmente programados, por derecho propio los entes territoriales de orden departamental y municipal asociados a la Corporación y previa invitación los otros entes territoriales que cumplan los requisitos aquí establecidos.

La participación de todo deportista se hará por entidad territorial, mediante inscripción oficial realizada ante la Comisión de Inscripciones y Acreditaciones por intermedio del presidente y/o delegado de cada Departamento o Municipio. En ninguna circunstancia se permitirán participaciones a título personal.

Podrán participar en representación de un departamento o de un municipio, los servidores públicos que estén debidamente posesionados en su cargo e igualmente los que están vinculados mediante contrato de trabajo (Trabajadores oficiales); los concejales y diputados; los jubilados y pensionados de los entes territoriales.

Podrán participar en los Juegos las personas que hayan sido contratadas para prestación de servicios o de consultoría (persona natural), con un contrato vigente de tres (3) meses directamente con el ente territorial o alguno de sus Entes Descentralizados, que cobije todo el tiempo que duren los Juegos y un día más.

No se permitirá la participación en los Juegos, en su respectiva disciplina, a deportistas que estén o hayan participado en deporte asociado (es el desarrollado por un conjunto de entidades de carácter privado o público organizadas jerárquicamente con el fin de desarrollar actividades y programas de deporte competitivo de orden municipal, departamental, nacional e internacional que tengan como objeto el alto rendimiento de los deportistas afiliados a ellas), el deporte asociado se cumple tanto para las disciplinas de conjunto como para las individuales; o los participantes de bola rápida de Softbol; durante los últimos tres (3) años, excepto aquellos eventos Sénior Master, en torneos nacionales o internacionales.

En la disciplina de Ajedrez, no podrán participar jugadores que en los últimos 3 años hayan tenido un ELO superior a 2.000 puntos.

disciplinas que serán consideradas afines, esto quiere decir que los que cumplan con el párrafo anterior en una de estas disciplinas quedan inhabilitados tanto para la disciplina en la que participó y la disciplina afín.

- Béisbol – Softbol.
- Voleibol – Vóley-playa.
- Fútbol – Fútbol de Salón - Fútbol Sala – Fútbol Playa
- Natación - Wáter Polo – Apnea (todas las disciplinas acuáticas).
- Atletismo – Marcha.
- Ciclismo – ciclomontañismo (todas las disciplinas relacionadas con el ciclismo).

CAPÍTULO VI. DE LAS INSCRIPCIÓNES

Artículo 9º. Para poder participar en los Juegos, las gobernaciones y alcaldías asociadas y/o invitados, deberán inscribir a sus funcionarios deportistas según procedimiento establecido por CORDEMO.

1. La inscripción previa: se manejará la planilla en Excel con el fin de que sea diligenciada y se entregue en el tiempo estipulado en el artículo 13 º de este documento.
2. La inscripción definitiva: se manejará la planilla en Excel con el fin de que sea diligenciada y se entregue en el tiempo estipulado en el artículo 13 º de este documento.

DOCUMENTOS REQUERIDOS PARA LA INSCRIPCIÓN

a. Para servidores públicos: certificado de vinculación laboral, expedida por el jefe de Personal correspondiente o quien ejerza sus funciones, con vigencia no superior a treinta (30) días; Este documento puede ser un certificado grupal o individual.
b. Para contratistas: certificado del contrato expedido por el supervisor o interventor que contenga (Fecha de inicio, suspensiones si las ha tenido, vigencia, número de contrato) con vigencia no superior a treinta (30) días

o pantallazo del SECOP donde aparezca los ítems anteriores.

c. Para todos los participantes de la delegación, una fotografía reciente a color, tamaño cédula, esta se colocará en la planilla de fotos enviada por CORDEMO.

d. Para todos los participantes de la delegación, copia de la cédula de ciudadanía.

e. Resolución o acto administrativo que otorgue el permiso de asistencia a los Servidores Públicos a los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, para toda la delegación. se entrega físicamente a CORDEMO en la fecha estipulada.

Artículo 10º. Un deportista podrá participar en máximo dos (2) disciplinas diferentes; a excepción de:

- Los dignatarios como gobernadores, alcaldes y primeras damas, que podrán participar en varias disciplinas que se programen en el evento.
- En caso de lesión comprobada por concepto médico de la EPS de un deportista, este podrá ser reemplazado por un deportista de la delegación a la que pertenece. Esta solicitud se debe hacer ante la comisión técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, la cual debe responder una hora después de la solicitud por medio de una autorización escrita en la escarapela la cual deberá ser presentada ante el coordinador de la disciplina.

Artículo 11º. Las planillas serán firmadas y avaladas por el gobernador o el alcalde o quien tenga esta facultad en la entidad y/o el presidente de la delegación o delegado del ente territorial, quienes serán responsables de la veracidad y autenticidad de los documentos y datos consignados en ella.

Artículo 12º. Para poder participar en los Juegos, cada delegado debe garantizar que quien haga parte de la delegación está afiliado a la Corporación Nacional Deportiva de Servidores Públicos CORDEMO, el valor de la cuota ordinaria por participante fue determinado en Asamblea General Ordinaria; la cual es **$190.000 (Ciento Noventa Mil Pesos M/L)** por cada uno de los inscritos en la Planilla Oficial de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos (Presidente, delegados, deportista, entrenadores, fisioterapeuta, médico, y otros), esta se debe consignar en **el Banco BBVA Medellín en la cuenta Corriente N°560-002248. A nombre de CORDEMO sin excepción de lo contrario no podrán participar.**

Artículo 13º. El proceso de inscripción para participar en los Juegos se deberá diligenciar ante la Corporación Nacional Deportiva de Servidores Públicos CORDEMO y se realizará en cuatro fases así:

Fase 1: Inscripción previa por disciplina hasta el día 15 de julio de 2026, indicando deportes y ramas por cada disciplina a inscribir por el ente territorial, diligenciando la planilla previa de los entes territoriales y enviarla correo electrónico cordemo2005@hotmail.com.

Fase 2: Inscripción definitiva de planilla hasta el día 14 de septiembre de 2026. Por deportista en cada deporte, diligenciada y anexando los documentos solicitados en el lugar que CORDEMO designe.

Fase 3: Pago de inscripciones hasta el día 22 de septiembre de 2026. Enviar el soporte de la consignación al correo electrónico cordemo2005@hotmail.com.

Fase 4: Cambios extraordinarios por fuerza mayor. (Desvinculación, incapacidad comprobada, por necesidad del servicio laboral o muerte) del 15 al 21 de noviembre de 2026.

El Congreso Técnico de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos: se realizará en la ciudad de Armenia, el 19 de noviembre del 2026, iniciando a las 2:00 p. m., este se realizará en forma presencial y virtual, donde luego se les enviará el link para su conexión y participación

Congresillos Técnicos: Estos se realizarán en Armenia y deben asistir los delegados de cada disciplina de los entes territoriales y la escuela de árbitros correspondiente, el siguiente cuadro presenta la programación.

HORA	FECHA	DISCIPLINA	RESPONSABLE COMISIÓN TÉCNICA -CORDEMO
8:00 a. m.	23-11-2026	BOLOS	Jacqueline Rodríguez Cruz – Sede Cordemo
9:00 a. m.	23-11-2026	ATLETISMO	Eileen Eronie Stephens Bowie – Sede Cordemo
10:00 a. m.	23-11-2026	SAPO	Wilton Galíndez Salamanca – Sede Cordemo
11:00 a. m.	23-11-2026	TEJO Y MINITEJO	Jaqueline Cruz – Sede Cordemo
12:00 m.	23-11-2026	TENIS MESA	Alonso Toscano Niño – Sede Cordemo
1:00 p. m.	23-11-2026	BILLAR POOL y BILLAR BOLA 9	Wilton Galíndez Salamanca – Sede Cordemo
2:00 p. m.	23-11-2026	NATACIÓN	Jacqueline Rodríguez Cruz - Piscina
3:00 p. m.	23-11-2026	AJEDREZ	Ewar Torres Buelvas – Comfenalco Cañasgordas

HORA	FECHA	DISCIPLINA	RESPONSABLE COMISIÓN TÉCNICA -CORDEMO
4:00 p. m.	23-11-2026	TENIS CAMPO	Alonso Toscano Niño – Cancha de tenis de campo
5:00 p. m.	23-11-2026	PARQUES	Wilton Galíndez Salamanca – Comfenalco Cañasgordas
6:00 p. m.	23-11-2026	DOMINÓ	Ewar Torres Buelvas – Comfenalco Cañasgordas
7:00 p. m.	23-11-2026	CICLISMO	Alonso Toscano Niño – Sede Cordemo

CAPÍTULO VII. DE LAS NORMAS GENERALES DE COMPETENCIA

Artículo 14º. Los torneos en cada deporte serán organizados y dirigidos por el Comité Organizador de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos y será juzgado por las ligas y/o Colegios de Árbitros oficialmente designados por dicho Comité, quienes serán la máxima autoridad en el campo de juego en desarrollo de las actividades para las cuales fueron asignados.

Artículo 15º. Cada torneo de los juegos se desarrollará de acuerdo con la programación, horarios y escenarios que asigne el Comité Organizador. Así mismo, definirá la fecha, hora y lugar para los partidos y pruebas que por fuerza mayor no puedan realizarse de acuerdo con la programación oficial.

Parágrafo: Se entiende por fuerza mayor las siguientes eventualidades.

- Imposibilidad técnica del escenario a criterio del juez.
- Falta de garantías ocasionadas por el personal externo a los juegos, a juicio del Comité Organizador.
- Falla comprobable en el transporte programado por el Comité Organizador.
- Ausencia total de los jueces designados para la competencia.

Artículo 16º. La regulación técnica en cada deporte serán los reglamentos específicos para cada deporte oficial de Cordemo, los casos que no son contemplados en la reglamentación se regirán por la reglamentación de las Federaciones Nacionales de la respectiva disciplina deportiva.

Artículo 17º. Los deportistas competidores deberán presentarse, mínimo treinta (30) minutos, antes de la hora oficial programada por el Comité Organizador, para el inicio de la competición, uniformados y con la implementación requerida para su deporte y su respectiva escarapela la cual debe ser presentada a los jueces.

Artículo 18º. El único documento de identificación de los deportistas, válido para los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos será la escarapela expedida por el Comité Organizador en el cual se especificará su validez para el torneo correspondiente.

Parágrafo 1: La organización se reserva el derecho a solicitar el documento de identificación en original.

Parágrafo 2: Queda expresamente prohibido el ingreso a los bancos de suplentes de personal que no cuenten con la acreditación de la disciplina respectiva en desarrollo, a excepción de: presidente de la delegación, Médico, Fisioterapeuta y kinesiólogo.

Artículo 19º. Deportista o equipo que no cumpla con lo reglamentado en los artículos 17, 18 o lo contemplado en el reglamento específico de su deporte, se declarará perdedor por W-O (walkover).

Artículo 20º. Deportista o equipo que pierda un encuentro o prueba por W-O, durante la realización del torneo, sin justa causa será sancionado de acuerdo con el estudio realizado por el comité disciplinario.

Artículo 21 º. El equipo o el jugador que realice cualquier intento de gresca hacia los árbitros, compañeros, equipo contrario y/o a las barras, será descalificado automáticamente del partido siguiente a la espera de la sanción impuesta por la Comisión Disciplinaria.

Artículo 22º. Para que un torneo, competencia o prueba tenga validez dentro de los juegos, deberán inscribirse oficialmente mínimo cuatro (4) delegaciones (entiéndase como delegación Ente Territorial inscrito), en su defecto este se declarará desierto, no se programará y no dará lugar a puntuación, ni premiación.

Parágrafo. Si se presenta una sola delegación de las inscritas al desarrollo del torneo o competencia de una disciplina, esta participará y será premiada.

Artículo 23º. Será responsabilidad de los entes territoriales participantes el tema de la EPS y ARL de su delegación.

CAPÍTULO VIII. DE LA PUNTUACIÓN GENERAL Y LA PREMIACIÓN

Artículo 24º. El cuadro de honor en cada torneo resultará de la sumatoria de los puntos obtenidos en cada uno de ellos, de acuerdo con la asignación que contempla el respectivo artículo, se aplicará la siguiente puntuación para cada deporte en cada una de sus ramas:

Parágrafo: Para la disciplina de Ajedrez, al torneo clásico se asignará el 75% del puntaje y al Blitz el 25%

PUESTO	***PUNTOS***
Primer Puesto	*10*
Segundo Puesto	*6*
Tercer Puesto	*4*
Cuarto Puesto	*2*

En caso de empate en puntos por delegación, ganará la delegación que tenga el mejor clasificado.

Artículo 25º. La definición del cuadro de honor de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos se asignará la siguiente puntuación a cada una de las 21 disciplinas, así:

PUESTO	***PUNTOS***
PRIMERO	*26*
SEGUNDO	*16*
TERCERO	*12*
CUARTO	*6*

El cuadro de honor y el campeón general de los Juegos resultará de la sumatoria individual de los puntos obtenidos en todas las disciplinas, de acuerdo con la asignación que contempla, por cada una de las delegaciones participantes en el evento.

En caso de empate se resolverá a favor de aquel que haya obtenido, en su orden, mayor número de primeros, segundos y terceros puestos y así sucesivamente.

Artículo 26º. El Comité Organizador otorgará la siguiente premiación:

- A los tres primeros puestos de la puntuación general: trofeo.
- Al Campeón de cada rama por disciplina: trofeo.
- Al primero, segundo y tercer lugar en cada modalidad: medallas de oro, plata y bronce respectivamente
- A las delegaciones participantes: Placa como reconocimiento a su participación.

Artículo 27°. juego limpio: El puntaje del juego limpio se tendrá como criterio de clasificación únicamente para respectiva fase y se establecerá de acuerdo con los siguientes parámetros:

- Cada tarjeta amarilla dará 5 puntos.
- Cada tarjeta azul dará 10 puntos.
- Cada falta técnica dará 5 puntos.
- Cada expulsión de jugadores dará 15 puntos.
- Cada expulsión de miembros del cuerpo técnico dará 20 puntos.
- La expulsión por agresión a los árbitros, a miembros del Comité Organizador o autoridades del torneo dará 40 puntos.
- El equipo que supere los 150 puntos queda automáticamente excluido de la clasificación del juego limpio.
- A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse esta situación, el juez no deberá permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el código de penas y sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa. En caso de incurrir en esto su equipo perderá 100 puntos en el juego limpio y se expulsará de los juegos a las personas relacionadas.

CAPÍTULO IX. DE LAS SANCIONES Y RECLAMACIONES

Artículo 28º. Se aceptarán tres (3) clases de reclamos: disciplinarios, técnicos y administrativos, siempre y cuando sean presentados por escrito y firmados por el delegado del deporte o el presidente de la delegación respectiva.

Parágrafo: El horario hábil de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, es de 6:00 a. m. a 11:00 p. m.

Parágrafo 1. Todos los reclamos deben ser dirigidos al Comité Organizador de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos, dentro de las tres (3) horas hábiles siguientes a la culminación del encuentro o prueba o situación presentada en cualquier lugar, objeto de reclamación; Lo recibe la persona encargada y direccionará los reclamos, dependiendo del tema a la comisión disciplinaria o Técnica a quien corresponda**.**

a. Reclamos o demandas **DISCIPLINARIOS**; Dicha comisión, dentro de las cinco (5) horas hábiles siguientes a la recepción del reclamo o demanda, estudiará, fallará y comunicará a las delegaciones involucradas en el fallo, de acuerdo con la reglamentación correspondiente de la disciplina, estos reclamos o demandas deben ir acompañados de una caución en efectivo equivalente al 20% de un salario mínimo mensual legal vigente ($350.000) y será reembolsable solamente el 50% de la caución si el fallo es a su favor, contra el acto expedido procede recurso de reposición y en subsidio de apelación.

b. Reclamos **TÉCNICOS**. Dicha comisión, dentro de las cinco (5) horas hábiles siguientes a la recepción del reclamo, estudiará, fallará y comunicará a las delegaciones involucradas en el fallo, de acuerdo con la reglamentación correspondiente de la disciplina, estos reclamos deben ir acompañados de una caución en efectivo equivalente al 20% de un salario mínimo mensual legal vigente ($350.000) y será reembolsable solamente el 50% de la caución si el fallo es a su favor, contra el acto expedido procede recurso de reposición y en subsidio de apelación.

c. Reclamos **ADMINISTRATIVOS:** son los reclamos de temas administrativos y de organización de los Juegos, no requieren caución y deben dirigirse al Comité Organizador de los XXIII Juegos dentro de las tres (3) horas hábiles siguientes a la presentación del suceso, objeto de reclamación. Lo recibe la Lo recibe la persona encargada y lo direcciona al Comité Organizador; Dicho Comité, dentro de las cinco (5) horas hábiles siguientes a la recepción del reclamo estudiará, fallará y comunicará a las delegaciones involucradas en el fallo, de acuerdo con la reglamentación correspondiente.

Artículo 29º. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos con plena autonomía por el Comité Organizador de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Abril 2026



JOAQUÍN ISMAEL VALENCIA DÍAZ
Presidente
CC. 70’071.595



JACQUELINE RODRÍGUEZ CRUZ
secretaria
CC. 39’621.958

CORREO ELECTRONICO.

INDERCAS
09 SEP 2026
Hora 5:00 am 01
Rad N° 2614 Firma

Corporación Nacional Deportiva de Servidores Públicos
CORDEMO
Liderazgo Integración y Bienestar

Medellín, septiembre 1 de 2026

ENTES TERRITORIALES DEPARTAMENTALES Y MUNICIPALES
DELEGADOS ANTE CORDEMO

Asunto: Información oficial sobre nueva sede y fechas de los XXIII Juegos Nacionales CORDEMO 2026

Cordial saludo:

La Corporación Nacional Deportiva de Servidores Públicos – CORDEMO, en cumplimiento de su compromiso con las entidades territoriales y las delegaciones participantes en los XXIII Juegos Nacionales CORDEMO, se permite informar oficialmente que, luego de adelantarse las correspondientes gestiones administrativas, logísticas y presupuestales ante diferentes ciudades alternas, se ha definido la nueva sede para la realización de las justas deportivas.

Esta decisión se adopta como consecuencia de la situación presentada en la ciudad de Santiago de Cali, sede inicialmente prevista para el desarrollo de los Juegos, cuya realización debió ser cancelada a raíz del terremoto ocurrido el pasado 10 de agosto de 2026, circunstancia que imposibilitó mantener las condiciones inicialmente establecidas para la realización del evento.

Ante esta situación, CORDEMO adelantó oportunamente las gestiones necesarias con diferentes ciudades, y Comfenalco Quindío; Como resultado de este proceso, nos permitimos informar oficialmente a todas las entidades y delegaciones participantes que los XXIII Juegos Nacionales CORDEMO 2026 se realizarán en la ciudad de ARMENIA, departamento del Quindío, del 22 al 29 de noviembre de 2026, con la participación y apoyo para el desarrollo de los mismos de Comfenalco Quindío

La Corporación agradece especialmente la comprensión, disposición y compromiso demostrado por cada una de las entidades territoriales y sus respectivas delegaciones frente a las circunstancias extraordinarias que hicieron necesario modificar tanto la sede como las fechas inicialmente previstas.

De igual manera, reiteramos que esta decisión ha sido adoptada procurando garantizar las mejores condiciones posibles para el desarrollo de las competencias y el bienestar de todos los deportistas, delegados, acompañantes y demás integrantes de las delegaciones participantes.

Invitamos a todas las delegaciones a recibir esta reprogramación con esperanza, entusiasmo y espíritu de unidad. Este nuevo escenario representa una oportunidad para reencontrarnos, fortalecer los lazos de integración y demostrar, una vez más, que el deporte nos permite superar las dificultades y avanzar juntos. Por ello, motivamos a cada entidad territorial a acompañar activamente este proceso, confirmar su participación y disponer todo lo necesario para que sus deportistas, delegados y acompañantes estén presentes durante el desarrollo de los Juegos.

Armenia nos espera con los brazos abiertos, preparada para recibir a todas las delegaciones y brindarles una experiencia de fraternidad, sana competencia e integración. Con el compromiso de todos, haremos de esta

Scanned with CamScanner

Corporación Nacional Deportiva de Servidores Públicos
CORDEMO
Liderazgo Integración y Bienestar

reprogramación una celebración deportiva memorable y una muestra del espíritu que caracteriza a CORDEMO.

Agradecemos a todos los delegados su acompañamiento y colaboración en este proceso y solicitamos hacer extensiva esta información a los integrantes de cada una de sus respectivas delegaciones.

Cordialmente,

JOAQUÍN ISMAEL VALENCIA DÍAZ
Presidente
CORPORACIÓN NACIONAL DEPORTIVA DE SERVIDORES PÚBLICOS – CORDEMO

Anexos:

Scanned with CamScanner

INDERCAS
INSTITUTO DE DEPORTES Y RECREACIÓN DE CASANARE
Nit. 844.003.345-1

ENTIDAD U ORGANISMO DEPORTIVO :ERNACIÓN DE CASANARE - Delegación de servidores públicos

EVENTO XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos - CORDEMO 2026

Ciudad y fecha Armenia (Quindío) - 22 al 29 de noviembre de 2026

RELACIÓN POBLACIÓN BENEFICIADA		GRUPO ETARIO						TOTAL	MUNICIPIO
		PRIMERA INFANCIA (0-5)	INFANCIA: (6-12)	ADOLESCENCIA: (13-17)	JUVENTUD: (18-26)	ADULTOS: (27-59)	ADULTOS MAYORES (MAYORES DE 60 AÑOS)		
ENFOQUE DIFERENCIAL	Mujer					20		20	YOPAL
	Victimas del conflicto								YOPAL
	Discapacidad								YOPAL
	LGTBI								YOPAL
	Pueblos indígenas								YOPAL
	Comunidades negras								YOPAL
	Población en pobreza extrema								YOPAL
	Familia								YOPAL
	Toda la población								YOPAL
	OTRO (hombre)					6		6	YOPAL
	SUBTOTAL	0	0	0	0	26	0	26	YOPAL

RELACIÓN POBLACIÓN BENEFICIADA		GRUPO ETARIO						TOTAL	MUNICIPIO
		PRIMERA INFANCIA (0-5)	INFANCIA: (6-12)	ADOLESCENCIA: (13-17)	JUVENTUD: (18-26)	ADULTOS: (27-59)	ADULTOS MAYORES (MAYORES DE 60 AÑOS)		
IFERENCIAL	Mujer								
	Victimas del conflicto								
	Discapacidad								
	LGTBI								
	Pueblos indígenas								

INDERCAS
INSTITUTO DE DEPORTES Y RECREACIÓN DE CASANARE
Nit. 844.003.345-1

ENTIDAD U ORGANISMO DEPORTIVO GOBERNACIÓN DE CASANARE - Delegación de servidores públicos

EVENTO XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos - CORDEMO 2026

Ciudad y fecha Armenia (Quindío) - 22 al 29 de noviembre de 2026

ENFOQUE D									
	Comunidades negras								
	Población en pobreza extrema								
	Familia								
	Toda la población								
	OTRO (hombre)								
	SUBTOTAL	0	0	0	0	0	0	0	

DETALLE POR MUNICIPIO

MUNICIPIO	NO. PERSONAS	MUNICIPIO	NO. PERSONAS	MUNICIPIO	NO. PERSONAS	MUNICIPIO	NO. PERSONAS
AGUAZUL	0	MONTERREY	0	RECETOR	0	TAURAMENA	0
CHÁMEZA	0	NUNCHÍA	0	SABANALARGA	0	TRINIDAD	0
HATO COROZAL	0	OROCUÉ	0	SÁCAMA	0	VILLANUEVA	0
LA SALINA	0	PAZ DE ARIPORO	0	SAN LUIS	0	YOPAL	26
MANÍ	0	PORE	0	TÁMARA	0	**TOTAL**	26

Responsable diligenciamiento formato

BASE DE PARTICIPANTES - DELEGACIÓN GOBERNACIÓN DE CASANARE - XXIII JUEGOS NACIONALES DEPORTIVOS DE SERVIDORES PÚBLICOS, CORDEMO ARMENIA 2026

Esta hoja alimenta automáticamente la hoja FORMATO POBLACIÓN. Edite únicamente las columnas GÉNERO, GRUPO ETARIO, MUNICIPIO y ENFOQUE DIFERENCIAL (listas desplegables).

No.	NOMBRE COMPLETO	CÉDULA	DISCIPLINA	CARGO / VINCULACIÓN	TALLA	GÉNERO	GRUPO ETARIO	MUNICIPIO	ENFOQUE DIFERENCIAL
1	SANDRA ADALGIZA GARCÍA GARCÍA	46371701	SAPO / RANA	Profesional Universitario	S	MUJER	ADULTOS (27-59)	YOPAL	NINGUNO
2	BRIGETTE MOTTA RODRÍGUEZ	51785477	SAPO / RANA	Profesional Universitario	L	MUJER	ADULTOS (27-59)	YOPAL	NINGUNO
3	INGRID MARCELA RODRÍGUEZ MILLÁN	1118542535	SAPO / RANA	Auxiliar Administrativo	S	MUJER	ADULTOS (27-59)	YOPAL	NINGUNO
4	OLGA BEATRIZ PÁEZ	51963248	SAPO / RANA	Técnico	M	MUJER	ADULTOS (27-59)	YOPAL	NINGUNO
5	MARTHA LUCÍA ACOSTA CHÁVEZ	40020030	SAPO / RANA	Profesional Universitario	S	MUJER	ADULTOS (27-59)	YOPAL	NINGUNO
6	SANDRA YANETH GONZÁLEZ VARGAS	47429975	MINITEJO FEMENINO	Auxiliar Administrativo	L	MUJER	ADULTOS (27-59)	YOPAL	NINGUNO
7	SANDRA MILENA TOCORA SANABRIA	1055312643	MINITEJO FEMENINO	Auxiliar Administrativo	M	MUJER	ADULTOS (27-59)	YOPAL	NINGUNO
8	AIDALID LUCENA POVEDA AVELLA	47428994	MINITEJO FEMENINO	Auxiliar Administrativo	L	MUJER	ADULTOS (27-59)	YOPAL	NINGUNO
9	MERI YOLIMA LESMES ALFONSO	39949891	MINITEJO FEMENINO	Auxiliar Administrativo	M	MUJER	ADULTOS (27-59)	YOPAL	NINGUNO
10	ROSA STELLA NOCUA NOCUA	47428985	MINITEJO FEMENINO	Auxiliar Administrativo	XL	MUJER	ADULTOS (27-59)	YOPAL	NINGUNO
11	CARLOS MARÍA RIAÑO ECHENIQUE	74857870	ATLETISMO	Trabajador Oficial	S	HOMBRE	ADULTOS (27-59)	YOPAL	NINGUNO
12	JOSÉ TARCISIO SUA VELANDIA	42553378	BILLAR	Técnico Administrativo	M	HOMBRE	ADULTOS (27-59)	YOPAL	NINGUNO
13	OSCAR JAVIER GONZÁLEZ ROA	79695293	BILLAR	Profesional Universitario	XL	HOMBRE	ADULTOS (27-59)	YOPAL	NINGUNO
14	YEIMY CAROL HURTADO JIMÉNEZ	46376033	PARQUÉS	Secretaria INDERCAS	M	MUJER	ADULTOS (27-59)	YOPAL	NINGUNO
15	JORGE ANDRÉS QUINTERO PEDROZA	7062516	PARQUÉS	Profesional Universitario	XL	HOMBRE	ADULTOS (27-59)	YOPAL	NINGUNO
16	RICARDO MOYA ROMERO	17344522	PARQUÉS	Profesional Especializado	L	HOMBRE	ADULTOS (27-59)	YOPAL	NINGUNO
17	JENNIFER DAYHANA GÓMEZ CANTOR	1118543537	BALONCESTO FEMENIN	Prestación de servicios	S	MUJER	ADULTOS (27-59)	YOPAL	NINGUNO
18	NANCY MILENA FONSECA CASTELLANOS	47437045	BALONCESTO FEMENIN	Prestación de servicios	M	MUJER	ADULTOS (27-59)	YOPAL	NINGUNO
19	ANA RUBIELA ESTEPA	23791683	BALONCESTO FEMENIN	Prestación de servicios	L	MUJER	ADULTOS (27-59)	YOPAL	NINGUNO
20	TATIANA RODRIGUEZ	1118555583	BALONCESTO FEMENIN	Prestación de servicios	M	MUJER	ADULTOS (27-59)	YOPAL	NINGUNO
21	ALIX LILIANA VARGAS	1118562088	BALONCESTO FEMENIN	Prestación de servicios	L	MUJER	ADULTOS (27-59)	YOPAL	NINGUNO
22	ADENIS JAZMÍN CHIGUAZUQUE GRANADO	47441169	BALONCESTO FEMENIN	Prestación de servicios	M	MUJER	ADULTOS (27-59)	YOPAL	NINGUNO
23	NARDA ZHARLLEY MOLINA SANABRIA	1006415253	BALONCESTO FEMENIN	Prestación de servicios	S	MUJER	ADULTOS (27-59)	YOPAL	NINGUNO
24	LUZ DARY CANTOR	23710180	BALONCESTO FEMENIN	Prestación de servicios	M	MUJER	ADULTOS (27-59)	YOPAL	NINGUNO
25	SANDRA MILENA GONZÁLEZ	1118546130	BALONCESTO FEMENIN	Prestación de servicios	M	MUJER	ADULTOS (27-59)	YOPAL	NINGUNO
26	JOHN FAVER LEAL GARCÍA	9431490	BALONCESTO FEMENIN	Director Técnico - Prestación de servicios	L	HOMBRE	ADULTOS (27-59)	YOPAL	NINGUNO
27	YENNY MORALES PLATA	33480608	BALONCESTO FEMENIN	Prestacion de servicios	S	MUJER	ADULTOS (27-59)	YOPAL	NINGUNO
TOTAL		**27**				**21 mujeres / 6 hombres**			

NINI JHOANA MARIÑO BERNAL
Directora de Talento Humano
Gobernacion de Casanare

NOTAS DE DILIGENCIAMIENTO

1. Fuente de los datos: listado de personal inscrito por disciplinas remitido por la Dirección de Talento Humano (16 de planta + 10 de prestación de servicios = 26).
2. El GÉNERO se asignó a partir de los nombres del listado; verificar antes de firmar.
3. El GRUPO ETARIO se dejó en ADULTOS (27-59) para todos porque el listado no incluye fecha de nacimiento. Las celdas resaltadas en amarillo corresponden a cédulas de la serie NUIP (1.0xx/1.1xx), que podrían clasificar en JUVENTUD (18-26): confirmar con Talento Huma
4. El MUNICIPIO se dejó en YOPAL para todos; ajústelo si algún participante reside en otro municipio de Casanare.
5. ENFOQUE DIFERENCIAL: deje NINGUNO si no aplica. Al marcar una opción, la persona se traslada de la fila Mujer/Otro (hombre) a la fila del enfoque correspondiente, sin alterar el total.