



REGLAMENTO ESPECÍFICO DE CAMPEONATOS

1. ATLETISMO

2. Participantes

2.1 Ramas

El campeonato de Atletismo de las XII Olimpiadas Deportivas Grupo Unidos ANALFE 2024 Copa Fedejohnson 45 años, Coomeva 60 Años, se realizará en las ramas masculina y femenina.

2.2 Niveles de competición

El nivel de competición del torneo de Atletismo se dividirá en tres (3) categorías.

1. Categoría A: hasta los 35 años.
2. Categoría B: de 36 a 45 años.
3. Categoría C: de 46 años en adelante.

2.3 Pruebas a realizar en cada categoría

1. 100 metros planos
2. 400 metros planos
3. 5.000 metros planos
4. Lanzamiento de Bala
5. Lanzamiento de Jabalina
6. Salto Largo

2.4 Conformación

- 2.4.1 Cada institución podrá inscribir el número de atletas que considere pertinente.
- 2.4.2 Cada atleta inscrito podrá participar hasta en tres (3) pruebas.

3. Normas técnicas

- 3.1 Para que las pruebas se realicen en cada categoría, es necesario que se presenten mínimo 3 atletas participantes, pudiendo ser de la misma entidad.

Parágrafo 1: El comité Organizador, luego de evaluar cada caso en particular, tendrá la potestad para definir si se realiza o no la prueba por falta de participantes.



3.2 La premiación en cada rama y categoría, se determinará de la siguiente manera:

- . - 1er puesto Medalla de Oro
- . - 2do puesto Medalla de Plata
- . - 3er puesto Medalla de Bronce

4. Normas disciplinarias

- 4.1** Los participantes deberán estar debidamente inscritos antes de la hora de iniciación de la jornada.
- 4.2** A cada participante se le hará entrega de un número, que lo acreditará como deportista legalmente inscrito. Cualquier atleta que no se presente con su respectivo número asignado en las competencias, será descalificado de la prueba en la que fue inscrito.

Cualquier disputa normativa o alegato tendrá en cuenta las normas de la FEDERACIÓN INTERNACIONAL Y COLOMBIANA DE ATLETISMO.

5. Otras disposiciones

- 5.1** El único documento válido para que un deportista pueda participar en el torneo de Atletismo, será su documento de identidad o el carné que lo acredita como asociado o como trabajador del Fondo de Empleados o Cooperativa al que representa.
- 5.2** Las contravenciones que se presenten y no estén estipuladas en este reglamento, serán resueltas por el Comité Organizador general del evento

6. Desempates

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

2. FÚTBOL SALA

1. Participantes

1.1. Ramas



El campeonato de Fútbol Sala de las XII Olimpiadas Deportivas Grupo Unidos ANALFE 2024 Copa Fedejohnson 45 años, Coomeva 60 Años se realizará en las ramas masculina y femenina.

a. Niveles de competición

El nivel de competición del torneo de Fútbol Sala será libre.

b. Conformación de Los Equipos

Los equipos estarán conformados por mínimo seis (6) y máximo quince (15) jugadores, un entrenador, un delegado y un asistente previamente inscritos en la planilla, deben también presentar un balón reglamentario, y los deportistas debidamente uniformados. En la planilla de juego de cada partido solo se pueden inscribir hasta doce (12) jugadores.

Se conformarán grupos siempre y cuando se inscriban seis (6) equipos o más.

Se conformarán grupos de acuerdo a la cantidad de equipos inscritos.

Los torneos de Futbol sala se llevarán a cabo siempre y cuando se inscriban, como mínimo, tres (3) equipos por rama.

2. Sistema de Juego

2.1. Primera Fase

Se conformarán los grupos de acuerdo a la cantidad de equipos inscritos y se procederá a realizar el sorteo. Se jugará en cada grupo a una (1) vuelta, todos contra todos, clasificando los dos (2) primeros de cada grupo.

2.2. Segunda Fase

Se jugará mediante el sistema de eliminación directa con los equipos clasificados de la primera fase, sorteando los grupos y cruzándolos.

Las siguientes fases se harán a través de eliminación directa.

2. Normas Técnicas

3.1. Reglas de juego: Las reglas de juego que se aplicarán en el campeonato son las de la Federación Internacional de Fútbol Asociado, FIFA, acogidas por



la Federación Colombiana de Fútbol sala y por las promulgadas en el presente Reglamento.

3.2. Puntuación: Por cada partido ganado, el equipo obtendrá tres (3) puntos, uno (1) por partido empatado y cero (0) por partido perdido.

3.3. Desempates: Los empates en puntos en la clasificación de los grupos se definirán siguiendo el orden en cada caso:

3.3.1. Entre Dos Equipos

- El ganador del partido jugado entre sí.
- Mejor diferencia de goles.
- Mayor número de goles anotados.
- Sorteo.

3.3.2 Entre más de tres (3) Equipos

- Mejor diferencia de goles.
- Mayor número de goles anotados.
- Sorteo.

3.3.2.1 En los partidos eliminatorios de la final, semifinal, tercer y cuartopuesto.

En caso de empate se ejecutarán tiros desde el punto penalti de acuerdo con el reglamento de la FIFA.

3.4 De los Partidos:

3.4.1 Duración de los Partidos

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

3.4.2 Procedimientos y Normas de los Partidos

3.4.2.1 Los equipos deberán presentarse debidamente uniformados y con su respectivo balón oficial, quince (15) minutos antes de la hora fijada para el partido. El equipo que no se haya presentado perderá por W.O.; de igual manera perderá por W.O el equipo que no presente el balón.



Nota: los partidos ganados por W-O tendrán 3 goles como anotación a favor de equipo que se presentó al encuentro programado.

Después de la hora fijada para el partido se dará una espera de 10 minutos.

3.4.2.2 En caso de retraso en la programación, el partido deberá iniciarse tan pronto el impedimento sea superado.

3.4.2.3 Si luego de que un partido haya finalizado se comprueba que un equipo o ambos cometieron una irregularidad en la actuación de uno o más de sus integrantes, el equipo infractor perderá los puntos obtenidos y el equipo contrario se hará acreedor a los puntos en disputa. Además, al equipo infractor se le aplicarán las sanciones disciplinarias correspondientes.

3.4.2.4 Luego de transcurridos treinta (30) minutos de juego, si un partido es suspendido por el juez del encuentro, podrá ser declarado como terminado por la Organización. En cualquier caso, si es un equipo el que causa la suspensión será declarado perdedor.

3. Normas Disciplinarias

4.1. La comisión de disciplina de las XII Olimpiadas Deportivas Grupo Unidos ANALFE 2024 Copa Fedejohnson 45 años, Coomeva 60 Años está facultada para imponer las sanciones a los participantes e infractores, de acuerdo al informe de los responsables del encuentro en este caso los jueces del encuentro.

4.2. Un jugador expulsado deberá guardar una (1) fecha automática de suspensión, quedando entendido, que la sanción podrá ser superior si así lo decide la comisión de disciplina, teniendo en cuenta la infracción cometida.

4.3. Las tarjetas amarillas serán acumulables. Por cada tres (3) tarjetas amarillas, el infractor tendrá una (1) fecha de suspensión automática.

4. Otras Disposiciones

5.1. El único documento válido para que un deportista pueda actuar en un partido, será su documento de identidad o el carné que lo acredita como asociado o como trabajador del Fondo de Empleados o Cooperativa al que representa.

5.2. Los casos no contemplados en el presente Reglamento serán resueltos con prontitud requerida por la instancia de la Organización a la cual le corresponda.

3. TENIS DE CAMPO

1. Participantes



1.1 Ramas

El campeonato de Tenis de Campo de las XII Olimpiadas Deportivas Grupo Unidos ANALFE 2024 Copa Fedejohnson 45 años, Coomeva 60 Años se realizará en las ramas masculina y femenina.

2. Niveles de competición

El nivel de competición del torneo de Tenis de Campo femenino será libre.

El nivel de competición del torneo de Tenis de Campo masculino se jugará en las siguientes tres categorías principalmente:

1. Categoría A: hasta los 35 años.
2. Categoría B: de 36 hasta 45 años.
3. Categoría C: de 46 años en adelante.

Nota: el coordinador del torneo podrá hacer variaciones en las categorías, las modalidades y formas de juego de acuerdo a los participantes inscritos.

Parágrafo 1: Las competencias individuales se realizarán solo si se presentan como mínimo tres (3) competidores por categoría.

Parágrafo 2: El comité Organizador, luego de evaluar cada caso en particular, tendrá la potestad para definir si se realiza o no la prueba por falta de participantes.

2.1.1 En las dos ramas se jugará en la modalidad de sencillos.

3. NORMAS TÉCNICAS

3.1 Los partidos del campeonato de Tenis de campo se jugarán de acuerdo a las reglas de juego de la Federación Internacional de Tenis ITF, acogidas por la Fedetenis, y las promulgadas en el presente reglamento.

3.2 los partidos se jugarán a siete (7) o nueve (9) games seguidos dependiendo de la cantidad de participantes inscritos en la programación, con cambio de cancha en cada tres y sin ventaja.

3.3 un partido no podrá ser suspendido, salvo por fuerza mayor, lluvia, luz u otra imposibilidad insalvable

3.4 Los jugadores deberán presentarse a los jueces en el terreno de juego quince (15) minutos antes de la hora fijada para iniciar el partido. El boleo de



calentamiento se iniciará cinco minutos antes y durará no más de diez minutos. Es obligación de los jugadores presentarse con sus implementos deportivos (Raqueta).

3.5 Los cuadros de juego y clasificación se harán de acuerdo a las inscripciones

3.6 El torneo de tenis de campo se realizará por eliminación directa.

4. NORMAS DISCIPLINARIAS

4.1 Los participantes deberán comportarse de tal manera que no causen interferencia, alteraciones ni trastornos para el normal desarrollo de la competencia.

5. OTRAS DISPOSICIONES

5.1 El único documento válido para que un deportista pueda actuar en un partido, será su documento de identidad o el carné que lo acredita como asociado o como trabajador del Fondo de Empleados o Cooperativa al que representa.

4. BOLO

1. Participantes

1.1 Ramas

El campeonato de Bolo de las XII Olimpiadas Deportivas Grupo Unidos ANALFE 2024 Copa Fedejohnson 45 años, Coomeva 60 Años se realizará en las ramas masculina y femenina.

1.2 Niveles de competición

Los Niveles de competición del torneo de bolo serán amateur y consagrados.

Nota: el coordinador del torneo podrá hacer variaciones en las categorías, las modalidades y formas de juego de acuerdo a los participantes inscritos.

1.3 Conformación de Los Equipos

1.3.1 En las dos ramas se jugará en la modalidad Individual y por Parejas de las respectivas entidades participantes.

Las entidades participantes deberán inscribir previamente sus parejas, quienes obtendrán su puntaje para dicha modalidad por el puntaje obtenido en su participación en la modalidad individual.



2. Normas técnicas

2.1 Los partidos del campeonato de Bolo se jugarán de acuerdo a las reglas de juego de la Federación Internacional de Bolicheros FIQ, en cuanto sean compatibles con el desarrollo del evento, y las promulgadas en el presente reglamento.

2.2 Se jugarán tres (3) líneas por participante a ritmo de equipos (un equipo por pista), se realizará la sumatoria de las tres (3) líneas.

2.3 Un partido no podrá ser suspendido, salvo por fuerza mayor, luz u otra imposibilidad insalvable

2.4 Los jugadores deberán presentarse a los jueces en la pista de juego quince (15) minutos antes de la hora fijada. El boleo de calentamiento se iniciará cinco minutos antes y durará no más de diez minutos. Es obligación de los jugadores presentarse con sus implementos deportivos. Solo se podrá jugar con zapatos especiales suministrados en alquiler por la bolera.

2.5 Los cuadros de juego y clasificación se harán de acuerdo a las inscripciones

3. Normas disciplinarias

3.1 Los participantes deberán comportarse de tal manera que no causen interferencia, alteraciones ni trastornos para el normal desarrollo de la competencia.

4. Otras disposiciones

4.1. El único documento válido para que un deportista pueda actuar en un partido, será su documento de identidad o el carné que lo acredita como asociado o como trabajador del Fondo de Empleados o Cooperativa al que representa.

5. PESCA

1. Participantes

1.1. Ramas

El campeonato de Pesca de las XII Olimpiadas Deportivas Grupo Unidos ANALFE 2024 Copa Fedejohnson 45 años, Coomeva 60 Años se realizará en las ramas masculina y femenina.

1.2. Niveles de competición

El nivel de competición del torneo de Pesca será libre.



1.3. Conformación de Los Equipos

En las dos ramas se jugará en la modalidad Individual de los respectivos fondos

Nota: el coordinador del torneo podrá hacer variaciones en las categorías, las modalidades y formas de juego de acuerdo a los participantes inscritos.

2. Normas técnicas

- 2.1 La jornada del campeonato de Pesca tendrá una duración de tres (3) horas o la pesca de 300 libras, lo que primero ocurra.
- 2.2 El torneo iniciara a la hora señalada con las personas que se encuentren presentes. Quienes no estén a la hora de iniciación tendrán un tiempo de espera máximo de 30 minutos para que puedan participar; una vez cumplido este tiempo, quien no se presente quedara excluido del concurso.

3. Normas disciplinarias

- 3.1 Los concursantes deberán estar debidamente inscritos antes de la hora de iniciación de la jornada.
- 3.2 Solo se permitirá el uso de carnadas naturales.
- 3.3 Para garantizar la igualdad de condiciones para todos los pescadores solo se permitirá el uso de un equipo de pesca por persona, el cual deberá tener un (1) anzuelo.
- 3.4 Ningún deportista podrá recibir ayuda de otras personas para sacar las piezas.
- 3.5 Quienes sean sorprendidos cediendo o cambiando piezas, serán descalificados por cualquiera de los jueces del evento. Todas las personas podrán colaborar con la vigilancia para que se cumplan las normas, pero únicamente los jueces ejercerán el control sobre ellas.
- 3.6 Quien no se retire del lago a la hora de finalización del torneo y quien incumpla algunas de las especificaciones aquí presentadas, será descalificado.

Nota: El participante que sea descalificado, de acuerdo con los numerales 3.5 y 3.6 asumirán el costo total de los peces que hayan sacado durante la competencia

- 3.7 En ningún caso se permitirá la devolución de peces al lago.

4. Otras disposiciones



- 4.1. El único documento válido para que un deportista pueda actuar la jornada de pesca, será su documento de identidad o el carné que lo acredita como asociado o como trabajador del Fondo de Empleados o Cooperativa al que representa.
- 4.2. Ganará quien presente la pieza obtenida de mayor longitud, tomada desde la boca del pez hasta el nacimiento de la aleta caudal.
- 4.3. Cada participante debe escoger solo un pescado del total de su pesca para participar por el primer lugar.
- 4.4. En caso de empate ganará la pieza de mayor peso.
- 4.5. Las contravenciones que se presenten y no estén estipuladas en este reglamento, serán resueltas por el Comité Organizador general del evento.
- 4.6. Quien ocupe el 1º puesto paga solamente el 50% de lo que haya pescado
Quien ocupe el 2º puesto pagará el 75% de lo que pesque.
Quien ocupe el 3º puesto pagará el 90% de lo que pesque.

Información importante sobre la Jornada de Pesca

Informamos a las entidades que van a participar en la jornada deportiva de pesca tener en cuenta las siguientes observaciones:

1. El pescado que se saque del lago tiene un costo por libra, que indicaremos oportunamente.
2. Solo se permite el ingreso de carnadas naturales. Al inicio de la actividad, una persona estará verificando que estas sean las correctas. Las carnadas autorizadas son: kenele, lombrices, masa o corazones de pollo y fruta que no esté en descomposición.
3. En el sitio de la competencia se presta el servicio de alquiler de varas y o implementos para la pesca y carnadas
4. La organización del evento pagará las entradas de los deportistas; la entrada de los acompañantes va por cuenta de cada uno de ellos.
5. No se permite el ingreso de comida a las instalaciones de Fish Park.
6. Está prohibido arrojar comida a los peces.
7. Como lo hemos hecho en todas las versiones anteriores de las Olimpiadas, cada entidad, al inscribir sus participantes, es conocedora de que el comité organizador pagará a Fish Park el pescado sacado del lago por los deportistas y enviará, en los siguientes tres días hábiles de realizada la competencia de pesca, un listado a cada uno de las de los Fondos de Empleados o Cooperativas participantes, la relación de



los deportistas y la cantidad que haya pescado, este listado irá acompañado de la respectiva cuenta de cobro.

Al interior de cada entidad determinarán si ese valor será cobrado a cada deportista o si será asumido por el fondo de empleados o la cooperativa.

6. SAPO:

2. Participantes

2.1. Ramas

El campeonato de Sapo de las XII Olimpiadas Deportivas Grupo Unidos ANALFE 2024 Copa Fedejohnson 45 años, Coomeva 60 Años se realizará en las ramas masculina y femenina, y se jugará en la modalidad por equipos.

2.2. Niveles de competición

El nivel de competición del torneo de Sapo será libre.

2.3. Conformación de Los Equipos

2.3.1. En las dos ramas se jugará en la modalidad por equipos. Así mismo se premiará individualmente al 1ro, 2do y 3er lugar que obtenga más puntaje en el torneo.

Nota: el coordinador del torneo podrá hacer variaciones en las categorías, las modalidades y formas de juego de acuerdo a los participantes inscritos.

3. Normas técnicas

3.1 El torneo iniciara a la hora señalada con las personas que se encuentren presentes. Quienes no estén a la hora de iniciación tendrán un tiempo de espera máximo de 5 minutos para que puedan participar; una vez cumplido este tiempo, quien no se presente quedara excluido del torneo.

4. Normas disciplinarias

4.1 Se conformarán equipos de cuatro (4) personas, y podrán jugar tres (3) de ellas en caso de que no se presente uno de los jugadores, se aclara que en este caso se perderá el cuarto turno.

4.2 Los concursantes deberán estar debidamente inscritos antes de la hora de



iniciación de la jornada.

4.3 En la planilla de juego los equipos deberán anotar el orden de lanzamiento de cada jugador, permitiéndose cambios durante el transcurso del partido, si se altera el orden de lanzamiento, se perderá el tiro del jugador que quedó sin lanzar.

4.4 Cada equipo deberá nombrar un capitán, que será elegido entre los jugadores participantes en el juego. El capitán puede ser sustituido, previa comunicación del cambio al juez del partido.

4.5 Los capitanes de los equipos actuarán como auxiliares del encuentro y serán los únicos que traspasen la línea de lanzamiento, si lo hiciera un jugador distinto al capitán del equipo en turno, se perderá el puntaje obtenido por el jugador que haya cometido la infracción.

4.6 Una vez en posesión de las seis (6) argollas de lanzamiento, estas quedarán en juego y cualquiera de ellas que caiga después de la línea de lanzamiento se considerará jugada, no teniéndose en cuenta para ser lanzada.

4.7 El conteo de puntos solo lo harán los jueces, integrantes del comité organizador asignado o auxiliar de los equipos, debiendo hacer la sumatoria de los puntos sin retirar las argollas de las casillas del cajón. Las diferencias en puntaje serán resueltas por las personas asignadas por la organización del torneo.

4.8 Toda argolla que entre legalmente y salga del casillero será invalidada, no teniéndose en cuenta para la sumatoria de puntos; sin embargo, se tendrá en cuenta para salvar borrada alguna. La única argolla que no se invalidará será aquella que entre por el Sapo.

5. Otras disposiciones

5.1. El único documento válido para que un deportista pueda participar en el torneo de sapo, será su documento de identidad o el carné que lo acredita como asociado o como trabajador del Fondo de Empleados o Cooperativa al que representa.

5.2. Si el jugador traspasa la línea de lanzamiento pierde los puntos obtenidos

6. Desempates

Para dirimir los empates en puntos en la clasificación de los grupos se seguirá:

6.1 Entre Dos Equipos

Por el resultado del partido jugado entre sí.

6.2 Entre tres (3) o más equipos.



- El que haya obtenido la mayor diferencia de puntos.
- Mayor puntaje a favor en todo el torneo
- Sorteo.

7. Bonificaciones

El coordinador del torneo establecerá previamente a la iniciación de la jornada las bonificaciones del caso

7. AJEDREZ

1. Participantes

2.4 Ramas

El campeonato de Ajedrez de las XII Olimpiadas Deportivas Grupo Unidos ANALFE 2024 Copa Fedejohnson 45 años, Coomeva 60 Años se realizará en la rama masculina y en la modalidad de individual. En caso de presentarse inscripción de alguna dama, esta participará en iguales condiciones.

2.5 Niveles de competición

El nivel de competición del torneo de Ajedrez será libre.

2.6 Conformación de Los Equipos

Cada institución podrá inscribir de manera individual los participantes que considere pertinentes.

1 Nota: el coordinador del torneo podrá hacer variaciones en las categorías, las modalidades y formas de juego de acuerdo a los participantes inscritos.

3 Normas técnicas

Cada institución participante deberá acreditar un delegado o capitán, quien será el encargado de pasar la nómina de jugadores media hora antes de iniciar cada ronda.

La función principal del delegado o capitán es la de servir de enlace entre el árbitro y los jugadores, un jugador durante el juego le puede preguntar a su delegado, delante del árbitro, si deja tablas o no su partida, ante lo cual el delegado o capitán responderá sí o no. Esta consulta deberá hacerse en los últimos cinco (5) minutos de su tiempo.



3. Normas disciplinarias

- 3.1** Los concursantes deberán estar debidamente inscritos antes de la hora de iniciación de la jornada.
- 3.2** Cada ronda tiene una duración de 30 minutos (15-15). En caso de no haber terminado en el tiempo estipulado, perderá la partida aquel jugador que primerorebase su tiempo (es decir que cae la bandera indicativa de su reloj).
- 3.3** Por cada partida ganada se otorgarán 1 punto, por tablas ½ punto y por perdida 0 punto.
- 3.4 Norma especial aplicable a la fase final cuando todas las jugadas se deben de efectuar en un tiempo limitado:** Si un jugador tiene menos de dos (2) minutos en su reloj, solo él puede reclamar tablas antes que siga su bandera. Detendrá los relojes y llamará al árbitro.
- Si el árbitro verifica que su oponente no efectúa ningún esfuerzo por medio normales, o que es posible ganar el juego por medios normales, entonces declarará tablas el juego. De otra manera, aplazará su decisión.
 - Si el árbitro aplaza su decisión, el oponente podrá recibir dos (2) minutos adicionales y el juego continúa en presencia del árbitro.
 - Habiendo aplazado su decisión, el árbitro podrá posteriormente declarar tablas el juego, aun si ha caído una bandera.

Cualquier disputa normativa o alegato tendrá en cuenta las normas de la FEDERACIÓN COLOMBIANA DE AJEDREZ.

- 3.5** El juez del evento establecerá la forma de competición.

4. Otras disposiciones

- 4.1** El único documento válido para que un deportista pueda participar en el torneo de ajedrez, será su documento de identidad o el carné que lo acredita como asociado o como trabajador del Fondo de Empleados o Cooperativa al que representa.
- 4.2** Las contravenciones que se presenten y no estén estipuladas en este reglamento, serán resueltas por el Comité Organizador general del evento

8. CICLISMO MOUNTAIN BIKE



REGLAMENTO MOUNTAIN BIKE

1. Definiciones

Maratón (MX): consiste en una competencia individual de un punto a otro que combina terrenos destapados, senderos y pavimento. Los corredores salen al mismo tiempo, aunque separados por categorías.

Los punto a punto son recorridos más cortos, pero con las mismas características que los maratones. Las bicicletas son iguales a las de cross country o todo terreno

2. Reglas generales

- Dentro de esta modalidad de competencia se manejará el tipo Maratón (MX).
- La competencia maneja categoría por edades y grupos de hombres y mujeres.
- Para que una categoría pueda participar debe contar con al menos tres (3) participantes.
- La bicicleta debe ser apta para esta modalidad teniendo como características principales el ser fuerte para resistir las condiciones del terreno y liviana para mayor comodidad en los ascensos, tener una o dos suspensiones para amortiguar golpes y darle seguridad al deportista
- El competidor deberá utilizar vestimenta cómoda, casco, guantes y demás implementos que brinden seguridad al deportista.
- Solo competirán quienes se encuentren inscritos en esta disciplina y al momento de la competencia cuenten con todos los implementos requeridos.

3. Categorías

Para la competencia tendremos las siguientes categorías

Masculina:

Categoría A: hasta los 30 años.

Categoría B: de 31 a 45 años.

Categoría C: de 46 años en adelante.

Femenina:

Categoría A: hasta los 30 años.

Categoría B: de 31 a 45 años.

Categoría C: de 46 años en adelante.



4. Prueba

4.1. Seguridad

Durante el recorrido solo los corredores podrán estar dentro de la pista.

4.2. Anulación

En caso de que un participante genere eventos que pongan en riesgo la competencia o la seguridad de otro competidor, se procederá a anular su participación.

El recorrido debe ser enteramente en la bicicleta, en caso contrario el participante será retirado de la competencia.

4.3. Reprogramación

Si para el día de la competencia se llegasen a presentar eventos naturales que impidieran la realización de la competencia, el comité organizador podrá reprogramarla.

4.4. Antes de la salida

El recorrido será claramente definido antes de la salida y contará con la señalización necesaria para guiar a los competidores. Por lo tanto, los participantes deben estar en la pista 30 minutos antes de iniciar la competencia, con el fin de que puedan efectuar una vuelta de reconocimiento a la pista.

4.5. Recorrido

La pista tiene una distancia aproximada de 2.2 km, y la competencia se llevará cabo con 10 vueltas sobre la misma.

4.6. Competencia

Se enfrentará cada categoría por separado y el orden será definido por el comité organizador e informado el día en que se lleve a cabo.

Los jueces determinarán los horarios y el orden de salida de los competidores en cada categoría.

5. Ganadores

Los ganadores se definirán por categoría y de acuerdo con el tiempo que tomen en realizar el recorrido, quedando en primer puesto aquel competidor que termine utilizando el menor tiempo posible.

6. Juzgamiento y coordinación.



Para el desarrollo de la competencia se contará con un equipo de juzgamiento, adicionalmente el comité organizador de las olimpiadas estará presente durante la competencia para verificar que se cumplan las condiciones del presente reglamento y dar solución a los diferentes eventos que puedan surgir.

9. TENIS DE MESA

1. Participantes

1.1 Ramas

El campeonato de Tenis de mesa de las XII Olimpiadas Deportivas Grupo Unidos ANALFE 2024 Copa Fedejohnson 45 años, Coomeva 60 Años se realizará en las ramas masculina y femenina

1.2 Niveles de competición

El nivel de competición del torneo de Tenis de mesa será libre.

1.3 Conformación de Los Equipos

Cada institución podrá inscribir los deportistas que considere pertinente.

2 Nota: el coordinador del torneo podrá hacer variaciones en las categorías, las modalidades y formas de juego de acuerdo a los participantes inscritos.

2. Normas técnicas

2.1 Para que las pruebas se realicen en cada categoría, es necesario que se representen mínimo 3 participantes.

2.2 Modalidades de Juego: el torneo se jugará en las modalidades: Individual masculino y femenino. Dobles masculino y femenino.

2.3 La modalidad de equipos masculino se juega copa Swathing modificado y en equipos femenino copa corbillón.

2.4 La modalidad de dobles masculinos y femeninos se juega en cuadro de sencilla eliminación.

2.5 La modalidad individual femenino y masculino, se jugarán por series, cuadros de tres y cuatro, pasando los dos primeros a un cuadro de sencilla eliminación.

2.6 Los partidos serán a once (11) puntos al mejor de 3 de 5 sets.

2.7 El escenario será el designado por la organización del evento, se jugará en mesas reglamentarias en simultáneo.

2.8 Los participantes deben presentarse con quince (15) minutos de anticipación ante los jueces, debidamente uniformados, acreditados y con la implementación deportiva correspondiente.



3. Normas disciplinarias

Los participantes deberán estar debidamente inscritos antes de la hora de iniciación de la jornada.

Cualquier disputa normativa o alegato tendrá en cuenta las normas adoptadas por la FEDERACIÓN COLOMBIANA DE TENIS DE MESA Y LA LIGA VALLECAUCANA DE TENIS DE MESA

4. Otras disposiciones

- 4.1** El único documento válido para que un deportista pueda participar en el torneo de Tenis de mesa, será su documento de identidad o el carné que lo acredita como asociado o como trabajador del Fondo de Empleados o Cooperativa al que representa.
- 4.2** Las contravenciones que se presenten y no estén estipuladas en este reglamento, serán resueltas por el Comité Organizador general del evento

10. BILLAR

1. Participantes

1.1. Ramas

El campeonato de Billar de las XII Olimpiadas Deportivas Grupo Unidos ANALFE 2024 Copa Fedejohnson 45 años, Coomeva 60 Años se realizará en la rama masculina, sin embargo, si se inscribiese algunas damas, se les permitirá participar en iguales condiciones que los hombres.

1.2. Niveles de Competición

El nivel de competición del torneo será libre.

1.3. Conformación de los Equipos

Se jugará de manera individual.

Parágrafo 1: Las competencias individuales se realizarán solo si se presentan comomínimo tres (3) competidores por prueba.

Nota: el coordinador del torneo podrá hacer variaciones en las categorías, las modalidades y formas de juego de acuerdo a los participantes inscritos.

2. Sistema de Juego



2.1. Se jugará en tres categorías:

- Carambola libre: A 50 Carambolas – 25 entradas
- Carambola a tres bandas: A 15 carambolas – 25 entradas
- Pool libre: Al mejor de 2 de 3 partidas

3. Normas Técnicas

3.1. Reglas de juego

Las reglas de juego que se aplicaran en el campeonato son las de las normas de la Federación Colombiana de Billar, FCB.

3.2. Puntuación: El sistema de puntuación será el siguiente:

- a) Por partida ganada dos (2) puntos.
- b) Por partida perdida un (1) punto.

3.3. Desempates

En caso de empate en puntos el sistema a utilizar será el siguiente:

- a) Carambola de oro.
- b) En billar pool una partida más.

3.4. De Las Partidas

3.4.1. Las partidas de billar de carambola, se jugarán utilizando el sistema libre hasta llegar a las 50 carambolas, sin límite de tiempo y teniendo en cuenta el número de entradas de cada jugador, es decir, que ganará aquel que primero efectúe la última carambola o que consiga el mayor número de estas una vez terminadas las entradas reglamentarias.

3.4.2. Las partidas de billar de tres bandas, se jugarán utilizando el sistema libre hasta llegar a las 15 carambolas, sin límite de tiempo y teniendo en cuenta el número de entradas de cada jugador, es decir, que ganará aquel que primero efectúe la última carambola o que consiga el mayor número de estas una vez terminadas las entradas reglamentarias.

3.4.3. Las partidas de billar pool, se jugarán utilizando el sistema libre hasta que uno de los deportistas gane dos de tres partidas, sin límite de tiempo y sin tener en cuenta el número de entradas de cada jugador, es decir, que ganará aquel que obtenga primero el mayor puntaje.



3.4.4. Los deportistas deberán presentarse ante los Jueces quince (15) minutos antes de la hora fijada para iniciar la partida, en la mesa de control para el diligenciamiento de la planilla de juego. Los jueces deberán verificar la identidad de los integrantes, incluso solicitando su presencia ante él.

3.4.5. En caso de retraso en la programación, la partida deberá iniciarse tan pronto el impedimento sea superado.

4. Normas Disciplinarias

4.1. La Comisión de Disciplina aplicará sanciones a jugadores, delegados y asistentes para castigar las infracciones que éstos cometan, de acuerdo a los informes que presenten los jueces en la competencia respectiva.

5. Otras Disposiciones

5.1. El único documento válido para que un deportista pueda actuar en una partida de billar, será su documento de identidad o el carné que lo acredita como asociado o como trabajador del Fondo de Empleados o Cooperativa al que representa.

5.2. De las faltas.

Serán los jueces los que determinen si hubo falta o si hubo carambola, o en su defecto quien haya sido designado por los mismos jueces para ejercer dicha labor.

5.3. Los casos no contemplados en el presente Reglamento serán resueltos con laprontitud requerida por la instancia de la Organización a la cual le corresponda.

Notas Importantes:

1. Los jueces podrán hacer cambios al sistema de juego Según las condiciones del momento.
2. El torneo de tres bandas se llevará a cabo en una fecha, y los torneos de carambola libre y de billar pool se programarán en una fecha diferente.

11. DOMINÓ:

Jugadores: Máximo 4 jugadores por mesa y mínimo 2

1. Elementos: juego de doble seis (28 fichas).



El dominó es un juego de 28 fichas que representan las 21 combinaciones de dos dados más las 7 combinaciones del 0 consigo mismo y con un dado.

Las fichas son rectángulos: un lado es negro y el otro está dividido en dos recuadros exactamente iguales, cada uno de los cuales presenta la cara de un dado estampada en él, mediante puntos negros sobre fondo blanco (o al revés).

2. OBJETIVO

Uniendo extremos con el mismo número, ser el primero en cantar "¡dominó!".

3. REGLAS DE JUEGO

Se colocan las fichas boca abajo y se procede a barajarlas. Para determinar el número de fichas que corresponden a cada jugador (7 fichas).

Cada jugador toma del montón el número de fichas correspondiente y las coloca de pie, en hilera, de manera que sólo pueda verlas el propio jugador:

El jugador con el doble más alto lo coloca sobre la mesa boca arriba.

El segundo jugador sitúa una ficha perpendicularmente al doble que salió. El número de uno de los extremos de la ficha debe ser el mismo que el del doble.

El siguiente jugador puede elegir uno de los dos extremos abiertos de la hilera que se ha estrenado de fichas de dominó.

Siempre hay que unir uno de los extremos libres con una ficha del mismo palo.

El turno implica una única tirada y va pasando de jugador en jugador siguiendo la dirección de las agujas del reloj.

Si un jugador no posee ninguna ficha que se corresponda con uno de los números de los extremos disponibles en el juego debe pasar.

En el caso de que el juego sea inferior a cuatro jugadores, quien no posee ninguna ficha que se corresponda con uno de los números de los extremos disponibles en el juego debe pasar tomar fichas del montón hasta que pueda tirar.

Cuando el jugador sin combinación no puede recurrir al montón, debe decir "¡ipaso!" y el siguiente jugador obtiene el turno.



Gana el primer jugador que se ha librado de todas sus fichas. Canta "¡dominó!" y gana la mano.

Si no se llega a este desenlace, el juego termina cuando nadie puede realizar ningún movimiento, es decir, nadie puede tirar ninguna ficha.

Después de anotar la puntuación de la ronda, se colocan las fichas boca abajo, se barajan y comienza una nueva mano.

El perdedor comienza la siguiente partida.

4. PUNTUACIÓN

Cuando un jugador canta "dominó", los otros suman los puntos de las fichas que todavía tienen en sus manos. El total constituye la puntuación del ganador.

Si el juego está cerrado porque nadie puede mover, los jugadores suman los puntos de las fichas que poseen. Gana la puntuación más baja.

El ganador suma puntos por la diferencia entre su puntuación y la de los otros jugadores.

Por ejemplo, si tres jugadores puntúan 15, 19 y 22, gana el 15 y su puntuación es la siguiente: 4 que corresponde a $19-15 + 7$ que corresponde a $22-15 = 11$, por lo tanto, 11 serían los puntos que acumula el ganador.

Ganará la partida quien acumule primero 100 puntos, para lo cual se jugarán tantas partidas como sean necesarias. Ocupará el segundo lugar quien acumule el mayor puntaje detrás del ganador.

Sistema de clasificación:

Clasificarán a la siguiente ronda los primeros y segundos de cada mesa, quienes se enfrentarán entre sí en una nueva ronda definida por sorteo. En caso de que hagan falta jugadores para completar la siguiente ronda, se elegirán a los mejores terceros, para que siempre se ubiquen cuatro jugadores por mesa, este sistema continuará hasta llegar la ronda final de donde saldrán el primero, segundo y tercer lugar.

5. ESTRATEGIA

- Es mejor reservar para un momento de la partida más avanzado las fichas que dan mayores opciones de juego.



- Si uno posee cuatro o más fichas que terminan en un mismo número es una buena estrategia intentar que ambos extremos de la cadena acaben en ese número (los contrincantes difícilmente tendrán opciones de jugar).
- Obligar a tomar fichas a los contrarios significa que tendrán más fichas de las que desprenderse para alcanzar el dominó.
- Siguiendo esta línea, y con un poco de suerte, el montón habrá quedado cerrado al llegar el turno al jugador y probablemente lo perderá, pero no aumentará su capital en fichas.
- Al principio del juego no es tan malo acudir al montón para completar una mano; al final de la partida es mejor deshacerse de las fichas con la puntuación más alta porque, en caso de no ganar, se dará la menor puntuación posible al contrario ganador.
- Si el jugador dispone de todo el palo de un número, puede cambiar su táctica y jugar de forma ofensiva. Se trata de colocar, al principio de la partida, ese palo en ambos extremos de la cadena. Los oponentes deberán vaciar el montón y, cuando la partida quede bloqueada, el jugador tendrá una elevada puntuación.

Nota: este reglamento podrá ser modificado dependiendo del número de participantes inscritos

12.AERORUMBA:

REGLAMENTO DE MARATÓN DE AERORUMBA 2024

1. Objetivo:

La maratón de Aerorumba tiene como objetivo promover la actividad física, el baile y la expresión artística, fomentando un estilo de vida saludable y activo a través de la participación en las disciplinas de baile deportivo en sus distintos estilos.

2. Categorías:

Se establecerán las siguientes categorías de competencia:

- **Masculina**
- **Femenina**



- Los deportistas participaran de manera individual.
- Todos deben ser Asociados o funcionarios activos del Fondo de Empleados o de la Cooperativa.

3. Vestimenta:

La vestimenta de los participantes debe mostrar:

- Apariencia atlética y cómoda para la facilidad ejecución de los movimientos.
- Los participantes deben de llevar zapatillas deportivas No se permiten elementos sueltos o adicionales a la indumentaria como joyas muy grandes.

4. Evaluación:

La competencia se evaluará en base a dos criterios principales: aspectos deportivos y aspectos artísticos.

- Estilo de baile enfocado en la técnica, coordinación, complejidad del movimiento, transiciones, flexibilidad y equilibrio.
- Rutinas coreografiadas que combinan movimientos aeróbicos con elementos de baile.
- Musicalidad, cambios de ritmo.

a) Aspectos Deportivos:

- **Técnica:** Precisión y corrección en la ejecución de movimientos.
- **Coordinación:** Sincronización de los movimientos con la música y otros participantes.
- **Ritmo y Musicalidad:** Capacidad de mantener el ritmo y expresión musical adecuada.
- **Nivel de dificultad:** Complejidad de los movimientos y combinaciones presentados.
- **Acondicionamiento físico:** Nivel de energía, resistencia y forma física general.

b) Aspectos Artísticos:

- **Interpretación:** Conexión con la música y la coreografía, mostrando comprensión y expresión adecuadas.
- **Creatividad:** Incorporación de movimientos originales y novedosos en la presentación.



- **Carisma y Actitud:** Presencia escénica, confianza y carisma del o los participantes.

5. Puntuación:

Cada aspecto deportivo y artístico será puntuado del 1 al 10, siendo 10 la calificación más alta. La puntuación total se calculará sumando las calificaciones de cada aspecto. En caso de empate, los jueces realizarán una evaluación adicional para desempatar.

6. Jurado:

El jurado estará compuesto por profesionales del baile, la actividad física y la danza, con experiencia en las disciplinas de baile deportivo. Se deberá asegurar la imparcialidad y el conocimiento técnico de los jueces. El jurado evaluará a cada participante de acuerdo con los aspectos deportivos y artísticos mencionados anteriormente.

Nota: Cada juez completará una hoja de evaluación por cada presentación y mantendrá la confidencialidad de sus calificaciones.

Este reglamento y hoja de evaluación servirán como base para la organización y ejecución justa de la competencia de Aerorumba, asegurando la valoración adecuada tanto de los aspectos deportivos como artísticos de cada participante.

7. Durante la competencia:

- a) Los deportistas deben estar en la pista, esperando a su participación.
- b) El orden de la participación de cada deportista se dará a conocer el día de la competencia al entregar el número de dorsal, el cual se asignarán el día del evento.

8. Premiación:

Se premiará con Medalla de oro al primer lugar; Medalla de plata al segundo lugar y Medalla de bronce al tercer lugar en cada categoría.

13. DESAFIO:

REGLAMENTO CARRERA DE OBSTÁCULOS 2024

Para la competencia tendremos las siguientes categorías



Masculina:

Categoría A: hasta los 30 años.

Categoría B: de 31 a 45 años.

Categoría C: de 46 años en adelante.

Femenina:

Categoría A: hasta los 30 años.

Categoría B: de 31 a 45 años.

Categoría C: de 46 años en adelante.

1. Objetivo:

El Desafío, o competencia de Obstáculos tiene como objetivo promover las habilidades cognitivas y la actividad física de los participantes.

1.1. Requisitos básicos:

Para participar en esta competencia es indispensable gozar de excelente estado de salud. Las pruebas serán de tipo cognitivo, actitudinales y, en su mayoría, físicas. Puede haber pruebas acuáticas, para lo cual se requiere que los participantes sepan nadar.

2. Categorías:

Se establecerán las siguientes categorías de competencia:

- **Femenina**
- **Masculina**

Los deportistas participaran de manera individual
Todos deben ser Asociados o funcionarios activos del Fondo de Empleados o de la Cooperativa.

3. Normas generales:

3.1. La vestimenta de los participantes debe ser cómoda:

- Debe permitir la ejecución de movimientos aleatorios.
- Los participantes deben de llevar zapatillas deportivas.



- No se permiten elementos sueltos o adicionales a la indumentaria como joyas o elementos que se puedan enredar al momento de ejecutar las pruebas.
- Hay probabilidad de que haya pruebas acuáticas, por lo tanto, se debe tener en cuenta este punto y llevar ropa acorde para este tipo de pruebas.

3.2. Se deben acatar las instrucciones de salida y del recorrido de cada prueba.

3.3. Es importante tener buena actitud y disposición para las pruebas de arrastre bajo.

3.4. Se debe cumplir el recorrido en su totalidad para evitar descalificaciones.

3.5. Las pruebas se deben superar de la forma que indique el juez, sin recurrir a maniobras para hacerlo de otra forma no indicada.

3.6. No se permite la ayuda de otras personas durante el recorrido.

3.7. La competencia iniciará a la hora indicada, previo registro de los participantes, por tal razón quien llegue posteriormente quedará descalificado.

4. Premiación:

Ganarán los participantes, en cada categoría, que registren el mejor tiempo en el recorrido total de la competencia.

Se premiará con Medalla de oro al primer lugar; Medalla de plata al Segundo lugar y Medalla de bronce al tercer lugar en cada categoría.

Documento actualizado el 20 de octubre de 2023

COMITÉ ORGANIZADOR