

REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS Y RECREATIVOS DEL MAGISTERIO DE MEDELLÍN

EL COMITÉ TÉCNICO OPERATIVO DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS Y RECREATIVOS DEL MAGISTERIO DE MEDELLÍN

En ejercicio de las funciones que le confieren el reglamento general de los Juegos Deportivos y Recreativos del Magisterio, las normas que regulan su organización y funcionamiento, y

CONSIDERANDO:

Que el artículo 52 de la Constitución Política de Colombia establece que el ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas cumplen una función de formación integral, preservación y mejoramiento de la salud, y que el deporte y la recreación forman parte de la educación y constituyen gasto público social.

Que la Ley 181 de 1995 establece como finalidad garantizar el acceso de los individuos y de la comunidad al conocimiento y práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, integrando dichas actividades al sistema educativo en todos sus niveles.

Que el Decreto 1567 de 1998 creó el Sistema de Estímulos para los empleados del Estado, orientado a elevar los niveles de eficiencia, satisfacción, desarrollo y bienestar de los servidores públicos, en coherencia con el cumplimiento de los objetivos institucionales.

Que las entidades territoriales certificadas en educación deben adoptar las decisiones



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

administrativas necesarias para incluir y formalizar los Juegos del Magisterio dentro de sus programas de bienestar laboral docente.

Que dentro de los objetivos de la Secretaría de Educación del Distrito de Medellín se encuentra el fomento y la masificación del deporte y la recreación mediante la planeación, organización y ejecución de programas orientados al bienestar del magisterio.

Que el Plan de Desarrollo Distrital “Medellín Te Quiere 2024–2027”, en su Pilar 1, contempla el programa “Maestro ciudadano ejemplar”, orientado al fortalecimiento del bienestar docente y al mejoramiento de la calidad de vida de los docentes y directivos docentes.

Que se hace necesario adoptar una reglamentación específica que regule las modalidades, condiciones de participación, organización, desarrollo, juzgamiento y disposiciones disciplinarias de los Juegos del Magisterio de Medellín.

Que la presente reglamentación se ajusta a lo dispuesto en el Reglamento General de los Juegos del Magisterio y a la normatividad vigente aplicable.

En mérito de lo expuesto,

RESUELVE:

Adoptar la Reglamentación Específica de los Juegos Deportivos y Recreativos del Magisterio de Medellín, la cual hará parte integral de la presente resolución y será aplicable en cada vigencia, conforme a la convocatoria anual que expida la Secretaría de Educación Distrital.

Artículo 1°. ÁMBITO DE APLICACIÓN



www.medellin.gov.co

Centro Administrativo Distrital CAD
Calle 44 N° 52-165. Código Postal 50015
Línea de Atención a la Ciudadanía: (604) 44 44 144
Conmutador: (604) 385 55 55 Medellín - Colombia



CO17/7740



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

La presente reglamentación será aplicable a todos los docentes y directivos docentes vinculados activos, en período de prueba, Programa Todos a Aprender (PTA) y provisionales de las instituciones educativas oficiales del Distrito de Medellín, que cumplan con lo estipulado en el reglamento de cada una de las disciplinas deportivas y con los requisitos exigidos por la Secretaría de Educación Distrital de Medellín, para cada vigencia en la que se desarrollen los Juegos del Magisterio de Medellín, conforme a las disposiciones de la Secretaría de Educación Distrital.

CAPITULO I

PROCESO DE DESARROLLO

La Secretaría de Educación Distrital propende por garantizar la participación, el aprovechamiento del tiempo libre y la recreación de los docentes y directivos docentes; por ello, ofertará, en cada vigencia, una variada programación deportiva y recreativa, habilitando tres (3) modalidades de trabajo: formativo, clasificatorio y recreativo.

Modalidad Formativa:

Se desarrollará un espacio de iniciación o formación deportiva con el acompañamiento de profesionales idóneos en la disciplina específica, dirigido a todos los docentes, con el propósito de que se habitúen e inserten en la práctica deportiva, e incluso, la posible vinculación posterior a equipos representativos. Para su participación no se requiere que los docentes cuenten con conocimientos técnicos o teóricos previos.

Modalidad Clasificatoria:

Se desarrollarán a modo de torneo o competencias deportivas cortas. Los torneos clasificatorios se realizarán cada dos (2) años. En el caso de los deportes de conjunto, estos se llevarán a cabo un (1) año previo a la realización de los Juegos Departamentales. Para los deportes individuales, los torneos clasificatorios se efectuarán en el mismo año de los Juegos Departamentales, pero con anterioridad a su realización. En los años en los que no se programen torneos clasificatorios, se desarrollarán torneos de carácter



www.medellin.gov.co

Centro Administrativo Distrital CAD
Calle 44 N° 52-165. Código Postal 50015
Línea de Atención a la Ciudadanía: (604) 44 44 144
Conmutador: (604) 385 55 55 Medellín - Colombia



CO17/7740

recreativo.

En los deportes de conjunto, la Secretaría de Educación Distrital de Medellín, a través del programa Juegos del Magisterio, determinará si la modalidad se realizará como torneo clasificatorio o proceso de selección, de acuerdo con el número de equipos inscritos en cada disciplina, conforme a lo dispuesto en el reglamento general.

Se habilitarán inscripciones individuales en deportes de conjunto para aquellos docentes que no pertenezcan a un equipo previamente conformado.

Modalidad Recreativa:

Comprende actividades de carácter lúdico que no conllevan clasificación a otras fases, tales como: torneos recreativos, festivales o minitorneos, bolos (equipos e individual), juegos múltiples, caminatas, día de la actividad física, entre otras.

CAPÍTULO II

FORMACIÓN DEPORTIVA

Artículo 2°. Iniciación y Formación Deportiva

Con el fin de promover la vinculación de nuevos deportistas a las diferentes competencias, los Juegos del Magisterio de Medellín ofertarán procesos de iniciación y formación en los siguientes deportes, categorías, ramas y cupos:

Proceso de iniciación Deportiva

DEPORTES	CATEGORÍA	RAMA	CUPOS MÍNIMOS DEPORTISTAS	CUPOS MÁXIMOS DEPORTISTAS
Baloncesto	Abierta	Mixta	10	20



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

Voleibol	Abierta	Mixta	10	20
Sóftbol	Abierta	Mixta	10	25

Proceso de Formación Deportiva

DEPORTES	CATEGORÍA	RAMA	CUPOS MÍNIMOS DEPORTISTAS	CUPOS MÁXIMOS DEPORTISTAS
Fútbol	Abierta	Femenino	10	20

Artículo 3°. Condiciones de participación en el proceso formativo

Sobre la participación de los docentes inscritos en el proceso de formación, y conforme a lo dispuesto en el reglamento general, se establecen las siguientes consideraciones:

- Presentarse en el lugar programado, al menos, quince (15) minutos antes de iniciar las actividades deportivas, con el fin de iniciar a la hora programada. Al llegar varias sesiones tarde sin excusa válida, se cancelará su participación.
- El trato hacia los entrenadores, deportistas y miembros de la organización debe estar siempre enmarcado en el respeto y buenos términos.
- Durante las jornadas de formación los docentes inscritos deben presentarse con la adecuada implementación deportiva (ropa, calzado adecuado e instrumentos propios del deporte como traje de baño y gorro de baño, raqueta, y demás). De no hacerlo, el entrenador tendrá toda la autonomía de no permitir su participación.
- Cada docente inscrito debe responsabilizarse de tener la información precisa sobre el horario y lugar de entrenamiento; así mismo, portar su cédula para acreditar su inscripción y vinculación como docente de la Secretaría de Educación Medellín.
- En caso de presentarse algún accidente o lesión, debe reportarse por el entrenador en la planilla de asistencia y a la coordinación de los Juegos del Magisterio para poder tramitar el respectivo reporte inicial a ARL, según lo



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

establecido en el artículo 21°, parágrafo 8° del reglamento general de los Juegos del Magisterio.

- f) Algunos escenarios estarán sujetos a disponibilidad o uso de acuerdo con condiciones climáticas. Deben estar atentos a cancelaciones o modificaciones en el horario o cronograma.
- g) En caso de que no se tenga el mínimo de maestros inscritos para la formación deportiva, esta NO se ejecutará.
- h) No se permite la participación a personas externas al grupo de maestros inscritos y debidamente verificados por la organización de Juegos del Magisterio de Medellín.

Parágrafo 1°. Todos los deportistas inscritos en los procesos de iniciación y formación deben comprometerse a asistir y participar en las jornadas programadas como mínimo en un 80%, si por razones ajenas a los Juegos del Magisterio, esto no se le posibilita, deberá cancelar su participación en la primera semana de las actividades, para reasignar el cupo.

Parágrafo 2°. Las faltas disciplinarias llevadas a cabo durante las actividades serán sancionadas dentro del marco del reglamento general de los Juegos Deportivos y Recreativos del Magisterio.

Parágrafo 3°. Es responsabilidad de cada docente inscrito revisar el correo y enterarse de la programación.

Parágrafo 4°. En caso tal de comprobarse el consumo de bebidas embriagantes y sustancias psicoactivas antes y durante el periodo de las actividades, se generará la expulsión de las jornadas deportivas y demás actividades de los Juegos donde se encuentre inscrito; además de las sanciones que contemple el reglamento propio de los Juegos del Magisterio. Esto aplica para todas las modalidades deportivas y/o recreativas enmarcadas en Los Juegos del Magisterio de Medellín y las demás etapas.

CAPÍTULO II

DEPORTES INDIVIDUALES

Artículo 4°. Para efectos de la presente reglamentación, se consideran deportes individuales aquellas disciplinas en las que la participación y la competencia se desarrollan de manera personal. En los Juegos del Magisterio de Medellín se clasifican como deportes individuales los siguientes:

- **Ajedrez**
- **Atletismo**
- **Billar**
- **Ciclismo**
- **Natación**
- **Tejo masculino y minitejo femenino**
- **Tenis de campo**
- **Tenis de mesa**

CATEGORÍA	EDAD	
Abierta	18	70
A. Hasta 29 años	18	29
B. 30 años a 39 años	30	39
C. 40 años a 48 años	40	49
D. Más de 50 años	50	70
Libre hasta 40 años	18	40
Senior desde 41	41	70

***Años cumplidos entre el 1 de enero y el 31 de diciembre del año de competencia.**



Alcaldía de Medellín
Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

Artículo 5°. Reglamentación específica: AJEDREZ

ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN

DEPORTES	CATEGORÍA.	RAMA	CUPOS
Ajedrez	Abierta	Femenino y Masculino	50 (40 Masc /10 Fem)

Artículo 6°. La Dirección, organización y control de esta competencia, estará a cargo de la Secretaría de Educación Distrital, con la asesoría técnica de la Liga de Ajedrez de Antioquia o la entidad competente contratada para el juzgamiento de las actividades.

Artículo 7°. La participación se realizará exclusivamente en la categoría **abierta**, sin límite de edad, en las ramas **masculina y femenina**, bajo la modalidad **individual**. Para ser admitido en la competencia, el deportista deberá cumplir con la totalidad de los requisitos establecidos en la reglamentación general vigente.

Artículo 8°. Los competidores deberán presentarse en el escenario de competencia con una antelación mínima de quince (15) minutos al inicio de la programación, con el fin de verificar su inscripción en las pruebas correspondientes. Cuando la organización suministre camiseta oficial, el uso de esta será obligatorio durante el desarrollo de la competencia.

Artículo 9°. El ritmo de juego podrá ser en alguna de las siguientes modalidades:

a) **Modalidad Clásica:** Partidas a una hora y treinta minutos (1:30) a finish por jugador.

Partidas a una hora (1:00) por jugador, más 30 segundos de incremento por jugada.



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

- b) **Modalidad Blitz:** Se utiliza ritmo de juego de 4 minutos más 2 segundos por jugada desde el comienzo. Cada ronda se juega a doble partida cambiando en la segunda el color de las piezas.

Artículo 10°. Las modalidades Clásica y Blitz, se realizarán de conformidad con el siguiente reglamento específico de juego:

- a) **Sistema de juego:** Todos los torneos se jugarán por el sistema suizo a siete (7) rondas.
- b) **Desempates:** Para dirimir cualquier empate en la clasificación de los torneos, se aplicarán en su orden los siguientes sistemas, con su opción correspondiente del Swiss Manager.
- **Resultado particular** (Opción 11 del Swiss-Manager) (Si aplica)
 - **Buchholz** (Opción 37 del Swiss-Manager) (Partidas que no cuentan en cero; partidas no jugadas: Computar con puntos reales; no sumar puntos propios).
 - **Mayor número de Victorias** (Opción 68, Swiss-Manager)
 - **Sistema de pareos.** En todos los torneos se realizarán pareos utilizando el programa Swiss Manager, los desempates y emparejamientos arrojados por el programa no serán objeto de reclamos salvo una mala digitación de un resultado que lo afecte.
El Pareo deberá publicarse inmediatamente en la sede del torneo.
 - Del **W.O.** La pérdida de la partida por ausencia (W.O), en la **Modalidad Clásica**, se aplicará a los 0 minutos de la hora fijada para el inicio de la ronda. En la **Modalidad Blitz** a la caída de la bandera.
- c) El árbitro principal podrá recibir jugadores, debidamente inscritos y no presentes en la primera ronda, que justifiquen debidamente su retraso ante la organización, con **bye de cero (0) puntos**.



www.medellin.gov.co

Centro Administrativo Distrital CAD
Calle 44 N° 52-165. Código Postal 50015
Línea de Atención a la Ciudadanía: (604) 44 44 144
Conmutador: (604) 385 55 55 Medellín - Colombia



CO17/7740



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

Artículo 11°. Del reporte al ELO y PGNS.

Todos los torneos serán reportados al ELO FIDE. Los PGNS serán obligatorios para la categoría clásica. Todas las partidas deben ser digitadas por el jugador ganador y en caso de tablas por el jugador de las piezas blancas, para lo cual la sede facilitará los medios logísticos adecuados.

Artículo 12°. De las sanciones. El árbitro principal podrá imponer las penas de tiempo, pérdida de la partida y retiro del jugador o delegado, entrenador, analista y público del certamen según la gravedad de la falta de conformidad con las leyes del ajedrez de la FIDE en armonía con la Norma General de los Juegos del Magisterio.

Artículo 13°. Conducta El primer aspecto que consideran las reglas del ajedrez sobre la conducta es el siguiente: **“Los jugadores no actuarán de forma que deshonren el juego de ajedrez”**. Entre otras cosas, dentro de las reglas del ajedrez que refieren a la conducta de los participantes, se establece que está **prohibido distraer o molestar al contrincante**, lo cual incluye la imposibilidad de hacer reclamos, ofertas de tablas que no proceden o fuertes ruidos en la zona de juego.

Artículo 14°. Los aspectos no previstos en la presente reglamentación serán resueltos con plena autonomía por la comisión técnica del evento o la entidad competente contratada para el juzgamiento de las actividades, de acuerdo con las normas vigentes estipuladas en el Reglamento de la Federación Colombiana de Ajedrez y la Federación Internacional de Ajedrez.

Artículo 15°. Reglamentación específica ATLETISMO

ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN

DEPORTES	CATEGORÍA	RAMA	CUPOS
Atletismo	A, B, C, D	Femenino y Masculino	75 (40 Masc /35 Fem)

Artículo 16°. La Dirección, organización y control de esta competencia, estará a cargo de la Secretaría de Educación, con la asesoría técnica de la Liga de Atletismo de Antioquia o la entidad competente contratada para el juzgamiento de las actividades.

Artículo 17°. Las categorías quedan establecidas de la siguiente manera:

CATEGORÍA	EDAD	
A. Hasta 29 años	18	29
B. 30 años a 39 años	30	39
C. 40 años a 48 años	40	49
D. Más de 50 años	50	70

***Años cumplidos entre el 1 de enero y el 31 de diciembre del año de competencia.**

Parágrafo. El evento se realizará en la rama masculina y femenina. Ningún deportista podrá participar en una rama o categoría diferente a la que corresponde a su edad y género.

Artículo 18°. Cada atleta deberá participar mínimo y máximo de tres (3) pruebas en su categoría y rama.

Artículo 19°. En caso de que un deportista sea el único inscrito en su respectiva categoría, deberá ejecutar la totalidad de las tres (3) pruebas inscritas compitiendo bajo los estándares de la categoría inmediatamente superior. Para ser declarado ganador, deberá obtener resultados iguales o superiores a los alcanzados por el promedio de los tres (3) primeros lugares de la categoría superior, conforme a los criterios técnicos de evaluación aplicables, tales como: tiempos, puntajes, distancias, marcas u otros indicadores propios de la disciplina.



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

Parágrafo. En el evento de que un competidor de la categoría **D** sea el único inscrito en su respectiva categoría, este deberá ejecutar la totalidad de las tres (3) pruebas en las que se encuentre inscrito para poder considerarse ganador.

Artículo 20°. Modificación de pruebas deportivas

No se permitirá realizar cambios en las pruebas deportivas en el lugar y momento de la competencia. Cualquier solicitud de modificación deberá ser comunicada y tramitada con la debida antelación, utilizando exclusivamente los canales oficiales de comunicación establecidos por la organización de los Juegos del Magisterio de Medellín.

Las solicitudes que no cumplan con este procedimiento o que sean presentadas fuera de los plazos definidos no serán tenidas en cuenta y se mantendrá la programación inicialmente establecida.

Artículo 21°. Los deportistas deberán presentarse con uniforme e indumentaria deportiva completa y adecuada, conforme a los lineamientos técnicos y reglamentarios establecidos para esta disciplina.

Artículo 22°. Por ningún motivo, en ninguna de las fases, se permitirá la participación de deportistas sin calzado (descalzo) en alguna de las pruebas y modalidades. Quien lo haga será descalificado de la prueba y modalidad.

Artículo 23°. Los competidores deberán presentarse en el lugar de la competencia con una antelación mínima de treinta (30) minutos al inicio de la programación, con el fin de verificar su inscripción en las pruebas correspondientes y realizar su respectivo calentamiento. En caso de que la organización suministre camiseta oficial, el competidor deberá participar obligatoriamente portándola durante la competencia.

Artículo 24°. El Torneo de Atletismo comprenderá las siguientes pruebas, en ambas ramas (masculina y femenina) y en las categorías A, B, C y D:

Pruebas de Velocidad

- 100 metros planos
- 200 metros planos
- 800 metros planos

Pruebas de Semifondo y Fondo

- 1.500 metros planos
- 3.000 metros planos
- 5.000 metros planos

Pruebas de Campo

- Salto largo
- Lanzamiento de bala
- Lanzamiento de disco

Prueba de Relevos

- Relevo 4 x 100 metros (mixto).

Los equipos serán conformados por la organización el día de la competencia.

Artículo 25°. Para las pruebas de relevos se conformarán los equipos de 2 mujeres y 2 hombres en el lugar de la competencia, de acuerdo con las categorías establecidas en el reglamento.

Artículo 26°. Para que una prueba sea declarada oficial, deberá contar con un mínimo de tres (3) atletas en competencia dentro de la misma categoría y rama; en caso contrario, la prueba será declarada desierta.

Artículo 27°. No se permitirá la participación de atletas que se presenten a competir sin el número oficial o con este doblado, cortado, modificado o sustituido por otro.



Artículo 28°. El jugador perderá por ausencia (W.O), si no se presenta a los 0 minutos después de la hora oficial del evento.

Artículo 29°. Para definir los ganadores en cada una de las ramas y categorías, se dará un puntaje en cada una de las pruebas en que participe el deportista, la sumatoria de estos puntajes determinará la clasificación.

El puntaje por rama y categoría se dispondrá, así:

POSICIÓN	PUNTOS
1º	20
2º	15
3º	10
4º	5
5º	4
6º	3
7º	2
8º	1

Parágrafo. Criterios de desempate. En caso de empate entre dos (2) o más atletas, el mismo se resolverá aplicando de manera sucesiva y excluyente los siguientes criterios:

- Haber participado en la prueba reina de los cien metros (100 m) planos.
- Obtener el mejor tiempo en la prueba de los cien metros (100 m) planos.
- Registrar la mejor posición en las pruebas en las que hayan coincidido los atletas empatados.
- De persistir el empate, este se dirimirá mediante sorteo, el cual será realizado por la organización de la competencia.



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

Artículo 30°. Los aspectos técnicos que no estén contemplados en este reglamento serán resueltos por la coordinación de los juegos, de acuerdo con las normas de la Federación Internacional de Atletismo - AIF, adaptada por la Federación Colombiana de Atletismo, vigentes a la fecha de la convocatoria.

Artículo 31°. Reglamentación específica BILLAR

ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN

DEPORTES	CATEGORÍA	RAMA	CUPOS
Billar libre	Abierta	Femenino y masculino	40 (30 masc / 10 fem)
Billar 3 bandas	Abierta	Femenino y masculino	40(30 masc / 10 fem)
Billar pool	Abierta	Femenino y masculino	40 (30 masc / 10 fem)

Artículo 32°. La Dirección, organización y control de esta competencia, estará a cargo de la Secretaría de Educación, con la asesoría técnica de la Liga de Billar de Antioquia o la entidad competente contratada para el juzgamiento de las actividades.

Artículo 33°. La participación será en una única categoría abierta, sin límite de edad, en las ramas masculina y femenina.

Artículo 34°. El torneo se disputará en las modalidades de libre, tres bandas y pool, en las ramas masculina y femenina, dentro de la categoría abierta establecida en el reglamento general.

Artículo 35°. Los competidores deberán presentarse en el escenario de competencia con una antelación mínima de quince (15) minutos al inicio de la programación, con el fin de verificar su inscripción. Cuando la organización suministre camiseta oficial, el uso de esta será obligatorio durante el desarrollo de la competencia.



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

Artículo 36°. Para que una competencia sea declarada oficial, deberá contar con un mínimo de tres (3) participantes en la misma rama; en caso contrario, será declarada desierta.

Parágrafo 1. La competencia se desarrollará bajo el sistema de grupos, en la modalidad de todos contra todos, de conformidad con el número total de inscritos, y se disputará con bola fija.

Parágrafo 2°. La distribución de los deportistas en los grupos se realizará mediante sorteo. En primera instancia se sortearán las cabezas de grupo correspondientes a la línea uno (1) y, posteriormente, se asignarán por sorteo las líneas dos (2) y tres (3).

Parágrafo 3°. Se determinarán el número de carambolas o tiempos según el número de participantes y/o partidas por grupo.

Parágrafo 4°. PUNTOS DE PARTIDA Y PUNTOS SET. El ganador de cada partida obtendrá dos (2) puntos de partida y el perdedor obtendrá cero (0) puntos de partida.

Parágrafo 5°. Para las siguientes fases hasta la final, se jugará por el sistema de muerte súbita (K.O.).

Artículo 37°.Reglas de juego

Parágrafo 1° Billar a tres bandas

El objetivo es realizar carambolas válidas, las cuales se consiguen cuando la bola jugadora golpea las otras dos bolas después de haber tocado, como mínimo, tres (3) bandas, antes o después de impactar la segunda bola objetivo.

Cada carambola válida equivale a un (1) punto.

1. Bolas de juego



www.medellin.gov.co

Centro Administrativo Distrital CAD
Calle 44 N° 52-165. Código Postal 50015
Línea de Atención a la Ciudadanía: (604) 44 44 144
Conmutador: (604) 385 55 55 Medellín - Colombia



CO17/7740

Se utilizan tres bolas:

- Una bola blanca (jugador 1)
- Una bola blanca con punto o amarilla (jugador 2)
- Una bola roja (neutral)

Cada jugador conserva su bola durante toda la partida.

2. Inicio del juego (salida)

La salida se define mediante el arrime o sorteo, según reglamento.

El jugador que gana la salida ejecuta el primer tiro desde la posición reglamentaria.

3. Carambola válida

Para que una carambola sea válida:

- La bola jugadora debe tocar al menos tres bandas antes de completar el contacto con las dos bolas objetivo.
- El orden de los contactos con bandas y bolas es libre, siempre que se cumpla el mínimo de bandas exigido.

4. Desarrollo de la partida

El jugador continúa en turno mientras realice carambolas válidas.

El turno finaliza cuando falla una carambola.

El adversario inicia su turno desde la posición en que queden las bolas.

5. Faltas

Se considera falta cuando:

- No se completan las tres bandas reglamentarias.
- No se logra la carambola.



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

- Se comete una infracción técnica (doble golpe, empujón, bola fuera de la mesa, etc.).

En caso de falta, el turno pasa al adversario sin puntuación.

6. Sistema de puntuación y distancia

La partida se juega a una distancia previamente establecida (número de puntos), definida en el congresillo técnico previo a la competencia.

7. Finalización del juego

El juego concluye cuando un jugador alcanza primero la distancia fijada.

En competencias oficiales, el jugador que inicia la partida tiene derecho a igualar entradas.

8. Arbitraje

Las decisiones del árbitro son definitivas y se basan en el reglamento vigente. Cualquier situación no prevista se resolverá conforme a la normativa general de la competencia.

Parágrafo 2°. Billar libre

El objetivo del billar libre es realizar el mayor número de carambolas válidas, entendidas como aquellas en las que la bola jugadora entra en contacto, en una misma tirada, con las otras dos bolas.

Cada carambola válida equivale a un (1) punto.

1. Bolas de juego

Se utilizan tres bolas:

- Bola blanca (jugador 1)
- Bola blanca con punto o amarilla (jugador 2)
- Bola roja (neutral)

Cada jugador conserva su bola durante toda la partida.



www.medellin.gov.co

Centro Administrativo Distrital CAD
Calle 44 N° 52-165. Código Postal 50015
Línea de Atención a la Ciudadanía: (604) 44 44 144
Conmutador: (604) 385 55 55 Medellín - Colombia



CO17/7740

2. Inicio del juego

El derecho a la salida se define mediante arrime o sorteo, conforme al reglamento del torneo.

El jugador que inicia ejecuta el primer tiro desde la posición reglamentaria.

3. Carambola válida

La carambola es válida cuando la bola jugadora toca, en una misma tirada, las otras dos bolas, sin exigencia mínima de bandas.

4. Desarrollo del juego

El jugador mantiene su turno mientras consiga carambolas válidas.

El turno concluye al fallar una carambola.

El oponente continúa desde la posición en que queden las bolas.

5. Faltas

Se considera falta cuando:

- No se realiza carambola.
- Se comete doble golpe o empujón.
- Una bola sale de la mesa.
- Se incurre en cualquier infracción técnica prevista en el reglamento.

Cometida la falta, el turno pasa al adversario sin puntaje.

6. Sistema de puntuación y distancia

La partida se disputa a una distancia previamente establecida, definida en congresillo técnico previo a la competencia.

7. Finalización del juego



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

El encuentro finaliza cuando un jugador alcanza primero la distancia fijada.

En competencias oficiales, el jugador que inicia tiene derecho a igualar entradas.

8. Arbitraje

Las decisiones del árbitro son definitivas. Cualquier situación no prevista se resolverá conforme al reglamento general de la competencia.

Parágrafo 3° Billar Pool (Bola 8)

El objetivo del juego es embocar correctamente todas las bolas asignadas (lisas o rayadas) y, finalmente, embocar la bola número ocho (8) de manera reglamentaria.

1. Bolas de juego

Se utilizan dieciséis (16) bolas:

Siete (7) bolas lisas (1 al 7)

Siete (7) bolas rayadas (9 al 15)

Una (1) bola ocho (8)

Una (1) bola blanca (bola jugadora)

2. Inicio del juego (quiebre)

El juego inicia con el quiebre, el cual se realiza desde detrás de la línea de salida.

El quiebre será válido cuando al menos cuatro (4) bolas objeto toquen banda o se emboca legalmente una bola.

3. Asignación de grupos

La asignación de bolas lisas o rayadas se define una vez que un jugador emboca legalmente una bola después del quiebre. A partir de ese momento, cada jugador deberá embocar únicamente las bolas de su grupo.

4. Desarrollo del juego

El jugador continúa en turno mientras emboca legalmente una bola de su grupo.



www.medellin.gov.co

Centro Administrativo Distrital CAD
Calle 44 N° 52-165. Código Postal 50015
Línea de Atención a la Ciudadanía: (604) 44 44 144
Conmutador: (604) 385 55 55 Medellín - Colombia



CO17/7740



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

El turno finaliza cuando falla un tiro o comete una falta.

El oponente ejecuta su turno desde la posición resultante o con bola en mano, según corresponda.

5. Tiro legal

Un tiro es considerado legal cuando:

- La bola blanca golpea primero una bola del grupo correspondiente.
- Posteriormente, al menos una bola es embocada o cualquier bola toca banda.

6. Faltas

Se considera falta cuando:

- La bola blanca es embocada o sale de la mesa.
- No se golpea primero una bola del grupo asignado.
- No se cumple la condición de tiro legal.
- Se emboca la bola ocho de forma incorrecta.

Cometida una falta, el adversario dispondrá de bola en mano.

7. Bola ocho (8)

La bola ocho solo podrá ser jugada una vez que el jugador haya embocado todas las bolas de su grupo.

Para ganar la partida, la bola ocho deberá ser embocada en la tronera anunciada y mediante un tiro legal.

8. Pérdida de la partida

Se perderá la partida cuando:

- Se emboca la bola ocho antes de completar el grupo asignado.
- Se emboca la bola ocho en una tronera distinta a la anunciada.
- Se comete falta al embocar la bola ocho.
- La bola ocho sale de la mesa.



www.medellin.gov.co

Centro Administrativo Distrital CAD
Calle 44 N° 52-165. Código Postal 50015
Línea de Atención a la Ciudadanía: (604) 44 44 144
Conmutador: (604) 385 55 55 Medellín - Colombia



CO17/7740

9. Arbitraje

Las decisiones del árbitro son definitivas. Cualquier situación no prevista será resuelta conforme al reglamento general del torneo o federación correspondiente.

Artículo 38° El jugador será declarado perdedor por **ausencia (W.O.)** si no se presenta al inicio de la competencia dentro de los **0 minutos** posteriores a la definición de los grupos.

Parágrafo 1°. El participante que se retire del lugar del torneo definitivamente sin haber finalizado el partido será retirado de la competencia.

Parágrafo 2°. Se considera partida ganada cuando el adversario no se presente, en este caso se le asignan dos (2) puntos de partida y tres (3) puntos de set al deportista presente. Si ninguno de los deportistas se hace presente a la hora programada se les asignará cero (0) puntos a la partida y cero (0) puntos de set, y se aplicará lo determinado en el parágrafo 1° de este Artículo.

Parágrafo 3°. Los descansos dentro de una partida quedarán reglamentados así:

- Durante la partida no se tienen programados descansos.
- Si un deportista abandona la mesa de juego por cualquier circunstancia, será declarado perdedor de la partida, retirado del evento y se hará acreedor a las sanciones disciplinarias de rigor dependiendo de las razones de retiro.

-

Artículo 39° Los deportistas deben presentarse con uniforme y/o indumentaria adecuada: pantalón largo, camiseta o camisa (con mangas), calzado tapado.

Artículo 40° Los deportistas deberán presentarse a la mesa de juego a la hora programada en absoluta sobriedad. Si el director deportivo o el director de juzgamiento o el árbitro de la partida detectan cualquier anomalía por mínima que sea, causada por





Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

sustancias embriagantes o psicoactivas, será expulsado del torneo, se aplicará sanción por Tribunal Disciplinario.

Parágrafo. Está estrictamente prohibido que los maestros deportistas, árbitros y jueces de mesa fumen dentro del recinto del evento. Asimismo, ningún maestro participante podrá ingerir bebidas alcohólicas o sustancias psicoactivas dentro o fuera del escenario durante el desarrollo del torneo, incluso si ya terminó su participación. Cualquier maestro que incurra en esta falta será expulsado del torneo y se hará acreedor a las sanciones correspondientes.

Artículo 41°. Todo deportista tendrá máximo treinta (30) segundos para ejecutar su jugada, siendo posible solicitar al Árbitro una extensión de diez (10) segundos. Si el deportista utiliza más tiempo del aquí establecido, el Juez cederá el turno al deportista adversario.

Artículo 42°. Los aspectos no previstos en la presente reglamentación serán resueltos con plena autonomía por la comisión técnica del evento o la entidad competente contratada para el juzgamiento de las actividades, de acuerdo con las normas vigentes estipuladas en el Reglamento de la Federación Colombiana de Billar y la Federación Internacional de Billar.

Artículo 43°. Reglamentación específica. CICLISMO

ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN

DEPORTES	CATEGORÍA	RAMA	CUPOS
Ciclismo Ruta y CRI	Libre Y Senior	Femenino y Masculino	55 (40 Masc / 15 Fem)



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

Artículo 42°. La dirección, organización y control de esta competencia estará a cargo de la Secretaría de Educación Distrital, con la asesoría técnica de la Liga de Ciclismo de Antioquia o la entidad que sea contratada.

Artículo 44°. Los competidores deberán presentarse al sitio de la competencia, por lo menos treinta (30) minutos antes de iniciarse la programación, a modo de verificar la inscripción y realizar calentamiento.

Artículo 45°. No se permitirá la participación de atletas que se presenten a competir sin el número oficial o con este doblado, cortado, modificado o sustituido por otro.

Artículo 46°. Para que la prueba sea declarada oficial, deberá contar con un mínimo de tres (3) ciclistas en competencia dentro de la misma categoría y rama; en caso contrario, la prueba será declarada desierta.

Artículo 47°. El deportista debe participar en ambas modalidades: Ruta y Contrarreloj.

Parágrafo 1°. Cada participante deberá llevar su implementación deportiva para la competencia, en este caso bicicleta (en lo posible ruta), casco y demás implementos requeridos. El uso de casco es OBLIGATORIO.

Parágrafo 2°. El deportista ganador se define por tiempo acumulado obtenidos en las dos pruebas: ruta y contrarreloj.

Parágrafo 3°. Si hay empate se definirá por el tiempo de la prueba de contra reloj. De persistir el empate, este se dirimirá mediante sorteo, el cual será realizado por la organización de la competencia.



www.medellin.gov.co

Centro Administrativo Distrital CAD
Calle 44 N° 52-165. Código Postal 50015
Línea de Atención a la Ciudadanía: (604) 44 44 144
Conmutador: (604) 385 55 55 Medellín - Colombia



CO17/7740



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

Artículo 48°. La Secretaría de Educación y la Liga de Ciclismo de Antioquia o ente contratado, no se hacen responsables de accidentes, daños, pérdidas o daños a terceros; todo participante lo hace por su propia cuenta y riesgo.

Artículo 49°. Se realizarán las siguientes pruebas:

- CONTRA RELOJ INDIVIDUAL (C.R.I)
- PRUEBA DE RUTA

Artículo 50°. El jugador perderá por ausencia (W.O), sino se presenta a los 0 minutos después de la hora oficial del evento.

Artículo 51°. Los aspectos no previstos en la presente reglamentación serán resueltos con plena autonomía por la comisión técnica del evento o la entidad competente contratada para el juzgamiento de las actividades, de acuerdo con las normas vigentes estipuladas en el Reglamento de la Federación Colombiana de Ciclismo y la Federación Internacional de Ciclismo.

Parágrafo. Lo anterior sin perjuicio de normas que puedan ser expedidas por las autoridades del torneo.

Artículo 52°. Reglamentación específica. NATACIÓN

ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN

DEPORTES	CATEGORÍA	RAMA	CUPOS
Natación	A, B, C, D	Femenino y Masculino	70 (35 Masc /35 Fem)

Artículo 53°. La Dirección, organización y control de esta competencia, estará a cargo de la Secretaría de Educación, con la asesoría técnica de la Liga de Natación de Antioquia o la entidad competente contratada para el juzgamiento de las actividades.

Artículo 54°. Las categorías quedan establecidas de la siguiente manera:

CATEGORÍA	EDAD	
A. Hasta 29 años	18	29
B. 30 años a 39 años	30	39
C. 40 años a 48 años	40	49
D. Más de 50 años	50	70

***Años cumplidos entre el 1 de enero y el 31 de diciembre del año de competencia.**

Parágrafo. El evento se realizará en la rama masculina y femenina. Ningún deportista podrá participar en una rama o categoría diferente a la que corresponde a su edad y género.

Artículo 55°. Cada deportista deberá participar mínimo y máximo de tres (3) pruebas en su categoría y rama.

Artículo 55°. En caso de que un deportista sea el único inscrito en su respectiva categoría, deberá ejecutar la totalidad de las tres (3) pruebas inscritas compitiendo bajo los estándares de la categoría inmediatamente superior. Para ser declarado ganador, deberá obtener resultados iguales o superiores a los alcanzados por el promedio de los tres (3) primeros lugares de la categoría superior, conforme a los criterios técnicos de evaluación aplicables, tales como: tiempos, puntajes, distancias, marcas u otros indicadores propios de la disciplina.

Parágrafo. En el evento de que un competidor de la categoría **D** sea el único inscrito en su respectiva categoría, este deberá ejecutar la totalidad de las tres (3) pruebas en las que se encuentre inscrito para poder considerarse ganador.



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

Artículo 56°. Modificación de pruebas deportivas

No se permitirá realizar cambios en las pruebas deportivas en el lugar y momento de la competencia. Cualquier solicitud de modificación deberá ser comunicada y tramitada con la debida antelación, utilizando exclusivamente los canales oficiales de comunicación establecidos por la organización de los Juegos del Magisterio de Medellín.

Las solicitudes que no cumplan con este procedimiento o que sean presentadas fuera de los plazos definidos no serán tenidas en cuenta y se mantendrá la programación inicialmente establecida.

Artículo 57°. Los deportistas deberán presentarse con uniforme e indumentaria deportiva completa y adecuada, conforme a los lineamientos técnicos y reglamentarios establecidos para esta disciplina: Traje de baño y gorro.

Artículo 58°. Los competidores deberán presentarse al sitio de la competencia, por lo menos treinta (30) minutos antes de iniciarse la programación, a modo de verificar la inscripción a las pruebas y realizar el calentamiento y afloje.

Artículo 59°. La competencia de natación comprenderá las siguientes pruebas, en ambas ramas (masculina y femenina) y en las categorías A, B, C y D:

- 25 metros Libres
- 50 metros Libres
- 100 metros Libres
- 25 metros Espalda
- 50 metros Espalda
- 100 metros Espalda
- Relevos: Se conformarán los equipos el día de la competencia



www.medellin.gov.co

Centro Administrativo Distrital CAD
Calle 44 N° 52-165. Código Postal 50015
Línea de Atención a la Ciudadanía: (604) 44 44 144
Conmutador: (604) 385 55 55 Medellín - Colombia



CO17/7740



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

Artículo 60°. Para definir los ganadores en cada una de las ramas y categorías, se dará un puntaje en cada una de las pruebas en que participe el deportista, la sumatoria de estos puntajes determinará la clasificación.

El puntaje por rama y categoría se dispondrá, así:

POSICIÓN	PUNTOS
1°	20
2°	15
3°	10
4°	5
5°	4
6°	3
7°	2
8°	1

Parágrafo. Criterios de desempate. En caso de empate entre dos (2) o más competidores, el mismo se resolverá aplicando de manera sucesiva y excluyente los siguientes criterios:

- Haber participado en la prueba reina de los cien metros (100 m) libres.
- Obtener el mejor tiempo en la prueba de los cien metros (100 m) libres.
- Registrar la mejor posición en las pruebas en las que hayan coincidido los deportistas empatados.
- De persistir el empate, este se dirimirá mediante sorteo, el cual será realizado por la organización de la competencia.

Artículo 61°. Los aspectos no previstos en la presente reglamentación serán resueltos con plena autonomía por la comisión técnica del evento o la entidad competente contratada para el juzgamiento de las actividades, de acuerdo con las normas vigentes.

Artículo 62°. Reglamentación específica. TEJO MASCULINO Y MINITEJO FEMENINO

ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN

DEPORTES	CATEGORÍA	RAMA	CUPOS
Tejo	Abierta	Masculino	30
Minitejo	Abierta	Femenino	40

Artículo 62°. La Dirección, organización y control de esta competencia, estará a cargo de la Secretaría de Educación, con la asesoría técnica de la Liga de Tejo de Antioquia o la entidad competente contratada para el juzgamiento de las actividades.

Artículo 63°. Los competidores deberán presentarse en el escenario de competencia con una antelación mínima de quince (15) minutos al inicio de la programación, con el fin de verificar su inscripción. Cuando la organización suministre camiseta oficial, el uso de esta será obligatorio durante el desarrollo de la competencia.

Parágrafo. Los deportistas deben presentarse con uniforme y/o indumentaria apropiados, esto es: pantalón tipo sudadera, largo, no jean; camiseta o camibuso, calzado tapado apropiado para la actividad y gorra.

Artículo 64°. Modalidad y sistema de competencia

El torneo o clasificación se desarrollarán en la modalidad **individual** para las disciplinas de **tejo y minitejo**. El sistema de juego aplicable será determinado por la organización, atendiendo al número de participantes inscritos.

Artículo 65°. La puntuación se define de la siguiente manera:

1. Mano (1 punto). La obtiene el jugador que ubique el tejo más cerca al bocín. No se contabilizan manos, cuando el tejo más cercano al bocín está colocado a la



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

misma distancia del tejo del oponente, o cuando ambos queden haciendo contacto con el bocín. Tampoco se otorga mano cuando se presenta una mecha, embocinada o moñona.

2. Mecha (3 puntos). Se da jugada de mecha, cuando en forma reglamentaria, lícita o válida, el tejo lanzado golpea la mecha y se produce explosión, llama o humo suficiente.
3. Embocinada (6 puntos). Se da jugada de embocinada cuando el tejo lanzado queda enterrado dentro del bocín y con la base superior hacia el tablero.
4. Moñona (9 puntos). Se da jugada de moñona cuando el tejo cae correctamente dentro del bocín (embocinada) y a su vez, explota simultáneamente la mecha.

Para que un lanzamiento sea válido, el tejo debe caer directamente sobre los objetivos, sin tener contacto con elementos externos como el piso, tablas, bordes de la cancha o demás locaciones y sin girar en el aire.

El deportista con mayor cantidad de puntos se declarará campeón.

Artículo 66°. Sistema de desempates

Para efectos de la clasificación y definición de posiciones en las competencias de tejo y minitejo, en caso de empate en puntos entre dos o más participantes, el mismo se resolverá aplicando de manera sucesiva y excluyente los siguientes criterios:

- a) Entre dos participantes: Enfrentamiento directo al mayor número de puntos realizado.
- b) Se dará preferencia al participante que haya ganado el enfrentamiento directo entre ambos.



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

- c) Si persiste el empate, se tendrá en cuenta el mayor número de *manos* acumuladas a favor.
- d) En caso de igualdad, se considerará el menor número de *manos* en contra.
- e) De persistir el empate, este se dirimirá mediante sorteo, el cual será realizado por la organización de la competencia.

Artículo 67°. Los aspectos no previstos en la presente reglamentación serán resueltos con plena autonomía por la comisión técnica del evento o la entidad competente contratada para el juzgamiento de las actividades, de acuerdo con las normas vigentes.

Artículo 68°. Reglamentación específica. TENIS DE MESA

ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN

DEPORTES	CATEGORÍA	RAMA	CUPOS
Tenis de Mesa	Libre: hasta los 39 años y Senior: de 40 años en adelante	Femenino y Masculino	55 (40 Masc /15 Fem)

Artículo 69°. La Dirección, organización y control de esta competencia, estará a cargo de la Secretaría de Educación, con la asesoría técnica de la Liga Antioqueña de Tenis de Mesa o la entidad competente contratada para el juzgamiento de las actividades.

Artículo 70°. El torneo no se realizará en categorías y ramas que no alcancen un mínimo de cinco deportistas inscritos.

Artículo 71°. Los competidores deberán presentarse en el escenario de competencia con una antelación mínima de treinta (30) minutos al inicio de la programación, con el fin de verificar su inscripción y hacer calentamiento. Cuando la organización suministre camiseta oficial, el uso de esta será obligatorio durante el desarrollo de la competencia.



Alcaldía de Medellín
Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

Parágrafo 1°. Los deportistas deben presentarse con uniforme o indumentaria y calzado adecuado, además de llevar su propia implementación mínima para la práctica de este deporte: raqueta.

Parágrafo 2°. La indumentaria deportiva no podrá ser de color blanco ni presentar tonalidades brillantes que puedan afectar la visibilidad durante el desarrollo de la competencia.

Artículo 72°. Reglas Básicas:

La competencia de tenis de mesa se regirá por las disposiciones que a continuación se señalan:

1. Sistema de juego

Los partidos se disputarán por sets a **once (11) puntos**, debiendo el jugador obtener una diferencia mínima de **dos (2) puntos** para adjudicarse el set. El encuentro se jugará al mejor de los sets que determine la organización.

2. Duración del partido y regla de aceleración

No existe un tiempo fijo para la duración de un partido de tenis de mesa. No obstante, cuando un set tenga una duración superior a **diez (10) minutos**, se aplicará de manera obligatoria la denominada **regla de aceleración**, la cual podrá igualmente ser solicitada de común acuerdo por ambos jugadores antes de cumplirse dicho tiempo.

Una vez aplicada esta regla, cada jugador servirá **un (1) punto por turno** hasta la finalización del set, y el jugador receptor obtendrá el punto si logra realizar **trece (13) devoluciones correctas consecutivas** sin incurrir en falta.

La regla de aceleración deberá mantenerse y aplicarse durante el resto del partido.

3. Saque

El servicio deberá ejecutarse con la pelota apoyada sobre la palma abierta de la mano libre, lanzada verticalmente hacia arriba al menos **dieciséis (16) centímetros**, sin efecto, y golpeada de forma que bote primero en el campo del sacador y posteriormente en el campo del oponente.

4. Orden del saque

El derecho al saque se alternará cada **dos (2) puntos**. En caso de empate a **diez (10) puntos**, el saque se alternará en cada punto hasta definir el set.

5. Devolución y peloteo

La pelota deberá ser devuelta correctamente después de haber botado una vez en el campo propio, debiendo superar la red y caer dentro del campo contrario. Se perderá el punto cuando la devolución no sea válida conforme a la reglamentación.

6. Cambio de campo

Los jugadores cambiarán de campo al finalizar cada set. En el set definitivo, el cambio se efectuará cuando uno de los jugadores alcance **cinco (5) puntos**.

7. Faltas

Constituyen faltas, entre otras:

- a)** ocultar la pelota durante el saque
- b)** tocar la mesa con la mano libre durante el intercambio
- c)** golpear la pelota con una parte del cuerpo distinta a la raqueta
- d)** ejecutar el servicio en contravención de las normas establecidas.

Artículo 73°. Sistema de competencia – Modalidad Individual

La competencia en la modalidad individual se desarrollará conforme a las siguientes disposiciones:

1. Fase de grupos

Los participantes serán distribuidos en grupos conformados por tres (3) o cuatro (4) jugadores, de acuerdo con el número total de inscritos. La fase se disputará bajo el sistema de todos contra todos.

2. Clasificación

Clasificarán a la siguiente etapa los participantes que ocupen el primer (1.º) y segundo (2.º) lugar de cada grupo.

3. Fase eliminatoria

La etapa siguiente se desarrollará bajo el sistema de eliminación directa. Los encuentros se disputarán al mejor de dos (2) de tres (3) sets posibles, a once (11) puntos cada set, con alternancia de saque cada dos (2) puntos por competidor. No obstante, el Juez General podrá disponer la conformación de una llave de eliminación sencilla desde la primera fase, cuando el número de participantes así lo amerite.

4. Determinación del sistema de juego

El Juez General será la autoridad competente para determinar el número de grupos y/o la conformación de la llave de eliminación sencilla, en atención al número de participantes inscritos.

5. Definición final

El sistema de Juego se definirá el día de la competencia según el número de participantes, se jugará a 3 de 5 sets posibles a 11 puntos cada set y de a 2 saques cada competidor, teniendo en cuenta las reglas internacionales de la ITTF.

Artículo 74º. Los aspectos no previstos en la presente reglamentación serán resueltos con plena autonomía por la comisión técnica del evento o la entidad competente



Alcaldía de Medellín
Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

contratada para el juzgamiento de las actividades, de acuerdo con las normas vigentes estipuladas en el Reglamento de la Federación Colombiana de Tenis de mesa y la Federación Internacional de Tenis de mesa.

Artículo 75°. Reglamentación específica. TENIS DE CAMPO

ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN

DEPORTES	CATEGORÍA	RAMA	CUPOS
Tenis de Campo	Libre: hasta los 39 años y Senior: de 40 años en adelante	Femenino y Masculino	40 (30 Masc /10 Fem)

Artículo 76°. La Dirección, organización y control de esta competencia, estará a cargo de la Secretaría de Educación, con la asesoría técnica de la Liga de tenis de Campo de Antioquia o la entidad competente contratada para el juzgamiento de las actividades.

Artículo 77°. Los competidores deberán presentarse al sitio de la competencia, por lo menos 15 minutos antes de iniciarse la programación, a modo de verificar la inscripción. Cuando la organización suministre camiseta oficial, el uso de esta será obligatorio durante el desarrollo de la competencia.

Artículo 78°. El torneo no se realizará en categorías y ramas que no alcancen un mínimo de cinco deportistas inscritos.

Artículo 79°. El sistema de competencia será determinado el día de la realización del torneo, en función del número de participantes efectivamente inscritos y presentes, y será definido por la entidad organizadora del evento.

Artículo 80°. Se jugará bajo el sistema de Juego Round Robins, este es un torneo de todos contra todos, puede adoptar un nombre particular según la cantidad de



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

participantes como triangular, cuadrangular, pentagonal, hexagonal, etc. Sin eliminación, sólo por puntos.

Parágrafo. La fase subsiguiente de la competencia se disputará bajo el sistema de eliminación directa.

Artículo 81°. REGLAS GENERALES DEL TENIS DE CAMPO.

La competencia de tenis de campo se regirá por las siguientes disposiciones:

1. **Normativa aplicable.** Los encuentros se desarrollarán conforme a las Reglas Oficiales de Tenis vigentes adoptadas por la Federación Internacional de Tenis (ITF), el presente reglamento y las disposiciones emitidas por la entidad organizadora.
2. **Modalidad de juego.** Los partidos se disputarán en modalidad individual
3. **Sistema de puntuación.** La puntuación se regirá por el sistema oficial de puntos, juegos y sets. Cada set se ganará al obtener un mínimo de seis (6) juegos, con una diferencia de dos (2) juegos sobre el oponente, salvo disposición distinta de la organización.
4. **Desempate (tie-break).** En caso de empate a seis (6) juegos por set, se aplicará el sistema de desempate (*tie-break*), de conformidad con las condiciones establecidas para el torneo.
5. **Inicio del partido y servicio.** El inicio del encuentro se determinará mediante sorteo, el cual definirá el derecho a sacar, recibir o escoger lado de la cancha. El servicio se efectuará de forma alternada conforme a las reglas oficiales.
6. **Cambio de lado.** Los jugadores deberán cambiar de lado de la cancha al finalizar el primer juego y posteriormente cada dos (2) juegos, así como al término de cada set, conforme a la normativa vigente.
7. **Equipamiento.** Los jugadores deberán utilizar raquetas y vestimenta reglamentaria, quedando prohibido el uso de implementos no autorizados.



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

8. **Autoridad arbitral.** Las decisiones adoptadas por los árbitros y oficiales designados serán obligatorias y definitivas durante el desarrollo del partido, sin perjuicio de los mecanismos disciplinarios previstos en el reglamento.
9. **Conducta deportiva.** Los participantes deberán observar en todo momento una conducta deportiva, respetuosa y acorde con los principios del juego limpio (*fair play*). Las conductas antideportivas serán sancionadas conforme al reglamento general de los Juegos del Magisterio.
10. **Suspensión del partido.** La organización o la autoridad arbitral podrá suspender o interrumpir un encuentro por causas de fuerza mayor, condiciones climáticas adversas o situaciones que comprometan la seguridad de los participantes.
11. **Casos no previstos.** Toda situación no contemplada en el presente artículo será resuelta por la entidad organizadora, de conformidad con la normativa técnica y deportiva vigente.

Artículo 82°. El jugador perderá por ausencia (W.O), si no se presenta a los 0 minutos después de la hora oficial del evento.

Artículo 83°. Los aspectos no previstos en la presente reglamentación serán resueltos con plena autonomía por la comisión técnica del evento o la entidad competente contratada para el juzgamiento de las actividades, de acuerdo con las normas vigentes estipuladas en el Reglamento de la Federación Colombiana de Tenis de campo y la Federación Internacional de Tenis de campo.



www.medellin.gov.co

Centro Administrativo Distrital CAD
Calle 44 N° 52-165. Código Postal 50015
Línea de Atención a la Ciudadanía: (604) 44 44 144
Conmutador: (604) 385 55 55 Medellín - Colombia



CO17/7740



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

CAPITULO III

DEPORTES DE CONJUNTO

DEPORTES	CATEGORÍA	RAMA	MÍNIMO DE EQUIPOS	MÁXIMO DE EQUIPOS	DEPORTISTAS POR EQUIPO
Baloncesto	Abierta, incluyendo 3 mayores de 45	Femenino	5	6	10
Baloncesto	Abierta, incluyendo 3 mayores de 45	Masculino	5	6	10
Fútbol 5	Abierta	Femenino	N/A	N/A	N/A
Fútbol 7	Abierta, incluyendo 3 mayores de 45	Masculina			
Fútbol 11	Abierta, incluyendo 3 mayores de 45	Masculina	5	10	18
Fútbol Sala	Abierta, incluyendo 3 mayores de 45	Masculino	5	24	10
Voleibol	Abierta, incluyendo 3 mayores de 45	Femenino	5	6	12
Voleibol	Abierta, incluyendo 3 mayores de 45	Masculino	5	6	12

Artículo 84°. Reglamentación específica BALONCESTO

La Dirección, organización y control de esta competencia estará a cargo de la Secretaría de Educación, con la asesoría técnica de la Liga de Baloncesto de Antioquia o la entidad competente contratada para el juzgamiento de las actividades.

Artículo 85°. La competencia se ejecutará conforme a lo establecido en el presente reglamento.

INSCRIPCIONES Y PARTICIPANTES

Artículo 86°. Jugadores mayores de 45 años. Cada equipo deberá contar

Centro Administrativo Distrital CAD
Calle 44 N° 52-165. Código Postal 50015
Línea de Atención a la Ciudadanía: (604) 44 44 144
Conmutador: (604) 385 55 55 Medellín - Colombia



www.medellin.gov.co



CO17/7740



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

obligatoriamente con un mínimo de tres (3) jugadores mayores de cuarenta y cinco (45) años debidamente inscritos en la planilla oficial.

Parágrafo 1°. Cuando el torneo es considerado de carácter RECREATIVO, durante todo el desarrollo del partido, el equipo deberá mantener en el campo de juego al menos un (1) jugador mayor de cuarenta y cinco (45) años; el incumplimiento de esta disposición constituirá falta técnica sancionable conforme al reglamento vigente.

Parágrafo 2°. Cuando el torneo es de carácter CLASIFICATORIO, al menos uno (1) de estos jugadores deberá iniciar el encuentro en el campo de juego y los tres deberán participar efectivamente durante el desarrollo del partido, so pena de incurrir en falta técnica sancionable conforme al reglamento vigente.

Artículo 87°. Todos los equipos deben iniciar con las planillas listas previamente, sin ninguna restricción para sus jugadores (as), es decir, las modificaciones en las planillas deberán realizarse previamente al inicio de la actividad; en el transcurso no se permitirán sustituciones o cambios.

Parágrafo. Los cambios o modificaciones de los deportistas se deberán realizar personalmente por el delegado del equipo a través del correo:

juegos.magisterio@medellin.gov.co hasta el día del congresillo técnico.

Artículo 88°. Para iniciar un partido, cada equipo debe contar con sus deportistas inscritos y habilitados en la planilla, es decir, que no estén sancionados, incapacitados y que estén presentes en el campo de juego. Además, para dar comienzo al encuentro, cada equipo debe disponer de un mínimo de cinco (5) deportistas habilitados incluido el de 45 años y presentes en el campo de competencia.

Parágrafo 1°. Todo deportista deberá estar legalmente inscrito y presentar, al momento de la competencia o participación, un documento legal con foto para validarla. El juez



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

tendrá a su disposición el listado oficial de inscritos en planilla, el cual será suministrado y avalado por la Secretaría de Educación, previo a la jornada deportiva.

Parágrafo 2º. El deportista que se encuentre en condición de incapacidad médica no podrá participar en encuentros ni en actividades programadas en el marco de los Juegos del Magisterio. En caso de incumplimiento de esta disposición, se aplicarán las siguientes sanciones:

- a) **En actividades individuales, recreativas y formativas:** suspensión de la participación del deportista en dichas actividades.
- b) **En deportes de conjunto:** descalificación del equipo al cual pertenezca el deportista infractor.
- c) **Sanción individual:** prohibición de participar en las actividades de los Juegos del Magisterio por un período de dos (2) años.

Artículo 89º. Los equipos deben presentarse 30 minutos antes de cada programación, y sus respectivos jugadores realizar el pertinente calentamiento a la competencia con el fin de evitar lesiones.

Artículo 90º. Transcurridos cero (0) minutos reglamentarios de espera, si el equipo no cuenta con el número mínimo de jugadores exigido o con el jugador mayor de cuarenta y cinco (45) años requerido por la norma, el encuentro no se iniciará y el equipo perderá por **W.O.**, registrándose un marcador de **20 – 0** en su contra.

SISTEMA DE JUEGO

Artículo 91º. El sistema de competencia se definirá en función del número de equipos inscritos y se determinará en el congresillo técnico. En caso de que la cantidad de equipos registrados sea inferior a cinco, el torneo NO se llevará a cabo. En su lugar, se informará oportunamente si la actividad se realizará en minitorneo, festival deportivo o seleccionado.



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

ARTÍCULO 92°. Los calendarios, fechas, horarios y sedes de los encuentros serán establecidos por el comité coordinador de los Juegos del Magisterio Distrital (Secretaría de Educación), y se comunicarán oportunamente a los docentes participantes. Dicha información será enviada al correo electrónico proporcionado por cada participante al momento de su inscripción.

Artículo 93°. La programación establecida no podrá ser objetada por ninguno de los equipos participantes, después de ser publicada.

PUNTOS OBTENIDOS POR ENCUENTRO

Artículo 94°. Los puntos obtenidos por los equipos en cada una de las fases se determinarán así:

- Dos (2) puntos por partido ganado,
- Uno (1) punto por partido perdido jugado
- Cero (0) puntos por partido, no presentación o abandono.

Parágrafo 1°. Si la suspensión de un partido se debe a la responsabilidad de uno de los equipos, este será declarado perdedor por W.O., con marcador 20–0 en su contra. No obstante, si al momento de la suspensión el equipo no responsable iba ganando por una diferencia mayor, se mantendrá como resultado final el marcador más amplio.

Parágrafo 2°. Si la suspensión de un partido se debe a la culpabilidad de los dos equipos, ambos equipos se declaran perdedores por W.O. (0-0)

Artículo 95°. Cuando un partido se suspende por razones diferentes a las anteriores, se determinará su continuación por parte de la dirección técnica del evento, según criterios técnicos que se deben respetar.

Artículo 96°. El equipo que pierda por W.O, tendrá una sanción que se definirá de la siguiente forma:



www.medellin.gov.co

Centro Administrativo Distrital CAD
Calle 44 N° 52-165. Código Postal 50015
Línea de Atención a la Ciudadanía: (604) 44 44 144
Conmutador: (604) 385 55 55 Medellín – Colombia



CO17/7740



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

- 1er Partido perdido por W.O, pierde 20-0
- 2do partido perdido por W.O, queda por fuera del campeonato (sanción por 2 años en juegos del magisterio a los deportistas que no reporten en la planilla de juego, que ocasionaron los W.O.)

Parágrafo. Los equipos que no se presenten a disputar un encuentro sin justificación válida, estando previamente programados, perderán el partido por W.O. (20-0). Cuando un equipo incurra en dos (2) inasistencias injustificadas que resulten en W.O., será automáticamente eliminado del torneo. Adicionalmente, se impondrá a los integrantes del equipo una sanción individual consistente en la prohibición de participar en las actividades organizadas en el marco de los Juegos del Magisterio por un período de dos (2) años, contados a partir de la fecha de la segunda inasistencia injustificada.

Artículo 97°. Cada equipo deberá iniciar el partido con cinco (5) jugadores en el campo de juego, incluyendo el mayor de 45 años y mantener un mínimo de cuatro (4) jugadores durante todo el desarrollo del encuentro. La no presentación del número mínimo de jugadores al inicio o la imposibilidad de mantener dicho mínimo durante el partido dará lugar a la pérdida del encuentro por W.O. Todos los jugadores en cancha deberán estar debidamente inscritos y validados en la planilla oficial de inscripción, no estar cumpliendo sanción disciplinaria y no presentar incapacidad médica al momento del partido.

PARÁGRAFO. Se permitirá la continuidad del encuentro con un mínimo de cuatro (4) jugadores en cancha, siempre y cuando dentro de estos se encuentre el jugador mayor de cuarenta y cinco (45) años exigido por el presente reglamento. En caso de ausencia definitiva del jugador mayor de cuarenta y cinco (45) años durante el desarrollo del partido, aun cuando el equipo conserve cuatro (4) jugadores en el terreno de juego, el encuentro se dará por terminado y el equipo infractor perderá por W.O. No obstante, si al momento de configurarse dicha situación el equipo contrario se encontrare en ventaja en el marcador, se respetará el resultado existente al momento de la suspensión del encuentro.



www.medellin.gov.co

Centro Administrativo Distrital CAD
Calle 44 N° 52-165. Código Postal 50015
Línea de Atención a la Ciudadanía: (604) 44 44 144
Conmutador: (604) 385 55 55 Medellín - Colombia



CO17/7740

Artículo 98°. Criterios de desempate.

En caso de presentarse empate en cualquiera de las fases del torneo para efectos de definir la clasificación, este se resolverá aplicando, en estricto orden de prelación, los siguientes criterios de desempate:

1. Mayor promedio de cestas obtenidas en los partidos disputados entre los equipos empatados.
2. Menor número de cestas recibidas (cestas en contra).
3. Resultado del enfrentamiento directo entre los dos (2) equipos empatados, prevaleciendo el ganador del respectivo encuentro.
4. Sorteo, el cual se realizará conforme a los procedimientos establecidos por la organización del torneo.

Parágrafo. Para efectos del cálculo del promedio de cestas, se dividirá el total de puntos a favor obtenidos por el equipo entre el total de puntos en contra recibidos durante los partidos correspondientes. Resultará favorecido aquel equipo que obtenga el mayor cociente.

DURACIÓN DEL ENCUENTRO.

Artículo 99°. Se jugarán cuatro (4) períodos de diez (10) minutos corridos, cada uno, sin detener el cronómetro (tiempo continuo). El descanso entre 1, 2 y 3 periodos, será de 1 minuto.

Parágrafo. Cuando finalice un partido empatado, se jugará un tiempo extra de cinco (5) minutos, en caso de persistir el empate se continuará con las prórrogas hasta definir el desempate.

Artículo 100°. Iniciado el encuentro y estando los equipos en el campo de juego, únicamente el delegado o coordinador de la Liga Antioqueña de Baloncesto o de la





Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

entidad competente contratada para el juzgamiento, junto con el delegado de la Secretaría de Educación, estarán autorizados para suspender los partidos, y solo en los siguientes casos:

- a. Condiciones climáticas adversas o mal estado del campo de juego.
- b. Mal comportamiento del público.
- c. Falta de iluminación natural o artificial.
- d. Causas extraordinarias, tales como situaciones de seguridad, casos fortuitos o hechos incontrolables.
- e. Por falta de garantías para el normal desarrollo del partido, ejemplo: actos de indisciplina y/o agresión mutua de los equipos.
- f. Los demás a juicio del árbitro.

BALÓN Y UNIFORME

Artículo 101°. El balón oficial de juego será el reglamentario conforme a la categoría correspondiente, así:

- a) Para la rama masculina, se utilizará balón número siete (N.º7), con una circunferencia de veintinueve punto cinco (29.5) pulgadas.
- b) Para la rama femenina, se empleará balón número seis (N.º6), con una circunferencia de veintiocho punto cinco (28.5) pulgadas.

En ambos casos, el balón deberá cumplir con las especificaciones técnicas y condiciones de homologación establecidas por la autoridad deportiva competente.

Parágrafo. Cuando haya torneo, a cada equipo inscrito se le entregará un (1) balón reglamentario, el cual será de uso obligatorio y deberá ser portado por el equipo en cada uno de los encuentros programados. En caso de retiro del torneo por acumulación de W.O., el equipo deberá devolver el implemento a la organización. La pérdida o deterioro del balón generará la obligación de reposición por parte del equipo, en iguales

condiciones técnicas y reglamentarias.

Artículo 102°. Todos los deportistas deberán presentarse a las competencias con uniforme e indumentaria (homogénea) y (numerada, si así lo requiere el deporte) y accesorios necesarios y adecuados, en óptimas condiciones técnicas para el juego, de no hacerlo perderá por W.O.

Parágrafo 1°. La Organización no estará obligada a suministrar uniformes deportivos a los participantes; no obstante, en caso de hacerlo, estos tendrán el carácter de uniformes oficiales del torneo y su uso será obligatorio durante la competencia.

Parágrafo 2°. En caso de que los colores de los uniformes de los equipos enfrentados generen confusión o dificulten su adecuada diferenciación, el equipo que ostente la condición de local deberá efectuar el cambio de uniforme correspondiente.

Para todos los efectos reglamentarios, se entenderá como equipo local aquel que figure en primer lugar en la programación oficial del encuentro (ejemplo: A vs. B; el equipo A tendrá la condición de local).

Parágrafo 3°. Los jugadores(a) de un mismo equipo no deben llevar números repetidos y no se permiten jugadores sin numeración.

JUZGAMIENTO

Artículo 103°. Las actuaciones y decisiones adoptadas por el cuerpo arbitral durante el desarrollo del encuentro, en ejercicio de sus funciones técnicas y disciplinarias, tendrán carácter definitivo e inapelable.

Artículo 104°. Si antes de ingresar al terreno de juego, al inicio del partido, un jugador o un miembro del cuerpo técnico comete una infracción merecedora de expulsión, los árbitros estarán facultados para impedir su participación en el encuentro. Asimismo, el



Alcaldía de Medellín
Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

árbitro deberá dejar constancia en el informe arbitral de todos los casos de conducta incorrecta.

Artículo 105°. Los aspectos no previstos en la presente reglamentación serán resueltos con plena autonomía por la coordinación de Juegos del Magisterio o la entidad competente contratada para el juzgamiento de las actividades, de acuerdo con las normas establecidas por la Federación Internacional de Baloncesto – FIBA, adoptadas por la Federación Colombiana de Baloncesto.

Artículo 106°. El delegado o entrenador que no se haga presente a la reunión informativa (congresillo técnico) aceptará de antemano las decisiones que se tomen en la misma.

Artículo 107°. Reglamentación específica. FÚTBOL 7

La Dirección, organización y control de esta competencia estará a cargo de la Secretaría de Educación, con la asesoría técnica de la Liga de Fútbol de Antioquia o la entidad competente contratada para el juzgamiento de las actividades.

Artículo 108°. La competencia es de carácter recreativo y se ejecutará conforme a lo establecido en el presente reglamento.

INSCRIPCIONES Y PARTICIPANTES

Artículo 109°. Jugadores mayores de 45 años. Cada equipo deberá contar obligatoriamente con un mínimo de dos (2) jugadores mayores de cuarenta y cinco (45) años debidamente inscritos en la planilla oficial.

Artículo 110°. Todos los equipos deben iniciar con las planillas listas previamente, sin ninguna restricción para sus jugadores, es decir, las modificaciones en las planillas deberán realizarse previamente al inicio de la actividad; en el transcurso no se permitirán sustituciones o cambios.

Parágrafo. Los cambios o modificaciones de los deportistas se deberán realizar personalmente por el delegado del equipo a través del correo:

juegos.magisterio@medellin.gov.co hasta el día del congresillo técnico.

Artículo 111°. Para iniciar un partido, cada equipo debe contar con sus deportistas inscritos y habilitados en la planilla, es decir, que no estén sancionados, incapacitados y que estén presentes en el campo de juego. Además, para dar comienzo al encuentro, cada equipo debe disponer de un mínimo de siete (7) deportistas habilitados incluido el de 45 años y presentes en el campo de competencia.

Parágrafo 1°. Todo deportista deberá estar legalmente inscrito y presentar, al momento de la competencia o participación, un documento legal con foto para validarla. El juez tendrá a su disposición el listado oficial de inscritos en planilla, el cual será suministrado y avalado por la Secretaría de Educación, previo a la jornada deportiva.

Parágrafo 2°. El deportista que se encuentre en condición de incapacidad médica no podrá participar en encuentros ni en actividades programadas en el marco de los Juegos del Magisterio. En caso de incumplimiento de esta disposición, se aplicarán las siguientes sanciones:

- a) **En actividades individuales, recreativas y formativas:** suspensión de la participación del deportista en dichas actividades.
- b) **En deportes de conjunto:** descalificación del equipo al cual pertenezca el deportista infractor.
- c) **Sanción individual:** prohibición de participar en las actividades de los Juegos del Magisterio por un período de dos (2) años.

Artículo 112°. Los equipos deben presentarse 30 minutos antes de cada programación, y sus respectivos jugadores realizar el pertinente calentamiento a la competencia con el fin de evitar lesiones.



Artículo 113°. Transcurridos cero (0) minutos reglamentarios de espera, si el equipo no cuenta con el número mínimo de jugadores exigido o con el jugador mayor de cuarenta y cinco (45) años requerido por la norma, el encuentro no se iniciará y el equipo perderá por **W.O.**, registrándose un marcador de **3 – 0** en su contra.

SISTEMA DE JUEGO

Artículo 114°. El sistema de competencia se definirá en función del número de equipos inscritos y se determinará en el congresillo técnico. En caso de que la cantidad de equipos registrados sea inferior a cinco, el torneo NO se llevará a cabo.

ARTÍCULO 115°. Los calendarios, fechas, horarios y sedes de los encuentros serán establecidos por el comité coordinador de los Juegos del Magisterio Distrital (Secretaría de Educación), y se comunicarán oportunamente a los docentes participantes. Dicha información será enviada al correo electrónico proporcionado por cada participante al momento de su inscripción.

Artículo 116°. La programación establecida no podrá ser objetada por ninguno de los equipos participantes, después de ser publicada.

PUNTOS OBTENIDOS POR ENCUENTRO

Artículo 117°. Los puntos obtenidos por los equipos en cada una de las fases se determinarán así:

- Tres (3) puntos por partido ganado
- Un (1) punto por partido empatado
- Cero (0) puntos por partido perdido, no presentación o abandono.

Parágrafo 1°. Si la suspensión de un partido se debe a la responsabilidad de uno de los equipos, este será declarado perdedor por W.O., con marcador 3–0 en su contra. No obstante, si al momento de la suspensión el equipo no responsable iba ganando por una





Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

diferencia mayor, se mantendrá como resultado final el marcador más amplio.

Parágrafo 2°. Si la suspensión de un partido se debe a la culpabilidad de los dos equipos, ambos equipos se declaran perdedores por W.O. (0-0)

Artículo 118°. Cuando un partido se suspende por razones diferentes a las anteriores, se determinará su continuación por parte de la dirección técnica del evento, según criterios técnicos que se deben respetar.

Artículo 119°. El equipo que pierda por W.O, tendrá una sanción que se definirá de la siguiente forma:

- 1er Partido perdido por W.O, pierde 3-0
- 2do partido perdido por W.O, queda por fuera del campeonato (sanción por 2 años en juegos del magisterio a los deportistas que no reporten en la planilla de juego, que ocasionaron los W.O.)

Parágrafo. Los equipos que no se presenten a disputar un encuentro sin justificación válida, estando previamente programados, perderán el partido por W.O. (3-0). Cuando un equipo incurra en dos (2) inasistencias injustificadas que resulten en W.O., será automáticamente eliminado del torneo. Adicionalmente, se impondrá a los integrantes del equipo una sanción individual consistente en la prohibición de participar en las actividades organizadas en el marco de los Juegos del Magisterio por un período de dos (2) años, contados a partir de la fecha de la segunda inasistencia injustificada.

Artículo 120°. Cada equipo deberá iniciar el partido con siete (7) jugadores en el campo de juego, incluyendo el mayor de 45 años y mantener un mínimo de cinco (5) jugadores durante todo el desarrollo del encuentro. La no presentación del número mínimo de jugadores al inicio o la imposibilidad de mantener dicho mínimo durante el partido dará lugar a la pérdida del encuentro por W.O. Todos los jugadores en cancha deberán estar debidamente inscritos y validados en la planilla oficial de inscripción, no estar cumpliendo



www.medellin.gov.co

Centro Administrativo Distrital CAD
Calle 44 N° 52-165. Código Postal 50015
Línea de Atención a la Ciudadanía: (604) 44 44 144
Conmutador: (604) 385 55 55 Medellín - Colombia



CO17/7740

sanción disciplinaria y no presentar incapacidad médica al momento del partido.

PARÁGRAFO. Se permitirá la continuidad del encuentro con un mínimo de cinco (5) jugadores en cancha, siempre y cuando dentro de estos se encuentre el jugador mayor de cuarenta y cinco (45) años exigido por el presente reglamento. En caso de ausencia definitiva del jugador mayor de cuarenta y cinco (45) años durante el desarrollo del partido, aun cuando el equipo conserve cinco (5) jugadores en el terreno de juego, el encuentro se dará por terminado y el equipo infractor perderá por W.O. No obstante, si al momento de configurarse dicha situación el equipo contrario se encontrare en ventaja en el marcador, se respetará el resultado existente al momento de la suspensión del encuentro.

Artículo 121°. Criterios de desempate.

En caso de presentarse empate en cualquiera de las fases del torneo para efectos de definir la clasificación, este se resolverá aplicando, en estricto orden de prelación, los siguientes criterios de desempate:

1. Mayor diferencia de gol, entendida como el resultado de restar los goles en contra a los goles a favor obtenidos durante la fase correspondiente.
2. Mayor número de partidos ganados en la fase respectiva.
3. Mayor número de goles a favor.
4. Resultado del enfrentamiento directo entre los equipos empatados, prevaleciendo el ganador del respectivo encuentro.
5. Menor número de tarjetas amarillas acumuladas durante la fase.
6. Menor número de tarjetas rojas acumuladas durante la fase.
7. Sorteo, el cual será realizado por la organización del torneo conforme a los procedimientos establecidos para tal efecto.

Parágrafo En caso de empate en las fases de eliminación directa se procederá a cobros desde el tiro penal. Para definir los ganadores.

DURACIÓN DEL ENCUENTRO.

Artículo 122°. Se jugarán dos (2) tiempos, cada uno de veinte (20) minutos de juego. Con descanso (entretiempo) de cinco (5) minutos.

En la fase final se jugarán dos (2) tiempos, cada uno de veinte (20) minutos de tiempo efectivo de juego (cronometrado). Con descanso (entretiempo) de cinco (5) minutos.

Cuando, habiéndose disputado al menos el setenta y cinco por ciento (75%) del tiempo reglamentario de juego, un partido deba suspenderse por causa de fuerza mayor debidamente verificada por el cuerpo arbitral, este se dará por terminado, conservándose como resultado oficial el marcador consignado en la planilla al momento de la suspensión.

Para estos efectos, se entenderá por fuerza mayor todo hecho imprevisible, irresistible y ajeno a la voluntad de las partes que imposibilite la continuación normal del encuentro.

Artículo 123°. Iniciado el encuentro y estando los equipos en el campo de juego, únicamente el delegado o coordinador de la Liga Antioqueña de fútbol o de la entidad competente contratada para el juzgamiento, junto con el delegado de la Secretaría de Educación, estarán autorizados para suspender los partidos, y solo en los siguientes casos:

- a. Condiciones climáticas adversas o mal estado del campo de juego.
- b. Mal comportamiento del público.
- c. Falta de iluminación natural o artificial.
- d. Causas extraordinarias, tales como situaciones de seguridad, casos fortuitos o hechos incontrolables.
- e. Por falta de garantías para el normal desarrollo del partido, ejemplo: actos de indisciplina y/o agresión mutua de los equipos.
- f. Los demás a juicio del árbitro.

BALÓN Y UNIFORME

Artículo 124°. El balón oficial de juego para la modalidad de fútbol 7 será número cuatro (N.º 4), de forma esférica, elaborado en cuero natural o material sintético adecuado.

Deberá tener una circunferencia mínima de sesenta y tres (63) centímetros y máxima de sesenta y seis (66) centímetros, con un peso comprendido entre trescientos cincuenta (350) y trescientos noventa (390) gramos, conforme a las especificaciones técnicas vigentes establecidas para esta categoría.

Parágrafo. Cuando haya torneo, a cada equipo inscrito se le entregará un (1) balón reglamentario, el cual será de uso obligatorio y deberá ser portado por el equipo en cada uno de los encuentros programados. En caso de retiro del torneo por acumulación de W.O., el equipo deberá devolver el implemento a la organización. La pérdida o deterioro del balón generará la obligación de reposición por parte del equipo, en iguales condiciones técnicas y reglamentarias.

Artículo 125°. Todos los deportistas deberán presentarse a las competencias con uniforme e indumentaria (homogénea) y (numerada, si así lo requiere el deporte) y accesorios necesarios y adecuados, en óptimas condiciones técnicas para el juego, de no hacerlo perderá por W.O.

Parágrafo 1°. La Organización no estará obligada a suministrar uniformes deportivos a los participantes; no obstante, en caso de hacerlo, estos tendrán el carácter de uniformes oficiales del torneo y su uso será obligatorio durante la competencia.

Parágrafo 2°. En caso de que los colores de los uniformes de los equipos enfrentados generen confusión o dificulten su adecuada diferenciación, el equipo que ostente la condición de local deberá efectuar el cambio de uniforme correspondiente.



Alcaldía de Medellín
Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

Para todos los efectos reglamentarios, se entenderá como equipo local aquel que figure en primer lugar en la programación oficial del encuentro (ejemplo: A vs. B; el equipo A tendrá la condición de local).

Parágrafo 3°. Los jugadores(a) de un mismo equipo no deben llevar números repetidos y no se permiten jugadores sin numeración.

Artículo 126°. Será obligatorio para todos los jugadores el uso de espinilleras reglamentarias, conforme a las disposiciones técnicas establecidas por la FIFA.

El jugador que no porte las espinilleras durante el desarrollo del encuentro no será autorizado para participar o continuar en el juego hasta tanto cumpla con esta exigencia reglamentaria.

Artículo 127°. Uso obligatorio de la banda de capitán.

Cada equipo deberá designar un (1) capitán, quien deberá portar de manera visible y permanente la banda o franja distintiva que lo identifique como tal durante el desarrollo del encuentro.

El uso de la banda de capitán será obligatorio desde el inicio y hasta la finalización del partido. En caso de sustitución o retiro del capitán designado, el equipo deberá asignar un nuevo capitán, quien asumirá dicha condición y portará inmediatamente la banda correspondiente.

La omisión del uso de la franja distintiva podrá dar lugar a las medidas correctivas que determine el cuerpo arbitral, conforme al presente reglamento.

JUZGAMIENTO

Artículo 128°. Las actuaciones y decisiones adoptadas por el cuerpo arbitral durante el desarrollo del encuentro, en ejercicio de sus funciones técnicas y disciplinarias, tendrán

carácter definitivo e inapelable.

Artículo 129°. Si antes de ingresar al terreno de juego, al inicio del partido, un jugador o un miembro del cuerpo técnico comete una infracción merecedora de expulsión, los árbitros estarán facultados para impedir su participación en el encuentro. Asimismo, el árbitro deberá dejar constancia en el informe arbitral de todos los casos de conducta incorrecta.

Artículo 130°. Cada equipo podrá realizar hasta un máximo de siete (7) sustituciones durante el desarrollo del encuentro.

Las sustituciones deberán efectuarse conforme al procedimiento reglamentario y con la autorización del árbitro.

El jugador sustituido no podrá reingresar al terreno de juego en el mismo partido.

Artículo 131°. Los aspectos no previstos en la presente reglamentación serán resueltos con plena autonomía por la coordinación de Juegos del Magisterio o la entidad competente contratada para el juzgamiento de las actividades, de acuerdo con las normas establecidas por la Federación Internacional de Fútbol – FIFA, adoptadas por la Federación Colombiana de Fútbol.

Artículo 132°. El delegado o entrenador que no se haga presente a la reunión informativa (congresillo técnico) aceptará de antemano las decisiones que se tomen en la misma.

Artículo 133°. Reglamentación específica. FÚTBOL 11

La Dirección, organización y control de esta competencia estará a cargo de la Secretaría de Educación, con la asesoría técnica de la Liga de Fútbol de Antioquia o la entidad competente contratada para el juzgamiento de las actividades.



Alcaldía de Medellín
Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

Artículo 108°. La competencia se ejecutará conforme a lo establecido en el presente reglamento.

INSCRIPCIONES Y PARTICIPANTES

Artículo 109°. Jugadores mayores de 45 años. Cada equipo deberá contar obligatoriamente con un mínimo de tres (3) jugadores mayores de cuarenta y cinco (45) años debidamente inscritos en la planilla oficial.

Parágrafo 1°. Cuando el torneo es considerado de carácter RECREATIVO, durante todo el desarrollo del partido, el equipo deberá mantener en el campo de juego al menos un (1) jugador mayor de cuarenta y cinco (45) años; el incumplimiento de esta disposición constituirá falta técnica sancionable conforme al reglamento vigente.

Parágrafo 2°. Cuando el torneo es de carácter CLASIFICATORIO, al menos uno (1) de estos jugadores deberá iniciar el encuentro en el campo de juego y los tres deberán participar efectivamente durante el desarrollo del partido, so pena de incurrir en falta técnica sancionable conforme al reglamento vigente.

Artículo 110°. Todos los equipos deben iniciar con las planillas listas previamente, sin ninguna restricción para sus jugadores (as), es decir, las modificaciones en las planillas deberán realizarse previamente al inicio de la actividad; en el transcurso no se permitirán sustituciones o cambios.

Parágrafo. Los cambios o modificaciones de los deportistas se deberán realizar personalmente por el delegado del equipo a través del correo:

juegos.magisterio@medellin.gov.co hasta el día del congresillo técnico.

Artículo 111°. Para iniciar un partido, cada equipo debe contar con sus deportistas inscritos y habilitados en la planilla, es decir, que no estén sancionados, incapacitados y que estén presentes en el campo de juego. Además, para dar comienzo al encuentro,



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

cada equipo debe disponer de un mínimo de once (11) deportistas habilitados incluido el de 45 años y presentes en el campo de competencia.

Parágrafo 1°. Todo deportista deberá estar legalmente inscrito y presentar, al momento de la competencia o participación, un documento legal con foto para validarla. El juez tendrá a su disposición el listado oficial de inscritos en planilla, el cual será suministrado y avalado por la Secretaría de Educación, previo a la jornada deportiva.

Parágrafo 2°. El deportista que se encuentre en condición de incapacidad médica no podrá participar en encuentros ni en actividades programadas en el marco de los Juegos del Magisterio. En caso de incumplimiento de esta disposición, se aplicarán las siguientes sanciones:

- a) **En actividades individuales, recreativas y formativas:** suspensión de la participación del deportista en dichas actividades.
- b) **En deportes de conjunto:** descalificación del equipo al cual pertenezca el deportista infractor.
- c) **Sanción individual:** prohibición de participar en las actividades de los Juegos del Magisterio por un período de dos (2) años.

Artículo 112°. Los equipos deben presentarse 30 minutos antes de cada programación, y sus respectivos jugadores realizar el pertinente calentamiento a la competencia con el fin de evitar lesiones.

Artículo 113°. Transcurridos cero (0) minutos reglamentarios de espera, si el equipo no cuenta con el número mínimo de jugadores exigido o con el jugador mayor de cuarenta y cinco (45) años requerido por la norma, el encuentro no se iniciará y el equipo perderá por **W.O.**, registrándose un marcador de **3 – 0** en su contra.

SISTEMA DE JUEGO



www.medellin.gov.co

Centro Administrativo Distrital CAD
Calle 44 N° 52-165. Código Postal 50015
Línea de Atención a la Ciudadanía: (604) 44 44 144
Conmutador: (604) 385 55 55 Medellín - Colombia



CO17/7740



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

Artículo 114°. El sistema de competencia se definirá en función del número de equipos inscritos y se determinará en el congresillo técnico. En caso de que la cantidad de equipos registrados sea inferior a cinco, el torneo NO se llevará a cabo. En su lugar, se informará oportunamente si la actividad se realizará en minitorneo, festival deportivo o seleccionado.

ARTÍCULO 115°. Los calendarios, fechas, horarios y sedes de los encuentros serán establecidos por el comité coordinador de los Juegos del Magisterio Distrital (Secretaría de Educación), y se comunicarán oportunamente a los docentes participantes. Dicha información será enviada al correo electrónico proporcionado por cada participante al momento de su inscripción.

Artículo 116°. La programación establecida no podrá ser objetada por ninguno de los equipos participantes, después de ser publicada.

PUNTOS OBTENIDOS POR ENCUENTRO

Artículo 117°. Los puntos obtenidos por los equipos en cada una de las fases se determinarán así:

- Tres (3) puntos por partido ganado
- Un (1) punto por partido empatado
- Cero (0) puntos por partido perdido, no presentación o abandono.

Parágrafo 1°. Si la suspensión de un partido se debe a la responsabilidad de uno de los equipos, este será declarado perdedor por W.O., con marcador 3–0 en su contra. No obstante, si al momento de la suspensión el equipo no responsable iba ganando por una diferencia mayor, se mantendrá como resultado final el marcador más amplio.

Parágrafo 2°. Si la suspensión de un partido se debe a la culpabilidad de los dos equipos, ambos equipos se declaran perdedores por W.O. (0-0)

Artículo 118°. Cuando un partido se suspende por razones diferentes a las anteriores, se determinará su continuación por parte de la dirección técnica del evento, según criterios técnicos que se deben respetar.

Artículo 119°. El equipo que pierda por W.O, tendrá una sanción que se definirá de la siguiente forma:

- 1er Partido perdido por W.O, pierde 3-0
- 2do partido perdido por W.O, queda por fuera del campeonato (sanción por 2 años en juegos del magisterio a los deportistas que no reporten en la planilla de juego, que ocasionaron los W.O.)

Parágrafo. Los equipos que no se presenten a disputar un encuentro sin justificación válida, estando previamente programados, perderán el partido por W.O. (3-0). Cuando un equipo incurra en dos (2) inasistencias injustificadas que resulten en W.O., será automáticamente eliminado del torneo. Adicionalmente, se impondrá a los integrantes del equipo una sanción individual consistente en la prohibición de participar en las actividades organizadas en el marco de los Juegos del Magisterio por un período de dos (2) años, contados a partir de la fecha de la segunda inasistencia injustificada.

Artículo 120°. Cada equipo deberá iniciar el partido con once (11) jugadores en el campo de juego, incluyendo el mayor de 45 años y mantener un mínimo de siete (7) jugadores durante todo el desarrollo del encuentro. La no presentación del número mínimo de jugadores al inicio o la imposibilidad de mantener dicho mínimo durante el partido dará lugar a la pérdida del encuentro por W.O. Todos los jugadores en cancha deberán estar debidamente inscritos y validados en la planilla oficial de inscripción, no estar cumpliendo sanción disciplinaria y no presentar incapacidad médica al momento del partido.

PARÁGRAFO. Se permitirá la continuidad del encuentro con un mínimo de siete (7) jugadores en cancha, siempre y cuando dentro de estos se encuentre el jugador mayor



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

de cuarenta y cinco (45) años exigido por el presente reglamento. En caso de ausencia definitiva del jugador mayor de cuarenta y cinco (45) años durante el desarrollo del partido, aun cuando el equipo conserve siete (7) jugadores en el terreno de juego, el encuentro se dará por terminado y el equipo infractor perderá por W.O. No obstante, si al momento de configurarse dicha situación el equipo contrario se encontrare en ventaja en el marcador, se respetará el resultado existente al momento de la suspensión del encuentro.

Artículo 121°. Criterios de desempate.

En caso de presentarse empate en cualquiera de las fases del torneo para efectos de definir la clasificación, este se resolverá aplicando, en estricto orden de prelación, los siguientes criterios de desempate:

1. Mayor diferencia de gol, entendida como el resultado de restar los goles en contra a los goles a favor obtenidos durante la fase correspondiente.
2. Mayor número de partidos ganados en la fase respectiva.
3. Mayor número de goles a favor.
4. Resultado del enfrentamiento directo entre los equipos empatados, prevaleciendo el ganador del respectivo encuentro.
5. Menor número de tarjetas amarillas acumuladas durante la fase.
6. Menor número de tarjetas rojas acumuladas durante la fase.
7. Sorteo, el cual será realizado por la organización del torneo conforme a los procedimientos establecidos para tal efecto.

Parágrafo En caso de empate en las fases de eliminación directa se procederá a cobros desde el tiro penal. Para definir los ganadores.

DURACIÓN DEL ENCUENTRO.

Artículo 122°. Se jugarán dos (2) tiempos, cada uno de cuarenta (40) minutos de juego. Con descanso (entretiempo) de 10 minutos.



www.medellin.gov.co

Centro Administrativo Distrital CAD
Calle 44 N° 52-165. Código Postal 50015
Línea de Atención a la Ciudadanía: (604) 44 44 144
Conmutador: (604) 385 55 55 Medellín - Colombia



CO17/7740



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

En la fase final se jugará dos (2) tiempos, cada uno de cuarenta y cinco (45) minutos. Con descanso (entretiempo) de quince (15) minutos.

Cuando, habiéndose disputado al menos el setenta y cinco por ciento (75%) del tiempo reglamentario de juego, un partido deba suspenderse por causa de fuerza mayor debidamente verificada por el cuerpo arbitral, este se dará por terminado, conservándose como resultado oficial el marcador consignado en la planilla al momento de la suspensión.

Para estos efectos, se entenderá por fuerza mayor todo hecho imprevisible, irresistible y ajeno a la voluntad de las partes que imposibilite la continuación normal del encuentro.

Artículo 123°. Iniciado el encuentro y estando los equipos en el campo de juego, únicamente el delegado o coordinador de la Liga Antioqueña de fútbol o de la entidad competente contratada para el juzgamiento, junto con el delegado de la Secretaría de Educación, estarán autorizados para suspender los partidos, y solo en los siguientes casos:

- a. Condiciones climáticas adversas o mal estado del campo de juego.
- b. Mal comportamiento del público.
- c. Falta de iluminación natural o artificial.
- d. Causas extraordinarias, tales como situaciones de seguridad, casos fortuitos o hechos incontrolables.
- e. Por falta de garantías para el normal desarrollo del partido, ejemplo: actos de indisciplina y/o agresión mutua de los equipos.
- f. Los demás a juicio del árbitro.

BALÓN Y UNIFORME

Artículo 124°. El balón oficial de juego para la modalidad de Fútbol 11 será número cinco (N.º5), de forma esférica, elaborado en cuero natural o material sintético adecuado.



www.medellin.gov.co

Centro Administrativo Distrital CAD
Calle 44 N° 52-165. Código Postal 50015
Línea de Atención a la Ciudadanía: (604) 44 44 144
Conmutador: (604) 385 55 55 Medellín - Colombia



CO17/7740



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

Deberá tener una circunferencia mínima de sesenta y ocho (68) centímetros y máxima de setenta (70) centímetros, un peso comprendido entre cuatrocientos diez (410) y cuatrocientos cincuenta (450) gramos, conforme a las especificaciones técnicas vigentes establecidas por la FIFA.

Parágrafo. Cuando haya torneo, a cada equipo inscrito se le entregará un (1) balón reglamentario, el cual será de uso obligatorio y deberá ser portado por el equipo en cada uno de los encuentros programados. En caso de retiro del torneo por acumulación de W.O., el equipo deberá devolver el implemento a la organización. La pérdida o deterioro del balón generará la obligación de reposición por parte del equipo, en iguales condiciones técnicas y reglamentarias.

Artículo 125°. Todos los deportistas deberán presentarse a las competencias con uniforme e indumentaria (homogénea) y (numerada, si así lo requiere el deporte) y accesorios necesarios y adecuados, en óptimas condiciones técnicas para el juego, de no hacerlo perderá por W.O.

Parágrafo 1°. La Organización no estará obligada a suministrar uniformes deportivos a los participantes; no obstante, en caso de hacerlo, estos tendrán el carácter de uniformes oficiales del torneo y su uso será obligatorio durante la competencia.

Parágrafo 2°. En caso de que los colores de los uniformes de los equipos enfrentados generen confusión o dificulten su adecuada diferenciación, el equipo que ostente la condición de local deberá efectuar el cambio de uniforme correspondiente.

Para todos los efectos reglamentarios, se entenderá como equipo local aquel que figure en primer lugar en la programación oficial del encuentro (ejemplo: A vs. B; el equipo A tendrá la condición de local).

Parágrafo 3°. Los jugadores(a) de un mismo equipo no deben llevar números repetidos



www.medellin.gov.co

Centro Administrativo Distrital CAD
Calle 44 N° 52-165. Código Postal 50015
Línea de Atención a la Ciudadanía: (604) 44 44 144
Conmutador: (604) 385 55 55 Medellín - Colombia



CO17/7740



Alcaldía de Medellín
Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

y no se permiten jugadores sin numeración.

Artículo 126°. Será obligatorio para todos los jugadores el uso de espinilleras reglamentarias, conforme a las disposiciones técnicas establecidas por la FIFA.

El jugador que no porte las espinilleras durante el desarrollo del encuentro no será autorizado para participar o continuar en el juego hasta tanto cumpla con esta exigencia reglamentaria.

Artículo 127°. Uso obligatorio de la banda de capitán.

Cada equipo deberá designar un (1) capitán, quien deberá portar de manera visible y permanente la banda o franja distintiva que lo identifique como tal durante el desarrollo del encuentro.

El uso de la banda de capitán será obligatorio desde el inicio y hasta la finalización del partido. En caso de sustitución o retiro del capitán designado, el equipo deberá asignar un nuevo capitán, quien asumirá dicha condición y portará inmediatamente la banda correspondiente.

La omisión del uso de la franja distintiva podrá dar lugar a las medidas correctivas que determine el cuerpo arbitral, conforme al presente reglamento.

JUZGAMIENTO

Artículo 128°. Las actuaciones y decisiones adoptadas por el cuerpo arbitral durante el desarrollo del encuentro, en ejercicio de sus funciones técnicas y disciplinarias, tendrán carácter definitivo e inapelable.

Artículo 129°. Si antes de ingresar al terreno de juego, al inicio del partido, un jugador o un miembro del cuerpo técnico comete una infracción merecedora de expulsión, los árbitros estarán facultados para impedir su participación en el encuentro. Asimismo, el árbitro deberá dejar constancia en el informe arbitral de todos los casos de conducta

incorrecta.

Artículo 130°. Cada equipo podrá realizar hasta un máximo de siete (7) sustituciones durante el desarrollo del encuentro.

Las sustituciones deberán efectuarse conforme al procedimiento reglamentario y con la autorización del árbitro.

El jugador sustituido no podrá reingresar al terreno de juego en el mismo partido.

Artículo 131°. Los aspectos no previstos en la presente reglamentación serán resueltos con plena autonomía por la coordinación de Juegos del Magisterio o la entidad competente contratada para el juzgamiento de las actividades, de acuerdo con las normas establecidas por la Federación Internacional de Fútbol – FIFA, adoptadas por la Federación Colombiana de Fútbol.

Artículo 132°. El delegado o entrenador que no se haga presente a la reunión informativa (congresillo técnico) aceptará de antemano las decisiones que se tomen en la misma.

Artículo 133°. Reglamentación específica. FÚTBOL SALA

La Dirección, organización y control de esta competencia estará a cargo de la Secretaría de Educación, con la asesoría técnica de la Liga de Fútbol sala de Antioquia o la entidad competente contratada para el juzgamiento de las actividades.

Artículo 134°. La competencia se ejecutará conforme a lo establecido en el presente reglamento.

INSCRIPCIONES Y PARTICIPANTES

Artículo 135°. Jugadores mayores de 45 años. Cada equipo deberá contar obligatoriamente con un mínimo de tres (3) jugadores mayores de cuarenta y cinco (45)





Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

años debidamente inscritos en la planilla oficial.

Parágrafo 1°. Cuando el torneo es considerado de carácter RECREATIVO, durante todo el desarrollo del partido, el equipo deberá mantener en el campo de juego al menos un (1) jugador mayor de cuarenta y cinco (45) años; el incumplimiento de esta disposición constituirá falta técnica sancionable conforme al reglamento vigente.

Parágrafo 2°. Cuando el torneo es de carácter CLASIFICATORIO, al menos uno (1) de estos jugadores deberá iniciar el encuentro en el campo de juego y los tres deberán participar efectivamente durante el desarrollo del partido, so pena de incurrir en falta técnica sancionable conforme al reglamento vigente.

Artículo 136°. Todos los equipos deben iniciar con las planillas listas previamente, sin ninguna restricción para sus jugadores (as), es decir, las modificaciones en las planillas deberán realizarse previamente al inicio de la actividad; en el transcurso no se permitirán sustituciones o cambios.

Parágrafo. Los cambios o modificaciones de los deportistas se deberán realizar personalmente por el delegado del equipo a través del correo:
juegos.magisterio@medellin.gov.co hasta el día del congresillo técnico.

Artículo 137°. Para iniciar un partido, cada equipo debe contar con sus deportistas inscritos y habilitados en la planilla, es decir, que no estén sancionados, incapacitados y que estén presentes en el campo de juego. Además, para dar comienzo al encuentro, cada equipo debe disponer de un mínimo de cinco (5) deportistas habilitados incluido el de 45 años y presentes en el campo de competencia.

Parágrafo 1°. Todo deportista deberá estar legalmente inscrito y presentar, al momento de la competencia o participación, un documento legal con foto para validarla. El juez tendrá a su disposición el listado oficial de inscritos en planilla, el cual será suministrado



www.medellin.gov.co

Centro Administrativo Distrital CAD
Calle 44 N° 52-165. Código Postal 50015
Línea de Atención a la Ciudadanía: (604) 44 44 144
Conmutador: (604) 385 55 55 Medellín - Colombia



CO17/7740



Alcaldía de Medellín
Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

y avalado por la Secretaría de Educación, previo a la jornada deportiva.

Parágrafo 2°. El deportista que se encuentre en condición de incapacidad médica no podrá participar en encuentros ni en actividades programadas en el marco de los Juegos del Magisterio. En caso de incumplimiento de esta disposición, se aplicarán las siguientes sanciones:

- a) **En actividades individuales, recreativas y formativas:** suspensión de la participación del deportista en dichas actividades.
- b) **En deportes de conjunto:** descalificación del equipo al cual pertenezca el deportista infractor.
- c) **Sanción individual:** prohibición de participar en las actividades de los Juegos del Magisterio por un período de dos (2) años.

Artículo 138°. Los equipos deben presentarse 30 minutos antes de cada programación, y sus respectivos jugadores realizar el pertinente calentamiento a la competencia con el fin de evitar lesiones.

Artículo 139°. Transcurridos cero (0) minutos reglamentarios de espera, si el equipo no cuenta con el número mínimo de jugadores exigido o con el jugador mayor de cuarenta y cinco (45) años requerido por la norma, el encuentro no se iniciará y el equipo perderá por **W.O.**, registrándose un marcador de **3 – 0** en su contra.

SISTEMA DE JUEGO

Artículo 140°. El sistema de competencia se definirá en función del número de equipos inscritos y se determinará en el congresillo técnico. En caso de que la cantidad de equipos registrados sea inferior a cinco, el torneo NO se llevará a cabo. En su lugar, se informará oportunamente si la actividad se realizará en minitorneo, festival deportivo o seleccionado.



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

Artículo 141°. Los calendarios, fechas, horarios y sedes de los encuentros serán establecidos por el comité coordinador de los Juegos del Magisterio Distrital (Secretaría de Educación), y se comunicarán oportunamente a los docentes participantes. Dicha información será enviada al correo electrónico proporcionado por cada participante al momento de su inscripción.

Artículo 142°. La programación establecida no podrá ser objetada por ninguno de los equipos participantes, después de ser publicada.

PUNTOS OBTENIDOS POR ENCUENTRO

Artículo 143°. Los puntos obtenidos por los equipos en cada una de las fases se determinarán así:

- Tres (3) puntos por partido ganado
- Un (1) punto por partido empatado
- Cero (0) puntos por partido perdido, no presentación o abandono.

Parágrafo 1°. Si la suspensión de un partido se debe a la responsabilidad de uno de los equipos, este será declarado perdedor por W.O., con marcador 3–0 en su contra. No obstante, si al momento de la suspensión el equipo no responsable iba ganando por una diferencia mayor, se mantendrá como resultado final el marcador más amplio.

Parágrafo 2°. Si la suspensión de un partido se debe a la culpabilidad de los dos equipos, ambos equipos se declaran perdedores por W.O. (0-0)

Artículo 144°. Cuando un partido se suspende por razones diferentes a las anteriores, se determinará su continuación por parte de la dirección técnica del evento, según criterios técnicos que se deben respetar.

Artículo 145°. El equipo que pierda por W.O, tendrá una sanción que se definirá de la siguiente forma:

- 1er Partido perdido por W.O, pierde 3-0



www.medellin.gov.co

Centro Administrativo Distrital CAD
Calle 44 N° 52-165. Código Postal 50015
Línea de Atención a la Ciudadanía: (604) 44 44 144
Conmutador: (604) 385 55 55 Medellín – Colombia



CO17/7740



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

- 2do partido perdido por W.O, queda por fuera del campeonato (sanción por 2 años en juegos del magisterio a los deportistas que no reporten en la planilla de juego, que ocasionaron los W.O.)

Parágrafo. Los equipos que no se presenten a disputar un encuentro sin justificación válida, estando previamente programados, perderán el partido por W.O. (3-0). Cuando un equipo incurra en dos (2) inasistencias injustificadas que resulten en W.O., será automáticamente eliminado del torneo. Adicionalmente, se impondrá a los integrantes del equipo una sanción individual consistente en la prohibición de participar en las actividades organizadas en el marco de los Juegos del Magisterio por un período de dos (2) años, contados a partir de la fecha de la segunda inasistencia injustificada.

Artículo 146°. Cada equipo deberá iniciar el partido con cinco (5) jugadores en el campo de juego, incluyendo el mayor de 45 años y mantener un mínimo de cuatro (4) jugadores durante todo el desarrollo del encuentro. La no presentación del número mínimo de jugadores al inicio o la imposibilidad de mantener dicho mínimo durante el partido dará lugar a la pérdida del encuentro por W.O. Todos los jugadores en cancha deberán estar debidamente inscritos y validados en la planilla oficial de inscripción, no estar cumpliendo sanción disciplinaria y no presentar incapacidad médica al momento del partido.

Parágrafo. Se permitirá la continuidad del encuentro con un mínimo de cuatro (4) jugadores en cancha, siempre y cuando dentro de estos se encuentre el jugador mayor de cuarenta y cinco (45) años exigido por el presente reglamento. En caso de ausencia definitiva del jugador mayor de cuarenta y cinco (45) años durante el desarrollo del partido, aun cuando el equipo conserve cuatro (4) jugadores en el terreno de juego, el encuentro se dará por terminado y el equipo infractor perderá por W.O. No obstante, si al momento de configurarse dicha situación el equipo contrario se encontrare en ventaja en el marcador, se respetará el resultado existente al momento de la suspensión del encuentro.



www.medellin.gov.co

Centro Administrativo Distrital CAD
Calle 44 N° 52-165. Código Postal 50015
Línea de Atención a la Ciudadanía: (604) 44 44 144
Conmutador: (604) 385 55 55 Medellín - Colombia



CO17/7740



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

Artículo 147°. Criterios de desempate.

En caso de presentarse empate en cualquiera de las fases del torneo para efectos de definir la clasificación, este se resolverá aplicando, en estricto orden de prelación, los siguientes criterios de desempate:

1. Mayor diferencia de gol, entendida como el resultado de restar los goles en contra a los goles a favor obtenidos durante la fase correspondiente.
2. Mayor número de partidos ganados en la fase respectiva.
3. Mayor número de goles a favor.
4. Resultado del enfrentamiento directo entre los equipos empatados, prevaleciendo el ganador del respectivo encuentro.
5. Menor número de tarjetas amarillas acumuladas durante la fase.
6. Menor número de tarjetas rojas acumuladas durante la fase.
7. Sorteo, el cual será realizado por la organización del torneo conforme a los procedimientos establecidos para tal efecto.

Parágrafo En caso de empate en las fases de eliminación directa se procederá a cobros desde el tiro penal. Para definir los ganadores.

DURACIÓN DEL ENCUENTRO.

Artículo 148°. Se jugarán dos (2) tiempos, cada uno de 20 minutos de juego. Con descanso (entretiempo) de 10 minutos.

En la fase final se jugará dos (2) tiempos, cada uno de 20 minutos efectivos de juego (cronometrado).

Cuando, habiéndose disputado al menos el setenta y cinco por ciento (75%) del tiempo reglamentario de juego, un partido deba suspenderse por causa de fuerza mayor debidamente verificada por el cuerpo arbitral, este se dará por terminado, conservándose como resultado oficial el marcador consignado en la planilla al momento de la suspensión.



www.medellin.gov.co

Centro Administrativo Distrital CAD
Calle 44 N° 52-165. Código Postal 50015
Línea de Atención a la Ciudadanía: (604) 44 44 144
Conmutador: (604) 385 55 55 Medellín - Colombia



CO17/7740



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

Para estos efectos, se entenderá por fuerza mayor todo hecho imprevisible, irresistible y ajeno a la voluntad de las partes que imposibilite la continuación normal del encuentro.

Artículo 149°. Iniciado el encuentro y estando los equipos en el campo de juego, únicamente el delegado o coordinador de la Liga Antioqueña de fútbol sala o de la entidad competente contratada para el juzgamiento, junto con el delegado de la Secretaría de Educación, estarán autorizados para suspender los partidos, y solo en los siguientes casos:

- a. Condiciones climáticas adversas o mal estado del campo de juego.
- b. Mal comportamiento del público.
- c. Falta de iluminación natural o artificial.
- d. Causas extraordinarias, tales como situaciones de seguridad, casos fortuitos o hechos incontrolables.
- e. Por falta de garantías para el normal desarrollo del partido, ejemplo: actos de indisciplina y/o agresión mutua de los equipos.
- f. Los demás a juicio del árbitro.

BALÓN Y UNIFORME

Artículo 124°. El balón oficial de juego para la disciplina de Fútbol Sala (Futsal) será el reglamentario número cuatro (N.º4), con una circunferencia mínima de sesenta y dos (62) centímetros y máxima de sesenta y cuatro (64) centímetros, y un peso comprendido entre cuatrocientos (400) y cuatrocientos cuarenta (440) gramos.

En ambos casos, el balón deberá cumplir con las especificaciones técnicas y condiciones de homologación establecidas por la autoridad deportiva competente FIFA.

Parágrafo. Cuando haya torneo, a cada equipo inscrito se le entregará un (1) balón reglamentario, el cual será de uso obligatorio y deberá ser portado por el equipo en cada uno de los encuentros programados. En caso de retiro del torneo por acumulación de



www.medellin.gov.co

Centro Administrativo Distrital CAD
Calle 44 N° 52-165. Código Postal 50015
Línea de Atención a la Ciudadanía: (604) 44 44 144
Conmutador: (604) 385 55 55 Medellín - Colombia



CO17/7740



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

W.O., el equipo deberá devolver el implemento a la organización. La pérdida o deterioro del balón generará la obligación de reposición por parte del equipo, en iguales condiciones técnicas y reglamentarias.

Artículo 125°. Todos los deportistas deberán presentarse a las competencias con uniforme e indumentaria (homogénea) y (numerada, si así lo requiere el deporte) y accesorios necesarios y adecuados, en óptimas condiciones técnicas para el juego, de no hacerlo perderá por W.O.

Parágrafo 1°. La Organización no estará obligada a suministrar uniformes deportivos a los participantes; no obstante, en caso de hacerlo, estos tendrán el carácter de uniformes oficiales del torneo y su uso será obligatorio durante la competencia.

Parágrafo 2°. En caso de que los colores de los uniformes de los equipos enfrentados generen confusión o dificulten su adecuada diferenciación, el equipo que ostente la condición de local deberá efectuar el cambio de uniforme correspondiente.

Para todos los efectos reglamentarios, se entenderá como equipo local aquel que figure en primer lugar en la programación oficial del encuentro (ejemplo: A vs. B; el equipo A tendrá la condición de local).

Parágrafo 3°. Los jugadores(a) de un mismo equipo no deben llevar números repetidos y no se permiten jugadores sin numeración.

Artículo 126°. Será obligatorio para todos los jugadores el uso de espinilleras reglamentarias, conforme a las disposiciones técnicas establecidas por la FIFA.

El jugador que no porte las espinilleras durante el desarrollo del encuentro no será autorizado para participar o continuar en el juego hasta tanto cumpla con esta exigencia reglamentaria.



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

Artículo 127°. Uso obligatorio de la banda de capitán.

Cada equipo deberá designar un (1) capitán, quien deberá portar de manera visible y permanente la banda o franja distintiva que lo identifique como tal durante el desarrollo del encuentro.

El uso de la banda de capitán será obligatorio desde el inicio y hasta la finalización del partido. En caso de sustitución o retiro del capitán designado, el equipo deberá asignar un nuevo capitán, quien asumirá dicha condición y portará inmediatamente la banda correspondiente.

La omisión del uso de la franja distintiva podrá dar lugar a las medidas correctivas que determine el cuerpo arbitral, conforme al presente reglamento.

JUZGAMIENTO

Artículo 127°. Las actuaciones y decisiones adoptadas por el cuerpo arbitral durante el desarrollo del encuentro, en ejercicio de sus funciones técnicas y disciplinarias, tendrán carácter definitivo e inapelable.

Artículo 128°. Si antes de ingresar al terreno de juego, al inicio del partido, un jugador o un miembro del cuerpo técnico comete una infracción merecedora de expulsión, los árbitros estarán facultados para impedir su participación en el encuentro. Asimismo, el árbitro deberá dejar constancia en el informe arbitral de todos los casos de conducta incorrecta.

Artículo 129°. Los aspectos no previstos en la presente reglamentación serán resueltos con plena autonomía por la coordinación de Juegos del Magisterio o la entidad competente contratada para el juzgamiento de las actividades, de acuerdo con las normas establecidas por la Federación Internacional de Fútbol – FIFA, adoptadas por la Federación Colombiana de Fútbol.



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

Artículo 130°. El delegado o entrenador que no se haga presente a la reunión informativa (congresillo técnico) aceptará de antemano las decisiones que se tomen en la misma.

Artículo X. Fútbol 5 Recreativo

Cuando el torneo se desarrolle en la modalidad de Fútbol 5, de carácter recreativo, los encuentros deberán disputarse exclusivamente en cancha de superficie sintética debidamente habilitada para tal fin.

Será de uso obligatorio para todos los jugadores el calzado tipo tenis guayo o calzado especial para superficie sintética (TF). Queda expresamente prohibido el uso de guayos con tachas, tacos metálicos, aluminio o cualquier elemento similar que pueda representar riesgo para la integridad física de los participantes o causar daño a la superficie de juego.

El incumplimiento de la presente disposición facultará al árbitro y/o a la organización del torneo para impedir la participación del jugador hasta tanto cumpla con la indumentaria reglamentaria exigida.

En todo lo no previsto expresamente en el presente artículo, la competencia se regirá por la normatividad vigente aplicable al Fútbol Sala, en cuanto resulte compatible con la naturaleza recreativa del torneo y las disposiciones particulares establecidas por la organización.

Artículo 131°. Reglamentación específica VOLEIBOL

La Dirección, organización y control de esta competencia estará a cargo de la Secretaría de Educación, con la asesoría técnica de la Liga Antioqueña de Voleibol o la entidad competente contratada para el juzgamiento de las actividades.

Artículo 131°. La competencia se ejecutará conforme a lo establecido en el presente reglamento.



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

INSCRIPCIONES Y PARTICIPANTES

Artículo 132°. Jugadores mayores de 45 años. Cada equipo deberá contar obligatoriamente con un mínimo de tres (3) jugadores mayores de cuarenta y cinco (45) años debidamente inscritos en la planilla oficial.

Parágrafo 1°. Cuando el torneo es considerado de carácter RECREATIVO, durante todo el desarrollo del partido, el equipo deberá mantener en el campo de juego al menos un (1) jugador mayor de cuarenta y cinco (45) años; el incumplimiento de esta disposición constituirá falta técnica sancionable conforme al reglamento vigente.

Parágrafo 2°. Cuando el torneo es de carácter CLASIFICATORIO, al menos uno (1) de estos jugadores deberá iniciar el encuentro en el campo de juego y los tres deberán participar efectivamente durante el desarrollo del partido, so pena de incurrir en falta técnica sancionable conforme al reglamento vigente.

Artículo 133°. Todos los equipos deben iniciar con las planillas listas previamente, sin ninguna restricción para sus jugadores (as), es decir, las modificaciones en las planillas deberán realizarse previamente al inicio de la actividad; en el transcurso no se permitirán sustituciones o cambios.

Parágrafo. Los cambios o modificaciones de los deportistas se deberán realizar personalmente por el delegado del equipo a través del correo:

juegos.magisterio@medellin.gov.co hasta el día del congresillo técnico.

Artículo 134°. Para iniciar un partido, cada equipo debe contar con sus deportistas inscritos y habilitados en la planilla, es decir, que no estén sancionados, incapacitados y que estén presentes en el campo de juego. Además, para dar comienzo al encuentro, cada equipo debe disponer de un mínimo de seis (6) deportistas habilitados incluido el de 45 años y presentes en el campo de competencia.



www.medellin.gov.co

Centro Administrativo Distrital CAD
Calle 44 N° 52-165. Código Postal 50015
Línea de Atención a la Ciudadanía: (604) 44 44 144
Conmutador: (604) 385 55 55 Medellín - Colombia



CO17/7740



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

Parágrafo 1°. Todo deportista deberá estar legalmente inscrito y presentar, al momento de la competencia o participación, un documento legal con foto para validarla. El juez tendrá a su disposición el listado oficial de inscritos en planilla, el cual será suministrado y avalado por la Secretaría de Educación, previo a la jornada deportiva.

Parágrafo 2°. El deportista que se encuentre en condición de incapacidad médica no podrá participar en encuentros ni en actividades programadas en el marco de los Juegos del Magisterio. En caso de incumplimiento de esta disposición, se aplicarán las siguientes sanciones:

- a) **En actividades individuales, recreativas y formativas:** suspensión de la participación del deportista en dichas actividades.
- b) **En deportes de conjunto:** descalificación del equipo al cual pertenezca el deportista infractor.
- c) **Sanción individual:** prohibición de participar en las actividades de los Juegos del Magisterio por un período de dos (2) años.

Artículo 135°. Los equipos deben presentarse 30 minutos antes de cada programación, y sus respectivos jugadores realizar el pertinente calentamiento a la competencia con el fin de evitar lesiones.

Artículo 136°. Transcurridos cero (0) minutos reglamentarios de espera, si el equipo no cuenta con el número mínimo de jugadores exigido o con el jugador mayor de cuarenta y cinco (45) años requerido por la norma, el encuentro no se iniciará y el equipo perderá por **W.O.**

SISTEMA DE JUEGO

Artículo 137°. El sistema de competencia se definirá en función del número de equipos inscritos y se determinará en el congresillo técnico. En caso de que la cantidad de equipos registrados sea inferior a cinco, el torneo NO se llevará a cabo. En su lugar, se informará



www.medellin.gov.co

Centro Administrativo Distrital CAD
Calle 44 N° 52-165. Código Postal 50015
Línea de Atención a la Ciudadanía: (604) 44 44 144
Conmutador: (604) 385 55 55 Medellín - Colombia



CO17/7740



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

oportunamente si la actividad se realizará en minitorneo, festival deportivo o seleccionado.

ARTÍCULO 138°. Los calendarios, fechas, horarios y sedes de los encuentros serán establecidos por el comité coordinador de los Juegos del Magisterio Distrital (Secretaría de Educación), y se comunicarán oportunamente a los docentes participantes. Dicha información será enviada al correo electrónico proporcionado por cada participante al momento de su inscripción.

Artículo 139°. La programación establecida no podrá ser objetada por ninguno de los equipos participantes, después de ser publicada.

PUNTOS OBTENIDOS POR ENCUENTRO

Artículo 140°. Los puntos obtenidos por los equipos en cada una de las fases se determinarán así:

- a. Dos puntos por partido ganado.
- b. Un punto por partido perdido.
- c. Cero puntos por pérdida por ausencia o abandono.

Parágrafo 1°. Si la suspensión de un partido se debe a la responsabilidad de uno de los equipos, este será declarado perdedor por W.O., en su contra.

Parágrafo 2°. Si la suspensión de un partido se debe a la culpabilidad de los dos equipos, ambos equipos se declaran perdedores por W.O. (0-0)

Artículo 141°. Cuando un partido se suspende por razones diferentes a las anteriores, se determinará su continuación por parte de la dirección técnica del evento, según criterios técnicos que se deben respetar.

Artículo 142°. El equipo que pierda por W.O, tendrá una sanción que se definirá de la siguiente forma:



www.medellin.gov.co

Centro Administrativo Distrital CAD
Calle 44 N° 52-165. Código Postal 50015
Línea de Atención a la Ciudadanía: (604) 44 44 144
Conmutador: (604) 385 55 55 Medellín - Colombia



CO17/7740



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

- 1er Partido perdido por W.O, pierde
- 2do partido perdido por W.O, queda por fuera del campeonato (sanción por 2 años en juegos del magisterio a los deportistas que no reporten en la planilla de juego, que ocasionaron los W.O.)

Parágrafo. Los equipos que no se presenten a disputar un encuentro sin justificación válida, estando previamente programados, perderán el partido por W.O. Cuando un equipo incurra en dos (2) inasistencias injustificadas que resulten en W.O., será automáticamente eliminado del torneo. Adicionalmente, se impondrá a los integrantes del equipo una sanción individual consistente en la prohibición de participar en las actividades organizadas en el marco de los Juegos del Magisterio por un período de dos (2) años, contados a partir de la fecha de la segunda inasistencia injustificada.

Artículo 143°. Cada equipo deberá iniciar el partido con un mínimo de seis (6) jugadores en el campo de juego, incluido obligatoriamente un jugador mayor de cuarenta y cinco (45) años, y mantener en todo momento dicho número mínimo durante el desarrollo del encuentro.

La no presentación del número mínimo de jugadores al inicio del partido, o la imposibilidad de conservarlo durante su desarrollo, dará lugar a la pérdida del encuentro por inasistencia (W.O.), conforme a lo establecido en el presente reglamento.

Asimismo, todos los jugadores que se encuentren en el terreno de juego deberán estar debidamente inscritos y habilitados en la planilla oficial, no estar cumpliendo sanción disciplinaria vigente y no presentar incapacidad médica que les impida participar al momento del encuentro.

Parágrafo. En caso de ausencia definitiva del jugador mayor de cuarenta y cinco (45) años durante el desarrollo del partido, aun cuando el equipo conserve seis (6) jugadores en el terreno de juego, el encuentro se dará por terminado y el equipo infractor perderá



www.medellin.gov.co

Centro Administrativo Distrital CAD
Calle 44 N° 52-165. Código Postal 50015
Línea de Atención a la Ciudadanía: (604) 44 44 144
Conmutador: (604) 385 55 55 Medellín - Colombia



CO17/7740

por W.O.

Artículo 144°. Criterios de desempate.

En caso de presentarse empate en cualquiera de las fases del torneo para efectos de definir la clasificación, este se resolverá aplicando, en estricto orden de prelación, los siguientes criterios de desempate:

- a) Mayor número de partidos ganados.
- b) Mayor set promedio (Dividiendo) se calcula al dividir el número de sets a favor entre el número de sets en contra quien presente mayor cociente, gana o clasifica.
- c) Mayor puntos promedio (Dividiendo) se calcula al dividir los puntos a favor entre los puntos en contra, quien presente el mayor cociente gana o clasifica.
- d) Sorteo.

DURACIÓN DEL ENCUENTRO.

Artículo 145°. Los partidos se disputarán bajo el sistema de dos (2) de tres (3) sets, resultando ganador el equipo que obtenga dos (2) sets.

Los dos (2) primeros sets se jugarán a veinticinco (25) puntos cada uno. En caso de empate a un (1) set por equipo, se disputará un tercer set decisivo a quince (15) puntos.

En todos los casos, para la adjudicación de cada set deberá existir una diferencia mínima de dos (2) puntos.

Parágrafo. Para Semifinal y final se jugarán a 3 de 5 sets.

Artículo 146°. Iniciado el encuentro y estando los equipos en el campo de juego, únicamente el delegado o coordinador de la Liga Antioqueña de voleibol o de la entidad competente contratada para el juzgamiento, junto con el delegado de la Secretaría de Educación, estarán autorizados para suspender los partidos, y solo en los siguientes

casos:

- a. Condiciones climáticas adversas o mal estado del campo de juego.
- b. Mal comportamiento del público.
- c. Falta de iluminación natural o artificial.
- d. Causas extraordinarias, tales como situaciones de seguridad, casos fortuitos o hechos incontrolables.
- e. Por falta de garantías para el normal desarrollo del partido, ejemplo: actos de indisciplina y/o agresión mutua de los equipos.
- f. Los demás a juicio del árbitro.

BALÓN Y UNIFORME

Artículo 147°. El balón oficial de juego deberá ser esférico, elaborado en cuero natural o sintético, o material compuesto, con una circunferencia comprendida entre sesenta y cinco (65) y sesenta y siete (67) centímetros, y un peso entre doscientos sesenta (260) y doscientos ochenta (280) gramos.

Parágrafo. Cuando haya torneo, a cada equipo inscrito se le entregará un (1) balón reglamentario, el cual será de uso obligatorio y deberá ser portado por el equipo en cada uno de los encuentros programados. En caso de retiro del torneo por acumulación de W.O., el equipo deberá devolver el implemento a la organización. La pérdida o deterioro del balón generará la obligación de reposición por parte del equipo, en iguales condiciones técnicas y reglamentarias.

Artículo 148°. Todos los deportistas deberán presentarse a las competencias con uniforme e indumentaria (homogénea) y (numerada, si así lo requiere el deporte) y accesorios necesarios y adecuados, en óptimas condiciones técnicas para el juego, de no hacerlo perderá por W.O.



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

Parágrafo 1°. La Organización no estará obligada a suministrar uniformes deportivos a los participantes; no obstante, en caso de hacerlo, estos tendrán el carácter de uniformes oficiales del torneo y su uso será obligatorio durante la competencia.

Parágrafo 2°. En caso de que los colores de los uniformes de los equipos enfrentados generen confusión o dificulten su adecuada diferenciación, el equipo que ostente la condición de local deberá efectuar el cambio de uniforme correspondiente.

Para todos los efectos reglamentarios, se entenderá como equipo local aquel que figure en primer lugar en la programación oficial del encuentro (ejemplo: A vs. B; el equipo A tendrá la condición de local).

Parágrafo 3°. Los jugadores(a) de un mismo equipo no deben llevar números repetidos y no se permiten jugadores sin numeración.

JUZGAMIENTO

Artículo 149°. Las actuaciones y decisiones adoptadas por el cuerpo arbitral durante el desarrollo del encuentro, en ejercicio de sus funciones técnicas y disciplinarias, tendrán carácter definitivo e inapelable.

Artículo 150°. Si antes de ingresar al terreno de juego, al inicio del partido, un jugador o un miembro del cuerpo técnico comete una infracción merecedora de expulsión, los árbitros estarán facultados para impedir su participación en el encuentro. Asimismo, el árbitro deberá dejar constancia en el informe arbitral de todos los casos de conducta incorrecta.

Artículo 151°. Los aspectos no previstos en la presente reglamentación serán resueltos con plena autonomía por la coordinación de Juegos del Magisterio o la entidad competente contratada para el juzgamiento de las actividades, de acuerdo con las normas



www.medellin.gov.co

Centro Administrativo Distrital CAD
Calle 44 N° 52-165. Código Postal 50015
Línea de Atención a la Ciudadanía: (604) 44 44 144
Conmutador: (604) 385 55 55 Medellín - Colombia



CO17/7740



Alcaldía de Medellín
Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

establecidas por la Federación Internacional de Voleibol – FIVB, adoptadas por la Federación Colombiana de Voleibol.

Artículo 130°. El delegado o entrenador que no se haga presente a la reunión informativa (congresillo técnico) aceptará de antemano las decisiones que se tomen en la misma.

ARTÍCULO 155. PROCESOS DE SELECCIÓN DE DEPORTES PARTICIPANTES A FASES DEPARTAMENTALES

Desde la coordinación de Juegos del Magisterio se implementarán procesos de selección en modalidades de: Voleibol masculino, baloncesto femenino, sóftbol, fútbol femenino y fútbol sala femenino, buscando la efectiva representación del distrito en los Juegos Departamentales del Magisterio y se realizarán dos etapas:

Etapas 1: Se llevarán a cabo mínimo 3 jornadas de entrenamiento con el propósito de que el seleccionador pueda observar y evaluar a los participantes. Este proceso estará a cargo de un profesional en la modalidad deportiva correspondiente, con el acompañamiento del equipo de coordinación de los Juegos del Magisterio. Al finalizar estas jornadas, se anunciarán los seleccionados de cada modalidad que representarán a Medellín en los Juegos Departamentales 2025.

Etapas 2: Con el equipo seleccionado se realizarán sesiones de entrenamiento enfocadas en el fortalecimiento en aspectos físicos, técnicos y tácticos.

Parágrafo 1. Para el proceso de selección de sóftbol, fútbol sala, voleibol y baloncesto, el deportista debe acreditar como mínimo el 100% de la asistencia para ser tenido en cuenta y el 80% en las jornadas de entrenamiento.



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

DEPORTE	CATEGORÍA	RAMA	CUPO DE INSCRITOS	CUPOS DE SELECCIONADOS
Sóftbol	Abierta	Mixta	40	18
Fútbol sala	Abierta	Femenino	30	10
Voleibol	Abierta	Masculino	40	12
Fútbol	Abierta	Femenino	30	18
Baloncesto	Abierta	Femenino	40	10

ARTÍCULO 156. REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA, ACTIVIDADES RECREATIVAS JUEGOS DEL MAGISTERIO 2025

DEPORTES	CATEGORÍA	RAMA	CUPOS EQUIPOS	CUPOS DEPORTISTAS
Bolos equipo	Abierta	Mixto	120 equipos	4 personas por equipo (no tienen que ser mixtos)
Bolos individuales	Abierta	Mixto	120 individual	120 personas (de acuerdo con orden de inscripción)
Juegos múltiples	Abierta	Mixto	20 equipos	10 personas por equipo (al menos 3 hombres)
Caminatas	Abierta	Femenino y masculino	6	115 personas

ARTÍCULO 157. Sobre la participación de los docentes inscritos en las actividades recreativas, les presentaremos las pautas, según el reglamento general, y otras consideraciones:

Parágrafo 1. Las diferentes actividades se realizan en los respectivos escenarios deportivos de las instituciones educativas, el Instituto de Deportes de Medellín –INDER,



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

y otras entidades facilitadoras, entre ellas Comfenalco Antioquia o la Universidad de Antioquia, entre otros.

Parágrafo 2. La organización de los Juegos del Magisterio no está obligada a ejecutar las actividades recreativas, ya que su realización dependerá de la disponibilidad presupuestal y de las condiciones logísticas necesarias para su desarrollo. En caso de no contar con los recursos suficientes, la organización podrá ajustar, modificar o cancelar dichas actividades según lo requieran las circunstancias.

REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA

ARTÍCULO 158.BOLOS

ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN

Las inscripciones de Bolos Equipos, Bolos Individuales y Juegos múltiples: se harán a través del enlace dispuesto para actividades recreativas, y en el caso de Bolos Equipos y Juegos múltiples se debe adjuntar o anexar las correspondientes planillas.

En Bolos Equipo, en una jornada participarán 60 equipos de cuatro (4) integrantes, no necesariamente mixtos.

Para la participación individual en Bolos son 120 inscritos donde cada uno suma su puntaje.

SISTEMA:

- Los 60 equipos o individuales se enfrentarán a puntos el día de la competencia. Los equipos se citarán en tandas de entre 10 y 14 equipos cada hora.
- Cada equipo participante jugará 2 líneas y se establecerá el listado con los mejores puntajes.
- Reunión técnica media hora antes, verificación de inscritos y asignación de líneas



www.medellin.gov.co

Centro Administrativo Distrital CAD
Calle 44 N° 52-165. Código Postal 50015
Línea de Atención a la Ciudadanía: (604) 44 44 144
Conmutador: (604) 385 55 55 Medellín - Colombia



CO17/7740



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

- El equipo debe estar completo a la hora de iniciar la línea, en caso contrario pierde por W.O.; después del calentamiento e iniciado el evento, por eso es importante que los equipos deben estar a la hora correspondiente.
- El participante individual debe estar puntual a la hora de iniciar la línea, en caso contrario pierde por W.O.; después del calentamiento e iniciado el evento, por eso es importante estar a la hora correspondiente.
- Se dispondrá de 5 minutos de calentamiento en el horario programado.
- Cada equipo deberá tener un capitán el cual asista a la reunión informativa previa a la competencia y este estará encargado de informar a su equipo y entregar medias y camisetas.

Nota: el equipo o participante debe estar media hora antes de la competencia para la entrega de las medias, calzado y camiseta. El uso de estos implementos deportivos es de carácter obligatorio.

REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA

ARTÍCULO 159.OTRAS ACTIVIDADES RECREATIVAS

ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN

Las caminatas: tendrán un proceso de inscripción diferente, previo a cada caminata se informará por medio del correo electrónico y la página de la Secretaría de Educación: fecha, lugar y mecanismo de inscripción.

Parágrafo 1. La actividad está sujeta a disponibilidad, en caso de llevarse a cabo se enviaría toda la información y links de inscripción, vía correo electrónico.

Parágrafo 2. La cantidad de cupos disponibles en las diferentes actividades se asignan de acuerdo con el orden de llegada de los formularios pero que, objetivamente, cumplan con todos los ítems requeridos en las fechas indicadas.

Parágrafo 3. Se espera que los docentes inscritos respondan a los encuentros y actividades programadas con la misma responsabilidad con que se asume un torneo, para evitar sanciones.



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

Parágrafo 4. Si por cualquier motivo quien se inscriba a estas actividades recreativas, no puede asistir, deberá avisar a la coordinación de Juegos del Magisterio con mínimo tres (3) días de anticipación, para poder hacer uso del respectivo cupo y así eximirse de cualquier responsabilidad, además anexar su debido soporte para la inasistencia. De lo contrario, tendrá como sanción: la inhabilidad para las demás caminatas u otras actividades recreativas programadas para el año en curso. La información debe enviarse a juegos.magisterio@medellin.gov.co

Parágrafo 5. Todo acto diferente al lineamiento orientado desde la Secretaría de Educación de Medellín en el desarrollo de los Juegos del Magisterio que obstruyan o dificulten el desarrollo de las actividades recreativas serán sancionados así:

- Quienes se inscriban en las actividades recreativas y no asistan.
- Ofensa verbal o injuria contra los estamentos de los juegos (directivos, guías, operadores logísticos, funcionarios públicos o coordinadores).
- Agresión de hecho (conducta violenta, brutalidad, riñas, incidentes graves, lesiones físicas) directivos, guías, operadores logísticos, funcionarios públicos o coordinadores
- Por adulterar o falsificar documentos relacionados con los juegos.
- No acatar los lineamientos dispuestos en cada actividad como acudir en un transporte diferente al asignado por la coordinación de los juegos, sin previa autorización por efectos de pólizas.
- Porte de armas, sustancias estimulantes, bebidas embriagantes o uso de estas durante las actividades.
- En caso de agresión con o sin lesión física la sanción es independiente de la sanción penal o civil a que diere lugar al hecho.
- De no existir sanción tipificada en el reglamento general, se tomarán las sanciones definidas por el comité disciplinario de Juegos del magisterio.

Todas estas faltas conllevan a la inhabilidad para el resto de las actividades que se desarrollen en el año en curso y se verán sujetos a procesos disciplinarios de acuerdo con el tipo de falta cometida.



www.medellin.gov.co

Centro Administrativo Distrital CAD
Calle 44 N° 52-165. Código Postal 50015
Línea de Atención a la Ciudadanía: (604) 44 44 144
Conmutador: (604) 385 55 55 Medellín - Colombia



CO17/7740



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

El presente reglamento toma como documento rector la Norma General de los Juegos Deportivos del Magisterio Colombiano.

Artículo 160°. Actualización anual.

Los aspectos operativos, cronogramas, cupos, escenarios, fechas, categorías específicas y demás disposiciones variables serán definidos anualmente mediante la convocatoria oficial que expida la Secretaría de Educación Distrital, sin que ello implique modificación de la presente reglamentación específica.

COMUNIQUESE Y CUMPLASE

Joanna Bedoya Múnera

Funcionaria de la Secretaría de Educación del Distrito

Betsy Julieth Muriel M.

Coordinadora Deportiva

José David Acevedo Martínez

Coordinador Deportivo

John Fredy Rodríguez Calle

Coordinador Deportivo

Luisa Fernanda Londoño Montoya

Coordinadora Deportiva



www.medellin.gov.co

Centro Administrativo Distrital CAD
Calle 44 N° 52-165. Código Postal 50015
Línea de Atención a la Ciudadanía: (604) 44 44 144
Conmutador: (604) 385 55 55 Medellín - Colombia



CO17/7740