



**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
Ciencia, Tecnología e Innovación

**REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA  
XVIII JUEGOS DEPORTIVOS Y RECREATIVOS DEL MAGISTERIO DE MEDELLÍN  
VIGENCIA 2023**

**TABLA DE CONTENIDO**

**PARTICIPANTES**

**PROCESO DE DESARROLLO**

**DEPORTES, CATEGORIAS, RAMAS Y CUPOS, JUEGOS DEL MAGISTERIO 2022.  
PROCESO FORMACIÓN DEPORTIVA, DEPORTES INDIVIDUALES, DE CONJUNTO  
Y ACTIVIDADES RECREATIVAS**

**Formación deportiva**

**Selecciones**

**Competencias deportes individuales**

**Competencias deportes de conjunto**

**Actividades recreativas**

**REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA - DEPORTES INDIVIDUALES**

- AJEDREZ
- ATLETISMO
- BILLAR
- CICLISMO
- TENIS DE CAMPO
- NATACIÓN
- TEJO MASCULINO Y MINITEJO FEMENINO
- TENIS DE MESA

**REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA - DEPORTES DE CONJUNTO**

- BALONCESTO
- FÚTBOL 5 (fem)
- VOLEIBOL
- FÚTBOL 7 (masc)



[www.medellin.gov.co](http://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



## REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA - FORMACIÓN DEPORTIVA

### PARTICIPANTES

Podrán participar en los Juegos Deportivos y Recreativos del Magisterio, todos los docentes, rectores y directivos docentes vinculados y provisionales, de las instituciones educativas oficiales del municipio de Medellín y sus corregimientos, que se encuentren activos y que cumplan con lo estipulado en el reglamento de cada uno de los deportes y los requisitos exigidos por la Secretaría de Educación Municipal de Medellín, para la versión 2023. No se permitirá en ninguna circunstancia, la participación de docentes de instituciones educativas privadas o de otros municipios diferentes a Medellín.

### PROCESO DE DESARROLLO

**ARTÍCULO 1.** La Secretaría de Educación propende por garantizar la participación, el aprovechamiento del tiempo libre y recreación de los docentes y directivos, por ello para este año 2023 tendrá la posibilidad de ofertar una variada programación deportiva y recreativa, al habilitar tres (3) modalidades de trabajo: formativo, competitivo (Conjunto, individual y seleccionados) y recreativo.

**Numeral 1.** Se desarrollará una etapa como proceso de formación deportiva con el acompañamiento de profesionales idóneos en el deporte específico y direccionado a todos los docentes, buscando que se habitúen e inserten en la práctica deportiva, e incluso, que participen posteriormente en los equipos. Para su participación en estos procesos, no es necesario que los docentes tengan conocimientos técnicos ni teóricos en el deporte a participar.

**Numeral 2.** La otra etapa será de carácter competitivo, a modo de torneo o competencias deportivas cortas y seleccionados.

Los deportes individuales de 2023 serán clasificatorios para la fase departamental 2023, por tal razón se realizarán en el primer semestre.

Los deportes de conjunto Fútbol, Fútbol sala femenino, baloncesto y voleibol ambas ramas que fueron campeones del 2022 serán los representantes en juegos Departamentales 2023.

Los deportes de Fútbol sala femenina y Softbol se realizarán procesos de selección, de esta forma salen los equipos representantes a la fase departamental



**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
**Ciencia, Tecnología e Innovación**

**Numeral 4.** Etapa recreativa de los Juegos del Magisterio: Algunas actividades tendrán carácter recreativo y no son clasificatorias, por ello, se responderá a los encuentros y actividades programadas con la misma responsabilidad con que se asume un torneo. Además del desarrollo de las actividades recreativas habituales del programa, se buscará la implementación nuevas actividades con el fin de responder a las solicitudes generadas en años anteriores.

Para los deportes de conjunto fútbol 7 masculino, fútbol 5 femenino, voleibol baloncesto ambas ramas se realizarán competencias de carácter recreativo.

Las diferentes actividades se realizarán en los respectivos escenarios deportivos de las instituciones educativas, el Instituto de Deportes de Medellín – INDER, y otras entidades facilitadoras, entre ellas Comfenalco.

**Numeral 5.** Los Juegos Deportivos y Recreativos del Magisterio de Medellín en su etapa municipal tendrá las siguientes actividades. Deportes de conjunto: fútbol 7 (masculino), fútbol 5 (femenino), baloncesto y voleibol (masculino y femenino); además los deportes individuales: atletismo, ciclismo, natación, tenis de campo, tenis de mesa, ajedrez, billar (libre, pool y 3 bandas), tejo y minitejo.

**DEPORTES, CATEGORIAS, RAMAS Y CUPOS, JUEGOS DEL MAGISTERIO 2023.  
PROCESO FORMACIÓN DEPORTIVA, DEPORTES INDIVIDUALES, DE CONJUNTO  
Y ACTIVIDADES RECREATIVAS**

**ARTÍCULO 2.** Los Juegos del Magisterio tendrán oferta en los siguientes deportes y actividades, según categorías, ramas y cupos, así:

**Formación Deportiva**

DEPORTES	CATEGORÍA	RAMA	CUPOS MINIMO DEPORTISTAS	CUPOS MAXIMO
BALONCESTO	ABIERTA	FEM Y MASC	10	20
VOLEIBOL	ABIERTA	MIXTA	10	20
NATACION	ABIERTA	MIXTA	10	25
TENIS DE CAMPO	ABIERTA	FEM Y MASC	10	20
TENIS DE MESA	ABIERTA	FEM Y MASC	10	20



**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
**Ciencia, Tecnología e Innovación**

SOFTBOL	ABIERTA	FEM Y MASC	10	30
BILLAR	ABIERTA	FEM Y MASC	5	15

**Competencias deportes individuales 2023**

DEPORTES	CATEGORÍA	RAMA	CUPOS
ATLETISMO	A, B, C, D	FEM Y MASC	50 (30 Masc /20 Fem)
NATACIÓN	A, B, C, D	FEM Y MASC	40 (20 Masc /20 Fem)
TENIS DE MESA	LIBRE Y SENIOR	FEM Y MASC	45 (30 Masc /15 Fem)
AJEDREZ	ABIERTA	FEM Y MASC	35 (20Masc/15 Fem)
CICLISMO	LIBRE Y SENIOR	FEM Y MASC	45 (20 Fem/ 25 Mas)
BILLAR LIBRE	ABIERTA	FEM Y MASC	30 (25 Masc / 5 Fem)
BILLAR 3 BANDAS	ABIERTA	FEM Y MASC	30 (25 Masc / 5 Fem)
BILLAR POOL	ABIERTA	FEM Y MASC	30 (25 Masc / 5 Fem)
TEJO Y MINITEJO	ABIERTA	FEM Y MASC	40 (20 Masc /20 Fem)
TENIS DE CAMPO	LIBRE Y SENIOR	FEM Y MASC	30 (20 Masc /10 Fem)

**Numeral 1.** Las categorías para los deportes individuales quedarán así.

EDADES Y CATEGORÍAS			
CATEGORÍA	AÑO DE NACIMIENTO	EDAD	
Abierta	Nacidos desde al año 2004 - 1953	19	70
Hasta 29 años (A)	Nacidos desde al año 2004 - 1994	19	29
30 años a 39 años (B)	Nacidos desde al año 1993 - 1984	30	39
40 años a 49 años (C)	Nacidos desde al año 1983 - 1974	40	49
Mas de 50 años (D)	Nacidos desde al año 1973 - 1953	50	70
Libre hasta 40 años	Nacidos desde al año 2005 - 1983	18	40
Senior desde 41	Nacidos desde al año 1982 - 1953	41	70

Nacidos entre el 1 de enero y el 11 de junio del año de competencia.



[www.medellin.gov.co](http://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





**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
Ciencia, Tecnología e Innovación

### Competencias deportes de conjunto 2023

DEPORTES	CATEGORÍA	RAMA	MINIMO DE EQUIPOS	MAXIMO DE EQUIPOS	DEPORTISTAS
BALONCESTO	ABIERTA (2 + DE 45)	FEM	5	10	10
BALONCESTO	ABIERTA (2 + DE 45)	MASC	5	10	10
VOLEIBOL	ABIERTA (2 + DE 45)	FEM	5	12	12
VOLEIBOL	ABIERTA (2 + DE 45)	MASC	5	10	12
FÚTBOL 5	ABIERTA (2 + DE 45)	FEM	5	10	10
FÚTBOL 7	ABIERTA (2 + DE 45)	MASC	10	24	12

### Actividades recreativas 2023

DEPORTES	CATEGORÍA	RAMA	CUPOS EQUIPOS	CUPOS DEPORTISTAS
BOLOS EQUIPO INDIVIDUAL	ABIERTA	MIXTO	40 equipos 60 Individual	4 (No tienen que ser mixtos) 60 individuales (30 Masc /30 Fem)
JUEGOS MÚLTIPLES	ABIERTA	MIXTO	20	10 (al menos 3 Masc)
CAMINATAS	ABIERTA	FEM Y MASC	8	115
CICLO PASEO	ABIERTA	FEM Y MASC		40
FESTIVAL DE PESCA	ABIERTA	FEM Y MASC		50

### Proceso de selección

Para los procesos de selección que nos representaran en juegos departamentales, se realizaran dos etapas.



[www.medellin.gov.co](http://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





**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
**Ciencia, Tecnología e Innovación**

Etapa 1 se realizara de 2 a 3 jornadas de entrenamiento y/o festivales deportivos con el fin de sacar un grupo preseleccionado, esto se llevara a cargo de un profesional de la modalidad deportiva y el acompañamiento del grupo de coordinación de Juegos Magisterio.

Etapa 2 se trabajara de 10 a 15 sesiones de entrenamiento con el fin de fortalecer los respectivos equipos en los aspectos físicos, técnicos y tácticos, al finalizar estas jornadas se darán a conocer los respectivos seleccionados de cada modalidad a representarnos en Juegos Departamentales.

DEPORTE	CATEGORIA	RAMA	CUPO MINIMO	CUPO MAXIMO
Softbol	Abierta	Mixta	16	30
Futbol sala	Abierta	Femenino	10	30

**Numeral 3.** La cantidad de cupos disponibles en los diferentes deportes se asignarán de acuerdo al orden de llegada de las planillas de inscripción en la plataforma siempre y cuando, cumplan con todos los ítems requeridos en las fechas indicadas.

**Numeral 4.** Las actividades recreativas y de formación, no son clasificatorios a la fase departamental de los Juegos del Magisterio.

**REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA, JUEGOS DEL MAGISTERIO 2023. DEPORTES INDIVIDUALES.**

**ARTÍCULO 3.** La Dirección, organización y control de los Juegos del Magisterio, estarán a cargo de la Secretaría de Educación Municipal, con la asesoría técnica de las respectivas ligas deportivas de Antioquia o entidades competentes contratadas para el juzgamiento de las actividades.

**ARTÍCULO 4.** Pueden participar los deportistas que cumplan con la reglamentación general y específica de los Juegos del Magisterio

**REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA  
AJEDREZ  
ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN**

**ARTÍCULO 5.** El sistema de juego será el suizo, de todos contra todos, y modalidad de acuerdo con el número de participantes.



[www.medellin.gov.co](http://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







**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
**Ciencia, Tecnología e Innovación**

**ARTÍCULO 6.** El ritmo de juego será de acuerdo con las siguientes modalidades:

Modalidad Normal: 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.

**Parágrafo 1.** El uso del reloj es obligatorio.

**ARTÍCULO 7.** La categoría para participar es una sola, abierta sin límite de edad, en las ramas masculino y femenino, la modalidad es individual. Para la participación de un deportista, deberá cumplirse con los requisitos especificados en la reglamentación general.

**ARTÍCULO 8.** Los deportistas deben presentarse con uniforme e indumentaria adecuada (homogéneo y numerada).

**ARTÍCULO 9.** El empate se definirá en el siguiente orden:

MODALIDAD NORMAL.

1. MATCH 2 (15, 10 y 5 minutos) esto para definir los tres primeros puestos.
2. Sistema acumulativo
3. Solkoff
4. Son nemberg-Berger

**NORMAS GENERALES**

**ARTÍCULO 10.** Del W.O. La pérdida de la partida por ausencia (W.O), en la **Modalidad Clásica**, se aplicará a los 15 minutos de la hora fijada para el inicio de la ronda. En la **Modalidad Blitz** a la caída de la bandera.

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.

**Parágrafo 1.** El árbitro podrá imponer las penas del tiempo, pérdida y retiro del jugador o delegado, entrenador, analista y público del certamen según la gravedad de la falta.

**Parágrafo 2.** En caso de presentarse una sola mujer, participará con los hombres en la categoría abierta.

**ARTÍCULO 11.** Los aspectos no previstos en la presente reglamentación serán resueltos con plena autonomía por la comisión técnica del evento o la entidad competente



[www.medellin.gov.co](http://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





**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 Ajedrez y la Federación Internacional de Ajedrez.

**REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA  
ATLETISMO  
ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN**

**PARTICIPANTES**

**ARTÍCULO 12.** Cada atleta podrá participar hasta máximo en tres (3) pruebas en su categoría y rama.

**ARTÍCULO 13.** Los deportistas deben presentarse con uniforme e indumentaria adecuada (homogéneo).

**ARTÍCULO 14.** 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.

**CATEGORÍAS**

**ARTÍCULO 15.** Las categorías quedan establecidas de la siguiente manera:

<b>EDADES Y CATEGORÍAS</b>			
<b>CATEGORÍA</b>	<b>AÑO DE NACIMIENTO</b>	<b>EDAD</b>	
Hasta 29 años (A)	Nacidos desde al año 2004 - 1994	19	29
30 años a 39 años (B)	Nacidos desde al año 1993 - 1984	30	39
40 años a 49 años (C)	Nacidos desde al año 1983 - 1974	40	49
Mas de 50 años (D)	Nacidos desde al año 1973 - 1953	50	70

Nacidos entre el 1 de enero y el 11 de junio del año de competencia.

**Parágrafo 1.** El evento se realizará en la rama masculina y femenina, ningún deportista podrá participar en una categoría diferente o superior.

**PRUEBAS**

**ARTÍCULO 16.** El Torneo de Atletismo incluirá las siguientes pruebas. En ambas categorías y ramas.

Velocidad

100 m – 200 m - masculino y femenino, en las categorías A, B, C y D

800 Mts masculino y femenino las categorías A, B, C y D

Semifondo y Fondo



[www.medellin.gov.co](http://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







**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
**Ciencia, Tecnología e Innovación**

1500 m - ambas ramas en las categorías A, B, C y D

3000 m - ambas ramas en las categorías A, B, C y D

5000 m – ambas ramas en las categorías A, B, C y D

Salto largo

Masculino y femenino, en las categorías A, B, C y D

Lanzamiento bala

Masculino y femenino, en las categorías A, B, C y D

Lanzamiento de disco

Masculino y femenino, en las categorías A, B, C y D

Relevos

4 x 100 m (Mixtos)

Se conformarán los equipos el día de la competencia.

**ARTÍCULO 17.** 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.

**NORMAS GENERALES**

**ARTÍCULO 18.** 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 a las pruebas a realizar; y deben competir con la camiseta que se les entrega, portar bien fijado a la altura del pecho el número que le asignó la organización, sin doblarlo ni recortarlo.

**ARTÍCULO 19.** El jugador perderá por ausencia (W: 0), si no se presenta a los 0 minutos después de la hora oficial del evento.

**ARTÍCULO 20.** 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 el ganador general.

**Parágrafo 1.** En caso de empate para definir el clasificado a los juegos departamentales de 2023. Se tendrá en cuenta el ganador de las pruebas en común, de lo contrario se definirá el ganador por sorteo.



[www.medellin.gov.co](http://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





**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
**Ciencia, Tecnología e Innovación**

**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

**ARTÍCULO 21.** 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.

**REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA**  
**BILLAR**  
**ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN**

**MODALIDADES**

**ARTÍCULO 22.** El torneo se disputará en la modalidad de libre, tres bandas y pool masculino y femenino. Se disputará en la categoría estipulada en el reglamento general (abierta)

**ARTÍCULO 23.** Un deportista podrá participar en ambas modalidades.

**Parágrafo 1.** Se jugará por grupos según el total de inscritos, se jugará con bola fija.

**Parágrafo 2.** Para distribuir los deportistas en los grupos se hará por sorteo, primero se sortearán las cabezas de grupo (línea 1) y luego las líneas 2 y 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 (KO).

**Parágrafo 6.** Se juega al juego de la 9 con nueve (9) bolas numeradas de uno (1) a nueve (9) y con la bola blanca. En cada toque jugado, la blanca debe tocar la bola



[www.medellin.gov.co](http://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





**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
**Ciencia, Tecnología e Innovación**

numerada más baja de la mesa, pero las bolas no tienen que ser embocadas en orden numérico. Cuando un jugador emboca una bola en un golpe considerado legal, permanece en la mesa y sigue jugando hasta que falle, cometa una falta o gane la partida embocando la NUEVE.

Cuanto un jugador falle su golpe, su adversario debe retomar el juego cogiendo la posición dejada por el jugador precedente; Sin embargo, tras una falta el jugador siguiente puede retomar el juego colocando la blanca en cualquier lado de la mesa. Los jugadores no tienen que nombrar nunca sus golpes. Un match se termina cuando un jugador ha ganado el número requerido de partidas.

**Colocación de las bolas:**

Las bolas se colocan en forma de diamante, con la bola número UNO en el punto de colocación de la parte superior del diamante, la NUEVE en el centro y las otras bolas al azar. Quien abre el juego coloca blanca en cualquier parte de la zona de salida para efectuar el saque.

Las reglas relativas al saque son las mismas que para los otros golpes, excepto por lo siguiente:

- a)** Quien abre el juego debe tocar la bola número UNO la primera y, embocar una bola o lanzar a la banda al menos cuatro bolas.
- b)** Si la blanca se emboca o se lanza fuera de la mesa, o si las condiciones precedentes (a.) no se cumplen, hay falta, y el adversario tiene la blanca en mano en cualquier lugar de la mesa.
- c)** Si, en el saque, quien abre el juego lanza una de las bolas numeradas fuera de la mesa, hay falta y el adversario tiene la blanca en mano. La bola no se repone en la mesa (excepción: si se trata de la NUEVE, ésta será recolocada en su punto de colocación).

*Sucesión del juego:*

Inmediatamente después del saque, el jugador puede jugar un «push out» (Ver regla 5). Si quien abre el juego emboca una o varias bolas seguidas durante un saque legal, continúa jugando hasta que falle, cometa una falta o gane la partida.





**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
**Ciencia, Tecnología e Innovación**

Cuando el jugador falle o cometa una falta, su adversario retoma de nuevo. La partida se termina cuando la NUEVE se emboca en un golpe legal o si el árbitro le pone fin (forfait) tras una infracción grave de las normas.

*Push out («push out»):*

Inmediatamente después del saque, quien abre el juego (o su adversario) puede jugar un «push out » para desplazar la blanca en vista del siguiente golpe

Durante tal golpe, no es necesario lanzar la blanca a la banda o tocar una bola numerada; Se aplican todas las otras reglas. El jugador debe anunciar su intención de “hacer push out » antes de ejecutar el golpe, si no, el golpe no será considerado normal. Las bolas embocadas durante un push out continúan así, salvo la NUEVE, que se recoloca en el punto de colocación. Tras un push out válido, el adversario la elección de (1) jugar la blanca de esta nueva posición o de (2) reponer su turno al jugador que ha hecho push out. No hay falta durante un push out si todas las reglas (salvo las reglas 7 y 8) se respetan.

Cuando quien abre el juego emboca la blanca en el saque, el adversario no puede jugar un push out.

**Faltas:**

Cuando hay una falta cometida por uno de los jugadores, éste cede su turno a su adversario; ninguna bola embocada se recoloca sobre la mesa (excepción: si la NUEVE se emboca ilegalmente, ésta se recoloca en el punto de colocación). El jugador adverso tiene la blanca en mano en cualquier lugar de la mesa. Varias faltas en un solo golpe sólo cuentan como una sola falta.

**Golpe defectuoso:**

Hay falta cuando la blanca toca primero una bola que no sea la numerada más baja en la mesa.



[www.medellin.gov.co](http://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





**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
**Ciencia, Tecnología e Innovación**

Una banda después del impacto:

Después del impacto de la blanca en la bola más baja, y si ninguna bola se emboca a continuación, hay falta si la blanca o cualquier otra bola no llega a una banda.

**Blanca en mano:**

El jugador que tiene la blanca en mano puede colocarla en cualquier lugar de la superficie de juego; la blanca no puede ser puesta en contacto con otra bola. El jugador puede ajustar la posición de la blanca mientras que no hay jugado su golpe.

Bolas lanzadas fuera de la mesa:

Una bola se considera lanzada fuera de la mesa cuando se detiene en otro lugar que no sea la superficie de juego. Entonces hay falta y la bola no se recoloca en la mesa (excepción: cuando la NUEVE es lanzada, se recoloca en el punto de colocación). El adversario retoma el juego con la blanca en mano.

Salto y massés:

Hay falta en la blanca cuando un jugador intente contornear una bola que está haciendo de obstáculo respecto a la bola a la vista mediante un golpe de salto, desviado o massé, y la bola obstáculo se mueve (sin perjuicio de que dicha bola fuese desplazada por la mano, el taco o el caballete del jugador).

Tres faltas consecutivas:

Cuando un jugador comete tres faltas consecutivas en la mesa, pierde la partida. Las tres faltas deben ocurrir en la misma partida. El jugador debe ser avisado de su segunda falta.

Fin de la partida:

La partida se inicia en el saque cuando la blanca atraviesa la línea alta. Quien abre el juego debe alcanzar la bola número UNO durante un saque legal. La partida se termina tras el emboque legal de la bola número NUEVE; o cuando el jugador pierde la partida tras una falta.



[www.medellin.gov.co](http://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





**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
**Ciencia, Tecnología e Innovación**

**ARTÍCULO 24.** El jugador perderá por ausencia (W.O), si no se presenta a los 0 minutos después de la hora oficial del evento.

**Parágrafo 1.** El participante que se retire del campo de juego definitivamente sin haber finalizado el partido será retirado del torneo.

**Parágrafo 2.** Todo deportista debe estar presente en el escenario quince (15) minutos antes de la hora fijada para su partida. El Director Deportivo del torneo hará tres (3) llamados oficiales reglamentarios así: Quince (15) minutos antes de la hora programada el primer llamado, siete

(7) minutos antes de la hora programada el segundo llamado y el tercer llamado a la hora programada, si pasados diez (10) minutos del tercer llamado no se hace presente, será declarado ausente del certamen, perderá automáticamente la partida y será expulsado del evento.

**Parágrafo 3.** Se considera partida ganada cuando el adversario no se presente, en este caso se le asignarán 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 numeral 1 de este Artículo.

**Parágrafo 4.** 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 circunstancias diferentes a las señaladas en el literal anterior, será declarado perdedor de la partida, retirado del evento y se hará acreedor a las sanciones disciplinarias de rigor.

**ARTÍCULO 25.** Los deportistas deben presentarse con uniforme e indumentaria adecuada (homogéneo).

**Parágrafo 1.** 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 sustancias embriagantes, será expulsado del torneo, se dará aplicación al numeral 1 de este Artículo y sancionado por Tribunal Disciplinario.

**Parágrafo 2.** Está totalmente prohibido fumar en el recinto del evento, para Deportistas, Árbitros, Jueces de Mesa y público en general. Queda totalmente prohibido a los deportistas ingerir bebidas alcohólicas dentro del escenario y dentro del torneo, deportista que la organización del evento encuentre en esta situación, será expulsado del torneo, haciéndose acreedor a las sanciones de rigor.







**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
**Ciencia, Tecnología e Innovación**

**Parágrafo 3.** Todo deportista tendrá máximo cuarenta (40) segundos para ejecutar su jugada, siendo posible solicitar al Árbitro una extensión de veinte (20) segundos. Si el deportista utiliza más tiempo del aquí establecido, el Juez cederá el turno al deportista adversario.

**ARTÍCULO 26.** La categoría para participar es una sola, abierta, sin límite de edad, en las ramas masculino y femenino.

**REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA  
TENIS DE CAMPO  
ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN**

**ARTÍCULO 27.** Las categorías para participar son: libre y senior en las ramas masculino y femenino, la modalidad es individual.

**ARTÍCULO 28.** El sistema de juego se define el día de la competencia y de acuerdo con el número de participantes, con la entidad encargada de la realización del torneo.

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 participantes —como triangular, cuadrangular, pentagonal, hexagonal, etc.— Este sistema se diferencia del [torneo de eliminación](#), donde el perdedor no participa más y el ganador pasa a una siguiente fase; en el sistema de liga el perdedor sigue participando hasta jugar contra cada uno de los competidores.

**ARTÍCULO 29.** El juego lleva una puntuación inusual: el primer punto se contabilizará como 15 puntos, el segundo como 30 puntos y el tercero como 40 puntos.

El partido se gana con 2 sets o con 3 sets dependiendo si se juega al mejor de 3 o al mejor de 5.

La pelota solo puede ser rebotada una vez antes de ser impactada por el jugador.

Ningún jugador podrá tocar la red; esto se considera punto perdido para el mismo.

Los jugadores van cambiando de lado de pista a lo largo del partido, en los juegos determinados, al final del primero, tercero y quinto juego.

Si un tenista inicia el partido vestido de cierta manera, se tiene que quedar vestido de esa misma manera.

Cada participante debe llevar su raqueta o implementación necesaria para su competencia.





**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
**Ciencia, Tecnología e Innovación**

**ARTÍCULO 29.** El jugador perderá por ausencia (W.O), si no se presenta a los 0 minutos después de la hora oficial del evento.

**ARTÍCULO 30.** 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.

**REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA  
NATACIÓN  
ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN**

**ARTÍCULO 31.** La Dirección, organización y control de los Juegos del Magisterio, estarán 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 32.** Las categorías quedan establecidas de la siguiente manera:

EDADES Y CATEGORÍAS			
CATEGORÍA	AÑO DE NACIMIENTO	EDAD	
Hasta 29 años (A)	Nacidos desde al año 2004 - 1994	19	29
30 años a 39 años (B)	Nacidos desde al año 1993 - 1984	30	39
40 años a 49 años (C)	Nacidos desde al año 1983 - 1974	40	49
Mas de 50 años (D)	Nacidos desde al año 1973 - 1953	50	70

Nacidos entre el 1 de enero y el 11 de junio del año de competencia.

**Parágrafo 1.** Se realizará en la rama masculina y femenina, ningún deportista podrá participar en una categoría diferente o superior.

**Parágrafo 2.** Las pruebas para realizarse en todas las categorías y ambas ramas son:

Pruebas	Categorías
25 Metros Libres	A, B, C y D
50 Metros Libres	A, B, C y D
100 Metros Libres	A, B, C y D
25 Metros Espalda	A, B, C y D
50 Metros Espalda	A, B, C y D
100 Metros Espalda	A, B, C y D
Relevos	Se conformarán los equipos el día de la competencia

**Parágrafo 3.** Cada atleta podrá participar hasta máximo en tres (3) pruebas en su categoría y rama.





**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
**Ciencia, Tecnología e Innovación**

**Parágrafo 4.** Si un nadador no participa sin causa justificada en una prueba que está inscrito, automáticamente queda excluido del campeonato y pierde los puntos obtenidos en las pruebas anteriores.

**Parágrafo 5.** Para que una prueba sea válida es necesario que estén inscritos y compitan tres (3) nadadores.

**Parágrafo 6.** Para definir los clasificados 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 el clasificado.

**Parágrafo 7.** En caso de empate para definir el clasificado a los juegos departamentales de 2023. Se tendrá en cuenta el ganador de las pruebas en común, de lo contrario se definirá el ganador por sorteo.

**Clasificará el mejor puntaje rama y categoría:**

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

**REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA  
TEJO MASCULINO Y MINITEJO FEMENINO  
ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN**

**ARTÍCULO 33.** La Dirección, organización y control de los Juegos del Magisterio, estarán 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 34.** La categoría para participar es abierta para tejo (masculino) y minitejo (femenino)

**ARTÍCULO 35.** El torneo y la clasificación se realizaron en la modalidad de individuales en tejo y minitejo. De acuerdo con los participantes se determina el sistema de juego.

**Parágrafo 1.** Los deportistas deben presentarse con uniforme e indumentaria y calzado apropiados.



[www.medellin.gov.co](http://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





**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
**Ciencia, Tecnología e Innovación**

**Parágrafo 2.** Se pueden inscribir la cantidad de deportistas que habla la reglamentación general por rama y categoría

**ARTÍCULO 36.** La puntuación en este deporte se define de la siguiente manera:  
Mano (1 punto). La obtiene el equipo que ubique el tejo más cerca al bocín. No se contabilizan manos, cuando el tejo más cercano al bocín está colocado a la misma distancia del tejo del equipo contrario, o cuando ambos queden haciendo contacto con el bocín. Tampoco se otorga mano cuando se presenta una mecha, embocinada o moñona.  
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.  
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.  
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

## **SISTEMA DE DESEMPATES**

Con un solo grupo de participantes, se jugará una partida adicional a 27 puntos; para las demás posiciones y clasificaciones en caso tal de jugarse con más de un grupo de participantes, se definirá de acuerdo con lo establecido en el Reglamento de la federación colombiana de Tejo.

**ARTÍCULO 36.** 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.

## **REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA TENIS DE MESA ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN**

**ARTÍCULO 37.** La Dirección, organización y control de los Juegos del Magisterio, estarán 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 38.** Las categorías a participar son libres y senior, en las ramas masculino y femenino, la modalidad es individual.

**Parágrafo 1.** Los equipos mixtos se conformarán el día de la competencia: Independiente del torneo individual.



[www.medellin.gov.co](http://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





**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
**Ciencia, Tecnología e Innovación**

**Parágrafo 2.** 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 3.** La pelota de juego será blanca, por lo tanto el color de los uniformes deberá ser distinto al blanco.

**Parágrafo 4.** 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.

**CICLISMO**  
**ORGANIZACIÓN Y DIRECCION**

**ARTÍCULO 39:** La dirección, organización y control de los Juegos del Magisterio estará a cargo de la Secretaría de Educación Municipal, con la asesoría técnica de la Liga de Ciclismo de Antioquia o la entidad que sea contratada.

**ARTÍCULO 40:** Los jueces serán nombrados por la Liga de Ciclismo o entidad contratada para el Juzgamiento.

**ARTÍCULO 41:** Un deportista podrá 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.

**ARTÍCULO 42:** Las categorías a participar son Libre y Senior, en las ramas masculinas y femeninas, la modalidad es individual.

**ARTÍCULO 43:** 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 44:** Se realizarán las siguientes pruebas  
CONTRA RELOJ INDIVIDUAL (C.R.I): Pista de Ciclismo Aeroparque Juan Pablo II.

PRUEBA DE RUTA: Pista de Ciclismo Aeroparque Juan Pablo II.



[www.medellin.gov.co](http://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





**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
**Ciencia, Tecnología e Innovación**

**Parágrafo 1º:** Los recorridos y kilometrajes serán definidos por la Liga de Ciclismo de Antioquia o entidad contratada y La Secretaría de Educación.

**ARTÍCULO 45:** Los eventos de los que habla el presente Reglamento, se regirán por las normas vigentes de la Federación Colombiana de Ciclismo y la UCI.

**Parágrafo 1º:** Lo anterior sin perjuicio de normas que puedan ser expedidas por las autoridades del torneo.

**ARTÍCULO 46:** El jugador perderá por ausencia (W.O), sino se presenta a los 0 minutos después de la hora oficial del evento.

**REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA, JUEGOS DEL MAGISTERIO, DEPORTES DE CONJUNTO (TORNEO RECREATIVO 2023)**

**ARTÍCULO 47.** Con el fin de garantizar unas competencias donde prime el respeto, la sana competencia y el juego limpio, en caso de empate en puntos entre los equipos participantes, el primer ítem de desempate será el juego limpio bajo el siguiente criterio:

- Cada tarjeta amarilla: 10 puntos
- 5 faltas acumuladas: 15 puntos
- Tarjeta Roja- expulsión y/o descalificación: 25 puntos
- Expulsión de miembro del cuerpo técnico: 40 puntos
- Conductas que generen agresiones físicas o terminación del encuentro: 80 puntos
- El equipo que supere los 100 puntos no será tenido en cuenta para la tabla del juego limpio.

**ARTÍCULO 48.** El desconocimiento de la programación por parte de los competidores no será motivo para adelantar reclamaciones, demandas o reposiciones sobre el particular.

**Parágrafo 1.** Los delegados tendrán el rol de representantes de los equipos ante la organización de los Juegos del Magisterio y deberán socializar la información recibida, por tanto, podrán estar inscritos en planilla de juego. Es responsabilidad del delegado del equipo enterarse de la programación semanal a través del correo electrónico aportado en la planilla de inscripción o de la página de la Secretaría de Educación, así mismo, es su deber replicar dicha información. La vía telefónica no es un medio oficial para informar sobre programación.

**Parágrafo 2.** 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 (Aplica: para todas las disciplinas deportivas).



[www.medellin.gov.co](http://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







**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
**Ciencia, Tecnología e Innovación**

**Parágrafo 3.** Los deportes de conjunto se realizarán en los respectivos escenarios deportivos de las instituciones educativas, el Instituto de Deportes de Medellín – INDER y otras entidades facilitadoras como Comfenalco, la Universidad de Antioquia, entre otros.

**ARTÍCULO 49.** La Dirección, organización y control de los Juegos del Magisterio, estarán a cargo de la Secretaría de Educación, con la asesoría técnica de las Ligas Deportivas de Antioquia o las diferentes entidades competentes contratadas para el juzgamiento de las actividades.

**ARTÍCULO 50.** Podrán participar todos los docentes y directivos docentes vinculados activos y provisionales de las instituciones educativas oficiales del municipio de Medellín y sus corregimientos, que cumplan con lo estipulado en el reglamento de cada uno de los deportes y los requisitos exigidos por la Secretaría de Educación Municipal de Medellín, para la versión 2022.

**REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA  
BALONCESTO  
ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN**

**ARTÍCULO 51.** La Dirección, organización y control de los Juegos del Magisterio, estarán 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.

**INSCRIPCIONES Y PARTICIPANTES**

**ARTÍCULO 52.** Podrán participar todos los docentes y directivos docentes vinculados activos y provisionales de las instituciones educativas oficiales del municipio de Medellín y sus corregimientos, que cumplan con lo estipulado en el reglamento de cada uno de los deportes y los requisitos exigidos por la Secretaría de Educación Municipal de Medellín, para la versión 2022.

**Parágrafo 1.** Podrán inscribirse un máximo de 10 deportistas y deberán cumplir con las siguientes normas:

- Se deberán inscribir mínimo 2 mayores de 45 años en planilla; durante el desarrollo del juego debe estar siempre un (1) deportista mayor de 45 años dentro del terreno de juego. El equipo que no cumpla con lo anterior perderá los puntos del encuentro deportivo.

**Parágrafo 2.** Todos los equipos deben iniciar con las planillas listas previamente, sin ninguna restricción para sus jugadores (a), es decir, las modificaciones en las planillas



[www.medellin.gov.co](http://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





**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
**Ciencia, Tecnología e Innovación**

deberán realizarse previamente al inicio de la actividad; en el transcurso no se permitirán sustituciones o cambios.

**Parágrafo 3.** Los cambios o modificaciones de los deportistas se deberán realizar personalmente por el delegado del equipo a través del correo: [juegos.magisterio1@gmail.com](mailto:juegos.magisterio1@gmail.com) hasta el miércoles antes de la segunda fecha de competencia.

**ARTÍCULO 53.** El campo de juego deberá estar en buen estado, cumpliendo con las dimensiones reglamentarias y debe ser avalado por el delegado designado por la Secretaría de Educación, la Liga Antioqueña de Baloncesto o la entidad competente contratada para el juzgamiento de las actividades.

**ARTÍCULO 54.** Los equipos se adjudicarán dos puntos por partido ganado, uno por partido perdido jugado y cero puntos por no presentación o retiro del campo de juego antes de la terminación del partido o suspensión del mismo.

**Parágrafo 1.** Si la suspensión de un partido se debe a la culpabilidad de uno de los equipos, este equipo se declara perdedor por W.0 (20-0)

**Parágrafo 2.** Si la suspensión de un partido se debe a la culpabilidad de los dos equipos, estos equipos se declaran perdedores por W.O. (20-0)

**Parágrafo 3.** Si uno de los dos equipos se retira del campo de juego se declarará perdedor por W.0 (20-0)

**ARTÍCULO 55.** El equipo que pierda por W.0, tendrá una sanción que se definirá de la siguiente forma:

- 1er Partido perdido por W.0, pierde un (1) punto.
- 2do partido perdido por W.0, queda por fuera del campeonato

**Parágrafo 1.** Los equipos que no se presenten a jugar sin ninguna justificación estando programados, perderán por W.0 (20-0) y quedarán fuera del torneo cuando incurran en dos (2) programaciones que dieron por resultado un W.0 en contra de su equipo. Además de atribuírseles sanción equivalente a la no participación durante dos (2) años, en las actividades programadas en el marco de los Juegos del Magisterio, aplicada a partir de la fecha de la falta de inasistencia sin justa causa.

**ARTÍCULO 56.** Para el inicio de los partidos, se hará con el total de jugadores en terreno de juego según el reglamento, así:





**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
**Ciencia, Tecnología e Innovación**

- Cinco (5) en baloncesto e incluido el mayor de (45) años. Si pasados los diez (10) minutos de espera reglamentarios para el inicio del encuentro, no está completo el equipo, el partido se da por terminado y pierde por W.O, quedando el marcador 20 - 0 en contra.

**ARTÍCULO 57.** 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.

### **SISTEMA DE JUEGO Y CLASIFICACIÓN**

**ARTÍCULO 58.** El sistema de juego se determinará de acuerdo con el número de equipos y se informará en el congreso técnico.

**ARTÍCULO 59.** En caso de empate, en las diferentes fases para definir la clasificación, se tendrá el siguiente sistema de desempate, así:

- Juego limpio
- Entre dos equipos, el ganador entre sí
- Si persiste el empate entre los dos, se continuará con el literal e, y siguientes de persistir el empate.
- Entre tres o más equipos, clasificación por puntos teniendo en cuenta solamente los partidos jugados entre sí por los equipos empatados.
- Si persiste el empate entre algunos de los más de 3 equipos igualados en puntos, se continuará con el literal e, y siguientes de persistir el empate
- Gol average, cuociente entre los equipos empatados.
- Gol average, cuociente de todos los partidos jugados en la fase en la cual se produjo el empate.
- Sorteo.

**Parágrafo 1.** Para calcular el Gol average, se divide los puntos a favor por los puntos en contra, gana el equipo de mayor cuociente.

**Parágrafo 2.** Cuando finalice un partido empatado, se jugará un tiempo extra de diez (10) minutos, con dos (2) períodos de cinco (5) minutos; en caso de persistir el empate se continuará con tiempos suplementarios hasta definir el desempate.

**ARTÍCULO 60.** Se jugarán cuatro (4) periodos de diez (10) minutos corridos, cada uno, sin detener el cronometro (tiempo continuo). El descanso entre 1, 2 y 3 periodos, será de 1 minuto.

**ARTÍCULO 61.** El balón oficial de juego será N°7.



**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
**Ciencia, Tecnología e Innovación**

**ARTÍCULO 62.** Una vez en el campo de juego, el delegado o coordinador de la Liga Antioqueña de Baloncesto o de la entidad competente contratada para el juzgamiento y el delegado de la Secretaría de Educación, son los únicos autorizados para suspender los partidos, y sólo en los siguientes casos:

- a. Mal tiempo o mal estado del campo de juego
- b. Mal comportamiento del público
- c. Falta de luz natural o artificial.
- d. Causas extraordinarias (seguridad, casos fortuitos e incontrolables).

**Parágrafo 1.** Los aspectos no contemplados en la presente reglamentación se definirán de acuerdo con las normas vigentes de la FIBA (Federación Internacional de Baloncesto).

## **UNIFORMES**

**ARTÍCULO 63.** En caso de que los colores del uniforme de los equipos que se enfrenten se presenten para confusión, el equipo local debe cambiar su uniforme. Se considera equipo local, el equipo que aparezca nombrado primero en la programación (ejemplo: A vs. B, el equipo local es el A).

**ARTÍCULO 64.** Los deportistas deben presentarse con uniforme e indumentaria adecuada (homogéneo y numerada) y balón, de no hacerlo perderán por W. O.

**Parágrafo 1.** Los jugadores(a) de un mismo equipo no deben llevar números repetidos y no se permiten jugadores sin numeración.

## **REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA FÚTBOL 5 (femenino) ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN**

### **INSCRIPCIONES Y PARTICIPANTES**

**ARTÍCULO 65.** Se podrán inscribir un máximo de 10 deportistas por rama y se deberán inscribir mínimo 2 mayores de 45 años en planilla; durante el desarrollo del juego debe estar siempre un (1) deportista mayor de 45 años dentro del terreno de juego. El equipo que no cumpla con lo anterior perderá los puntos del encuentro deportivo

**Parágrafo 1.** Todos los equipos deben iniciar con las planillas listas previamente, es decir, las modificaciones en las planillas deberán realizarse previamente al inicio de la actividad; en el transcurso no se permitirán sustituciones.



[www.medellin.gov.co](http://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





## **SISTEMA DE JUEGO Y PROGRAMACIÓN**

**ARTÍCULO 66.** El sistema de juego se determinará de acuerdo con el número de equipos y se informará previo a la actividad.

**ARTÍCULO 67.** Los calendarios, fechas, horarios y lugares de partidos serán elaborados por el comité coordinador de los juegos del magisterio municipal (Secretaría de Educación) y se darán a conocer oportunamente para beneficio de los docentes participantes.

**ARTÍCULO 68.** La programación establecida no podrá ser objetada por ninguno de los equipos participantes, después de ser publicada.

**ARTÍCULO 69.** En caso de empate entre dos o más equipos, se definirá de la siguiente manera:

- Aplicación al juego limpio
- Quien haya ganado el partido entre sí, si lo hubo entre tres o más equipos, o si persiste el empate entre dos. Mayor número de partidos ganados en la Fase.
- Mejor Gol diferencia (goles a favor menos goles en contra)
- Mayor número de goles a favor
- Menor número de goles en contra
- Gol average de los equipos empatados, considerando los resultados obtenidos.
- Sorteo

**Parágrafo 1.** Para calcular el Gol average, se divide los puntos a favor por los puntos en contra, gana el equipo de mayor cociente.

**Parágrafo 2.** En caso de empate siempre se procederá en orden de acuerdo con cada literal.

## **REGLAS DE JUEGO**

**ARTÍCULO 70.** Una vez en el campo de juego, el delegado de la entidad competente contratada para el juzgamiento y el delegado de la Secretaría de Educación, son los únicos autorizados para suspender los partidos, y sólo en los siguientes casos:

- a. Falta de luz natural o artificial
- b. La invasión del campo de juego por el público y no sea posible la evacuación.
- c. Mal estado del campo de juego por lluvia que haga imposible o peligrosa utilizarla.





**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
**Ciencia, Tecnología e Innovación**

**ARTÍCULO 71.** Si un partido es suspendido por causas de fuerza mayor establecidas en el numeral anterior y cuyo tiempo de juego sea inferior a los 32 minutos, deberá concluirse el día y hora determinados por la Secretaría de Educación, procurando que sea antes de proseguir con el calendario de juego del grupo al que pertenecen los equipos protagonistas del partido suspendido. En caso contrario, donde el tiempo de juego al momento de la suspensión del partido es superior a 32 minutos, el encuentro se da por terminado y el marcador se conserva.

**ARTÍCULO 72.** Si transcurridos 10 minutos de la hora fijada para el partido uno o ambos equipos no se presenta, el o los equipos pierden por W.0.

**Parágrafo 1.** Los equipos que no se presenten a un partido en el lugar y hora programada perderá por W.0, con un marcador 3 - 0.

**Parágrafo 2.** Se jugarán 2 tiempos de 20 minutos en fase regular, en las finales se jugarán 2 tiempos cronometrados.

**Parágrafo 3.** Para el inicio de los partidos, se hará con el total de jugadores en terreno de juego según el reglamento, así:

- Cinco (5) en fútbol sala e incluido el mayor de (45) años. Si pasados los diez (10) minutos de espera reglamentarios para el inicio del encuentro, no está completo el equipo, el partido se da por terminado y pierde por W.0, quedando el marcador 3 - 0 en contra.

**Parágrafo 4.** Los puntos y/o anotaciones otorgadas al equipo o equipos contrarios son sumatorios para caso de empate.

**ARTÍCULO 73.** El equipo que tome la decisión de retirarse de un partido sin la autorización de la dirección técnica de los juegos y sin causa justa se contará como W.0 y se tendrá en cuenta el resultado al momento del abandono, si la diferencia es mayor a 3 goles quedará así, de lo contrario el resultado será 3 - 0.

**Parágrafo 1.** El equipo que pierda por W.0., tendrá una sanción que se definirá de la siguiente forma:

1er Partido perdido por W.O., pierde un (1) punto.

2do partido perdido por W.O., queda por fuera del campeonato.

**ARTÍCULO 74.** Es obligatorio el uso de las espinilleras reglamentarias establecidas. Jugador que no las porte, no se le permitirá jugar.







**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
**Ciencia, Tecnología e Innovación**

**ARTÍCULO 75.** Se jugarán dos (2) tiempos, cada uno de 20 minutos efectivos de juego. Con descanso (entretiempo) de 10 minutos.

**ARTÍCULO 76.** El balón de juego debe ser de una dimensión de 62 a 64 centímetros de circunferencia y un peso entre 400 - 440 gr.

**ARTÍCULO 77.** En caso de empate en semifinales y finales se procederá a cobros desde el tiro penal. Para definir los ganadores.

**ARTÍCULO 78.** Todos los aspectos técnicos y reglamentarios, que no estén contemplados en el presente reglamento, la coordinación de los juegos los resolverá teniendo en cuenta las normas establecidas por del respectivo deporte.

**ARTÍCULO 79.** 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 (aplica para todas las disciplinas deportivas).

## **JUZGAMIENTO**

**ARTÍCULO 80.** Las actuaciones y fallos arbitrales son inapelables. Los informes arbitrales deben ser claros y concisos sobre las incidencias en el partido, explicando claramente la conducta individual de jugadores de los equipos y del público, además de la información adicional que sirva para decidir los casos de aplicación de sanciones.

## **UNIFORMES**

**ARTÍCULO 81.** Los deportistas deben presentarse con uniforme e indumentaria adecuada (homogéneo y numerada), de no hacerlo perderán por W.0

**Parágrafo 1.** En caso de que los colores del uniforme de los equipos que se enfrenten se presenten a confusión, el equipo visitante debe cambiar su uniforme. Se considera equipo local, el equipo que aparezca nombrado primero en la programación (ejemplo: A vs. B, el equipo local es el A y B visitante).

**ARTÍCULO 82.** Los jugadores de un mismo equipo no deben llevar números repetidos y no se permiten jugadores sin numeración.

## **REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA VOLEIBOL**





**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
**Ciencia, Tecnología e Innovación**

## **ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN**

### **INSCRIPCIONES Y PARTICIPANTES**

**ARTÍCULO 83.** La organización, dirección y control de los Juegos del Magisterio, estarán a cargo de la Secretaría de Educación Municipal con la asesoría técnica de la Liga Antioqueña de Voleibol o entidad contratada para el juzgamiento.

**Parágrafo 1.** Se podrán inscribir un máximo de 12 deportistas por rama y deberán inscribir mínimo 2 mayores de 45 años en planilla; durante el desarrollo del juego debe estar siempre un (1) deportista mayor de 45 años dentro terreno de juego. El equipo que no cumpla con lo anterior perderá los puntos del encuentro deportivo.

**Parágrafo 2.** Todos los equipos deben iniciar con las planillas listas previamente, es decir, las modificaciones en las planillas deberán realizarse previamente al inicio de la actividad; en el transcurso no se permitirán sustituciones o cambios.

### **SISTEMA DE JUEGO Y PROGRAMACIÓN**

**ARTÍCULO 84.** El sistema de juego se determinará de acuerdo al número de equipos inscritos y se informará previo a la actividad.

**ARTÍCULO 85.** Los calendarios, fechas, horarios y lugares de partidos serán elaborados por el comité coordinador de los juegos del magisterio municipal (Secretaría de Educación) y se darán a conocer oportunamente para beneficio de los docentes participantes.

**ARTÍCULO 86.** La programación establecida no podrá ser objetada por ninguno de los equipos participantes, después de ser publicada.

**ARTÍCULO 87.** Los partidos se jugarán a dos 2 de 3 sets. Para Semifinal y final se jugarán a 3 de 5 sets.

**ARTÍCULO 88.** Las puntuaciones se definirán así:

- a. Dos puntos por partido ganado.
- b. Un punto por partido perdido.
- c. Cero puntos por pérdida por ausencia, W.0, con un marcador 3 - 0.

**ARTÍCULO 89.** En caso de empate entre dos o más equipos, para definir la clasificación se determinará con los siguientes criterios:



[www.medellin.gov.co](http://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





**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
**Ciencia, Tecnología e Innovación**

- Aplicación al juego limpio
- Entre dos equipos el ganador del partido entre sí hubo ganador
- Entre tres y más equipos o si persiste el empate entre dos, se continuará con el numeral c. (del artículo anterior) y de persistir el empate se seguirá en orden literal
- Mayor número de partidos ganados
- Mayor set promedio (Dividiendo)
- Mayor puntos promedio (Dividiendo)
- Sorteo

## **REGLAS DE JUEGO**

**ARTÍCULO 90.** Para el inicio de los partidos, se hará con el total de jugadores en terreno de juego según el reglamento, así:

- Seis (6) en voleibol e incluido el mayor de (45) años. Si pasados los diez (10) minutos de espera reglamentarios para el inicio del encuentro, no está completo el equipo, el partido se da por terminado y pierde por W.0, quedando el marcador 3 - 0 en contra.

**ARTÍCULO 91.** Los equipos que no se presenten a jugar un partido en el lugar y fechas programadas o abandonen el campo de juego, serán declarados perdedores por W.0., con perjuicio de las sanciones a que se hicieran acreedores. El partido quedará 3 - 0 a favor del equipo contrario.

**ARTÍCULO 92.** Si transcurridos 10 minutos después de la hora programada para un partido y uno de los equipos no se presenta, el árbitro registrará el hecho en la planilla de juego e informará a la organización del torneo. El equipo ausente perderá los dos puntos en favor de su similar, con marcador 3 - 0, salvo que la ausencia obedeciera a fuerza mayor o caso fortuito plenamente demostrado.

**Parágrafo 1.** El equipo que pierda por W.0, tendrá una sanción que se definirá de la siguiente forma:

- 1er Partido perdido por W.0., pierde un (1) punto.
- 2do partido perdido por W.0., queda por fuera del campeonato/ festival.

**Parágrafo 2.** Los puntos y sets otorgados al equipo o equipos contrarios son sumatorios para caso de empate.

## **UNIFORMES**



[www.medellin.gov.co](http://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





**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
**Ciencia, Tecnología e Innovación**

**ARTÍCULO 93.** Los deportistas deben presentarse con uniforme e indumentaria adecuada (homogéneo y numerada), de no hacerlo perderán por W. 0.

**ARTÍCULO 94.** Todos los aspectos técnicos y reglamentarios, que no estén contemplados en el presente reglamento, la coordinación de los juegos los resolverá teniendo en cuenta las normas establecidas por la FIVB (Federación Internacional de Voleibol), adoptadas por la Federación Colombiana de Voleibol, vigentes a la fecha de la convocatoria.

**FÚTBOL 7(MASCULINO)**  
**ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN**

**ARTÍCULO 95.** La Dirección, organización y control de los Juegos del Magisterio, estarán a cargo de la Secretaría de Educación, con la asesoría técnica de la Liga Antioqueña de Fútbol o la entidad competente contratada para el juzgamiento de las actividades.

**ARTÍCULO 96.** El fútbol 7 respeta al máximo las reglas de FIFA (Federación Internacional de Fútbol Asociación) para fútbol 11 vs 11, sin embargo, existen algunas diferencias. Por lo que es recomendable leer el reglamento completo para conocer el detalle de las reglas.

**INSCRIPCIONES Y PARTICIPANTES**

**ARTÍCULO 97.** Podrán participar todos los docentes y directivos docentes vinculados activos y provisionales de las instituciones educativas oficiales del municipio de Medellín y sus corregimientos, que cumplan con lo estipulado en el reglamento de cada uno de los deportes y los requisitos exigidos por la Secretaría de Educación Municipal de Medellín, para la versión 2023.

**Parágrafo 1.** Podrán inscribirse un máximo de 12 deportistas. Los equipos serán masculinos, y deberán cumplir con las siguientes normas:

- Se deberán inscribir mínimo dos (2) mayores de 45 años en planilla; durante el desarrollo del juego debe estar siempre un (1) deportista mayor de 45 años dentro del terreno de juego. El equipo que no cumpla con lo anterior perderá los puntos del encuentro deportivo.

**Parágrafo 2.** Todos los equipos deben iniciar con las planillas listas previamente, sin ninguna restricción para sus jugadores (a).

**Parágrafo 3.** Los cambios o modificaciones de los deportistas se deberán realizar





**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
**Ciencia, Tecnología e Innovación**

personalmente por el delegado del equipo a través del correo: [juegos.magisterio@medellin.gov.co](mailto:juegos.magisterio@medellin.gov.co) hasta el miércoles antes de la segunda fecha de competencia.

**ARTÍCULO 98.** El partido será jugado por dos equipos formados por un máximo de siete (7) jugadores cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta. El partido no se iniciará si uno de los equipos tiene menos de CINCO jugadores.

### **SISTEMA DE JUEGO Y CLASIFICACIÓN**

**ARTÍCULO 99.** El sistema de juego se determinará de acuerdo con el número de equipos y se informará en el congreso técnico.

**ARTÍCULO 100.** Si se presentare empate a puntos se aplicará el siguiente sistema de desempate (en todas las fases):

- Aplicación del Juego Limpio
- Quien haya ganado el partido jugado entre sí, si lo hubo
- Mayor número de partidos ganados en toda la serie
- Gol diferencia (goles a favor menos goles en contra)
- Mayor número de goles a favor
- Menor número de goles en contra
- Sorteo

### **REGLAS DE JUEGO**

**ARTÍCULO 101.** Las reglas de juego son establecidas por la FIFA (Federación Internacional de Fútbol Asociación) y acogidas por la Federación Colombiana y la Liga Antioqueña de Fútbol.

**ARTÍCULO 102.** Los calendarios, fechas, horarios y lugares de partidos serán elaborados por el comité coordinador de los juegos del magisterio municipal (Secretaría de Educación) y se darán a conocer oportunamente para beneficio de los docentes participantes.

**ARTÍCULO 103.** Se jugarán dos (2) tiempos, cada uno de 25 minutos efectivos de juego. Con descanso (entretiempo) de 5 minutos.

**ARTÍCULO 104.** Los equipos deben estar ubicados en el campo de juego, en condiciones para actuar, mínimo 15 minutos antes de la hora fijada para el encuentro y realizar el respectivo calentamiento de manera obligatoria. Si el veedor está al tanto del no calentamiento podrá dar la indicación al juez de dar





**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
Ciencia, Tecnología e Innovación

perdido por W.O al equipo que no realizo el calentamiento.

**ARTÍCULO 105.** Sí transcurridos 10 minutos después de la hora fijada para el partido, uno de los equipos no se presenta, el árbitro registrará el hecho en la planilla de juego e informará a la coordinación general del torneo. El equipo ausente perderá los tres puntos en favor de su similar, quedando un marcador de 3 - 0, salvo que la ausencia obedeciere a fuerza mayor o caso fortuito plenamente demostrado mediante certificación de la autoridad competente.

**ARTÍCULO 106.** Si los equipos que deben presentarse faltasen al campo de juego para el partido, después de la espera de 10 minutos, ambos serán declarados perdedores en los cuadros de puntuación con resultados de 3 - 0.

**ARTÍCULO 107.** A las anteriores sanciones de pérdida de puntos no se oponen las demás sanciones que impongan el tribunal disciplinario.

**Parágrafo 1.** Cuando por causa de fuerza mayor un equipo no se presente al partido del torneo, este debe comunicarlo oportunamente a la coordinación general del evento, adjuntando las pruebas que demuestren las causas de su no presentación.

**ARTÍCULO 108.** El equipo que tome la decisión de retirarse de un partido sin la autorización de la dirección técnica de los juegos y sin causa justa se contará como W.O. y se tendrá en cuenta el resultado al momento del abandono, si la diferencia es mayor a 3 goles quedará así, de lo contrario el resultado será 3 - 0.

**ARTÍCULO 109.** Los equipos no podrán empezar con menos de cinco (5) jugadores cada uno, si en el transcurso del partido este número se reduce por cualquier causa, el árbitro lo dará por terminado y el equipo afectado perderá los tres puntos con un marcador de 3 - 0, a menos que en el momento de su terminación sea mayor la cifra señalada en contra del citado equipo.

**ARTÍCULO 110.** Si la reducción del mínimo de cinco (5) jugadores se presenta en ambos equipos, también el árbitro lo dará por finalizado y ambos equipos serán declarados perdedores con resultados de 3 - 0, sin importar el marcador que se registraba en el momento de la suspensión.

**ARTÍCULO 111.** Para el inicio de los partidos según la norma de los mayores de 45, los equipos deben tener en planilla de inscripción 2 jugadores mayores de







**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
**Ciencia, Tecnología e Innovación**

cuarenta y cinco (45) años y permanentemente uno (1) en el terreno de juego de manera obligatoria. Si no lo tiene podrá iniciar el encuentro, pero si al iniciar el segundo tiempo no cumple con la norma pierde el partido por W.0, con un marcador de 3 - 0 en contra o el resultado en curso si este es más amplio.

**Parágrafo 1.** El equipo que pierda por W.0., tendrá una sanción que se definirá de la siguiente forma.

1er Partido perdido por W.0., pierde un (1) punto.

2do partido perdido por W.0., queda por fuera del campeonato

**Parágrafo 2.** Los equipos que no se presenten a jugar sin ninguna justificación estando programados, perderán por W.0 (3-0) y quedarán fuera del torneo cuando incurran en dos (2) programaciones que dieron por resultado un W.0 en contra de su equipo. Además de atribuírseles la sanción de la no participación durante dos (2) años en ninguna de las actividades programadas en el marco de los Juegos del Magisterio el año inmediatamente siguiente y no podrá continuar participando en el presente año en ninguna otra modalidad deportiva, a aquellos docentes responsables de la perdida por su inasistencia.

**ARTÍCULO 112.** Una vez en el campo de juego, el delegado o coordinador de la Liga Antioqueña de Baloncesto o de la entidad competente contratada para el juzgamiento y el delegado de la Secretaría de Educación, son los únicos autorizados para suspender los partidos, y sólo en los siguientes casos:

- a. Invasión del terreno de juego por parte del público, si no fuere posible lograr su retiro.
- b. El mal estado del terreno de juego por lluvia que haga imposible o peligrosa su utilización.
- c. La falta de luz natural o artificial.
- d. Cuando un jugador expulsado del terreno de juego se niegue a retirarse.
- e. Cuando los dirigentes, técnicos, auxiliares, suplentes o particulares de un equipo invadan el terreno de juego.
- f. Los demás factores a juicio razonable del árbitro

**ARTÍCULO 113.** Cualquier partido suspendido por uno de los incisos de las causas de fuerza mayor establecidas en el numeral anterior y cuyo tiempo de juego sea inferior a los 30 minutos, deberá concluirse el día y hora determinados por la Secretaría de Educación, procurando que sea antes de proseguir con el calendario de juego del grupo al que pertenecen los equipos protagonistas del partido suspendido. En caso contrario, donde el tiempo de juego al momento de la suspensión del partido es superior a 35 minutos, el encuentro se da por terminado y el marcador se conserva.





**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
**Ciencia, Tecnología e Innovación**

**Parágrafo 1.** La continuación de un partido suspendido por cualquiera de las causas contempladas se hará bajo la dirección del mismo árbitro y jueces de línea que estaban actuando en él; no obstante, la coordinación del evento y la arbitral podrán designar a otros si ello fuere prudente o necesario, sin que por esta causa haya derecho a demanda o reclamación.

**ARTÍCULO 114.** Cuando el normal desarrollo de un partido sea entorpecido en su labor arbitral con demostradas faltas de garantías para el juez por parte de delegados, técnicos, kinesiólogos, masajistas, utileros o jugadores de uno de los equipos o de ambos, el árbitro del partido exigirá al capitán o capitanes respectivos su efectiva colaboración para la correcta terminación del partido. Si su solicitud no es atendida satisfactoriamente el árbitro finalizará el partido por falta de garantías, sea cual fuere el marcador hasta el momento. El resultado final del mismo será adverso 3 – 0, para el equipo que se negó a colaborar con el juez, previa comprobación de los hechos por parte de la Secretaría de Educación Municipal de Medellín.

**Parágrafo 1.** Los puntos y/o anotaciones otorgadas al equipo o equipos contrarios son sumatorios para caso de empate en todos los casos.

**ARTÍCULO 115.** En el transcurso de cada partido, los equipos podrán sustituir cuantos jugadores deseen sin ningún tipo de límite, siempre y cuando la pelota no esté en juego y el árbitro lo autorice. En el banco de sustitutos podrán permanecer únicamente las personas registradas en la planilla del partido así: dos oficiales del cuerpo técnico y cinco (5) sustitutos máximos.

## **JUZGAMIENTO**

**ARTÍCULO 116.** Los informes del árbitro deben ser claros y concisos sobre las incidencias en el partido, explicando claramente la conducta individual de jugadores de los equipos y del público, además, con las informaciones adicionales que sirvan para decidir los casos de aplicación de sanciones. Las actuaciones y fallos arbitrales son inapelables.

## **NORMAS GENERALES**

**ARTÍCULO 117.** Ni la liga, ni la Secretaría de Educación, serán responsables civil o penalmente por las lesiones o accidentes que sufran los participantes en el campeonato, tanto dentro o fuera del terreno de juego.

**ARTÍCULO 118.** Es obligatorio el uso de las espinilleras reglamentarias establecidas por la FIFA. Jugador que no las porte, no se le permitirá jugar.



[www.medellin.gov.co](http://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





**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
**Ciencia, Tecnología e Innovación**

**ARTÍCULO 119.** En caso de empate en semifinales y finales se procederá a cobros desde el tiro penal. Para definir los ganadores.

**ARTÍCULO 120.** Todos los aspectos técnicos y reglamentarios, que no estén contemplados en el presente reglamento la coordinación de los juegos los resolverá teniendo en cuenta las normas establecidas por la FIFA (Federación Internacional de Fútbol Asociación) y adoptadas por la Federación Colombiana de Fútbol, vigentes a la fecha de la convocatoria.

### **UNIFORMES**

**ARTÍCULO 121.** Los deportistas deben presentarse con uniforme e indumentaria adecuada (homogéneo y numerada) y balón, de no hacerlo perderán por W.O.

**ARTÍCULO 122.** El calzado acorde para la práctica de este deporte es el de suela lisa (queda prohibido el uso de tacos, multitacos, minitacos o cualquier variedad de tacos).

**ARTÍCULO 123.** En caso de que los colores del uniforme de los equipos que se enfrenten se presenten a confusión, el equipo local debe cambiar su uniforme. Se considera equipo local, el equipo que aparezca nombrado primero en la programación (ejemplo: A vs. B, el equipo local es el A).

**ARTÍCULO 124.** Los jugadores de un mismo equipo no deben llevar números repetidos y no se permiten jugadores sin numeración.

**ARTÍCULO 125:** La organización, dirección y control general de los Juegos del Magisterio, estará a cargo de la Secretaría de Educación y la asesoría técnica a cargo de la Liga Antioqueña de Fútbol.

## **REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA SOFTBOL ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN**

### **INSCRIPCIONES Y PARTICIPANTES**

**ARTÍCULO 126.** Se podrán inscribir un máximo de 30 deportistas, el equipo será mixto, y su inscripción se realizará de la siguiente manera:

- Cada deportista se inscribirá de manera individual de acuerdo con el formato designado para ello.





**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
**Ciencia, Tecnología e Innovación**

- Los 30 primeros inscritos participarán del proceso de formación y en un eventual equipo de la Secretaría de Educación con miras a un torneo invitacional o seleccionar el equipo para juegos departamentales.
- Para lograr ser seleccionado en el equipo que nos represente en juegos departamentales debe acreditar como mínimo el 80% de la asistencia al proceso.
- Posteriormente, se les enviará la confirmación de la inscripción y la información ampliada.

**REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA, JUEGOS DEL MAGISTERIO 2022**  
**FORMACIÓN DEPORTIVA**

**ARTÍCULO 127.** Sobre la participación de los docentes inscritos en el proceso de formación, les presentaremos las pautas, según el reglamento general, y otras consideraciones:

- Presentarse en el lugar programado, al menos, quince (15) minutos antes de iniciar las actividades deportivas, con el fin de iniciar la hora programada.
- El trato hacia los entrenadores, deportistas y miembros de la organización debe estar siempre enmarcado en el respeto y buenos términos.
- El proceso de formación tendrá una duración mínima de 10 sesiones.
- Durante las jornadas de formación los docentes inscritos deben presentarse con la adecuada implementación deportiva (ropa, calzado adecuado e implementos propios del deporte como traje de baño y gorro de licra, 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 y carné de vacunación al día, para acreditar su inscripción y vinculación como docente de 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 la respectiva incapacidad.
- 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.

**Parágrafo 1.** Todos los deportistas inscritos en los procesos de 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.



[www.medellin.gov.co](http://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





**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
**Ciencia, Tecnología e Innovación**

**Parágrafo 2.** Todo docente sólo podrá inscribirse en las jornadas de formación deportiva hasta en dos (2) deportes; y en un (1) deporte de conjunto a nivel competitivo; o dos (2) deportes individuales.

**Parágrafo 3.** 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 4.** Es responsabilidad de cada docente inscrito revisar el correo y enterarse de la programación.

**Parágrafo 5.** 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 que contemple el reglamento propio de los Juegos del Magisterio.

**REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA, JUEGOS DEL MAGISTERIO 2023**  
**ACTIVIDADES RECREATIVAS**

**ARTÍCULO 128.** 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, y otras entidades facilitadoras, entre ellas Comfenalco Antioquia o la Universidad de Antioquia, entre otros.

**REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA**  
**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 una jornada se conformarán 40 equipos de cuatro (4) integrantes, no necesariamente mixtos para facilitar su participación. La otra es participación individual con 60 inscritos donde cada uno suma su puntaje.



[www.medellin.gov.co](http://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







**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
**Ciencia, Tecnología e Innovación**

**SISTEMA:**

- Los 40 equipos o individuales se enfrentarán a muerte súbita el día de la competencia. Los equipos se citarán en tandas de entre 10 y 14 equipos cada hora.
- Cada equipo o participante jugará 2 líneas y se establecerá el listado con los mejores puntajes.
- Reunión técnica media hora antes (entrega de camisetas y medias)
- El equipo o participante, 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.
- 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, entregar medias y camisetas.

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

**REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA  
OTRAS ACTIVIDADES RECREATIVAS  
ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN**

- **Las caminatas** tendrán un proceso de inscripción diferente, pues previo a cada caminata se informará vía correo, a diferentes bases de datos, y la página de la Secretaría de Educación: fecha, lugar y mecanismo de inscripción.
- **Ciclo Paseo** (actividad nueva): en esta actividad esperamos contar con 40 docentes y sus respectivas bicicletas. La actividad incluye el traslado al municipio de realización de la actividad.
- **Festival de Pesca** (actividad nueva): en esta actividad esperamos contar con 50 docentes. La actividad incluye el traslado al municipio de realización de la actividad.

**Parágrafo 1.** En caso de estas tres actividades, si se lleven a cabo en el presente año, el formulario de inscripción se enviará previo a cada actividad.

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



[www.medellin.gov.co](http://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







**Alcaldía de Medellín**  
Distrito de  
**Ciencia, Tecnología e Innovación**

**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.

**Parágrafo 4.** Si por cualquier motivo quien se inscriba a estas actividades como es caminatas, bolos y juegos múltiples, no puede asistir, deberá avisar a la coordinación con tres (3) días de anticipación, para poder hacer uso del respectivo cupo y así eximirlo 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

**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 mencionando algunas:

- 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 es 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 los juegos.
- En caso de agresión con o sin lesión física la sanción deportiva 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 recreativas que se desarrollen en ese año.**





**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.**

Secretaría de Educación  
Municipio de Medellín

ME  
DE  
LLIN