



Alcaldía de Medellín
Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación
REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA

XX JUEGOS DEPORTIVOS Y RECREATIVOS DEL MAGISTERIO DE MEDELLÍN

VIGENCIA 2025

Contenido

PROCESO DE DESARROLLO	2
REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA	3
ARTICULO 1. FORMACIÓN DEPORTIVA	3
REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA.....	5
ARTÍCULO 3. DEPORTES INDIVIDUALES.....	5
ARTÍCULO 4. AJEDREZ.....	5
ARTÍCULO 13. ATLETISMO	7
ARTÍCULO 26. BILLAR.....	10
ARTÍCULO 63. CICLISMO	14
ARTÍCULO 44. NATACIÓN	16
ARTÍCULO 50. TEJO MASCULINO Y MINITEJO FEMENINO.....	18
ARTÍCULO 35. TENIS DE CAMPO.....	19
ARTÍCULO 57. TENIS DE MESA.....	21
REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA.....	23
ARTÍCULO 74 DEPORTES DE CONJUNTO	23
No son clasificatorios para 2025	23
ARTÍCULO 75. BALONCESTO.....	23
ARTÍCULO 92. FÚTBOL SALA (FEMENINO).....	27
ARTÍCULO 112. VOLEIBOL.....	31
ARTÍCULO 127. FÚTBOL 7 MASCULINO	33
ARTÍCULO 155. PROCESOS DE SELECCIÓN DE DEPORTES PARTICIPANTES A FASES DEPARTAMENTALES	37
ARTÍCULO 156. REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA, ACTIVIDADES RECREATIVAS	38
ARTÍCULO 158. BOLOS.....	39
ARTÍCULO 159. OTRAS ACTIVIDADES RECREATIVAS	40





Alcaldía de Medellín
Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

PROCESO DE DESARROLLO

Podrán participar todos los docentes y directivos docentes vinculados activos, en período de prueba y provisionales de las instituciones educativas oficiales del distrito 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 Distrital de Medellín, para la versión 2025.

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 2025 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.

Formativo:

Se desarrollará un espacio 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 previos técnicos ni teóricos en el deporte a participar.

Competitivo:

Se desarrollarán a modo de torneo o competencias deportivas cortas.

Los deportes de Individuales son clasificatorios a la fase departamental de los Juegos del Magisterio del presente año.

En todos los deportes de conjunto, la Secretaría de Educación de Medellín desde el programa Juegos del Magisterio determinará si realiza torneo, festival o proceso de selección, de acuerdo con el número de equipos que se inscriban en cada modalidad deportiva establecida en su reglamento.

Se realizarán inscripciones individuales en deportes de conjunto, para aquellos deportistas que no hagan parte de algún equipo o no conozcan las distintas competencias deportivas, por medio del enlace de inscripción.

Recreativo:

Programa recreativo de los Juegos del Magisterio, son las actividades de carácter lúdico que no conllevan a clasificación a otras etapas, dichas actividades son: bolos equipos e individual, juegos múltiples, caminatas, día de la actividad física, entre otras.



Para los equipos clasificados a los **Juegos Departamentales 2025**, es obligatorio presentar la planeación y las evidencias de los entrenamientos de preparación.

Requisitos:

Planeación de entrenamientos

- Cronograma detallado de sesiones.
- Objetivos específicos de cada entrenamiento.
- Métodos y ejercicios utilizados en la preparación del equipo.

Evidencias de entrenamientos

- Fotografías, una (1) o dos (2) por cada sesión donde se evidencie todos los jugadores.
- Listas de asistencia de cada sesión

Entrega y seguimiento

- Utilizar los formatos oficiales requeridos.
- Toda la información debe de ser enviada por el entrenador al correo de juegos.magisterio@medellin.edu.co

REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA

ARTICULO 1. FORMACIÓN DEPORTIVA

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

DEPORTES	CATEGORÍA	RAMA	CUPOS MÍNIMO DEPORTISTAS	CUPOS MÁXIMO DEPORTISTAS
Baloncesto	Abierta	Mixta	10	20
Voleibol	Abierta	Mixta	10	20
Fútbol Sala	Abierta	Mixta	10	20
Natación	Abierta	Femenino	10	25
Sóftbol	Abierta	Mixta	10	30

ARTÍCULO 2. Sobre la participación de los docentes inscritos en el proceso de formación, 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. Al llegar varias sesiones tarde sin excusa válida se cancelará su participación.



Alcaldía de Medellín

Distrito de

Ciencia, Tecnología e Innovación

- 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 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 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.
- En caso de que no se tenga el mínimo de maestros inscritos para la formación deportiva, esta NO se ejecutará.

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.

Parágrafo 2. El docente podrá inscribirse en un (1) solo deporte para formación, en un (1) deporte de conjunto, un (1) deporte individual o un (1) seleccionado para el nivel competitivo, y en una (1) modalidad para las actividades recreativas.

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 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.



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



CO1717740



REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA

ARTÍCULO 3. DEPORTES INDIVIDUALES

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

EDADES Y CATEGORÍAS 2025			
CATEGORÍA.	AÑO DE NACIMIENTO	EDAD	
Abierta	Nacidos desde el año 2006 a 1954	18	70
Hasta 29 años (A)	Nacidos desde el año 2006 a 1996	18	29
30 años a 39 años (B)	Nacidos desde el año 1995 a 1986	30	39
40 años a 49 años (C)	Nacidos desde el año 1985 a 1976	40	49
Más de 50 años (D)	Nacidos desde el año 1975 a 1954	50	70
Libre hasta 40 años	Nacidos desde el año 2006 a 1984	18	40
Senior desde 41 años	Nacidos desde el año 1983 a 1954	41	70

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

REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA

ARTÍCULO 4. AJEDREZ

ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN

DEPORTES	CATEGORÍA.	RAMA	CUPOS
Ajedrez	Abierta	Femenino y Masculino	55 (40 Masc /15 Fem)

ARTÍCULO 5. La Dirección, organización y control de esta competencia, estará a cargo de la Secretaría de Educación, con la asesoría técnica de la Liga de Ajedrez de Antioquia o la entidad competente contratada para el juzgamiento de las actividades.



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

ARTÍCULO 6. La categoría para participar es solo “abierta”, sin límite de edad. En las ramas masculina y femenina, la modalidad es individual. Para la participación de un deportista, deberá cumplir con los requisitos especificados en la reglamentación general.

ARTÍCULO 7. 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 si se le entrega camiseta debe competir con ella.

ARTÍCULO 8. El ritmo de juego será de acuerdo con las siguientes modalidades:

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.

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

Sistema de juego: Todos los torneos se jugarán por el sistema suizo a siete (7) rondas.

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.0.** La pérdida de la partida por ausencia (W.0), 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.



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

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**.

ARTÍCULO 10. 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 11. 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.

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 12. 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.

REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA

ARTÍCULO 13. ATLETISMO

ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN

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

ARTÍCULO 14. 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.



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 15. Cada atleta deberá participar máximo y mínimo tres (3) pruebas en su categoría y rama.

ARTÍCULO 16. En caso de que un deportista sea el único participante en su categoría, deberá realizar las tres pruebas correspondientes compitiendo bajo los estándares de la categoría superior. Para ser considerado ganador, deberá alcanzar resultados iguales o superiores al promedio de los tres primeros puestos de dicha categoría en términos de tiempos, puntajes, distancias, marcas u otros criterios de evaluación aplicables.

ARTÍCULO 17. Los deportistas deben presentarse con uniforme e indumentaria adecuada y completa.

ARTÍCULO 18. 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 19. 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 si se le entrega camiseta debe competir con ella,

ARTÍCULO 20. Las categorías quedan establecidas de la siguiente manera:

EDADES Y CATEGORÍAS 2025			
CATEGORÍA	AÑO DE NACIMIENTO	EDAD	
Hasta 29 años (A)	Nacidos desde al año 2007 - 1996	18	29
30 años a 39 años (B)	Nacidos desde al año 1995 - 1986	30	39
40 años a 49 años (C)	Nacidos desde al año 1985 - 1976	40	49
Más de 50 años (D)	Nacidos desde al año 1975 - 1955	50	70

Años cumplidos entre el 1 de enero y el 31 de diciembre 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.

ARTÍCULO 21. El Torneo de Atletismo incluirá las siguientes pruebas. En ambas categorías y ramas.



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



CO1717740



Velocidad

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

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

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

Semifondo y Fondo

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



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

ARTÍCULO 24. 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 1. En caso de empate, los criterios de desempate son:

1. Quien haya realizado la prueba reina de los 100mts planos
2. Mejor tiempo en la prueba de los 100mts planos
3. Puntuación según clasificación de los relevos
4. Clasificación general de los juegos

ARTÍCULO 25. 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

ARTÍCULO 26. BILLAR

ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN

Billar libre	Abierta	Femenino y masculino	50 (40 masc / 10 fem)
Billar 3 bandas	Abierta	Femenino y masculino	45 (40 masc / 10 fem)
Billar pool	Abierta	Femenino y masculino	40 (30 masc / 10 fem)



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

ARTÍCULO 27. 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 28. La categoría para participar es una sola, abierta, sin límite de edad, en las ramas masculino y femenino.

ARTÍCULO 29. 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 30. 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 si se le entrega camiseta debe competir con ella.

ARTÍCULO 31. En caso de que un deportista sea el único participante en su categoría, deberá alcanzar en un tiempo determinado un número mínimo de carambolas o puntos, según corresponda para poder considerarse ganador(a).

Parágrafo 1. Se jugará por grupos todos contra todos 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. Reglas de juego

Billar libre

El objetivo del juego es realizar el mayor número de carambolas posibles dentro de la distancia del juego, valiendo cada carambola 1 punto. Para hacer carambola es necesario que, en una misma tirada, la bola jugadora toque las otras dos bolas.

Para iniciar el juego el árbitro coloca la bola blanca en la parte derecha de la mesa, sobre la línea de salida y la bola amarilla al lado izquierdo de la mesa sobre la línea de salida

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



CO1717740



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

(en las modalidades donde se jueguen con las dos bolas blancas, la que se pondrá en el lado izquierdo es la que lleva sobre una de ellas el punto), aproximadamente a 30 CMS. de cada una de las bandas largas y la bola roja sobre la mosca alta, a fin de que ambos jugadores procedan al arrime contra la banda corta contraria. Cuando el árbitro haya colocado las bolas y los jugadores estén listos, este ordenará "ARRIME". Las dos bolas deberán estar en movimiento antes de que una de ellas toque la banda corta contraria, si no ocurriese así, la tirada habría que repetirse. El jugador que provocase dos veces la repetición pierde el derecho a la elección de salida.

Tirar a la banda por doblete o tocar primero banda larga no está permitido.

Si ambos jugadores manifestasen arrimar con la misma bola, el árbitro debería sortear las bolas.

Si en el trayecto las bolas se chocan, el jugador causante del choque pierde la elección de salida.

Si en el trayecto las bolas se chocan, pero no es posible determinar el responsable o, si las bolas se detienen a igual distancia de la banda de abajo (banda corta de llegada), el árbitro procederá a hacer repetir la operación de arrime.

Si la bola de un jugador choca la bola roja, éste, pierde el derecho de elección.

El jugador cuya bola se detiene más cerca de la banda corta de llegada, elige entre salir él o su contrario.

El jugador que inicia el juego, lo hace con bola blanca, conservando su bola durante todo el partido.

Billar Americano o Pool

La finalidad es introducir las bolas objetivo en las seis troneras o agujeros ubicados en la mesa.

La mesa de pool tiene cuatro troneras en las esquinas y dos en el medio de la banda más larga.

Hay diferentes juegos de pool y cada uno sigue unas reglas específicas para introducir las bolas en las troneras.

Bola 8

En el juego de Bola 8 se utilizan las 15 bolas objetivo (7 bolas lisas: de la 1 a la 7, que se colorean de manera uniforme y utilizando un color distinto para cada una; la bola 8 en color



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

negra lisa y 7 bolas rayadas de la 9 a la 15, los colores son los mismos que en las bolas lisas y en el mismo orden).

El grupo de siete bolas (de una a siete o de nueve a quince) debe embocarse antes de intentar embocar la bola ocho para ganar.

Se colocan las bolas en un triángulo con la bola del ápice en el punto del pie, la bola ocho se sitúa justo debajo de la bola del ápice y en las dos esquinas inferiores del triángulo se coloca una bola de cada grupo (en un vértice de triángulo una bola lisa y en el otro una bola rayada). Las demás bolas se colocan sin un patrón determinado.

Billar a tres bandas

Consiste en hacer carambolas. Se considera carambola cuando la bola jugadora golpea las otras dos bolas en la misma tirada. Pero para que sean válidas la bola jugadora debe haber tocado como mínimo tres bandas, que pueden ser distintas o repetirse, antes de golpear a la segunda bola. El jugador continúa su turno hasta que falle o cometa falta. Al igual que en el billar francés, la duración del juego vendrá determinada por sets o por distancia (número de carambolas a realizar). Por sets, se suelen jugar al mejor de cinco sets a quince carambolas por set. Por distancia, esta será determinada al inicio del juego. También se pueden marcar un límite de entradas.

Cuando 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.

ARTÍCULO 32. 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 lugar del torneo definitivamente sin haber finalizado el partido será retirado de la competencia.

Parágrafo 2. 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 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



Alcaldía de Medellín

Distrito de

Ciencia, Tecnología e Innovación

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

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

Parágrafo 2. 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. Cualquier maestro que incurra en esta falta será expulsado del torneo y se hará acreedor a las sanciones correspondientes según el reglamento general de los juegos del magisterio.

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 34. 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.

REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA

ARTÍCULO 63. CICLISMO

ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN



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



CO1717740



DEPORTES	CATEGORÍA	RAMA	CUPOS
Ciclismo	Libre Y Senior	Femenino y Masculino	60 (40 Masc / 20 Fem)

ARTÍCULO 64: 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 65: Los jueces serán nombrados por la Liga de Ciclismo o entidad contratada para el Juzgamiento.

ARTÍCULO 66. 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 si se le entrega camiseta debe competir con ella.

ARTÍCULO 67. En caso de que un ciclista sea el único participante en su categoría, deberá realizar sus dos pruebas compitiendo con la categoría inmediata superior. Para ser considerado ganador, deberá alcanzar tiempos, puntajes, distancias, marcas u otros resultados iguales o superiores al promedio de dicha categoría.

ARTÍCULO 68: 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.

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

ARTÍCULO 69: Las categorías a participar son Libre y Senior, en las ramas masculinas y femeninas, la modalidad es individual.

ARTÍCULO 70. 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 71. 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.



Alcaldía de Medellín
Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

Parágrafo 1°: Los recorridos y kilometrajes serán.

CONTRA RELOJ INDIVIDUAL (C.R.I): Hombres 11 km (8 vueltas), Mujeres 8 km (6 vueltas)

PRUEBA DE RUTA: Hombres 15 km (11 vueltas), Mujeres 11 km (8 vueltas)

ARTÍCULO 72. El jugador perderá por ausencia (W.O), sino se presenta a los 0 minutos después de la hora oficial del evento.

ARTÍCULO 73. 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 1°: Lo anterior sin perjuicio de normas que puedan ser expedidas por las autoridades del torneo.

REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA

ARTÍCULO 44. NATACIÓN

ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN

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

ARTÍCULO 45. 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 46. En caso de que un nadador sea el único participante en su categoría, deberá competir bajo los estándares de la categoría superior. Para ser considerado ganador, deberá completar las tres pruebas correspondientes y alcanzar tiempos iguales o inferiores al promedio de los tres primeros puestos de dicha categoría.

ARTÍCULO 47. 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 si se le entrega camiseta debe competir con ella.

ARTÍCULO 48. Las categorías quedan establecidas de la siguiente manera:

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



EIDADES Y CATEGORÍAS 2025			
CATEGORÍA	AÑO DE NACIMIENTO	EDAD	
Hasta 29 años (A)	Nacidos desde al año 2006 - 1996	18	29
30 años a 39 años (B)	Nacidos desde al año 1995 - 1986	30	39
40 años a 49 años (C)	Nacidos desde al año 1985 - 1976	40	49
Más de 50 años (D)	Nacidos desde al año 1975 - 1954	50	70

Años cumplidos entre el 1 de enero y el 31 de diciembre 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 y mínimo en tres (3) pruebas en su categoría y rama, cada prueba le dará puntaje.

Parágrafo 4. 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.

Clasificará el mejor puntaje rama y categoría:

POSICIÓN	PUNTOS
1º	20
2º	15
3º	10
4º	5



Alcaldía de Medellín

Distrito de

Ciencia, Tecnología e Innovación

5º	4
6º	3
7º	2
8º	1

Parágrafo 5. En caso de empate, los criterios de desempate son:

1. Quien haya realizado la prueba reina de los 100mts libres
2. Mejor tiempo en la prueba de los 100mts libres
3. Puntuación según clasificación de los relevos
4. Clasificación general de los juegos

ARTÍCULO 49. 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

ARTÍCULO 50. TEJO MASCULINO Y MINITEJO FEMENINO

ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN

DEPORTES	CATEGORÍA	RAMA	CUPOS
Tejo y Minitajo	Abierta	Femenino y Masculino	70 (30 Masc /40 Fem)

ARTÍCULO 51. 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 52. La categoría para participar es abierta para tejo (masculino) y minitejo (femenino)

ARTÍCULO 53. 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 si se le entrega camiseta debe competir con ella.

ARTÍCULO 54. El torneo y la clasificación se realizarán en la modalidad de individuales en tejo y minitejo. De acuerdo con los participantes se determina el sistema de juego.



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

Parágrafo 1. 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.

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

ARTÍCULO 55. La puntuación se define de la siguiente manera:

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 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.

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 y sin girar en el aire.

El deportista con mayor cantidad de puntos se declarará campeón.

SISTEMA DE DESEMPATES Con un solo grupo de participantes, se jugará una partida adicional a 27 puntos.

ARTÍCULO 56. 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

ARTÍCULO 35. TENIS DE CAMPO

ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN

DEPORTES	CATEGORÍA	RAMA	CUPOS
----------	-----------	------	-------

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

Tenis de Campo	Libre y Senior	Femenino y Masculino	40 (30 Masc /10 Fem)
----------------	----------------	----------------------	----------------------

ARTÍCULO 36. 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 37. Las categorías para participar son: libre y senior en las ramas masculino y femenino, la modalidad es individual.

ARTÍCULO 38. 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 si se le entrega camiseta debe competir con ella.

ARTÍCULO 39. El torneo no se realizará en categorías y ramas que no alcancen un mínimo de cinco deportistas inscritos.

ARTÍCULO 40. 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.

Parágrafo 1. 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. Sin eliminación, sólo por puntos.

Parágrafo 2. En la segunda fase se hará eliminación directa.

ARTÍCULO 41. ASPECTOS GENERALES

- El juego lleva una puntuación así: 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 debe de permanecer el partido con la misma indumentaria.
- Cada participante debe llevar su raqueta o implementación necesaria para su competencia.

ARTÍCULO 42. El jugador perderá por ausencia (W.O), si no se presenta a los 0 minutos después de la hora oficial del evento.



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

ARTÍCULO 43. 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.

REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA

ARTÍCULO 57. TENIS DE MESA

ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN

DEPORTES	CATEGORÍA	RAMA	CUPOS
Tenis de Mesa	Libre y Senior	Femenino y Masculino	60 (40 Masc /20 Fem)

ARTÍCULO 58. 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 59. El torneo no se realizará en categorías y ramas que no alcancen un mínimo de cinco deportistas inscritos.

ARTÍCULO 60. 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 si se le entrega camiseta debe competir con ella.

ARTÍCULO 61. Las categorías para participar son libre y senior, en la rama masculino y femenino, la modalidad es individual.

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 ropa no puede ser de color brillante ni blanco.

Parágrafo 3. De las normas generales

Los participantes:

El tenis de mesa será jugado de forma individual. Los jugadores cambian de lado en la mesa al principio de cada juego y, en el juego decisivo, cuando alguno de ellos alcance el punto número diez. La competición está presidida por un juez árbitro que dirige el torneo y designa al árbitro de cada partido, que es quien toma las decisiones en cada encuentro.



Alcaldía de Medellín

Distrito de

Ciencia, Tecnología e Innovación

Antes de iniciar el partido, el árbitro sortea la elección del saque o el lado de la mesa que ha de ocupar cada jugador

Reglas Básicas:

Un jugador ganará un tanto, cuando su oponente cometa alguna de las siguientes faltas:

Servicio

La pelota debe botar primero en el propio campo, sobrepasar la red y caer sobre el campo contrario. El servicio es la jugada para poner la pelota en juego, al jugador que golpea en primer lugar se le llama servidor. Al comienzo del servicio la pelota deberá estar inmóvil, manteniéndose libremente sobre la palma abierta y extendida de la mano libre del servidor, por detrás de la línea de fondo y por encima del nivel de la superficie de juego. Cada dos tantos, el receptor pasará a ser el servidor, y así hasta el final del juego, a menos que ambos jugadores haya anotado 10 tantos o esté en vigor la regla de aceleración; en este caso, cada jugador servirá tan sólo un tanto alternativamente.

Duración del juego

Ganará un juego el jugador que primero alcance 11 tantos, excepto cuando ambos jugadores consigan 10 tantos; en este caso, ganará el juego el primer jugador que posteriormente obtenga 2 tantos de diferencia. Un partido se disputará al mejor de tres o cinco juegos. No existe un tiempo fijo para la duración de un partido de tenis de mesa; por ello, cuando un juego se alarga más de 10 minutos se aplica de manera obligatoria la denominada regla de aceleración (que también puede ser solicitada por ambos jugadores antes de los 10 minutos). A partir del momento en que se aplique esta regla, cada jugador servirá un tanto por turno hasta el final del juego, y el jugador receptor ganará un tanto si hace 13 devoluciones sin cometer ninguna falta. Además, debe seguirse aplicando esta regla lo que quede de partido.

Parágrafo 4. El sistema de competencia será el siguiente:

Individual: Se conforman grupos de tres (3) o cuatro (4) jugadores por grupo, dependiendo el número de participantes bajo el sistema de todos contra todos. Clasifican el 1º y 2º lugar de cada grupo a la siguiente etapa, que será de eliminación directa, se jugará a 2 de 3 sets posibles a 11 puntos cada set y de a 2 saques cada competidor, la final se jugará a 3 de 5 sets teniendo en cuenta las reglas internacionales de la ITTF.

El Juez General podrá conformar una llave de eliminación directa desde la primera etapa, si el número de inscritos así lo amerita.

El Juez General, determinará el número de grupos y/o la conformación de la llave de eliminación directa, dependiendo del número de participantes.



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

ARTÍCULO 62. 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 mesa y la Federación Internacional de Tenis de mesa.

REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA

ARTÍCULO 74 DEPORTES DE CONJUNTO

No son clasificatorios para 2025

DEPORTES	CATEGORÍA	RAMA	MÍNIMO DE EQUIPOS	MÁXIMO DE EQUIPOS	DEPORTISTAS
Baloncesto	Abierta (2 + De 45)	Femenino	5	6	10
Baloncesto	Abierta (2 + De 45)	Masculino	5	6	10
Voleibol	Abierta (2 + De 45)	Femenino	5	6	12
Voleibol	Abierta (2 + De 45)	Masculino	5	6	12
Fútbol Sala	Abierta (2 + De 45)	Femenino	5	6	10
Fútbol 7	Abierta (2 + De 45)	Masculino	12	30	12

REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA

ARTÍCULO 75. BALONCESTO

ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN

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 Baloncesto de Antioquia o la entidad competente contratada para el juzgamiento de las actividades.

INSCRIPCIONES Y PARTICIPANTES

ARTÍCULO 77. Podrán inscribirse un máximo de 10 deportistas por equipo 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.



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



CO1717740



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

Parágrafo 1. 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 2. 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 miércoles antes de la segunda fecha de competencia.

ARTÍCULO 78. Los competidores deberán presentarse al sitio de la competencia, por lo menos 30 minutos antes de iniciarse la programación, a modo de verificar la inscripción en la planilla de juego; con su respectivo uniforme.

ARTÍCULO 79. 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 80. 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 de este.

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. (0-0)

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

ARTÍCULO 81. 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.



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

ARTÍCULO 82. Para el inicio de los partidos, se puede hacer con el número mínimo de jugadores que dice el reglamento, así:

- Cinco (5) en baloncesto: si pasados los diez (10) minutos de espera reglamentarios para el inicio del encuentro, uno de los mayores de cuarenta y cinco (45) años no se ha presentado u otro jugador fuera de la norma, el partido puede empezar con cuatro (4) jugadores, hasta que llegue el jugador. Pero si para el segundo cuarto no tiene el equipo completo o el jugador de la norma, el partido se da por terminado y pierde por W.O, quedando el marcador 20 - 0 en contra.

ARTÍCULO 83. 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 84. El sistema de juego se determinará de acuerdo con el número de equipos y se informará en el congreso técnico.

Parágrafo: El sistema de competencia se definirá en función del número de equipos inscritos. 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 3*3 o mixto.

ARTÍCULO 85. En caso de empate, en las diferentes fases para definir la clasificación, se tendrá el siguiente sistema de desempate, así:

- Entre dos equipos, el ganador entre sí.
- Si persiste el empate entre los dos, se definirá por Gol average, cociente de todos los partidos jugados en la fase en la cual se produjo 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 definirá por Gol average, cociente entre los equipos empatados
- Gol average, cociente entre los equipos empatados.
- Gol average, cociente de todos los partidos jugados en la fase en la cual se produjo el empate.
- Sorteo.

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

Parágrafo 2. 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



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



CO1717740



desempate.

ARTÍCULO 86. 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.

ARTÍCULO 87. El balón oficial de juego será N°7 hombres y N°6 mujeres.

ARTÍCULO 88. 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 89. En caso de que los colores del uniforme de los equipos que se enfrenten se presten 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 90. Los deportistas deben presentarse con uniforme e indumentaria adecuada (homogéneo y numerada) balón, entregados por la organización de los juegos y, de no hacerlo perderán por W. O. y deben entregar el balón.

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

ARTÍCULO 91. 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



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

estipuladas en el Reglamento de la Federación Colombiana de Baloncesto y la Federación Internacional de Baloncesto.

REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA

ARTÍCULO 92. FÚTBOL SALA (FEMENINO)

ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN

ARTÍCULO 93. 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.

INSCRIPCIONES Y PARTICIPANTES

ARTÍCULO 94. Podrán inscribirse un máximo de 10 deportistas por equipo 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 1. 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 2. 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 miércoles antes de la segunda fecha de competencia.

ARTÍCULO 95. Los competidores deberán presentarse al sitio de la competencia, por lo menos 30 minutos antes de iniciarse la programación, a modo de verificar inscripción en la planilla de juego; con su respectivo uniforme.

SISTEMA DE JUEGO Y PROGRAMACIÓN



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



CO1717740



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

ARTÍCULO 96. El sistema de competencia se definirá en función del número de equipos inscritos. 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 festival deportivo.

ARTÍCULO 97. Los calendarios, fechas, horarios y lugares de partidos serán elaborados por el comité coordinador de los juegos del magisterio distritales (Secretaría de Educación) y se darán a conocer oportunamente para beneficio de los docentes participantes.

ARTÍCULO 98. La programación establecida no podrá ser objetada por ninguno de los equipos participantes, después de ser publicada.

ARTÍCULO 99. En caso de empate entre dos o más equipos, se definirá de la siguiente manera:

- 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.
- Menor 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 100. 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.

ARTÍCULO 101. 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



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

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 102. 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 perderán por W.0, con un marcador 3 - 0.

Parágrafo 2. Para el inicio de los partidos según la norma de los mayores de 45, los equipos deben tener en planilla de inscripción dos (2) jugadores mayores de 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, si pasados 10min no llega, se dará por terminado el encuentro y pierde el partido por W.O, con un marcador de 3 a 0 en contra o el resultado en curso si este es más amplio.

Parágrafo 3. Podrán iniciar el encuentro con un mínimo de cuatro (4) jugadores hasta que llegue el quinto (5) jugador. Si al inicio del segundo tiempo aún no cuentan con el quinto jugador (a), pierden el partido por W.O, y el marcador es 3-0 en contra o el resultado en curso si este es más amplio.

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

ARTÍCULO 103. 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.O., 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 104. Es obligatorio el uso de las espinilleras reglamentarias establecidas por la FIFA. Jugador que no las porte, no se le permitirá jugar.

ARTÍCULO 105. Se jugarán dos (2) tiempos, cada uno de 20 minutos de juego. Con descanso (entretiempo) de 10 minutos.



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

En las fases de semifinales y finales se jugará (2) cada uno de minutos efectivos de juego (cronometrado).

Transcurridos el 75% de tiempo de juego de un partido, y este fuese suspendido por causa de fuerza mayor, el árbitro lo terminará con el marcador registrado en la planilla.

ARTÍCULO 106. El balón de juego debe ser de una dimensión de 62 a 64 centímetros de circunferencia y un peso entre 400 - 440 gr, con especificaciones FIFA.

ARTÍCULO 107. En caso de empate en las fases de eliminación directa se procederá a cobros desde el tiro penal. Para definir los ganadores.

ARTÍCULO 108. 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) y adoptadas por la Federación Colombiana de Fútbol, vigentes a la fecha de la convocatoria.

ARTÍCULO 109. 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 110. 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 111. Los deportistas deben presentarse con uniforme e indumentaria adecuada (homogéneo y numerada) y balones, entregada por la dirección de los juegos, de no hacerlo perderán por W.O y deben entregar el balón.

Parágrafo 1. 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).

Parágrafo 2. Los jugadores de un mismo equipo no deben llevar números repetidos y no se permiten jugadores sin numeración.



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



CO1717740



Alcaldía de Medellín
Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación
REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA

ARTÍCULO 112. VOLEIBOL

ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN

INSCRIPCIONES Y PARTICIPANTES

ARTÍCULO 113. La Dirección, organización y control de esta competencia estará a cargo de la Secretaría de Educación, con la asesoría técnica de la Liga de Voleibol de Antioquia o la entidad competente contratada para el juzgamiento de las actividades.

ARTÍCULO 114. Podrán inscribirse un máximo de 12 deportistas por equipo 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 (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 3. 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 miércoles antes de la segunda fecha de competencia.

ARTÍCULO 115. Los competidores deberán presentarse al sitio de la competencia, por lo menos 30 minutos antes de iniciarse la programación, a modo de verificar la inscripción en la planilla de juego; con su respectivo uniforme.

SISTEMA DE JUEGO Y PROGRAMACIÓN

ARTÍCULO 116. El sistema de juego se determinará de acuerdo con el número de equipos inscritos y se informará previo a la actividad.

Parágrafo 1: El sistema de competencia se definirá en función del número de equipos inscritos. 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 4*4 o mixto.



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

ARTÍCULO 117. Los calendarios, fechas, horarios y lugares de partidos serán elaborados por el comité coordinador de los juegos del magisterio distrital (Secretaría de Educación) y se darán a conocer oportunamente para beneficio de los docentes participantes.

ARTÍCULO 118. La programación establecida no podrá ser objetada por ninguno de los equipos participantes, después de ser publicada.

ARTÍCULO 119. Los partidos se jugarán a dos 2 de 3 sets. Para Semifinal y final se jugarán a 3 de 5 sets.

ARTÍCULO 120. 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 2 - 0. o 3-0

ARTÍCULO 121. En caso de empate entre dos o más equipos, para definir la clasificación se determinará con los siguientes criterios:

- 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 siguiente (de este artículo) y de persistir el empate se seguirá en orden literal.
- Mayor número de partidos ganados.
- Mayor set promedio (Dividiendo) se calcula al dividir el número de sets a favor entre el número de sets en contra quien presente cociente, gana o clasifica.
- 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.
- Sorteo.

REGLAS DE JUEGO

ARTÍCULO 122. 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 123. 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.



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

ARTÍCULO 124. 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

ARTÍCULO 125. Los deportistas deben presentarse con uniforme e indumentaria adecuada (homogéneo y numerada), entregados por la organización de los juegos, de no hacerlo perderán por W. 0 y debe entregar balón

ARTÍCULO 126. 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.

REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA

ARTÍCULO 127. FÚTBOL 7 MASCULINO

ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN

ARTÍCULO 128. 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 129. Podrán inscribirse un máximo de 14 deportistas por equipo 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

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

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, 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 2. 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 miércoles antes de la segunda fecha de competencia.

ARTÍCULO 130. Los competidores deberán presentarse al sitio de la competencia, por lo menos 30 minutos antes de iniciarse la programación, a modo de verificar inscripción en la planilla de juego; con su respectivo uniforme.

SISTEMA DE JUEGO

ARTÍCULO 131. 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.

ARTÍCULO 132. El sistema de juego se determinará de acuerdo con el número de equipos y se informará previo a la actividad.

Parágrafo 1: El sistema de competencia se definirá en función del número de equipos inscritos. 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 festival deportivo.

ARTÍCULO 133. 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



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

ARTÍCULO 134. 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 135. 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 136. Se jugarán dos (2) tiempos, cada uno de 20 minutos efectivos de juego. Con descanso (entretiempo) de 5 minutos.

ARTÍCULO 137. 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.

ARTÍCULO 138. Si 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 139. 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 140. 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 inasistencia

ARTÍCULO 141. 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 142. 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.





Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

ARTÍCULO 143. 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 144. 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 (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 atribuirles 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 pérdida por su inasistencia.

ARTÍCULO 145. 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, 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 146. 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 147. 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.



NORMAS GENERALES

ARTÍCULO 148. 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 149 Es obligatorio el uso de las espinilleras reglamentarias establecidas por la FIFA. Jugador que no las porte, no se le permitirá jugar.

ARTÍCULO 150. En caso de empate en semifinales y finales se procederá a cobros desde el tiro penal. Para definir los ganadores.

ARTÍCULO 151. 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 152. Los deportistas deben presentarse con uniforme e indumentaria adecuada (homogéneo y numerada), de no hacerlo perderán por W.0 y deben entregar el balón

Parágrafo 1. 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 153. Para la práctica de este deporte, el calzado permitido es tenisguayos, adecuados a la superficie de juego. Se prohíbe el uso de tacos y multitacos.

ARTÍCULO 154. Los jugadores de un mismo equipo no deben llevar números repetidos y no se permiten jugadores sin numeración.

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 2025 y se realizarán dos etapas:

Etapas: Etapa 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



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

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.

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:



Alcaldía de Medellín

Distrito de

Ciencia, Tecnología e Innovación

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.

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
- 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.



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



CO1717740



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

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 enviará 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.

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,



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



CO1717740



Alcaldía de Medellín

Distrito de

Ciencia, Tecnología e Innovación

- 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.

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



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



CO1717740