



REGLAMENTO

JUEGOS DEPORTIVOS PARA AFILIADOS A COMFASUCRE 2023

ORGANIZA:
DEPARTAMENTO DE RECREACION Y DEPORTES

SEDE:
CENTRO RECREACIONAL LOS CÁMPANOS SINCELEJO

SEPTIEMBRE 2023



PRESENTACIÓN

El Departamento de Recreación y Deporte de COMFASUCRE, consciente de la necesidad que existe en nuestro medio de fomentar el deporte y la recreación, como herramientas para la paz y la convivencia pacífica a decidido organizar los I JUEGOS DEPORTIVOS PARA AFILIADOS A COMFASUCRE 2023. Antes de cualquier otra finalidad, nos guía la intención de fomentar y estrechar lazos de amistad y compañerismo entre los participantes; por lo anterior solicitamos a todos, un excelente comportamiento, juego limpio y la mejor intención en cada una de sus actuaciones. En los I JUEGOS DEPORTIVOS PARA AFILIADOS A COMFASUCRE 2023 se espera la participación de todas las empresas afiliadas a la CAJA DE COMPENSACION FAMILIAR DE SUCRE y alrededor de 1.000 trabajadores deportistas. El evento se realizará a partir del 15 de octubre de 2023.

Las competencias estarán programadas para realizarse en los escenarios deportivos del CENTRO RECREACIONAL LOS CAMPANOS en el kilómetro 5 vía a Corozal – Sucre.

JUSTIFICACIÓN

Dentro del marco del Subsidio Familiar, los I JUEGOS DEPORTIVOS PARA AFILIADOS A COMFASUCRE 2023, representan el más importante evento deportivo, recreativo y social, la CAJA DE COMPENSACION FAMILIAR DE SUCRE "COMFASUCRE, como organizadora de los juegos promoverá el intercambio deportivo y la integración de las Empresas Afiliadas Participante y fomentará los hábitos deportivos de los trabajadores y sus familias, así como el buen uso del aprovechamiento del tiempo libre.

Por lo anterior, en estos juegos Deportivos, LA CAJA DE COMPENSACION FAMILIAR DE SUCRE "COMFASUCRE" velará por el juego limpio y la sana integración.

LA CAJA DE COMPENSACION FAMILIAR DE SUCRE "COMFASUCRE", como ente organizador tiene desde ahora las inscripciones abiertas a cualquier deporte, teniendo en cuenta que para llevarse a cabo la competencia en cada disciplina debe haber como mínimo tres equipos inscritos en ésta.



OBJETIVOS DE LOS JUEGOS

Teniendo en cuenta que la recreación es un proceso de acción y libertad, en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano para su realización y mejoramiento de la calidad de vida individual y social, mediante la práctica de las actividades físicas, intelectuales o de esparcimiento, los I JUEGOS DEPORTIVOS PARA AFILIADOS A COMFASUCRE 2023, pretenden:

- Fomentar el desarrollo integral de los trabajadores afiliados a la Cajas de Compensación Familiar del Sucre.
- Impulsar el desarrollo deportivo empresarial.
- Recuperar y mantener nuestros valores morales, sociales y culturales a través de la práctica deportiva.

CAPÍTULO I

ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN DE LOS JUEGOS

ARTÍCULO 1. I JUEGOS DEPORTIVOS PARA AFILIADOS A COMFASUCRE 2023 tendrán la siguiente estructura jerárquica:

Dirección Administrativa de Comfasucre: DORIS ESTHER BENAVIDES TIRADO

Jefe Sección I Bienestar Integral : ANA KARINA ROLL VERGARA

Comités:

Técnico Deportivo

CARLOS VITOLA TEHERAN- JAIRO GARCIA ESCOBAR

Estadísticas

LUIS MEJIA QUEZADA

Logístico

ALEXANDER BOTELLO NAVARRO – MAURICIO BUELVAS

Salud

ELIZABETH MORENO



CAPÍTULO II

AUTORIDADES DE LOS JUEGOS

ARTÍCULO 2. I JUEGOS DEPORTIVOS PARA AFILIADOS A COMFASUCRE 2023 estarán dirigidos por la Dra. DORIS ESTHER BENAVIDES TIRADO, en su calidad de Directora Administrativa, con la orientación del Área de Recreación y Deporte de COMFASUCRE. Tomando como base las normas vigentes que la Carta fundamental de los juegos considere aplicables a los mismos.

ARTÍCULO 3. FUNCIONES DE LAS AUTORIDADES:

Las autoridades que regirán el desarrollo de los I JUEGOS DEPORTIVOS PARA AFILIADOS A COMFASUCRE 2023, deberán:

- Hacer cumplir la reglamentación general del certamen.
- Desarrollar los Juegos de acuerdo con las fechas establecidas.
- Hacer uso de sus facultades en la toma de decisiones relativas a los Juegos, asegurando una buena marcha de los mismos.
- Presidir la comisión de programación, de sanciones y documentos.
- Autorizar con expedición de los carnés y demás documentos propios a la organización de los Juegos.

CAPÍTULO III

TRIBUNAL DEPORTIVO Y DISCIPLINARIO DE LOS JUEGOS

ARTÍCULO 6. El Tribunal Deportivo y Disciplinario estará conformado por:

- Un representante de COMFASUCRE
- Dos Delegados de las empresas afiliadas participantes.

ARTÍCULO 7. Funciones del Tribunal Deportivo y Disciplinario:

- Aplicar el código de comportamiento deportivo, de acuerdo con la reglamentación general de este documento.



- Resolver las apelaciones (reclamaciones y demandas) presentadas por los delegados de las diferentes Cajas participantes, contando para ello con las pruebas pertinentes.
- Resolver los casos no contemplados en el presente reglamento y puestos a su consideración por el Director General de los Juegos.
- Reunir a sus integrantes cada vez que sea necesario.
- Determinar las sanciones con base en las normas de este documento, las faltas cometidas por los jugadores, entrenadores, delegados y miembros del certamen de acuerdo con los informes arbitrales y/o de veeduría.
- Sus decisiones y resoluciones serán promulgadas y publicadas al finalizar las jornadas deportivas siguientes a los hechos presentados.

PARÁGRAFO No. 1: Las resoluciones serán publicadas en el boletín que se emita de acuerdo con la programación establecida.

PARÁGRAFO No. 2: En el congresillo técnico se nombrará el Tribunal Deportivo y Disciplinario. Se nombrará un principal y un suplente.

CAPÍTULO IV

FINANCIACIÓN DE LOS JUEGOS

ARTÍCULO 8. La organización de Los I JUEGOS DEPORTIVOS PARA AFILIADOS A COMFASUCRE 2023, cubrirá los gastos que ocasione los escenarios, su mantenimiento y marcada

ARTÍCULO 9. Los recursos para los demás gastos correspondientes a cada equipo empresarial, serán manejados en forma autónoma por las empresas participantes.

CAPÍTULO V

SERVICIOS DE LOS JUEGOS

ARTÍCULO 10. La Caja de Compensación Familiar de Sucre "COMFASUCRE", ofrece los siguientes servicios:



1. Costos Para los participantes:

-Arbitrajes y Juzgamiento -Hidratación -Inscripción

ITEM	DEPORTES	ARBITRAJE EQUIPO X PARTIDO
1	FUTBOL 8 SINTEICO	35.000
2	TEJO	5.000
3	MINITEJO	5.000
4	MICROFUTBOL	35.000
5	BALONCESTO	35.000
6	VOLEYBOL	35.000
7	INSCRIPCION X DEPORTISTA DEPORTES INDIVIDUAL	25.0000
8	INSCRIPCION X DEPORTISTA DEPORTES EN CONJUNTO	15.0000

2. Sin costo para las delegaciones:

- Servicios médicos de primeros auxilios.
- Papelería técnica (información sobre resultados)
- Acreditación para los participantes en general
- Inauguración, premiación y clausura
- Los demás servicios que impliquen las normas técnicas, administrativas y protocolarias.

CAPÍTULO VI

LAS DELEGACIONES DE LAS EMPRESAS PARTICIPANTES EN LOS JUEGOS

ARTÍCULO 11. Las delegaciones de las empresas afiliadas estarán representadas por:

-Delegado General -Delegado por disciplina -Deportistas y Directores Técnicos



ARTÍCULO 12. En Los. I JUEGOS DEPORTIVOS PARA AFILIADOS A COMFASUCRE 2023, podrán participar en representación de sus empresas, los colombianos de nacimiento y/o extranjeros legalmente radicados en Colombia, afiliados Activos a COMFASUCRE.

ARTÍCULO 13: Los deportistas deberán estar afiliados activos a COMFASUCRE, al momento de la inscripción,

ARTÍCULO 14. Los delegados de las empresas representadas son el conducto regular entre su equipo y las autoridades del torneo, gozan de plena autonomía para la representación a que haya lugar. Se deberán hacer presentes en el congreso técnico y en las reuniones citadas por la organización del torneo. En caso de no presentarse deben aceptar todo lo que se apruebe por el resto de los delegados y serán los encargados directos de cada representación o equipo ante la organización de los juegos y tendrá bajo su cargo las siguientes funciones y deberes:

- Asistir a las reuniones en representación de la empresa afiliada con voz y voto para tomar decisiones.
- Ser conocedor de los reglamentos que rigen los. I JUEGOS DEPORTIVOS PARA AFILIADOS A COMFASUCRE 2023y divulgarlos dentro de la delegación antes de iniciar el certamen.
- En caso de tener que llevar a cabo una reclamación ante las autoridades de los Juegos, ésta debe ajustarse al reglamento respectivo, presentarla por escrito en forma clara, ceñida a la verdad, dentro del tiempo ordenado por el reglamento.
- Colaborar con la organización, a fin de que el comportamiento disciplinario sea observado por su delegación en los sitios que se frecuente (hoteles, comedores, escenarios deportivos, etc.).
- Preparar con antelación en forma escrita, las propuestas que tengan que presentar en reuniones y congresillos técnicos que sean de su competencia.
- Exigir a sus deportistas la buena imagen de la empresa que representan, usando ropa adecuada de calle o deportiva en los sitios de juego o en los lugares que frecuenten.
- Estar presente en las confrontaciones oficiales y demás actos especiales como desfiles de inauguración, premiación y clausura.
- El delegado debe instruir a los técnicos, jugadores y acompañantes para que acepten con hidalguía las derrotas y ser humildes con las victorias.



- Los participantes no podrán ingresar al centro recreacional bebidas y comidas.
- Informar oportunamente a los deportistas las programaciones y resultados a fin de evitarse problemas con horarios y desplazamientos a los sitios de competencia.
- Ser estrictos en los horarios de inicio de las competencias y demás eventos de las olimpiadas.
- Hacer uso de la escarapela oficial de los Juegos y su presentación cuando sea exigida por algún miembro del Comité Organizador o personal de logística. Así como también velar porque sus deportistas la porten permanentemente.
- En caso que un equipo, jugador, técnico, dirigente o barra cause destrozos o daños a las instalaciones de cualquiera de los escenarios deportivos y/o sedes de los juegos, el delegado deberá responder por los daños, en caso contrario se responsabilizará a la delegación representada.
- Es de entera y única responsabilidad del delegado general, cumplir con las instrucciones de diligenciamiento de planillas de inscripción y especialmente el cumplimiento de las fechas, al igual que del compromiso, por parte de los deportistas, de asistir al acto de inauguración y a la clausura.
- El Delegado General que, conociendo hechos fraudulentos, guarde silencio y espere a utilizar este hecho en beneficio propio, no se tendrá en cuenta la petición, demanda o reclamo, considerándolo acto de mala fe.

CAPÍTULO VIII

INSCRIPCIONES A LOS JUEGOS

ARTÍCULO 15. Las inscripciones a los juegos se tramitarán mediante el diligenciamiento a través del LINK hasta octubre 7 de 2023

Link de la inscripción

<https://forms.gle/83j74yoJxc5mNyUk9>

PARÁGRAFO: Se debe inscribir únicamente el número de deportistas que corresponde al número de participantes por deportes para cada disciplina

ARTÍCULO 16: Las empresas y equipos que aspiren a participar en Los I JUEGOS DEPORTIVOS PARA AFILIADOS A COMFASUCRE 2023, deberán pagar por inscripción la



suma de \$15.000 en los deportes en conjunto, más el valor de arbitraje por partido y 25.000 en los deportes individuales.

ARTÍCULO 17: El comité organizador de I JUEGOS DEPORTIVOS PARA AFILIADOS A COMFASUCRE 2023 realizará el CONGRESO TÉCNICO el día 7 de octubre de 2023 a las 2:00 PM en el Centro Recreacional Los Campanos de Comfasucre, para lo cual todos los delegados de los equipos y participantes en las disciplinas individuales están cordialmente invitados.

ARTÍCULO 18: El documento oficial para ingresar a los escenarios deportivos y a los campos de juego es la escarapela credencial oficial emitida por la organización y la cedula de ciudadanía, la cual será personal e intransferible y de uso permanente, en lugar visible. Cualquier mal uso o infracción será responsabilidad de su propietario.

PARÁGRAFO No.1: La adulteración del documento oficial, tiene como sanción, la expulsión del jugador de los juegos y la pérdida de los puntos en juego y el marcador se mantendrá.

PARÁGRAFO No.2: En caso de pérdida de la escarapela, se cobrará una reposición de \$30.000.00.

CAPÍTULO VIII DISCIPLINAS DEPORTIVAS

ARTÍCULO 19. Las disciplinas deportivas a desarrollarse en el transcurso de los I JUEGOS DEPORTIVOS PARA AFILIADOS A COMFASUCRE 2023, son las siguientes:

DEPORTES	RAMA	CATEGORIA	NUMERO DE PARTICIPANTES	MODALIDAD
TENIS DE CAMPO	M y F	A: 3 categoría masculino B: 4 categoría masculino C: Categoría Damas abiertas	Libre	Individual
NATACION	M y F		Libre	Individual

VIGILADO SuperSubsidio



400 y 800 metros Estilo libre		A: Master A desde los 20 años hasta los 35 años cumplidos B: Mastes B desde los 36 años hasta los 45 años cumplidos		
CARRERA ATLETICA RUN " TRAIL CAMPANOS 2023" 5 Y 10 K	M Y F	A: Elite Desde los 18 años hasta los 39 años cumplidos B: Master Desde los 40 años hasta los 50 años cumplidos C: Señor Desde los 51 años en adelante	Libre	Individual
AJEDREZ	M y F	Libre para todos los Trabajadores afiliados	Libre	Individual
TENIS DE MESAS	M y F	Libre para todos los Trabajadores afiliados	Libre	Individual
BILLAR LIBRE, 3 BANDAS Y BILLAR POOL	M	Libre para todos los Trabajadores afiliados	Libre	Individual
MICRO FÚTBOL	M y F	Libre para todos los Trabajadores afiliados	12 por equipo	Conjunto
FÚTBOL 8 SINTETICO	M y F	Libre para todos los Trabajadores afiliados	16 por equipo	Conjunto
BALONCESTO	M Y F	Libre para todos los Trabajadores afiliados	12 Por rama	Conjunto
VOLEIBOL	MIXTO	Libre para todos los Trabajadores afiliados	12 por rama	Conjunto
TEJO	M	Libre para todos los Trabajadores afiliados	5 por equipo	Conjunto
				Conjunto



MICRO TEJO	M Y F	Libre para todos los Trabajadores afiliados	4 por equipo y rama	
RANA	M Y F	Libre para todos los Trabajadores afiliados	5 por equipo y rama	Conjunto

ARTÍCULO 20. Para que una disciplina deportiva o una categoría se realice, debe haber como mínimo tres (3) empresas participando.

CAPÍTULO IX

HORARIO Y CALENDARIO DE JUEGOS

ARTÍCULO 21. Las disciplinas deportivas se desarrollarán los días jueves, viernes a partir de las 6:30PM y sábados, domingos y festivos desde las 8: 00 am. La programación de cada una de las disciplinas deportivas es exclusiva de la organización, la cual debe ser aceptada en su totalidad por los s participantes.

PARÁGRAFO 1: La inauguración de los Juegos será el día domingo 15 de octubre a las 8:00 a.m. en las instalaciones del CENTRO RECREACIONAL LOS CAMPANOS.

ARTÍCULO 22. Para aplicar un W.O. (WalkOver) o la no presentación de un equipo (competidores en disciplinas individuales o de conjunto), se darán quince (15) minutos a partir de la hora programada en todas las disciplinas.

PARÁGRAFO: Para efectos de este artículo, los inconvenientes de tráfico no son justificación

ARTÍCULO 23. Para los deportes la hora de iniciación de la programación será la fijada para el primer partido de la competencia.

CAPÍTULO X

DEBERES DE JUGADORES, EQUIPOS Y DELEGACIONES



ARTÍCULO 24. Cada deportista solamente puede participar en una disciplina deportiva de conjunto y una en deporte individual durante todo el desarrollo de los juegos.

ARTÍCULO 25. Los jugadores oficialmente inscritos en la nómina de cada equipo participante no podrán cambiar de equipo durante los juegos.

ARTÍCULO 26. Una vez iniciados los juegos, un participante inscrito no podrá ser reemplazado por otro.

ARTÍCULO 27. Los participantes deben presentarse al campo de juego debidamente uniformados con el atuendo específicamente reglamentario para cada disciplina.

ARTÍCULO 28. El equipo y/o deportista que pierda por dos W.O. (no presentación), será eliminado de la disciplina respectiva. El tribunal de disciplinario analizará los motivos del W.O., para su posterior sanción.

ARTÍCULO 29. Los capitanes de los equipos están en la obligación de suministrar los nombres y apellidos de los jugadores al árbitro, veedor y organizador cuando por cualquier motivo no los haya podido identificar. Esta misma obligación la tendrá ante el tribunal de penas.

ARTÍCULO 30. Los delegados podrán solicitar revisión de los documentos del equipo contrario para constatar su identificación.

ARTÍCULO 31. Si la decisión de expulsión de un jugador, técnico o delegado de un equipo no es obedecida, el árbitro dará una espera de cinco (5) minutos. Si pasados estos aún no se ha cumplido esta orden, el juez declarará terminado el partido y perderá el equipo infractor, manteniéndose el marcador.

ARTÍCULO 32. Si se presenta una situación de agresión mutua entre dos o más miembros de los equipos, se expulsará de los juegos al equipo que la genere, el otro equipo deberá esperar informe arbitral, para su sanción.

ARTÍCULO 33. Si el delegado general de una empresa conociendo hechos de cualquier orden y durante el desarrollo del torneo no lo comunica oficialmente por escrito a la organización y a su debido tiempo, no se tendrán en cuenta para formular demandas.



ARTÍCULO 34. Cuando por algún motivo, un equipo no permita continuar con el trámite normal de un partido (ya sea en la ejecución de un penalti en fútbol, micro fútbol o lanzamientos en baloncesto) se dará espera de cinco (5) minutos y si aún no han permitido continuar, se declarará finalizado el encuentro y perderá el equipo infractor independiente del marcador.

CAPÍTULO XII

REGLAMENTO DISCIPLINARIO DE LOS JUEGOS

ARTÍCULO 35. Reclamaciones y demandas

1. Como demanda se entiende la actuación que persigue la nulidad o fallo acerca de adjudicación de puntos distintos del resultado de un juego. Las demás peticiones que persiguen otros objetivos serán consideradas como reclamaciones.

2. Las infracciones de carácter técnico serán resueltas en primera instancia por el tribunal deportivo y disciplinario. Las eventuales reclamaciones y demandas que se presenten durante el desarrollo de los juegos, deben observar los siguientes criterios:

a) Sólo los delegados deportivos oficiales de las empresas participantes, previamente inscritas podrán presentar demandas y/o reclamaciones ante el tribunal deportivo y disciplinario.

b) Las demandas deben presentarse por escrito, con la exposición detallada de los hechos que las motiva, adjuntando las pruebas que se estimen necesarias o que exija la gravedad del caso, anexando el recibo de pago por monto de \$100. 000. pesos por cada una de las demandas. La presentación de la demanda debe hacerse por escrito dentro de las 8 horas hábiles siguientes de concluido el compromiso deportivo, donde sucediere el hecho, pasado este tiempo no se aceptará ninguna reclamación o demanda.

c) Los participantes sancionados por el tribunal deportivo y disciplinario que no estén de acuerdo con el fallo proferido por éste, podrán interponer recurso de apelación por escrito ante el mismo, antes de la hora siguiente de haber recibido la comunicación del fallo.

d) El fallo del tribunal deportivo disciplinario saldrá des pues de las 48 hora hábiles de recibido y el delegado de la empresa será notificado.



3. Las reclamaciones se catalogan dentro de los siguientes aspectos:

- De Carácter Técnico: Se debe presentar por parte del delegado general respectivo, ante el comité deportivo y disciplinario, en los términos fijados específicamente en el reglamento general de los juegos.
- De Carácter Administrativo: Las tramitará el delegado oficial de la empresa respectiva por escrito ante la Junta Directiva de los Juegos.
- Las infracciones de carácter técnico serán resueltas por el Comité Deportivo y Disciplinario; las de carácter administrativo, serán resueltas por la Dirección de los juegos, de acuerdo con las normas que para el efecto determina la organización.

ARTÍCULO 36. Penalizaciones

1. OFENSAS VERBALES O FRASES CONTRA EL HONOR POR PARTE DE UN JUGADOR.

FALTA	SANCIÓN
A. Al jugador del mismo equipo, del equipo contrario, dirigente del equipo contrario, dirigente del mismo equipo, público o barras.	1 partido
B. A organizadores, cuerpo directivo o árbitro.	2 partidos

2. AGRESIONES POR PARTE DE UN JUGADOR

FALTA	SANCIÓN
A. Por juego brusco o por intento de agresión, al contrario.	1 Partido
B. Por juego peligroso del equipo contrario en jugada.	2 Partidos
C. Al jugador del equipo contrario sin balón o agresiones mutuas entre jugadores.	3 partidos o hasta la expulsión de los juegos por 2 años.
D. Al dirigente del equipo contrario, al árbitro, jueces de línea, veedurías u organizaciones	3 partidos o hasta la expulsión de los juegos por 3 años.

NOTA: Entrenador o delegado de cualquier disciplina que haya sido inscrito como deportista y sea expulsado, ésta se aplicará doble.



PARÁGRAFO No. 1. Jugador que sea expulsado tres (3) veces se retirará del torneo automáticamente y no necesita notificarse.

PARÁGRAFO No. 2. Si un jugador que es suspendido, es alineado, su equipo perderá el partido y el jugador será expulsado de los I JUEGOS DEPORTIVOS PARA AFILIADOS A COMFASUCRE 2023, al técnico responsable del hecho se le sancionará por un año y será notificado a la empresa a la cual representa.

PARÁGRAFO No. 3. Si se comprueba la suplantación de uno o varios jugadores por personas no inscritas en la planilla oficial, el equipo infractor perderá el partido y quedará expulsado de los juegos y en caso de reincidencia en otras disciplinas en los mismos juegos se expulsará a la Empresa de Los I JUEGOS DEPORTIVOS PARA AFILIADOS A COMFASUCRE 2023 y no se tendrá en cuenta para los próximos juegos.

PARÁGRAFO No. 4. Definición:

CONDUCTA ANTIDEPORTIVA: Es toda acción que atente contra la integridad tanto física como moral de los deportistas y/u obstaculice el desarrollo normal de los juegos y/o presione las determinaciones arbitrales o soborne a los jueces y a su vez no encaje dentro de las demás infracciones expuestas, se considera como conducta antideportiva.

ARTÍCULO 37. Si se presenta una situación de agresión mutua entre dos o más miembros de los equipos, la sanción va desde tres (3) partidos hasta la expulsión de los juegos de los causantes y/o a los dos equipos según el caso.

ARTÍCULO 38. La agresión física de un participante (técnico, jugador, auxiliar o acompañante) a los jueces, adversarios, compañeros o espectadores, será sancionada con la expulsión inmediata del agresor de los juegos (entendiéndose como el retiro del infractor de la sede de los mismos) y la pérdida automática del partido, más informe a la empresa que representa.

ARTÍCULO 39. Constituye falta todo acto realizado antes, durante o después de cada partido que atente contra la moral, las buenas costumbres, contravenga las reglas del juego, de la competición, disciplina y lealtad deportiva o quebrante los estatutos,



reglamentos o resoluciones de la organización de Los I JUEGOS DEPORTIVOS PARA AFILIADOS A COMFASUCRE 2023.

ARTÍCULO 40. Circunstancias atenuantes y agravantes.

1. Son circunstancias atenuantes las siguientes:

- a) La buena conducta deportiva anterior del infractor.
- b) Haber precedido a la comisión de la falta, provocación suficiente.

2. Son circunstancias agravantes las siguientes:

- a) La mala conducta deportiva anterior del infractor.
- b) Reincidencia.
- c) Ser dirigente, capitán o miembro del cuerpo técnico.

ARTÍCULO 41. Toda expulsión equivale a un partido obligatorio de suspensión, mas espera de los informes arbitrales y del veedor del partido.

ARTÍCULO 42. Código de penas y sanciones para dirigentes, cuerpo técnico y acompañantes.

FALTA	SANCIONES
Ofensas verbales, declaraciones irrespetuosas o agresiones que comprometan la buena imagen de la institución organizadora de los dirigentes y cuerpo técnico de las delegaciones.	<ul style="list-style-type: none">• Fuerte llamado de atención escrito y publicado en el boletín correspondiente.• La reincidencia a la anterior falta, se sancionará con la expulsión de la delegación o equipo de los juegos, según el causante.

ARTÍCULO 43. En caso de gresca y/o de batalla campal, se expulsarán de los juegos a los equipos involucrados en la misma.

CAPITULO XIII



SISTEMA GENERAL DE PUNTUACIÓN

ARTÍCULO 44. Sistema general de desempates

SISTEMA GENERAL DE DESEMPATE

ARTICULO 44. Para los equipos que quedan empatados en punto en cualquiera de las posiciones, el puesto se decidirá a favor del equipo que obtenga ventajas después de aplicar las normas que continuación se enumeran:

-Para Microfútbol- Fútbol 8 sintético

- a) Menor número de goles en contra.
- b) Mayor número de goles a favor
- c) Diferencia (a favor menos en contra)
- d) Sorteo

- Para Voleibol se tendrá en cuenta:

- a) Set diferencia (a favor menos en contra)
- b) Mayor número de set a favor
- c) Menor número de set en contra.
- d) Sorteo

PARÁGRAFO. Tejo, rana y Micro tejó tienen su propio sistema de desempate (ver reglamento específico).

1. En caso de presentarse empate entre dos equipos (en cualquier disciplina) en las rondas finales (fútbol de salón, etc.) no habrá tiempos suplementarios; se procederá a lanzamientos directos según el reglamento de cada disciplina, sustentada por el cuerpo arbitral, así:

- Fútbol 8 sintético 3 lanzamientos
- Microfútbol 3 lanzamientos
- Baloncesto 5 minutos Adiciones

ARTÍCULO 45. PREMIACIÓN

1. Deportes de Conjunto:



- Campeón: Trofeo y medallas
- Subcampeón: Trofeo y medallas

2. Deportes Individuales:

- Campeón: Medalla de oro (representativa)
- Subcampeón Medalla de plata (representativa)
- Tercer Lugar Medalla de bronce (representativa)

CAPÍTULO XV

GENERALIDADES

ARTÍCULO 46. Los juegos se realizarán en el Centro Recreacional Los Campanos de Comfasucre.

ARTÍCULO 47. Cada Empresa participante en Los I JUEGOS DEPORTIVOS PARA AFILIADOS A COMFASUCRE 2023, reglamentará la integración y las disciplinas de sus delegaciones deportivas y será la directa responsable por la conducta de los participantes que la represente en el evento deportivo.

ARTÍCULO 48. Las planillas de inscripción deben ser diligenciadas y las fotos deben ser recientes (no se reciben fotografías de otro carné).

ARTÍCULO 49. La Caja de Compensación de Sucre COMFASUCRE organizadora de Los I JUEGOS DEPORTIVOS PARA AFILIADOS A COMFASUCRE 2023., atenderá lo que médicamente se conoce como Primeros Auxilios para novedades ocurridas durante las competencias, cualquier emergencia será remitida a los centros de salud de la ciudad; para ello, cada deportista presentará su carné de salud de la E.P.S y A.R.L. a la cual se encuentra afiliado.



ARTÍCULO 50. Si un partido es suspendido por mal tiempo (lluvia), deterioro de los escenarios o alguna otra fuerza mayor y ha transcurrido el 75% del tiempo reglamentario o más, se dará por terminado el partido y se mantendrá el marcador.

PARÁGRAFO 1. En caso que dicho tiempo sea menor al 75% del tiempo reglamentario, se continuará el partido a la hora y fecha establecidas por la organización, manteniéndose el resultado existente hasta el momento de la suspensión del mismo.

PARÁGRAFO 2. Si la suspensión es protagonizada por alguno de los equipos y si aún no se ha completado el tiempo reglamentario, el partido se dará por finalizado y será sancionado el equipo infractor con la pérdida del partido en la respectiva disciplina.

PARÁGRAFO 3. En caso de suspensión de partidos en disciplinas como: Tejo, Micro tejo, Tenis de Campo, Rana, estos se continuarán de acuerdo con la programación que establezca la organización.

ARTÍCULO 51. En cada una de las disciplinas los equipos competidores deberán llevar los implementos necesarios para sus calentamientos y competencias, ejemplo: balones, raquetas, tejos, etc.

ARTÍCULO 52. Para cada una de las disciplinas se aplicarán los reglamentos emitidos inicialmente por la organización y soportados bajo los establecidos por la Carta Magna de los Juegos.

ARTÍCULO 53. Ningún deportista podrá ingresar al terreno de juego en estado de embriaguez o efecto de narcótico o sustancias prohibidas.

ARTÍCULO 54. En caso de modificación o suspensión de un partido por parte de la organización, deberá pasarse por escrito a los delegados de los equipos involucrados, el partido modificado a realizarse.

ARTÍCULO 55.

a) Un partido perdido por W.O. quedará con el marcador según la disciplina, así:

-Microfútbol: 2 X 0

-Baloncesto: 20 X 0

-Tenis de Mesa 33 x 0



-Voleibol: 50 X 0

-Tejo: 21 X 0

-Micro tejo: 15 X 0

-Rana: 50 X 0

-Tenis de campo 8 x 0

-Futbol 8 2 x 0

-Billar 3 x 0

b) Si un equipo se retira de la cancha sin haberse jugado la totalidad del encuentro, el marcador se mantendrá como va en ese momento y los puntos los obtendrá el equipo que se queda en el campo de juego.

c) Si el retiro es de ambos equipos del campo de juego el partido se da por terminado y perderán los puntos los dos equipos y el marcador se anula.

d) Si en el transcurso del partido un equipo es reducido (inferioridad numérica) en cualquier disciplina, el partido se dará por terminado y el equipo reducido perderá los puntos y el marcador se mantendrá.

ARTÍCULO 66. La Carta Magna de Los I JUEGOS DEPORTIVOS PARA AFILIADOS A COMFASUCRE 2023., sólo se puede modificar en su contenido, con el visto bueno del Jefe de la División de Servicios Sociales de COMFSUCRE, tanto en su redacción como en el formato de las planillas de inscripción.

REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA POR DISCIPLINAS

TORNEO DE TENIS DE CAMPO (Masculino y Femenino)

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

A: 3 categoría masculino

B: 4 categoría masculino

C: Categoría Damas abiertas

-ASPECTOS TÉCNICOS: En caso que un jugador no se presente a tiempo a su partido, perderá por W.O. Su contendor ganará con un marcador de 8 juegos X 0. Los partidos se jugarán 8 juegos; en caso de 7-7 se define por Tie Break.

Se jugará en las modalidades de sencillos. Dentro de lo posible, los jugadores de la misma delegación no se enfrentarán en su primer partido y no se colocarán en el mismo cuadro.



Se aplicará el código de conducta emitido por la FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE TENIS (I.T.F.) y acogido por la Organización de los Juegos. Canchas de polvo de ladrillo. SISTEMA DE JUEGO: Dependerá del número de equipos participantes con la propuesta por parte de la organización, de hacer grupos de 4 jugadores cada uno en la primera fase y luego eliminación directa. NOTA: La Caja de Compensación Familiar de Sucre facilitará las bolas correspondientes para el torneo.

TORNEO DE NATACION (Masculino y Femenino)

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Masculino y Femenino

A: Master A desde los 20 años hasta los 35 años cumplidos

B: Mastes B desde los 36 años hasta los 45 años cumplidos

ASPECTOS TÉCNICOS: En caso que un nadador no se presente con tiempo a su prueba, perderá la competencia. Para efectuar una prueba, deben participar 3 como mínimo. Todas las pruebas serán finales y los nadadores se clasificarán según los tiempos registrados. Los nadadores podrán participar en todas las pruebas.

SISTEMA DE JUEGO: Dependerá del número de equipos participantes

SISTEMA DE COMPETENCIAS: las competencias se desarrollaran en la piscina semi olímpica del centro Recreacional Los Campanos, se realizara una jornada clasificatoria por tiempos en cada una de las pruebas

ESTILO: LIBRE
400 y 8000 Metros

MEDIA MARATON 5 y 10 K
Masculino- Femenino

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Libre



RAMA: Masculino y Femenino

ASPECTOS TÉCNICOS: se correrá en el Circuito del Centro Recreacional Los Campanos.

EL Corredor debe estar apto para la competencia portando el número visible, sin restricciones medicas

Durante la prueba los corredores deberán transitar por el circuito demarcado, en caso de ser sorprendido por desviarse del circuito será sancionado con la descalificación de la prueba.

Hacer buen uso de los puntos de hidratación, y no botar las botellas vacías en cualquier lado, si tienes agua en la botella consérvala hasta que la consumas el 100%, los Runners somos amigos del Medio Ambiente.

La organización dará conocer el circuito a los participantes en congresillo técnico antes de realizar la prueba.

AJEDREZ

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Libre.

ASPECTOS TÉCNICOS: En caso de que un jugador no se presente a tiempo a su partido, perderá por W.O., y su contendor ganará un (1) punto.

Es obligación anotar las jugadas propias y las del adversario en la respectiva planilla hasta faltando 5 minutos para el límite de tiempo.

Cualquier irregularidad que se presente en esta fase de la partida, se penalizará la primera vez, agregándole 2 minutos al tiempo del reloj del rival, la segunda vez se agregan de nuevo 2 minutos y para la tercera ocasión perderá la partida el infractor.

PAREOS: Son computarizados y no se autorizan reclamaciones a no ser que exista un error evidente.

SISTEMA DE DESEMPATE: Los sistemas de desempate que se aplicarán en este torneo



serán en su orden los siguientes:

1. Acumulativo
2. Solkoff
3. Media de Harkness

SISTEMA DE JUEGO: El torneo empleará el sistema suizo a 5 o más rondas, dependiendo el número de participantes o todos contra todos de acuerdo con los participantes por rama.

TIEMPO DE JUEGO: El tiempo de juego será de 1 hora para jugar toda la partida.

NOTA: Comfasucre es la responsable de entregar a los deportistas participantes todos los implementos para poder jugar las partidas del torneo.

SISTEMA DE JUEGO: Dependerá del número de equipos participantes, con la propuesta por parte de la organización de hacer grupos de 4 equipos cada uno, en la primera fase y luego eliminación directa

BILLAR (3 BANDAS, LIBRE Y BILLAR POOL)

LIBRE Y 3 BANDAS:

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Libre.

ASPECTOS TÉCNICOS: se jugará con las reglas internacionales del Billar.

- a. en la rama masculina única.
- b. Se jugará en la modalidad de tres bandas, en mesa profesional, por el sistema de sets de 12 Carambolas y máximo de 25 entradas (tacadas), siendo ganador de la partida el que obtenga dos de tres sets posibles.
- c. No se exigirá uniforme, pero los deportistas deberán estar debidamente presentados, es decir, que no se permitirá el jugador en pantaloneta, bermudas, camisilla sin mangas (Esqueleto); se recomienda presentarse con un camibuso o camisa, con el logotipo de la Empresa o Caja que represente
- d. Antes de iniciar la partida programada, cada jugador deberá entregar al director del campeonato su respectiva credencial, documento sin el cual no podrá tomar parte del juego.
- e. Se conceden dos puntos al ganador de la partida, 1 para el perdedor y cero para el perdedor Por W.O.



SISTEMA DE DESEMPATE: En caso de igualdad en puntos, para determinar una clasificación, se definirá por la siguiente tabla:

1. Entre dos: Ganador entre sí.
2. Entre Tres o Más: El orden de la clasificación se determinará por el promedio (carambolas Dividido por sets) de cada jugador.
3. Mayor diferencia de sets ganados
4. Mayor serie en caso de igualdad de la anterior.

SISTEMA DE COMPETENCIA: Dependiendo del número de participantes, se conformarán grupos de 4 jugadores, quienes jugarán por el sistema de todos contra todos, por grupo; en el congreso técnico se definirá la parte de la clasificación final y semifinal.

BILLAR POOL

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Libre.

ASPECTOS TÉCNICOS: se jugará con las reglas internacionales del Billar.

- a. Torneo en la rama masculina única.
- b. Se jugará en la modalidad de Billar pool, en mesa profesional, por el sistema de sets de 30 Carambolas y máximo de 40 entradas (tacadas), siendo ganador de la partida el que obtenga dos de tres sets posibles.
- c. No se exigirá uniforme, pero los deportistas deberán estar debidamente presentados, es Decir, que no se permitirá el jugador en pantaloneta, bermudas, camisilla sin mangas (Esqueleto); se recomienda presentarse con un camibuzo o camisa, con el logotipo de la Empresa o Caja que represente.
- d. Antes de iniciar la partida programada, cada jugador deberá entregar al director del campeonato su respectiva credencial, documento sin el cual no podrá tomar parte del juego.
- e. Se conceden dos puntos al ganador de la partida, 1 para el perdedor y cero para el perdedor Por W.O.



SISTEMA DE DESEMPATE: En caso de igualdad en puntos, para determinar una clasificación, se definirá por la siguiente tabla:

1. Entre dos: Ganador entre sí.
2. Entre Tres o Más: El orden de la clasificación se determinará por el mejor promedio de cada jugador.

SISTEMA DE COMPETENCIA: Dependiendo del número de participantes, se conformarán grupos de 4 jugadores, quienes jugarán por el sistema de todos contra todos, por grupo; en el congreso técnico se definirá la parte de la clasificación final y semifinal.

TORNEO DE MICRO FÚTBOL (Masculino- Femenino)

NÚMERO DE PARTICIPANTES: En la planilla de inscripción se deben registrar máximo doce (12) y mínimo ocho (8) jugadores, más un entrenador delegado que puede ser jugador, siempre y cuando se inscriba como deportista.

Cada equipo participante podrá inscribir 2 jugadores afiliados como beneficiarios activos mayores de 20 años

ASPECTOS TÉCNICOS: Un partido perdido por W.O quedará con marcador de 2 X 0, a favor del equipo que se presente. Los equipos no podrán iniciar un partido con menos de 4 jugadores, incluyendo el arquero. El tiempo de juego será de 40 minutos, divididos en dos períodos de 20 minutos corridos cada uno y un descanso de 10 minutos al finalizar el primer tiempo. En ninguna fase habrá tiempo suplementario. Para las fases de eliminación directa, en caso de empate al término de los 40 minutos, se procederá inmediatamente a lanzamientos desde el punto penal (3 por equipo).

SISTEMA DE JUEGO: Dependerá del número de equipos participantes.



TORNEO DE FÚTBOL 8 SINTETICO Masculino- Femenino

NÚMERO DE PARTICIPANTES: En la planilla de inscripción se deben registrar máximo dieciséis (16) y mínimo doce (12) jugadores por equipo, más un entrenador y delegado que puede ser jugador siempre y cuando cumpla los requisitos como jugador.

Cada equipo participante podrá inscribir 2 jugadores afiliados como beneficiarios activos mayores de 25 años

ASPECTOS TÉCNICOS: Un partido perdido por W.O quedará con marcador de 3 X 0, a favor del equipo que se presente.

Los equipos no podrán iniciar un partido con menos de 6 jugadores, incluyendo el arquero. En cada partido se podrán efectuar Cambios libres. Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el arquero, siempre y cuando el árbitro lo autorice. Durante el desarrollo del partido cada uno de los equipos deberá alinear dos (2) jugadores nacidos en el año 1983 o antes y retorno para todos los jugadores

Un jugador remplazado no puede tomar parte en la ejecución de los tiros penales.

El tiempo de juego para este torneo será de 50 minutos corridos, divididos en dos tiempos de 25 minutos cada uno y un descanso de 10 minutos al finalizar el primer tiempo.

En ninguna fase habrá tiempo suplementario. Para las fases de eliminación directa, en caso de empate al término de los 50 minutos, se procederá inmediatamente a lanzamientos desde el punto penal (3 por equipo).

SISTEMA DE JUEGO: Dependerá del número de equipos participantes con la propuesta por parte de la organización de hacer grupos de 4 equipos, cada uno en la primera fase y luego la fase de semifinal y final.



TORNEO DE BALONCESTO (Masculino- Femenino)

NÚMERO DE PARTICIPANTES: En la planilla de inscripción se deben inscribir máximo doce (12) y mínimo ocho (8) jugadores (as), más delegado o entrenador.

Cada equipo participante podrá inscribir 2 jugadores afiliados como beneficiarios activos mayores de 20 años

ASPECTOS TÉCNICOS: Un partido perdido por W.O quedará con marcador de 20 X 0, a favor del equipo que se presente.

- Los equipos no podrán iniciar un partido con menos de cinco (5) jugadores (as).
- Se jugarán cuatro periodos de 10 minutos cada uno, excepto los dos últimos minutos del cuarto período, que serán cronometrados.
- En caso de empate al finalizar el cuarto periodo, se definirá por lanzamientos (5 por cada equipo).
- Deben jugar el partido mimo dos mujeres.

SISTEMA DE JUEGO: Dependerá del número de equipos participantes

TORNEO DE VOLEIBOL (Mixto)

NÚMERO DE PARTICIPANTES: En la planilla de inscripción se deben registrar máximo doce (12) y mínimo ocho (8) jugadores (as), más un delegado y un entrenador.

En cada partido el equipo estará conformado por seis (06) jugadores en cancha de los cuales dos (02) debe ser del sexo femenino

Para iniciar el partido debe haber mínimo 4 jugadores de cada equipo. (TRES (3) HOMBRES y UNA (1) MUJER)

En todo el transcurso del partido debe haber dos (2) MUJERES y cuatro (4) hombres por equipo en el terreno de juego. Una mujer puede entrar por un hombre y no un hombre por



una mujer

ASPECTOS TÉCNICOS: Se juega a dos (2) de tres (3) sets a 25 puntos los dos primeros y el tercero se juega a 15 puntos con dos de diferencia para la ronda eliminatoria y para el partido por el tercer y cuarto puesto. Únicamente para el partido de la final se jugará a 3 de 5 sets.

En caso de W.O., el marcador será 25-0, 25-0, a favor del equipo que se presente. El jugador líbero podrá portar uniforme diferente al de sus compañeros y la camiseta deberá ser numerada en pecho y espalda, lo mismo que las del resto del equipo. En caso de suspender un partido por lluvia, luz insuficiente o fuerza mayor, se sostendrá el marcador, siempre y cuando se reanude dos horas después, de lo contrario se iniciará nuevamente.

SISTEMA DE JUEGO: Dependerá del número de equipos participantes.

TORNEO DE TEJO Masculino

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Cada empresa podrá inscribir dos equipos.

En la planilla de inscripción se deben registrar máximo cinco (5) y mínimo cuatro (4) jugadores, más un entrenador delegado que puede ser jugador siempre y cuando esté inscrito como jugador y cumpla con el artículo 12.

Cada equipo participante podrá inscribir 1 jugador afiliados como beneficiarios activos mayores de 20 años

ASPECTOS TÉCNICOS: Un partido perdido por W.O quedará con marcador de 21 X 0, a favor del equipo que se presente. Se jugará a 21 puntos corridos y el ganador será quien primero los obtenga.

VALORES: Mano 1 punto Mecha 3 puntos Embocinada 6 puntos Moñona 9 puntos

UNIFORMIDAD: para los jugadores camiseta de un mismo color para todo el equipo.

SISTEMA DE JUEGO: Dependerá del número de equipos participantes.



SISTEMA DE DESEMPATE: En caso de empate entre 3 equipos o más se sorteará un Bay, quien debe esperar al ganador del desempate para definir el equipo que pasa a la ronda siguiente, todos estos desempates son a 3 lanzamientos por equipo.

TORNEO DE MICROTEJO (Masculino- Femenino)

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Cada empresa podrá inscribir dos equipos en rama masculina y femenina.

En la planilla de inscripción se deben registrar máximo cuatro (4) deportistas, pero sólo pueden participar tres (3) durante el partido y una lo hará como relevo.

Cada equipo participante podrá inscribir 1 jugador afiliados como beneficiarios activos mayores de 20 años

ASPECTOS TÉCNICOS: Un partido perdido por W.O quedará con marcador de 15 x 0 a favor del equipo que se presente. Los equipos no podrán iniciar un partido con menos de tres (3) jugadores (as). Se jugará a 15 puntos corridos y el ganador será quien primero los obtenga.

VALORES: Mano 1 punto Mecha 3 puntos Embocinada 6 puntos Moñona 9 puntos

UNIFORMIDAD: para los jugadores camiseta, sudadera o pantalón de un mismo color para todo el equipo.

SISTEMA DE JUEGO: Dependerá del número de equipos participantes, con la propuesta por parte de la organización de hacer grupos de 4 equipos cada uno en la primera fase.

SISTEMA DE DESEMPATE: En caso de empate entre 3 equipos o más se sorteará un bay, quien debe esperar al ganador del desempate para definir el equipo que pasa a la ronda siguiente, todos estos desempates son a 3 lanzamientos por equipo.



TORNEO DE RANA (Masculino- Femenino)

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Cada empresa podrá inscribir dos equipos en rama masculina y femenina. Los equipos estarán conformados por cinco (5) jugadores (as), pero sólo pueden participar cuatro (4) durante el partido y uno(a) lo hará como relevo.

ASPECTOS TÉCNICOS: En caso de que un deportista este previamente registrado, y no se presente a tiempo a la partida, podrá ingresar al juego.

Antes de iniciar un partido, el capitán o delegado presentará el orden de lanzamiento de sus jugadores.

El torneo se regirá por las siguientes normas:

- a) Será una actividad recreativa de tipo competitivo.
- b) Se disputará en categoría única en la rama masculina y femenina.
- c) El sistema de competencias se dará a conocer en el Congreso Técnico.
- d) Los equipos estarán conformados por 5 jugadores por ramas
- e) Cada jugador deberá entregar al juez, su correspondiente credencial oficial de los juegos, requisito sin el cual no podrá tomar parte del juego. No se admitirá otro documento.
- f) Los jugadores deberán presentarse con camiseta de un mismo color
- g) Cada jugador hará tres lanzamientos de 6 argollas en cada partido, ganando el equipo que logre mayor puntaje en la sumatoria final.
- h) Los capitanes de los equipos serán los verificadores de los lanzamientos por cada partida, y son los únicos que pueden traspasar la línea de lanzamiento y se ubicarán en la zona de observación.
- i) La distancia de la línea al cajón es de 4 metros.
- j) La puntuación es la siguiente:
 - Partida ganada: 2 puntos
 - Partida perdida en juego: 1 punto
 - Partida ganada por W.O: 2 puntos
 - Partida perdida por W.O: 0 puntos
- k) Sólo se concederán 10 minutos de espera después de la hora oficial.
- l) El equipo que no se presente a la hora oficial perderá el encuentro por W.O, asignando al equipo presente 2 puntos y un marcador a favor de 50 X 0.



m) La plataforma tendrá un máximo de 12 orificios (huecos), cuyos cajones deberán ser numerados para determinar los siguientes puntos:

1. Primera línea: 1000 – 1500 – 900
2. Segunda línea: 800 – 400 – 700
3. Tercera línea: 500 – 100 – 600
4. Cuarta línea: 300 – 700 – 200.

n) No se admite para el campeonato elementos adicionales tales como: ganchos u orificios adicionales en la base horizontal.

ñ) Se determinan como puntaje adicional las siguientes jugadas:

VALORES:

BORRADA: Al no hacer ningún punto, se le restan 1.000 puntos

MESADA: Dejar todas las argollas sobre la mesa sin que caiga al suelo se darán 1.000 puntos.

SAPO DOBLE: Dos o más argollas en la ranura del sapo, se darán 1.000 puntos adicionales al lanzador del turno.

TERNA: 3 argollas en el mismo hueco, se le sumará una argolla como punto adicional al lanzador del turno.

4 ARGOLLAS EN EL MISMO HUECO: Se sumarán 2 argollas al lanzador del turno.

MOÑONA CON RANA: Cinco argollas dentro de los huecos y una rana, El jugador gana con 1.000 puntos más, sobre el puntaje hecho sobre el jugador de turno.

MOÑONA SIMPLE: Todas las argollas dentro de los orificios se darán 1.000 puntos adicionales al lanzador de turno. El orden de lanzamiento se puede variar, teniendo en cuenta al iniciar otra ronda. Una vez el jugador lanzador, reciba las argollas por parte del juez y se ubique en la línea de lanzamiento, debe efectuar la jugada, argolla por argolla. Si por situaciones adversas se le caen una o más argollas dentro de la línea de lanzamiento, ésta

(s) se considera (n) jugada (s) y no podrán recogerla (s) nuevamente, implicando la pérdida del lanzamiento de éstas argollas y sólo se tendrán en cuenta las que lanzo reglamentariamente.



El jugador que pise la línea de lanzamiento, perderá los puntos obtenidos con la argolla lanzada.

El juez retirará inmediatamente la argolla sin importar su ubicación, si reincide en lo anterior, el jugador será penalizado con la no lanzada del turno siguiente de su equipo, solo podrá efectuar el lanzamiento con los tres compañeros restantes.

Si la argolla lanzada queda encima de la otra argolla, se considera en juego y no será retirada, tendrán validez los puntos, si la argolla en la plataforma es empujada por otra o cae en un orificio (hueco). Para efecto de los lanzamientos, se efectuará un sorteo y el ganador inicia, luego lo hace el primero del equipo contrario y así sucesivamente.

En caso de igualdad de puntos para definir una clasificación se aplicará la siguiente tabla:

Entre dos equipos ganadores

- Juego entre sí.
- Mayor sumatoria de puntos a favor
- Menor sumatoria de puntos en contra.
- Sorteo

Entre tres equipos:

- a. Mayor puntaje a favor
- b. Menor puntaje en contra
- c. Sorteo

Una partida no podrá iniciarse con menos de tres jugadores por equipo.

SISTEMA DE JUEGO: Dependerá del número de equipos participantes con la propuesta por parte de la organización, de hacer grupos de 4 equipos cada uno, en la primera fase y luego semifinal y final.