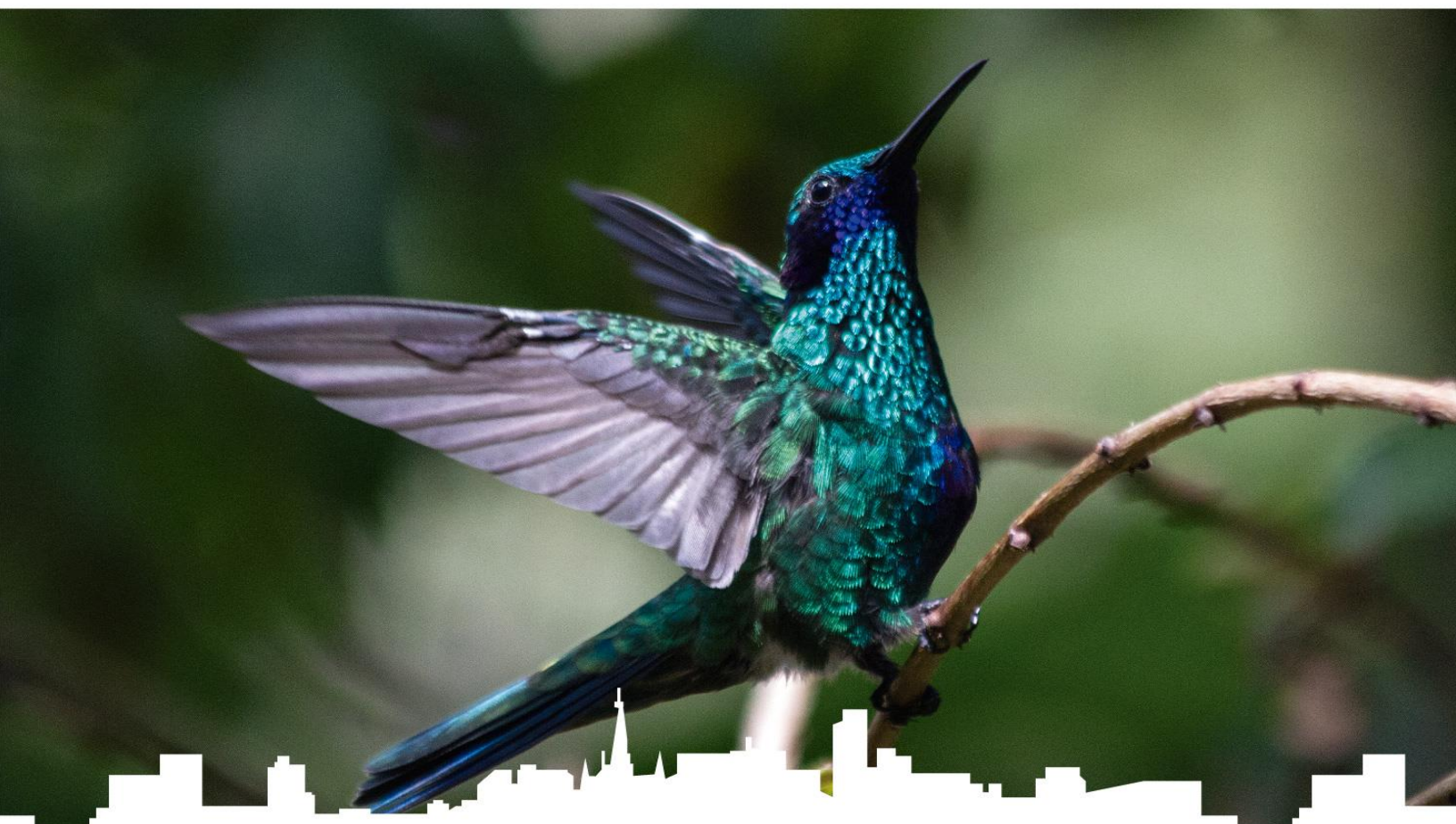


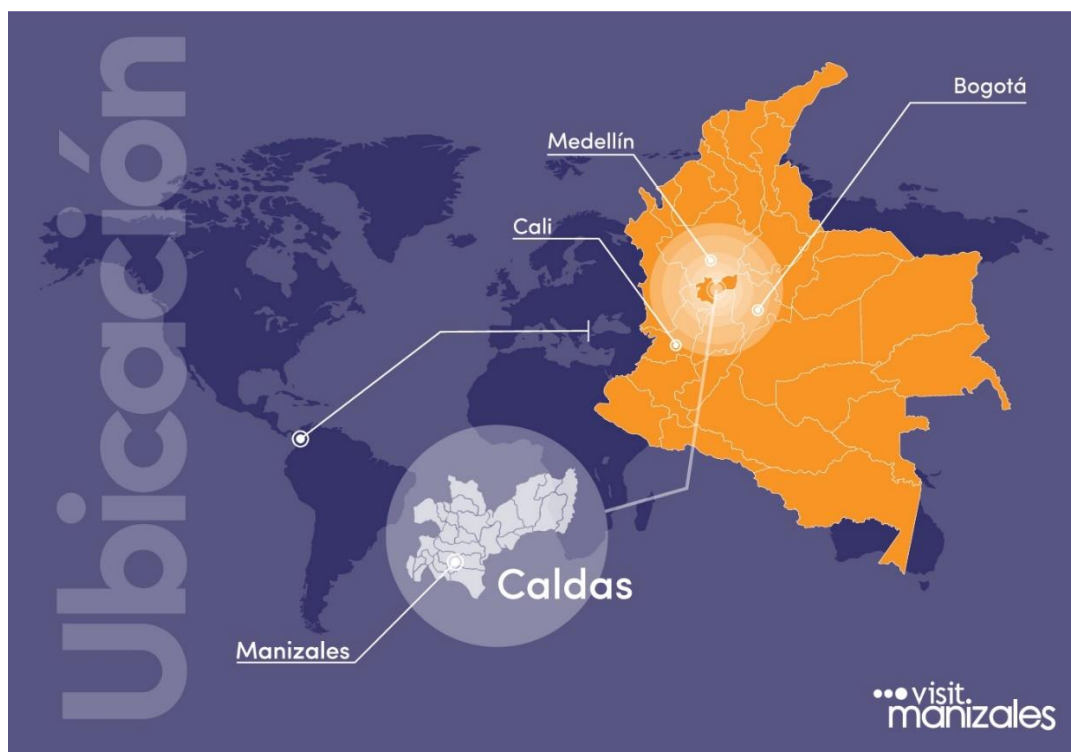
Reglamento deportivo



**XXI OLIMPIADAS
INTERCÁMARAS**
Manizales, 17 al 19 de agosto de 2018



Cámara de Comercio
de Manizales por Caldas



TRAYECTORIA Y ECONOMÍA

Manizales cuenta con la oferta exportable más diversificada de la región, y un potente liderazgo de generación de conocimiento apalancado por la red de universidades de alta calidad y centros de investigación y desarrollo. Nuestros sectores más dinámicos son la Agroindustria, metalmecánica, biotecnología y media digital.

CIUDAD DE PROGRESO SOCIAL

Manizales ocupa el primer puesto en la medición del Índice de Progreso Social (IPS) en Colombia, el cual mide el bienestar de las personas en una sociedad de forma independiente y complementaria a las medidas económicas, siendo la única ciudad del país en alcanzar un puntaje en la categoría alto.

PRIMER LUGAR EN CALIDAD DE VIDA EN COLOMBIA

Según la red de "Ciudades Cómo Vamos" que evalúa 14 ciudades del país, Manizales es considerada la ciudad con mejor calidad de vida y la más segura de Colombia.



JUSTIFICACIÓN

Las Olimpiadas Intercámaras se han constituido como el máximo evento deportivo a nivel nacional, que congrega anualmente a la familia cameral.

El gran propósito de las Olimpiadas Intercamerales es integrar a todos los funcionarios de las Cámaras de Comercio del país en un evento que brinde un entorno amable y fraterno, con un espacio propicio para el bienestar, la convivencia, el compañerismo y la solidaridad cameral; cuyo principal interés es su aporte a la construcción de la paz en Colombia, y al fraternal y permanente vínculo de la amistad cameral colombiana.

Por tal razón se vienen realizando cada año estas olimpiadas deportivas, con el fin de afianzar los lazos de amistad y hermandad cameral a través de las diversas disciplinas deportivas, en las que se pueden manifestar las fortalezas físicas y mentales de manera individual o grupal en una sana competencia que simbolizan la unión de cultura y capacidades físicas.



REGLAMENTO GENERAL

CAPÍTULO I. OBJETIVOS

Artículo 1. OBJETIVO GENERAL: Integrar a la familia cameral a través de actividades deportivas, culturales y recreativas que permitan fortalecer los lazos de amistad, solidaridad, compañerismo y hermandad.

Artículo 2. OBJETIVO ESPECÍFICOS:

- ✓ Integrar a la familia cameral a través de las diversas disciplinas deportivas y culturales.
- ✓ Fortalecer los lazos de amistad a través del deporte y la sana competencia.
- ✓ Contribuir, por medio de las actividades deportivas y recreativas, al fortalecimiento de las relaciones sociales de trabajo e inculcar en cada participante la manifestación de valores como la responsabilidad, el trabajo en equipo, el respeto, el compromiso, la cooperación, la solidaridad y la conducta deportiva.
- ✓ Propender por el “Autocuidado” e “Integridad” de los funcionarios en el desarrollo de cada una de las disciplinas.

CAPÍTULO II. DIRECCIÓN Y ADMINISTRACIÓN

Artículo 3. DIRECCIÓN:

Las XXI Olimpiadas Intercámaras de Comercio 2018, estarán regidas por el reglamento general y específico establecido para cada una de las actividades deportivas y recreativas a realizar, además de las determinadas por el Comité Organizador del evento.

Artículo 4. AUTORIDADES: El Comité Organizador será la autoridad que regirá el desarrollo de las XXI Olimpiadas Intercámaras de Comercio 2018 y deberá:

1. Hacer cumplir la reglamentación general establecida para estas olimpiadas.
2. Desarrollar los juegos en coordinación con los directivos y/o representantes legales de cada una de las Cámaras.
3. Hacer respetar el buen desarrollo de las Olimpiadas y resolver en primera instancia los casos especiales que se presenten.
4. Designar un representante para que autorice con su firma la expedición de las escarapelas y demás documentos propios de la organización de las Olimpiadas.
5. Incentivar la participación y compromiso de cada uno de los delegados de las Cámaras de Comercio, al cumplimiento del reglamento y entrega de la documentación exigida.
6. La Cámara organizadora y la directora general de las olimpiadas nombrará un



Coordinador por cada disciplina, el cual tendrá las siguientes funciones:

- a) Garantizar la disposición de los implementos necesarios básicos para el desarrollo de la competencia.
- b) Velar porque los deportistas se presenten debidamente uniformados a cada encuentro.
- c) Verificar que cada deportista tenga su escarapela sin tachaduras ni enmendaduras, con foto actualizada y sellada.
- d) Llevar el control y seguimiento de las planillas de juego asignada a su disciplina.
- e) Informar al Comité Organizador de las expulsiones, descalificaciones y otros casos, basados en los informes arbitrales.
- f) Velar por el cumplimiento de los reglamentos, no obstante, la primera instancia de autoridad en el campo o en la disciplina es el árbitro.
- g) Ser el interlocutor entre los deportistas y el Comité Organizador.
- h) Permanecer en constante comunicación con los jueces, delegados, personal de logística y organizadores de las Olimpiadas. En caso de que ocurra un imprevisto que retrase el inicio de una partida, el Coordinador deberá notificar a los jueces.
- i) Tendrá la autoridad de determinar la suspensión de una partida, causada por un mal comportamiento, incumplimiento de reglamento o imprevistos (lluvia, tormentas eléctricas y demás factores externos inesperados e incontrolables).

Artículo 5. TRIBUNAL DE HONOR: Está conformado por:

1. El Presidente Ejecutivo de CONFECÁMARAS o su delegado.
2. La Presidenta Ejecutiva de la Cámara de Comercio de Manizales por Caldas o su delegado.

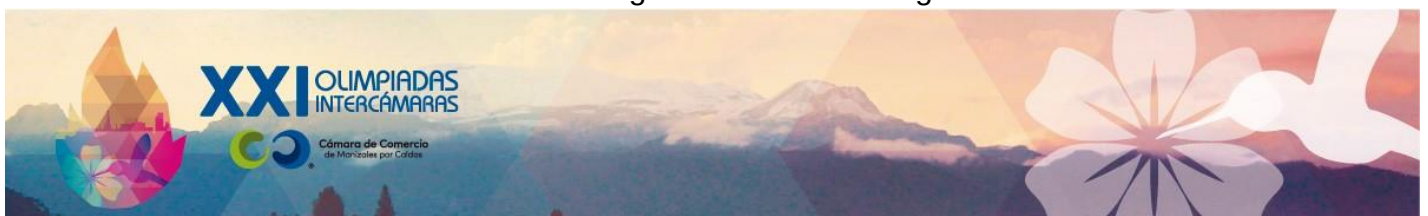
Artículo 6. FUNCIONES DEL TRIBUNAL DE HONOR:

1. Es la máxima autoridad de los juegos.
2. Resolverá en tercera y última instancia los casos que no puedan ser solucionados por el Comité Organizador y por la Comisión Disciplinaria.
3. Las determinaciones que aporte el tribunal de honor son inapelables y de forzosa aceptación.

Artículo 7. COMISIONES

7.1 COMISIÓN DEPORTIVA: Estará integrada por el delegado de Confecámaras, más los delegados de las cámaras de comercio que asisten al Congresillo Técnico a realizarse en la ciudad de Manizales, sede organizadora, los días 5 y 6 de abril de 2018.

1. Leidy Diana Llanos. Delegada Cámara de Cali
2. Cindy Cabrales. Delegada Cámara de Santa Marta
3. Iderman Piamontes Parra. Delegado Cámara de Bogotá



4. Mónica Rocio Castaño. Delegada Cámara de Manizales por Caldas
5. Greys Sarmiento. Delegada Cámara de Barranquilla
6. Karen Dayan Jurado. Delegada Cámara de Sogamoso
7. Carmen Inés Villarreal. Delegada Cámara de Bucaramanga
8. María Paz Barragán. Delegada Cámara de Casanare
9. Guiomar Judith Parra Rojas. Delegada Cámara de Tunja
10. Xiomara Giselle González García. Delegada Cámara de Facatativá
11. Andrea Robayo Vanegas. Delegada Cámara de Cúcuta
12. Daniel Valencia. Delegado Cámara de Chinchiná.
13. Sergio Cardozo. Delegado Cámara del Cauca.
14. Ana María Lara. Delegada Cámara de Cartagena.
15. Arlinton Mosquera Torres. Delegado Cámara de Dosquebradas.
16. Luis Fernando Martínez. Delegado Cámara de Cartago.
17. Jessika Victoria Bermúdez. Delegada de Confecámaras

7.2 COMISIÓN DISCIPLINARIA:

1. Leidy Diana Llanos. Delegada Cámara de Cali
2. Jessika Victoria Bermúdez. Delegada de Confecámaras
3. Iderman Piamontes Parra. Delegado Cámara de Bogotá
4. Guiomar Judith Parra Rojas. Delegada Cámara de Tunja
5. Carmen Inés Villarreal. Delegada Cámara de Bucaramanga
6. Mónica Rocio Castaño. Delegada Cámara de Manizales por Caldas
7. Karen Dayan Jurado. Delegada Cámara de Sogamoso
8. Julian Barahona. Delegado Confa

PARÁGRAFO: El representante de Confa asistirá a esta comisión en calidad de asesor, con voz pero sin voto.

Artículo 8. FUNCIONES DE LAS COMISIONES

8.1 FUNCIONES DE LA COMISIÓN DEPORTIVA:

8.1.1. Hacer aplicar el código de comportamiento deportivo, de acuerdo con la reglamentación general de las XXI Olimpiadas Intercámaras Manizales 2018.

8.1.2. Hacer explícita y pública ante todas las Cámaras de Comercio del país, las demandas y sanciones proferidas por la Comisión disciplinaria.

8.1.3. verificar la entrega oportuna y divulgación de los boletines de las disciplinas a



sus participantes de los diferentes deportes. La Cámara organizadora con el apoyo de los Coordinadores de las disciplinas emitirán boletines parciales, los cuales tendrán una frecuencia de emisión de dos veces en el día.

8.1.4. Verificar que los diferentes encuentros de las delegaciones respectivas se estén llevando a cabo de acuerdo con las programaciones y escenarios de los eventos.

8.1.5. Realizar veeduría a los resultados entregados por la Cámara Organizadora.

8.1.6. Actuar con sentido ético y propender por que las delegaciones y acompañantes actúen con juego limpio dentro y fuera de los escenarios deportivos.

8.2 FUNCIONES DE LA COMISIÓN DISCIPLINARIA:

8.2.1. Resolver las demandas presentadas por los delegados de las diferentes Cámaras participantes, para las diferentes disciplinas deportivas individuales y de conjunto.

8.2.2. Resolver los casos no contemplados en la presente reglamentación.

8.2.3. Proferir las sanciones a jugadores, entrenadores, delegados y demás miembros del certamen, de acuerdo con los informes arbitrales.

8.2.4. Sus actos serán promulgados máximo en dos horas posteriores a la radicación de la demanda mediante una resolución escrita.

Artículo 9. Las decisiones de las comisiones según sus funciones se tomarán por votación con la mitad más uno de votos de los integrantes presentes al momento de la toma de las mismas.

Artículo 10. La Cámara organizadora nombrará un Director General, quien será el intermediario entre participantes y organización. Para el efecto se designa a Luz Eugenia Narváez- Directora de la Unidad Administrativa y Financiera de la Cámara de Comercio de Manizales por Caldas.

CAPÍTULO III. PARTICIPANTES E INSCRIPCIONES

Artículo 11. PARTICIPANTES: Podrán participar en las XXI Olimpiadas Intercámaras de Comercio las personas que cumplan con los siguientes criterios:



- a. Personal de nómina, vinculado mínimo tres (3) meses antes del cierre de las inscripciones.
- b. Personal vinculado a través de empresa temporal. El contrato debe tener antigüedad de mínimo seis (6) meses antes del cierre de las inscripciones. Aún cuando haya interrupción de contrato en el mismo periodo, el contrato debe estar vigente a la fecha de realización de los juegos. Para la antigüedad también se tomará el tiempo laborado por empresa temporal si el funcionario pasa a laborar directamente con la Cámara de Comercio.
- c. Personal vinculado por CPS. Debe estar cumpliendo funciones directas con la Cámara y deben corresponder a programas específicos de las labores de la Entidad. El contrato debe tener antigüedad de mínimo ocho (8) meses antes del cierre de las inscripciones y aún cuando haya interrupción de contrato en el mismo periodo, este debe estar vigente a la fecha de realización de los juegos. Para la antigüedad también se tomará el tiempo laborado por CPS si el funcionario pasa a laborar directamente con la Cámara de Comercio

RANGO DE FUNCIONARIOS CON VINCULACIÓN DIRECTA	No. DE FUNCIONARIOS POR CPS PERMITIDO
Más de 300 funcionarios	0
DE 150 A 299	1
DE 90 A 149	2
DE 30 A 89	8
DE 0 A 29	9

- d. Para todos los tipos de vinculación se exigirá la afiliación a la Administradora de Riesgos Laborales “ARL” y salud “EPS”. Cada Cámara de Comercio es responsable del reporte a la ARL de las personas participantes en las Olimpiadas Nacionales.

PARÁGRAFO: Cada Cámara de Comercio será responsable de la verificación de las aptitudes físicas y de salud de los participantes.

Artículo 12. En las XXI Olimpiadas Intercámaras podrá participar únicamente el personal que cumpla con las siguientes características:

- 1. Funcionarios de las Cámaras de Comercio.
- 2. Miembros de las Juntas Directivas de las Cámaras de Comercio.



3. Revisores Fiscales.
4. Funcionarios de Confecámaras.
5. Personal por prestación de servicios y personal en misión (ver reglamentación y artículo anterior).

PARÁGRAFO PRIMERO: Cada Cámara asumirá la responsabilidad de proteger a sus deportistas participantes que no tengan contratación directa con ella, ante cualquier posible accidente durante el desarrollo de las olimpiadas, por lo que se sugiere la constitución de una póliza de seguro bajo su cuenta y riesgo.

PARÁGRAFO SEGUNDO: La Cámara Organizadora será la responsable de verificar y validar los documentos requeridos para las inscripciones.

Artículo 13. INSCRIPCIÓN DE JUGADORES: Las Cámaras que participen en las XXI Olimpiadas Intercámaras deberán presentar la planilla oficial de inscripción cumpliendo con:

1. Una relación de todos y cada uno de los jugadores que participarán en planilla final de inscripción presentada en formato digital. Debe indicar de forma clara y precisa la siguiente información:
 - a. Nombres y apellidos
 - b. Documento de identificación
 - c. Tipo de sangre
 - d. Cargo que ocupa en la cámara.
 - e. Afiliación a EPS
 - f. Afiliación a ARL
 - g. Fecha de nacimiento
 - h. Fecha de inicio de contrato
 - i. Fecha de terminación de contrato
 - j. La planilla de inscripción debe estar firmada por el presidente ejecutivo, el director administrativo y la persona a cargo del área de gestión humana de cada Cámara de Comercio.
 - k. Cada cámara debe hacer llegar la foto de cada participante (archivo JPG).
 - l. Objeto del contrato.
2. El número de participantes que podrá inscribir cada Cámara, será el establecido en cada modalidad y de acuerdo a sus posibilidades de participación.
3. Los delegados y entrenadores están obligados a ser incluidos en la planilla de inscripción y tener escarapela. Los entrenadores no podrán participar como competidores en ninguna disciplina deportiva.
4. Una vez iniciadas las Olimpiadas no se puede modificar la planilla de inscripción.



5. No podrá jugar una persona que no figure en la planilla de inscripción.
6. La inclusión de jugadores que no cumplan con la inscripción, o por encima del número establecido o que no pertenezca a la Cámara referenciada, o cuando se presente la suplantación de uno o más jugadores, hará perder al equipo todos los puntos que haya ganado con la inclusión indebida de jugadores, sin posibilidad de apelar.
7. Si en la verificación de la documentación requerida por la organización de las XXI Olimpiadas Intercámaras se evidencia alguna inconsistencia, se notificará al Presidente y/o Director Ejecutivo de la Cámara de Comercio respectiva solicitando los documentos acordes del reglamento del certamen; de no presentarlos, el deportista quedará excluido de la inscripción de los juegos.

PARÁGRAFO 1: Se considera sin validez la inscripción de la delegación cuando la planilla de inscripción no contiene los datos exigidos por la organización y no podrá ser alineado ningún jugador que no tenga la escarapela debidamente diligenciada.

PARÁGRAFO 2: Como documento soporte de la inscripción de los directivos de las Cámaras de Comercio, el Presidente Ejecutivo de la respectiva Cámara certifica dicha calidad.

Artículo 14. PARTICIPACIÓN: Los participantes oficialmente inscritos podrán competir hasta en dos (2) disciplinas deportivas: una de conjunto y una individual, en dos individuales. El participante debe sujetarse a los horarios programados por la organización; en ningún caso se modificarán los horarios.

Nota: La única manera de inscribir un deportista en dos disciplinas de conjunto es que una de esas sea baile deportivo, teniendo en cuenta que ésta se desarrolla en un horario diferente al de todas las disciplinas deportivas y no se va a cruzar la programación de esta modalidad con otros deportes de conjunto.

Artículo 15. INSCRIPCIÓN DE EQUIPOS: Las Cámaras de Comercio participantes que deseen inscribir equipos en las Olimpiadas, deberán diligenciar la planilla de inscripción y enviarla a la Cámara de Comercio de Manizales por Caldas, previo pago de la suma correspondiente de acuerdo al número de participantes.

No se aceptará la inscripción de ninguna Cámara que no aporte la documentación exigida y que será entregada con suficiente antelación al comienzo de las Olimpiadas. Para efectos de agilizar y atender demandas presentadas, se sugiere que cada Cámara lleve consigo a las justas, toda la documentación presentada en medio digital.

PARÁGRAFO 1. FUSIÓN ENTRE CÁMARAS: Se permite la fusión de las Cámaras pequeñas. Se entiende por Cámara pequeña aquella que cuenta hasta con cincuenta (50) integrantes, sumando los de planta, temporal y prestación de servicios. En este



evento actuarán bajo una denominación que se debe mencionar en la inscripción como una sola Cámara. NO se permitirá que una Cámara pequeña se fusione con una Cámara grande con más de cincuenta (50) funcionarios.

Artículo 16. FECHAS DE INSCRIPCIONES: Las Cámaras que aspiren a participar en las XXI Olimpiadas Intercámaras de Comercio deberán realizar su inscripción en las siguientes fechas establecidas:

- PREINSCRIPCIÓN DISCIPLINAS DEPORTIVAS Y NÚMERO DE PARTICIPANTES: **Del 16 de abril al 15 de mayo de 2018, hasta las 11:59 pm.**
- INFORME DE DISCIPLINAS DEPORTIVAS ABIERTAS PARA INSCRIPCIÓN FINAL: **HASTA EL 30 de mayo DE 2018.**
- INSCRIPCIONES FINALES: **Del 1 de junio al 10 de julio hasta las 11:59 pm.**
- CIERRE DE NOVEDADES: **MARTES 24 de julio.**

PARÁGRAFO 1: Se entiende por Novedades las modificaciones por: Incapacidades, retiros, calamidad doméstica, caso fortuito y similares.

PARÁGRAFO 2: Para cancelar la inscripción de un funcionario a las Olimpiadas y la designación de su reemplazo, esto se deberá hacer antes del 24 de julio de 2018, con su respectiva motivación del suceso.

Artículo 17. PLAZO: Después de vencida la fecha de inscripciones finales no se recibirá más planillas. (10 de julio de 2018).

Artículo 18. PLANILLAS DE INSCRIPCIÓN; Las planillas de inscripción deben estar firmadas por los directivos de cada Cámara de Comercio, así:

1. Presidente o Director Ejecutivo
2. Director Administrativo
3. Responsable de Gestión Humana

Artículo 19. PARTICIPANTES POR DISCIPLINA: Para que una disciplina deportiva se pueda efectuar, el mínimo de cámaras participantes debe ser cinco (5). Al retirarse una delegación cercana al inicio de las Olimpiadas una vez efectuadas las inscripciones, se abrirá la competencia con cuatro (4) de las cuales tres (3) deberán corresponder a delegaciones de cámaras diferentes. Se aclara que toda disciplina deportiva en competencia sumará y puntuará en el cuadro de medallería independiente de la cantidad de participantes.

CAPÍTULO IV. ACREDITACIONES

Artículo 20. CREDENCIAL DE JUEGO: El único documento válido para participar es



la escarapela expedida por el Comité Organizador la cual debe ser laminada, sellada y con fotografía actualizada. Los deportistas deberán presentarla ANTES de ingresar al campo de juego; en caso de no tener este documento no podrá participar.

Artículo 21. IDENTIFICACIÓN: En la escarapela de cada jugador estarán identificados los deportes en los cuales va a participar y ésta no debe presentar tachones ni enmendaduras en su presentación, además debe contener RH, EPS y ARL.

Artículo 22. PÉRDIDA DE LA ESCARAPELA: En caso de pérdida de la escarapela, el delegado será el único autorizado para solicitar una nueva escarapela al Comité Organizador, cuyo costo será de **\$25.000**.

CAPÍTULO V. DISCIPLINAS DEPORTIVAS

Artículo 23. DEPORTES DE CONJUNTO: Las modalidades de conjunto en las cuales pueden inscribirse las cámaras son:

DEPORTE	GÉNERO	MÁXIMO POR CADA CÁMARA	Mínimo participante s por cada categoría y/o equipo	Máximo de participante s por cada categoría y/o equipo
BAILE DEPORTIVO	Libre	1	3	10
BALONCESTO	Mixto	1	6	12
DESAFÍO DE GUERREROS	Mixto	1	4	6
DOMINÓ PAREJAS	Libre	3	2	2
FÚTBOL F (5)	Femenino	1	6	10
FÚTBOL M (9)	masculino	1	10	15



MINITEJO	Femenino	3	4	5
RANA	Mixto	3	4	5
TEJO	masculino	3	4	5
VOLEIBOL	Mixto	1	7	12

Artículo 24. DEPORTES INDIVIDUALES: Las modalidades individuales en las cuales pueden inscribir son:

DEPORTE	GÉNERO		MÁXIMO POR CADA CÁMARA
AJEDREZ	FEM-MAS		3 por cada género
ATLETISMO	FEM-MAS (HASTA 35 AÑOS)	100 MTS	3 por cada género
	FEM-MAS (HASTA 35 AÑOS)	400 MTS	3 por cada género
	FEM-MAS (HASTA 35 AÑOS)	800 MTS	3 por cada género
	FEM-MAS (MAYOR DE 35 AÑOS)	800 MTS	sin límite
BILLAR CARAMBOLA LIBRE	FEM-MAS		3
BILLAR A TRES BANDAS	FEM-MAS		3
BILLAR POOL BOLA 9	FEM- MAS		3
BOLO AMERICANO	FEM-MAS		3
CICLISMO (ciclomontañismo)	FEM-MAS		sin límite
GAMERS WORLD CUP	LIBRE		2
GOLF	LIBRE		3
NATACIÓN (ESTILO LIBRE)	FEM-MAS (HASTA 35 AÑOS)	25 MTS	3 por cada género
	FEM-MAS (HASTA 35 AÑOS)	50 MTS	3 por cada género



	FEM-MAS (MAYOR DE 35 AÑOS)	25 MTS	sin límite
	FEM-MAS(MAYOR DE 35 AÑOS)	50 MTS	sin límite
PATINAJE	FEM-MAS	200 MTS	sin límite
	FEM-MAS	500 MTS	sin límite
	FEM-MAS	3000 MTS	sin límite
SPINNING	FEM-MAS(HASTA 35 AÑOS)		3 por cada género
	FEM-MAS(MAYOR DE 35 AÑOS)		3 por cada género
TENIS DE CAMPO	FEM-MAS		3 por cada género
TENIS DE MESA	FEM-MAS		3 por cada género
RUNNING 5K	FEM-MAS		3 por cada género

Parágrafo: Para las disciplinas deportivas individuales se aclara que mínimo deberán haber inscritos 4 participantes de diferentes Cámaras, sin embargo, para el caso femenino de presentarse menos inscritas se dará la opción de participar en rama masculina sin tener en cuenta condiciones especiales.

CAPÍTULO VI. DEBERES DE LOS JUGADORES Y EQUIPOS

Artículo 25. SON DEBERES DE LOS JUGADORES Y EQUIPOS:

1. Los deportistas deben obligatoriamente realizar una sesión de calentamiento físico previa a la realización de cualquier actividad deportiva.
2. Los deportistas participantes deben presentarse al campo de juego debidamente uniformados y con 30 minutos de antelación a cada encuentro.
3. Todos los integrantes de las delegaciones deben acatar todas y cada una de las normas de disciplina que rigen en el desarrollo de las XXI Olimpiadas Intercámaras de Comercio.
4. Los deportistas deben cumplir las condiciones y los requisitos que rigen cada disciplina deportiva.
5. Los participantes en las XXI Olimpiadas Intercámaras de Comercio están en la obligación de cuidar los implementos deportivos que la organización ponga a su disposición, así como todo aquello que se encuentre en los lugares de competencia y concentración. En caso de presentarse daños o averías en las instalaciones o implementos suministrados la delegación de la Cámara de Comercio responsable asumirá los costos en los que se incurran.
6. Los delegados de cada una de las Cámaras participantes serán responsables de la buena conducta de los deportistas y de los daños que éstos ocasionen.



7. Únicamente, sin excepción, el delegado de cada Cámara acreditado ante el comité organizador de las XXI Olimpiadas Intercámaras de Comercio es el autorizado para participar activamente en todas las actividades referentes a la parte técnica de las Olimpiadas.
8. Los deportistas inscritos oficialmente en la planilla de cada disciplina deportiva no podrán cambiar de disciplina durante el torneo.
9. Al aparecer registrados en la planilla de inscripción se entiende que el jugador conoce y ha aceptado el reglamento de los juegos.
10. El deportista que se encuentre enfermo o lesionado está en la obligación de informar al comité organizador de las olimpiadas para fines pertinentes de atención.
11. Todos los aspectos técnicos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por el Comité Organizador de las Olimpiadas.

CAPITULO VII. SISTEMA DE JUEGO Y PUNTUACIÓN

Artículo 26. SISTEMA DE JUEGO: Todos los sistemas de juego y de competencia a emplearse en las XXI Olimpiadas Intercámaras de Comercio serán explicadas al tribunal de honor, a la Comisión Deportiva, Disciplinaria y a los delegados de cada cámara que deseen asistir al sorteo a realizarse en Confecámaras el día 27 de julio a partir de las 9:00 am.

Artículo 27. TABLA DE POSICIONES Y DESEMPATES: Para elaborar la tabla de posiciones se tiene en cuenta la modalidad deportiva y/o recreativa y lo establecido en cada reglamento específico.

Artículo 28. MODALIDAD DE SENCILLOS: En los partidos de eliminación sencilla, los que terminen en empate, se definen de acuerdo a lo establecido en cada modalidad hasta que haya un ganador.

Artículo 29. PUNTUACIÓN GENERAL: Para determinar campeones generales de las Olimpiadas se tendrá en cuenta el cuadro de medallería u honor. Presentando como ganador a quien obtenga mayor número de medallas de oro (primer lugar), en caso de empate definirá por número de medallas de plata (segundo lugar) y si persiste el empate las medallas de bronce (tercer lugar) definirán.

El método a aplicar es el de Medallero olímpico, en el cual las posiciones finales no son determinadas por la cantidad total de medallas que cada delegación haya obtenido, sino ordenándose primero por el número de medallas de oro, y solo en caso de empate en



las mismas, por las medallas de plata y por último las medallas de bronce.

De este modo una delegación con una gran cantidad de medallas de plata, siempre quedará debajo de otra con una sola medalla de oro. Al igual que los competidores que empatan el primer, segundo o tercer puesto, en caso de que dos o más delegaciones tengan exactamente la misma cantidad de medallas de cada metal, se procederá con determinar la Cámara con mayor número de cuartos lugares y si persiste se define por mayor número de quintos puestos. Si se continúa en empate se procederá a sorteo.

PARÁGRAFO: Debe quedar soporte físico de los resultados.

CAPITULO VIII. **FINANCIACIÓN**

Artículo 30. COSTOS: Cada Cámara, correrá con los costos de desplazamiento de sus lugares de origen a la sede de las olimpiadas y su regreso; como también con los gastos de hospedaje y alimentación de su delegación.

Artículo 31. TRANSPORTE LOCAL: El Comité Organizador facilitará a las delegaciones participantes, siempre y cuando no traigan transporte, el desplazamiento dentro de la ciudad sede de las Olimpiadas; quiere decir, del lugar del hospedaje al escenario deportivo y viceversa, acogiéndose a los horarios y rutas establecidas por la organización.

Artículo 32. DESPLAZAMIENTOS: La organización facilitará el transporte local, para aquellos deportes que se realicen fuera de la sede de los juegos.

Artículo 33. ARBITRAJE: El juzgamiento para cada competencia deportiva estará bajo la responsabilidad del operador logístico, para este caso la Caja de Compensación Familiar de Caldas Confa.

Artículo 34. PREMIACIÓN Y EVENTOS SOCIALES: La premiación, actos de inauguración y clausura serán asumidos por la Cámara de Comercio organizadora (Cámara de Comercio de Manizales por Caldas CCMPC).

Artículo 35. VALOR INSCRIPCIÓN: El valor de inscripción por cada participante o acompañante mayor de doce (12) años, tendrá un costo de Setenta mil pesos (\$70.000). Este valor se deberá consignar en Davivienda Cuenta corriente N° 084369999846 o Bancolombia cuenta de ahorros N° 7037789121, ambas cuentas a nombre de la Cámara de Comercio de Manizales por Caldas y enviar copia de la consignación al correo olimpiadasmanizales2018@ccm.org.co



CAPITULO IX. NORMAS DE COMPETICIÓN

Artículo 36. ESCENARIOS DEPORTIVOS: Las XXI Olimpiadas Intercámaras de Comercio se realizarán en los siguientes escenarios deportivos:

- ✓ Universidad Católica de Manizales (campus deportivo)
- ✓ Unidad deportiva Palogrande.
- ✓ Complejo Acuático Ciudad de Manizales (Bosque Popular)
- ✓ Bosque popular El Prado.
- ✓ Corporación Centro Sede Club Campestre de golf
- ✓ Bolera Multibolo (Centro Comercial Multicentro Estrella)
- ✓ Club de billar Los Profesionales (Sector Centro de Manizales)
- ✓ Gimnasio Confa sede Versalles Plaza.
- ✓ Tenis club Manizales (contiguo a la Unidad deportiva Palogrande).
- ✓ Club de tejo.
- ✓ Auditorio Universidad Nacional sede Palogrande.
- ✓ Sector Cerro de Oro (ciclomontañismo).

Artículo 37. HORARIOS: Todos los participantes deberán cumplir con el horario establecido para cada competencia, el cual será de estricto cumplimiento.

PARAGRAFO 1: INICIO DE LA COMPETENCIA: El horario de iniciación de cada competencia es el establecido en el programa de las XXI Olimpiadas Intercámaras de Comercio. Para poder disputar un partido el jugador o equipo deberán presentarse con el mínimo de jugadores establecidos para cada modalidad, en la cancha y debidamente uniformados.

Artículo 38. PROGRAMACIONES: La programación se establecerá previamente y estará a disposición de los participantes; puede ser modificada por causa de situaciones climáticas y con el debido tiempo de anticipación. La programación de las competencias es exclusiva responsabilidad de los organizadores, la cual debe ser aceptada en su totalidad por los equipos participantes.

Artículo 39. NO PRESENTACIÓN: Para aplicar la NO presentación de un equipo o jugador, se tendrá en cuenta la hora programada en todos los deportes aplicando 10 minutos de espera como tiempo máximo.

Artículo 40. SUSPENSIÓN / APLAZAMIENTO DE PARTIDOS: Si un partido es suspendido por mal tiempo (lluvia, falta de luz, entre otros.) y ha transcurrido el 75%



del tiempo reglamentario, éste se dará por terminado y se mantendrá el marcador; en otros casos se considera aplazado conservando el marcador.

PARÁGRAFO 1: 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 sancionado el equipo infractor con la pérdida del partido, esto para cada deporte. (El puntaje y el marcador automáticamente cambiarán de acuerdo a la modalidad y a la condición de la situación).

Artículo 41. COORDINADORES: La Organización contará con un coordinador por cada disciplina deportiva.

Artículo 42. CONGRESO TÉCNICO: El Congresillo Técnico de los juegos Intercámaras se realizará con asistencia de los delegados de cada Cámara participante. Este se realizará los días 5 y 6 de abril de 2018 en Manizales, sede de la Cámara de Comercio de Manizales por Caldas.

Artículo 43. ELIMINACIÓN: El deportista o equipo que pierda dos partidos por no presentación (WO) quedará automáticamente eliminado del torneo.

CAPITULO X. DELEGADOS

Artículo 44. DELEGADOS: Cada Cámara deberá nombrar un delegado general, quien será el único que podrá presentar las demandas y/o reclamaciones deportivas ante la comisión disciplinaria, estas deben ser por escrito, con las respectivas pruebas y el depósito en dinero correspondiente.

Artículo 45. FUNCIONES Y OBLIGACIONES: Los delegados son los encargados directos de cada representación o equipo, sus funciones y obligaciones son:

1. Asistir a las reuniones con voz y voto en representación de sus Cámaras.
2. Conocer los reglamentos que rigen la Olimpiada y divulgarlos ante su delegación antes de iniciar los juegos.
3. En caso de demandas o reclamaciones presentarlas por escrito y en el tiempo reglamentario.
4. Velar por el buen comportamiento de la cámara que representa.
5. Informar oportunamente a sus deportistas las programaciones, horarios y resultados, especificando claramente los escenarios deportivos.
6. Es obligatorio para el deportista o delegado el porte de la escarapela oficial de las XXI Olimpiadas Intercámaras en los escenarios deportivos.
7. Colaborar con la organización a fin de que el comportamiento disciplinario sea



asumido por su delegación en los sitios que se frecuenten (hoteles, comedores, escenarios deportivos etc.).

8. Preparar y presentar debidamente uniformada la delegación para el desfile inaugural.

CAPITULO XI. ASPECTOS DISCIPLINARIOS

Artículo 46. MÁXIMA AUTORIDAD: El árbitro será la ÚNICA autoridad del partido y sus decisiones serán inapelables. Los encargados de dirigir los encuentros, son árbitros idóneos que serán responsabilidad de la organización, específicamente del operador logístico (Confa).

Artículo 47. SANCIONES A LOS EQUIPOS O JUGADORES: En las XXI Olimpiadas Intercámaras de Comercio se impondrán las siguientes sanciones a los equipos o jugadores:

1. El equipo o deportista que no se presente o se niegue a disputar un partido perderá el mismo por W.O. y se aplicarán las sanciones establecidas en el reglamento específico de cada disciplina deportiva.
2. Un equipo no podrá iniciar o continuar el partido con un número inferior al mínimo de jugadores reglamentados para la disciplina deportiva.
3. Cuando los jugadores, entrenadores, directivos o simpatizantes de un equipo demuestren un comportamiento antideportivo dentro o fuera del terreno de juego, se procederá a su EXPULSIÓN, previo informe de la Directora de las olimpiadas, con la información que suministre el coordinador de la disciplina implicada.
4. Si se presenta una agresión mutua entre dos o más participantes, se expulsará de los juegos a los causantes, o a los equipos si es el caso, previo informe arbitral y del coordinador de la disciplina implicada.

Artículo 48. SANCIONES A JUGADORES, ENTRENADORES Y DELEGADOS: Cuando un jugador, entrenador o delegado sea expulsado durante el desarrollo de un encuentro, este deberá abandonar el campo de juego y/o el banquillo y procurará guardar la compostura en lo que resta del encuentro. Si aún así persiste en actitud incorrecta, el árbitro del encuentro está autorizado para la suspensión del partido y será la Comisión Disciplinaria quien aplicará la sanción correspondiente, de acuerdo al informe del juez y del coordinador de la disciplina respectiva.

Artículo 49. La organización podrá sancionar a cualquier participante en las XXI Olimpiadas, por algún incidente producido dentro o fuera del terreno de juego.

Artículo 50. Toda expulsión de un participante durante una competencia deportiva



equivaldrá a un mínimo de un PARTIDO de suspensión, sin perjuicio de las sanciones que se impongan después de conocido el informe arbitral y del Coordinador.

Artículo 51. En ningún deporte se retendrán escarapelas. En caso de expulsión, el Comité Organizador se basará en el informe del árbitro y del coordinador de la disciplina.

Artículo 52. Si la decisión de la expulsión de un jugador, técnico o delegado de un equipo no es obedecida, el árbitro dará espera de un minuto; pasado este tiempo y si aún no se ha cumplido esta orden se declarará terminado el encuentro deportivo y se dará como perdedor al equipo infractor, asignándole el marcador de un W.O.

En la planilla de juego y de manera detallada el árbitro dejará constancia de la falta de garantías para continuar dirigiendo el encuentro deportivo informando de manera inmediata al coordinador de la disciplina respectiva (operador Confa), quien informará a la Comisión Disciplinaria y posteriormente al Comité Organizador de las olimpiadas.

Artículo 53. SANCIONES: Las sanciones establecidas para las XXI Olimpiadas Intercámaras de comercio son las siguientes y se aplicarán mínimamente a deportistas, entrenadores, delegados y acompañantes que las infrinjan, supeditados a más fechas según los informes arbitrales y posteriores sanciones del comité disciplinario:

1. Por ofensas verbales o frases contra el honor: Sanción: un (1) partido:

- a. Al jugador del equipo contrario.
- b. Al jugador del mismo equipo.
- c. Al dirigente del equipo contrario.
- d. Al público.

Sanción: Dos (2) partidos:

- e. Al organizador o cuerpo directivo.
- f. Al árbitro.

2. Por faltas de orden técnico:

Sanción: Un (1) partido:

- g. Por discutir fallos arbitrales.
- h. Por conducta incorrecta.
- i. Por juego brusco.



Sanción: Dos (2) partidos:

- j. Por intento de agresión al contrario.
- k. Por juego peligroso.

Sanción: Expulsión de los juegos

- l. Por escupir a un contrario o al árbitro; por juego peligroso mal intencionado con lesión física.
- m. Por intento de agresión o agresión de hecho al árbitro.

Artículo 54. EXPULSIÓN: Si un jugador suspendido es alineado, su equipo perderá el partido y ambos (jugador y equipo) serán expulsados de las Olimpiadas. Si se comprueba la suplantación de jugador por personas no inscritas en la planilla oficial, el equipo infractor perderá el partido. Al técnico, jugador y equipo que se preste para este hecho se le expulsará de las Olimpiadas, se informará por escrito a la Cámara y además será publicado en el Boletín diario.

Artículo 55. AGRESIONES: La agresión verbal o física de un participante, director técnico, auxiliar de campo o acompañante a los jueces, adversarios, compañeros o espectadores, será sancionada, con la expulsión inmediata y retirando al infractor de la sede de los juegos. El equipo al que pertenece el infractor perderá de manera automática el partido y se le recomendará a la Cámara que pertenezca aplicar una sanción que consiste en la no participación en las Olimpiadas de los dos (2) años siguientes.

Parágrafo:

El comportamiento inadecuado de las barras podrá ser causal de sanción al equipo participante de su delegación, siendo estos casos informados por escrito por el juez del compromiso y/o el coordinador operativo nombrado por el operador logístico de Confa. Es de aclarar que las barras en ningún caso deberán ofender física, verbal o gestualmente a los deportistas, entrenadores, delegados, jueces o espectadores de las justas deportivas.

Para este caso y según el informe, la comisión disciplinaria se reunirá para determinar las sanciones, además, si se trata de deporte de conjunto se podrá penalizar no sólo con la determinación de un resultado, sino también con suma de tarjetas al juego limpio.

CAPITULO XII. DEMANDAS Y RECLAMACIONES

Artículo 56. DEMANDAS Y RECLAMACIONES: Como demanda se entiende la actuación que persigue la nulidad o fallo acerca de adjudicación de puntos distintos



del resultado del juego. Las demás situaciones que persiguen otros objetivos, serán consideradas como reclamaciones.

Artículo 57. EL PROCEDIMIENTO: Para las demandas es el siguiente:

1. Serán presentadas únicamente por el delegado acreditado ante la organización.
2. Serán presentadas por escrito con la exposición detallada de los hechos, adjuntando las pruebas que se estimen necesarias.
3. La demanda deberá ser presentada dentro de las dos (2) horas siguientes de concluido el compromiso deportivo donde sucediere el hecho, de cumplirse el horario ocho de la noche se podrá presentar a las ocho de la mañana del día siguiente.
4. La demanda deberá ser acompañada de la suma de **CIEN MIL PESOS (\$100.000,00)** m/cte., los cuales serán reembolsables en caso de salir favorable al demandante. Los dineros obtenidos por concepto de demandas pertenecerán a la Cámara organizadora de las Olimpiadas.

PARAGRAFO: El no cumplimiento de los requisitos anteriores, se considera como una reclamación la cual no adjudica puntos. Así mismo la recepción de la demanda no implica la aceptación de la misma.

Artículo 58. La comisión disciplinaria será la encargada de tomar las medidas que resulten de situaciones no previstas por este reglamento.

CAPITULO XIII. PREMIACIÓN

Artículo 59. DEPORTES DE CONJUNTO: Cada modalidad deportiva se premiará de la siguiente manera:

1. **CAMPEÓN:** Trofeo y Medallas
2. **SUBCAMPEÓN:** Trofeo y Medallas
3. **TERCER PUESTO:** Trofeo y Medallas
4. **BALONCESTO:** Mayor Encestador, Trofeo
5. **FÚTBOL 9 y FÚTBOL 5:** Goleador(a), Trofeo; Valla menos vencida, Trofeo.

Artículo 60. DEPORTES INDIVIDUALES: Cada deporte se premiará de la siguiente manera:

1. **CAMPEÓN:** Medalla.
2. **SUBCAMPEÓN:** Medalla.
3. **TERCERO:** Medalla.
4. **CAMPEÓN GENERAL DE LOS JUEGOS:** Trofeo.
5. **SUBCAMPEÓN GENERAL DE LOS JUEGOS:** Trofeo.
6. **TERCER PUESTO GENERAL DE LOS JUEGOS:** Trofeo.



7. **CAMPEÓN GENERAL INDIVIDUAL DE LOS JUEGOS:** Trofeo.
8. **SUBCAMPEÓN GENERAL INDIVIDUAL DE LOS JUEGOS:** Trofeo.
9. **TERCER PUESTO GENERAL INDIVIDUAL DE LOS JUEGOS:** Trofeo.

PARÁGRAFO 1: La premiación de las XXI Olimpiadas Intercámaras se hará finalizando cada competencia a excepción del campeón general de las Olimpiadas que será premiado en el evento de clausura; sitio definido por la Cámara de Comercio de Manizales por Caldas.

PARÁGRAFO 2: Confecámaras premiará al campeón en deportes de conjunto e individual en la ceremonia de clausura para hacer reconocimiento público.

CAPITULO XIV. DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 61. INTEGRACIÓN Y DISCIPLINA: Cada Cámara de Comercio participante en las XXI Olimpiadas Intercámaras de Comercio, deberá velar por la integración, autocuidado y disciplina de su delegación, además será la directa responsable por la conducta de los participantes que lo representan.

Artículo 62. MEMORIAS: Dentro de los ocho (8) días siguientes al término del certamen deportivo se enviará la memoria de las Olimpiadas, la cual contendrá además un informe de las demandas presentadas durante el certamen.

Artículo 63. UNIFORMES: Todo equipo participante deberá comunicar al Comité Organizador, antes del 15 de junio, el color del uniforme que usará habitualmente; cuando por coincidencia de colores pudiera originar confusión al árbitro, el equipo que figura segundo en la programación estará obligado a utilizar los petos que dotará la organización.

Artículo 64. COMUNICACIONES CON LAS ENTIDADES: Todas las Cámaras participantes en las XXI Olimpiadas Intercámaras de Comercio deberán comunicar a la Directora General una dirección, un número de teléfono, fax y/o correo electrónico donde quiera que les sea comunicada cualquier notificación sobre el desarrollo del evento. Así mismo, todas las entidades que presenten alguna inquietud deben ponerse en contacto con el Auxiliar de Olimpiadas, bien en horas de oficina al celular 3144202777 o enviando un correo electrónico a olimpiadasmanizales2018@ccm.org.co

Artículo 65. RESPONSABILIDADES: La organización de las XXI Olimpiadas Intercámaras de Comercio no se responsabiliza de lesiones y/o accidentes que se presenten en desarrollo del evento. Las cámaras participantes asumen su propia



responsabilidad ante cualquier incidente presentado durante la realización de los encuentros deportivos.

PARÁGRAFO 1: Los servicios de primeros auxilios estarán disponibles en cada escenario deportivo.

PARÁGRAFO 2: Las Cámaras participantes deben tener presente que es obligatorio, que todos sus deportistas tengan al día su afiliación a una E.P.S. y A.R.L.

PARÁGRAFO 3. PLAN DE PREVENCIÓN: Con el fin que su participación en las XXI Olimpiadas Intercámaras sea lo más grata y segura posible, informamos las clínicas a las cuales pueden acudir en caso de cualquier emergencia de acuerdo a cada EPS y cada ARL; por tanto, es indispensable que conozcan donde pueden acudir inmediatamente en casos de emergencia. (Listado se compartirá previo a las Olimpiadas)

Artículo 66. Los casos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos mediante resolución escrita emanada por el comité organizador de los juegos.

CAPITULO XV. REGLAMENTACIÓN ESPECÍFICA

Artículo 67. BAILE DEPORTIVO:

1. Modalidad: libre, ritmos que expresan fuerza y sentimiento.
2. Los ritmos son: chachachá, pasodoble, bachata, salsa, rock and roll; cualquier ritmo diferente a estos será excluido por los jueces al momento de deliberar en la puntuación para cada delegación.
3. Los equipos participantes, uno (1) por cada Cámara, deben estar conformados por un mínimo de 3 y un máximo de 10.
4. Todos deben presentar la escarapela oficial laminada de las olimpiadas que lo acredita como participante con fotografía sellada.
5. El tiempo de duración de la presentación por grupo es de máximo 8 minutos y mínimo 5; pasado los 8 minutos la presentación continuará, sin embargo, el equipo quedará descalificado por incumplimiento al reglamento.
6. Se debe disponer de un cronómetro visible para los jurados y asistentes.
7. Cada equipo tendrá una sola salida y deberá interpretar mínimo tres ritmos.
8. Cada cámara organizará su pista.
9. Se calificará por puntos de 1 a 10 teniendo en cuenta lo siguiente: Estilo, Ritmo, Fuerza, Flexibilidad, Elasticidad, Expresión corporal, Coreografía, Coordinación, Música, Vestuario.

Artículo 68. BALONCESTO:



1. Rama: mixto
2. Los equipos podrán inscribir en la planilla mínimo seis (6) y máximo doce (12) jugadores.
3. Deben presentar la escarapela oficial laminada de las olimpiadas que lo acredita como participante y fotografía sellada.
4. De los cinco (5) que actúan, deberá haber siempre en la cancha dos (2) jugadores del sexo opuesto.
5. Los partidos iniciarán a la hora programada y solo se dará espera de 10 minutos para su inicio, después de este tiempo se procederá a aplicar el respectivo W-O.
6. Para iniciar el partido pueden presentarse mínimo cuatro jugadores por equipo, 2 hombres y 2 mujeres.
7. Si en curso del partido, el equipo queda con menos de 4 jugadores sin haber completado los 5 jugadores permitidos, el árbitro esperará 10 minutos; si pasado este tiempo el equipo no completa el mínimo de jugadores reglamentario perderá los puntos en disputa así el marcador esté a su favor, siendo otorgados estos puntos a su adversario y manteniéndose el marcador de este partido.
8. Una vez iniciado el partido con el mínimo de jugadores y si se presentara el quinto jugador, este podrá solicitar su ingreso al terreno de juego siempre y cuando presente su escarapela.
9. Transcurrido los 10 minutos de la hora de iniciación del partido sin que se presentase uno de los equipos, el árbitro registrará el hecho en la planilla de juego y abandonará el campo de juego e informará de ello al Coordinador de la disciplina. El equipo que por dos (2) oportunidades no haga presencia física en el campo de juego quedará automáticamente expulsado del Torneo.
10. Se jugarán cuatro (4) períodos de diez (10) minutos corridos cada uno. Entre el primero y segundo; el tercero y cuarto habrá un descanso de cinco (5) minutos; entre el segundo y el tercer periodo de juego el descanso será de diez (10) minutos.
11. Si al término del cuarto y último periodo de juego, el partido finalizó empatado, se procederá a definir el ganador del partido, mediante tres (3) lanzamientos de tiro libre por equipo, y si persiste el empate se continuará con un lanzamiento de tiro libre adicional hasta que haya un ganador.
12. El cuarto periodo de la FINAL se jugará con tiempo cronometrado. Solo se detendrá el cronómetro en los tiros libres del 1er-2do y 3er periodo.
13. El partido ganado por W-O generará veinte (+ 20) puntos encestados al ganador y menos veinte (- 20) al perdedor (Estos puntos encestados no serán tenidos en cuenta para definir el mayor encestador), igualmente se le otorgará dos (2) puntos al ganador y cero (0) puntos al perdedor en la tabla general de posiciones.



14. El torneo empleará el siguiente sistema de puntuación:
- a. EQUIPO GANADOR: 2 PUNTOS
 - b. EQUIPO PERDEDOR: 0 PUNTOS
 - c. EQUIPO QUE NO SE PRESENTE: 0 PUNTOS
15. En caso de empate entre dos o más equipos se definirá así:
- 15.1 Juego limpio
- a. Falta técnica 5 puntos.
 - b. Falta descalificadora 15 puntos.
 - c. Expulsión: 30 puntos.

El equipo que sume menor número de puntos será el ganador, y en caso de persistir empate se tendrá en cuenta lo siguiente:

- 15.2 Quien haya ganado el partido jugado entre sí, sólo en caso de empate entre dos equipos.
- 15.3 Mayor número de puntos encestados a favor.
- 15.4 Menor número de puntos encestados en contra.
- 15.5 Sorteo.

16. Los casos no contemplados en este reglamento, serán definidos por el comité organizador aplicando el reglamento de la FIBA.

17. El sistema de juego y clasificación lo definirá el comité organizador de acuerdo al número de equipos inscritos.

Artículo 69. FÚTBOL NUEVE (9) (MASCULINO):

- 1. Los equipos podrán inscribir en la planilla de inscripción mínimo diez (10) y máximo quince (15) jugadores;
- 2. Deben presentar la escarapela oficial laminada de las olimpiadas que lo acredita como participante con fotografía sellada.
- 3. Para este torneo, se usarán los arcos con las medidas de fútbol 9.
- 4. Los jugadores deben presentarse con uniforme completo y sus respectivas canilleras o espinilleras que deben ser de material apropiado como goma o plástico y deben estar cubiertas por las medias.
- 5. Los zapatos deben ser zapatillas de tache bajo o guayos de tache de goma, no metálico. No se permite jugar con zapatillas lisas o tenis.
- 6. Cada equipo debe presentar en la cancha un balón de fútbol reglamentario. No.5
- 7. Los partidos iniciarán a la hora programada y solo se dará espera de 10 minutos para su inicio, después de este tiempo se procederá a aplicar el respectivo W-O.
- 8. Los equipos no podrán iniciar un partido con menos de seis (6) jugadores.



9. Si en curso de un partido, un equipo queda con menos de 6 jugadores por cualquier razón, sin haber completado los 9 jugadores permitidos, el árbitro esperará 10 minutos, si pasado este tiempo el equipo no completa el mínimo de jugadores reglamentario, el árbitro lo dará por terminado y en caso que el equipo reducido vaya ganando el encuentro y no complete el mínimo de jugadores según el tiempo establecido, éste perderá por un marcador de 1 a 0. Suman los goles y las tarjetas acontecidas durante el encuentro. perderá los puntos. El marcador se mantendrá, otorgándose los puntos al equipo contrario.
10. Si en el transcurso de un partido un equipo se retira de la cancha, este perderá los puntos en disputa, manteniéndose el marcador ya sea a favor o en contra, y los puntos se le otorgaran al equipo que permanezca presente. Si los dos equipos se retiran de la cancha sin justa causa, automáticamente perderán el partido cada uno con un marcador en contra de 3-0.
11. En cada partido las sustituciones serán ilimitadas y rotativas (con visto bueno del juez), siempre y cuando el jugador esté habilitado para hacerlo. Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el arquero, siempre y cuando el árbitro lo autorice.
12. El tiempo de juego para el torneo será de sesenta 60 minutos corridos, divididos en dos tiempos de treinta (30) minutos cada uno, con un (1) descanso de 10 minutos.
13. En caso que un equipo no se presente a un partido se le pitará W.O y los puntos en disputa quedarán a favor del equipo que se presente a competir.
14. El W.O. le dará tres (3) goles al equipo que se presente. Los goles cuentan para el desempate.
15. El equipo que no se presente a dos partidos, será excluido del torneo de futbol nueve (9).
16. Los casos no contemplados en el presente reglamento, serán resueltos de acuerdo con la reglamentación y las leyes de juego expedidas por la FIFA y acogidos por la organización.
17. El torneo de fútbol 9 empleará el siguiente sistema de puntuación:
 - a. PARTIDO GANADO: 3 PUNTOS
 - b. PARTIDO EMPATADO: 1 PUNTO
 - c. PARTIDO PERDIDO: 0 PUNTOS
 - d. NO PRESENTACIÓN AL JUEGO: 0 PUNTOS
18. Si se presenta empate en puntos entre dos o más equipos, se aplicará el siguiente orden estricto de prioridades, así:
 - 18.1. Juego limpio:
 - a. Tarjeta amarilla 5 puntos.
 - b. Tarjeta roja 20 puntos.Quien sume menos puntos será el ganador.
 - 18.2. En caso de persistir el empate se pasará a los siguientes ítems:



- a. Gol diferencia (goles a favor menos goles en contra).
 - b. Mayor número de goles a favor.
 - c. Menor número de goles en contra.
 - d. El mayor cociente de dividir goles a favor entre goles en contra.
 - e. Sorteo.
19. En caso de empate en semifinales y finales, se procederá a desempatar por lanzamiento desde el punto de pena máxima (5), no habrá tiempo suplementario.
20. El sistema de juego y clasificación lo definirá el comité organizador de acuerdo al número de equipos inscritos.

Artículo 70. RANA (MIXTO):

- 1. Cada cámara podrá inscribir máximo dos (2) equipos.
- 2. El equipo estará conformado por cuatro (4) competidores con opción de inscribir un (1) suplente: solo mujeres o mixto con máximo dos (2) jugadores de sexo masculino.
- 3. Los partidos iniciarán a la hora programada y solo se dará espera de 10 minutos para su inicio, después de este tiempo se procederá a aplicar el respectivo W-O.
- 4. El partido se puede iniciar con un mínimo de 3 jugadores por equipo.
- 5. Los equipos que no se presentan a la hora indicada perderán el encuentro por No presentación asignando al equipo presente 50.000 puntos dependiendo de la numeración de los cajones para esta disciplina.
- 6. La no presencia del equipo a dos partidos consecutivos o alternos se penalizará con exclusión del torneo.
- 7. Para los cuatro (4) jugadores es de carácter obligatorio el uso del uniforme, (camiseta o camisa del mismo color).
- 8. Habrá cuatro (4) rondas y cada jugador lanzará seis (6) argollas por turno.
- 9. Será ganador del partido el equipo que más puntos acumule en las cuatro (4) rondas.
- 10. Los capitanes de los equipos serán los jueces de los partidos y son los únicos que pueden traspasar la línea de lanzamiento; si lo hiciese cualquier otro jugador de los equipos en contienda, se anulará el puntaje obtenido por el ultimo jugador compañero del que comete la falta.
- 11. Una vez el jugador tenga posesión de las seis (6) argollas de lanzamiento estas quedan en juego y si cualquiera de ellas cae después de la raya del lanzamiento a 4 mts. se considera jugada y por lo tanto no se tendrá en cuenta para el lanzamiento.
- 12. El conteo de los puntos solo lo harán los jueces del partido (capitanes)



- debiendo realizar la suma de los puntos sin retirar las argollas del tablero.
13. El equipo que presente tres (3) jugadores no podrá realizar los lanzamientos del jugador faltante, y si este se llega a presentar durante el partido, no podrá participar de este partido, y el equipo debe terminar el partido con los 3 jugadores.
 14. Del cajón al punto del lanzamiento debe haber 4 mts.
 15. La forma de lanzamiento es: Equipo que gane el sorteo lanzará primero, luego de haber lanzado 6 argollas, le corresponde el turno al primero del otro equipo y así sucesiva y alternadamente.
 16. No se permite la entrada al área de juego de personas distintas al jugador que vaya a lanzar. Nota: No se permite abuchear (gritos, silbidos o pataleos) al jugador que esté lanzando. En caso que se presente este tipo de hechos se hará un llamado de atención al equipo infractor o a su barra y si este hecho persiste, se dará por finalizado el partido, dándose los puntos al equipo contrario.
 17. El orden de lanzamiento se puede variar, teniendo en cuenta;
 - a. Que inicie otra ronda.
 - b. Que el capitán reporte al juez.
 18. Todos los equipos deberán lanzar con las argollas que le proporcione la organización.
 19. El coordinador de la disciplina será el director del torneo y hará cumplir el presente reglamento sin apasionamiento ni mala fe.
 20. Los casos no contemplados en el presente reglamento, serán resueltos por el Comité Organizador de los Juegos.
 21. PUNTUACIÓN:
 - a. PARTIDO GANADO: 2 PUNTOS
 - b. PARTIDO EMPATADO: 1 PUNTO
 - c. PARTIDO PERDIDO: 0 PUNTOS
 - d. PARTIDO PERDIDO POR NO PRESENTACIÓN: 0 PUNTOS
 22. PUNTAJES:
 - a. MOÑONA CON RANA: Se le anotarán 10.000 puntos más al lanzador de turno.
 - b. MOÑONA SIN RANA: Se le anotarán 6.000 puntos más al lanzador de turno.
 - c. QUINTERNA: (Cinco argollas en el mismo hueco) se le anotaran 5.000 puntos más al lanzador de turno.
 - d. CUATERNA: (Cuatro argollas en el mismo hueco) se le anotaran 4.000 puntos más al lanzador de turno.
 - e. TERNA: (Tres argollas en el mismo hueco) se le sumarán 1.000 al lanzador de turno.
 - f. BORRADA: (O sea, no se hace ningún punto) se le restarán 1.000 al lanzador de turno.



- g. MESADA: Si al terminar de lanzar todas las argollas en un turno no logra hacer puntos, pero todas las argollas terminan sobre la mesa, (es decir, ninguna cae al piso), se le anotaran 1.000 puntos al lanzador de turno.
 - h. RANA DOBLE: Si al terminar de lanzar las argollas en turno, ha logrado introducir dos (2) o más argollas en la ranura del sapo, se le darán 5.000 puntos más al lanzador de turno.
23. Si se presenta empate en puntos entre dos equipos, será ganador el que haya ganado el partido entre sí.
24. En caso de empate de tres 3 o más equipos para definir clasificación en la eliminatoria, se aplicará lo siguiente:
- a.
 - b. Diferencia de puntaje (puntaje a favor menos puntaje en contra)
 - c. Mayor puntaje a favor.
 - d. Menor puntaje en contra.
 - e. El mayor cociente de dividir el puntaje a favor entre el puntaje en contra.
25. El sistema de juego y clasificación lo definirá el comité organizador de acuerdo al número de equipos inscritos.
26. La organización delega un supervisor por cada dos cajones de juego.

Artículo 71. SPINNING INDIVIDUAL (Femenino y Masculino):

- 1. Cada Cámara podrá inscribir máximo tres (3) participantes por género.
- 2. La competencia iniciará a la hora programada y solo se dará espera de 10 minutos para su inicio, después de este tiempo no se permitirá la participación de ningún competidor.
- 3. El tiempo de duración es de 90 minutos para menores de 35 años y 60 minutos para mayores de 35 años.
- 4. 45 minutos de clasificación de los cuales saldrán 8 personas a la semifinal. Para master será 30 minutos el tiempo de clasificación.
- 5. 30 minutos de semifinal de los cuales clasifican 4 personas. 15 minutos de semifinal para la categoría master.
- 6. La final tendrá una duración de 15 minutos para ambas categorías.
- 7. Se calificará por puntos de uno (1) a diez (10) teniendo en cuenta: Técnica, ritmo, estilo, Fuerza, resistencia aeróbica, Coordinación, Cadencia, Posición en los diferentes terrenos.
- 8. El sistema de clasificación y eliminación lo definirá el comité organizador de acuerdo al número de inscritos

Artículo 72. TEJO (MASCULINO):

- 1. Los equipos podrán inscribir en la planilla de inscripción dos (2) equipos de (4) jugadores cada uno, con la opción de inscribir a un quinto jugador por equipo como suplente.



2. Deben presentar la escarapela oficial laminada de las olimpiadas que lo acredita como participante con fotografía sellada.
3. Los partidos iniciarán a la hora programada y solo se dará espera de 10 minutos para su inicio, después de este tiempo se procederá a aplicar el respectivo W-O.
4. La forma de lanzamiento será totalmente en estilo libre.
5. Los equipos pueden competir mínimo con tres (3) jugadores y pierde un lanzamiento por ronda. Si el jugador faltante se llega a presentar durante el partido, no podrá participar de este partido, y el equipo debe terminar el partido con los 3 jugadores.
6. La suplantación de jugadores inscritos se penalizará con la expulsión de todo el equipo.
7. El torneo se disputará aplicando las normas escritas en el reglamento Internacional de tejo emanado por la Federación Colombiana de este deporte.
8. Los partidos por equipos se jugarán a 27 puntos, máximo 50 minutos de tiempo.
9. La ronda individual o de Capitanes a 18 puntos, máximo 30 minutos de tiempo.
10. En el caso de moñona se procede a “arrastre”
11. Los equipos se deben presentar con uniformidad de camiseta y pantalón largo sin importar la uniformidad y el color, diez (10) minutos antes de la hora programada para el partido, después del llamado oficial no habrá tiempo de espera y se declara no presentación.
12. Por seguridad todos los espectadores acompañantes deberán permanecer fuera del área de juego, ya que no se asume ningún tipo de responsabilidad por lesiones o accidentes que se presenten en el transcurso de los partidos.
13. Las barras deben conservar buen comportamiento ya que se consideran un integrante más del equipo y su comportamiento puede perjudicar al equipo acompañante.
14. Está prohibido a los jugadores que se encuentren en el área de espera o los que ya lanzaron y están en áreas centrales, azarar mediante movimientos, tos, estornudos fingidos, golpear los tableros, dejar caer el tejo al piso o cualquier otro hecho antideportivo que haga perder la concentración del jugador que se encuentra en el área de lanzamiento. El incumplimiento de esta disposición dará por anulado el lanzamiento del jugador infractor. En caso de que el incumplimiento sea ocasionado por parte de la barra se hará un llamado de atención al equipo infractor o a su barra y si este hecho persiste, se dará por finalizado el partido, otorgándole los puntos del partido al equipo contrario.
15. Queda totalmente prohibido el consumo de bebidas embriagantes, tabaco, pipa o similares en el transcurso de los partidos.
16. El equipo que no se presente con el mínimo de jugadores para poder iniciar los partidos perderá el encuentro por no presentación.
17. Equipo que pierda dos (2) partidos por no presentación en la fase eliminatoria,



automáticamente quedará eliminado del campeonato.

18. En caso de empate en puntos una vez terminado el tiempo del partido, se definirá a tres lanzamientos por equipo.
19. Los participantes deben presentarse a la cancha con su respectivo tejo.
20. Los casos no contemplados en el presente reglamento, se resolverán a nivel de la organización del evento por su Comité Organizador.
21. PUNTUACIÓN:
 - a. MANO: 1 Punto
 - b. MECHA: 3 Puntos
 - c. EMBOCINADA: 6 Puntos
 - d. MOÑONA: 9 Puntos
22. El sistema de puntuación por equipo será el siguiente:
 - a. Partido ganado 2 puntos.
 - b. Partido perdido o no presentación 0 puntos.
23. Las canchas en que se realizará esta disciplina, estarán acondicionadas con el material que la organización disponga (greda, barro o plastilina).
24. El sistema de juego y clasificación lo definirá el comité organizador de acuerdo al número de equipos inscritos.

Artículo 73. MINITEJO (FEMENINO):

1. El torneo se hará en categoría abierta femenino, en modalidad por equipos.
2. Los equipos podrán inscribir en la planilla de inscripción dos (2) equipos de (4) jugadores cada uno, con la opción de inscribir a un quinto jugador por equipo como suplente.
3. Los participantes deben presentar la escarapela oficial laminada de las olimpiadas que lo acredita como participante con fotografía sellada.
4. Los partidos iniciarán a la hora programada y solo se dará espera de 10 minutos para su inicio, después de este tiempo se procederá a aplicar el respectivo W-O.
5. Los equipos se deben presentar con uniformidad de camiseta y pantalón largo sin importar la uniformidad y el color, diez (10) minutos antes de la hora programada para el partido, después del llamado oficial no habrá tiempo de espera y se declara no presentación.
6. El lanzamiento es totalmente libre, es decir al estilo que cada jugador conozca.
7. Los partidos por equipos se jugarán a 21 puntos, máximo 40 minutos de tiempo.
8. La ronda individual o de Capitanes a 18 puntos, máximo 30 minutos de tiempo.
9. Los equipos pueden competir mínimo con tres (3) jugadores y pierde un lanzamiento por cada ronda. Si el jugador faltante se llega a presentar durante el partido, no podrá participar de este partido, y el equipo debe terminar el partido con los 3 jugadores.
10. La suplantación de jugadores inscritos se penalizará con la expulsión de todo el



equipo.

11. La puntuación que se otorgará en cada partido será:
 - a. Partido ganado 2 puntos.
 - b. Partido perdido o no presentación 0 puntos.
 - c. En caso de empate en puntos una vez terminado el tiempo del partido, se definirá a tres (3) lanzamientos por equipo.
12. Los jugadores deben presentarse con sus respectivos tejos.
13. Cada partido se jugará a puntaje corrido, ganando el partido el equipo que llegue primero a 21 puntos o máximo 40 minutos de tiempo.
14. Los partidos declarados W.O. tendrán un marcador de veintiún (21) manos a cero (0).
15. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de este deporte, su coordinación y juzgamiento será designado por el Comité Organizador.
16. Por seguridad todos los espectadores acompañantes deberán permanecer fuera del área de juego, ya que no se asume ningún tipo de responsabilidad por lesiones o accidentes que se presenten en el transcurso de los partidos.
17. Está prohibido a los jugadores que se encuentren en el área de espera o los que ya lanzaron y están en áreas centrales, azarar mediante movimientos, tos, estornudos fingidos, golpear los tableros, dejar caer el tejo al piso o cualquier otro hecho antideportivo que haga perder la concentración del jugador que se encuentra en el área de lanzamiento. El incumplimiento de esta disposición dará por anulado el lanzamiento del jugador infractor. En caso de que el incumplimiento sea ocasionado por parte de la barra se hará un llamado de atención al equipo infractor o a su barra y si este hecho persiste, se dará por finalizado el partido, otorgándole los puntos del partido al equipo contrario.
18. El sistema de juego y clasificación lo definirá el comité organizador de acuerdo al número de equipos inscritos.
19. Los casos no contemplados en el presente reglamento, se resolverán a nivel de la organización del evento por su Comité Organizador.

Artículo 74. VOLEIBOL (MIXTO):

1. Los equipos podrán inscribir en la planilla de inscripción un (1) equipo con mínimo siete (7) y máximo doce (12) jugadores.
2. Deben presentar la escarapela oficial de las olimpiadas que lo acredita como participante con fotografía sellada.
3. Los partidos iniciarán a la hora programada y solo se dará espera de 10 minutos para su inicio, después de este tiempo se procederá a aplicar el respectivo W-O.



4. Cada equipo deberá presentar un balón reglamentado al terreno de juego.
5. En estas Olimpiadas se jugará así: 2 de 3 set, cada uno a 25 puntos en eliminatorias y 2 de 3 set en las finales, con 5 minutos de descanso. Si hay empates a un set el tercero se jugará a 15 puntos siempre con diferencia de dos puntos.
6. En el terreno de juego se tendrán 6 deportistas por equipo con mínimo 2 del sexo opuesto, en caso de no completar los 6 jugadores, se permitirá jugar con 5 jugadores ya sea desde el inicio o que pierdan un jugador en el transcurso del encuentro. Se tiene que jugar con una persona del género opuesto y en el hueco (posición no ocupada) al rotar para el saque se da un punto al equipo contrario.
7. En el terreno de juego deberá haber siempre dos (2) del sexo opuesto. A excepción de presentarse el caso del numeral 6.
8. Si se pita no presentación; el marcador será de 2 a 0 a favor del equipo que se presente y con el marcador de 25 puntos a cero (0) por set.
9. La malla se colocará a un término medio, el cual se definirá según promedio de hombres y mujeres. (2.30 mt. altura). Se dispondrá de las antenas respectivas.
10. El torneo empleará el siguiente sistema de puntuación:
 - a. Partido ganado 2 puntos.
 - b. Partido perdido o no presentación 0 puntos.
11. Si se presenta empate en puntos entre equipos para definir puestos de cada grupo, se aplicará lo siguiente:
 - a. Ganador del enfrentamiento directo entre los equipos en disputa.
 - b. El cociente entre set a favor y set en contra.
 - c. El cociente entre tantos a favor y tantos en contra.

PARÁGRAFO: El literal a) solo se aplica para casos de doble empate. En el caso de empate de tres o más equipos se tendrá en cuenta lo contemplado desde en el literal b).

12. Los casos no contemplados aquí serán definidos por el comité organizador aplicando el reglamento de la Federación Internacional de Voleibol.
13. El sistema de juego y clasificación lo definirá el comité organizador de acuerdo al número de equipos inscritos.

Artículo 75. FUTBOL 5 (FEMENINO):

1. Solo se puede inscribir un (1) equipo, con mínimo seis (6) máximo diez (10) jugadores por cada cámara.
2. Deben presentar la escarapela oficial laminada de las olimpiadas que lo acredita como participante con la fotografía sellada.
3. Los equipos deben presentarse 20 minutos antes del horario de inicio de



partido que figura en la programación.

4. Los partidos iniciarán a la hora programada y solo se dará espera de 10 minutos para su inicio, después de este tiempo se procederá a aplicar el respectivo W-O.
5. Las jugadoras deberán presentarse con uniforme completo y sus respectivas canilleras o espinilleras que deben ser de material apropiado como goma o plástico y deben estar cubiertas por las medias largas (No se aceptarán medias tobilleras). No se permite el uso de accesorios como anillos, aretes, pulseras o collares.
6. Los zapatos deben ser zapatillas de tache bajo o guayos de tache de goma, no metálico. No se permite jugar con zapatillas lisas o tenis.
7. El partido podrá comenzar con mínimo cuatro (4) jugadoras por equipo, de las cuales una es el guardameta, el equipo tendrá toda la duración del partido para completar su alineación.
8. Si en curso de un partido, un equipo queda con menos de 4 jugadoras por cualquier razón, sin haber completado las 5 jugadoras permitidas, el árbitro esperará 10 minutos, si pasado este tiempo el equipo no completa el mínimo de jugadoras reglamentario, el árbitro lo dará por terminado y el equipo reducido perderá los puntos. El marcador se mantendrá, otorgándose los puntos al equipo contrario.
9. Las integrantes de los equipos deberán presentarse con camisetas del mismo color a excepción del arquero.
10. Cada equipo deberá presentar en el terreno de juego un balón de fútbol reglamentario No. 4.
11. Los partidos tendrán una duración de 40 minutos, divididos en 2 tiempos de 20 c/u, con un descanso de 10 minutos entre ellos.
12. El sistema de puntuación será el siguiente:
 - a. Partido ganado 3 puntos.
 - c. Partido empatado 1 punto.
 - d. Partido perdido o no presentación 0 puntos.
13. Los cambios son ilimitados y rotativos con previa aprobación del juez o árbitro. Los cambios se realizarán en los saques laterales.
14. No se permitirá el cambio posicional o sustitución del arquero en caso de incurrir en tiro penal, salvo el caso de lesión grave verificada por el árbitro.
15. El gol será válido desde cualquier posición de la cancha.
16. El gol de arquero será válido desde cualquier posición de la cancha siempre y cuando sea con el pie.
17. El saque de arco será efectuado por el arquero con las manos, ya sea saque de fondo o pelota retenida en juego.
18. El saque lateral se efectuará con las manos. El Gol en contra producido por



saque lateral directo (no la toca ningún jugador) no será válido.

19. El tiro de esquina será efectuado con las manos y desde el nacimiento del ángulo. Será válido el gol si es tocado por algún jugador.

20. Si se presenta empate en puntos entre dos o más equipos, se aplicará el siguiente orden estricto de prioridades, así:

20.1. Juego limpio:

a. Tarjeta amarilla 5 puntos.

b. Tarjeta roja 20 puntos.

Quien sume menos puntos será el ganador.

20.2. En caso de persistir el empate se pasará a los siguientes ítems:

a. Gol diferencia (goles a favor menos goles en contra).

b. Mayor número de goles a favor.

c. Menor número de goles en contra.

d. El mayor cociente de dividir goles a favor entre goles en contra.

e. Sorteo.

21. El arquero no podrá tomar con las manos la pelota proveniente de un pase con el pie de un jugador del mismo equipo.

22. Los casos no contemplados aquí serán definidos por el comité organizador aplicando el reglamento general de este deporte.

23. El sistema de juego y clasificación lo definirá el comité organizador de acuerdo al número de equipos inscritos.

Artículo 76. ATLETISMO:

1. Los deportistas deberán inscribirse en la planilla por género en cada modalidad (100, 400 y 800 mts.) y (800 mts. Senior), en todas las modalidades máximo tres (3) participantes por Cámara a excepción de Senior que no tiene límite de participantes.

2. Deben presentar la escarapela oficial laminada de las olimpiadas que lo acredita como participante con la fotografía sellada.

3. Las pruebas de atletismo de las XXI Olimpiadas Intercámaras para las ramas masculino y femenino serán las siguientes:

a. 100 mts. b. 400 mts. c. 800 mts.

b. Sénior Máster Masculino y femenino 800 metros (35 años cumplidos en adelante, no recomendado para mayores de 55 años)

4. Todas las pruebas serán finales por tiempos.

5. Cada deportista podrá participar hasta en tres pruebas de atletismo.

6. El Comité Organizador de los juegos nombrará las autoridades de juzgamiento, auxiliares y demás personal para el buen desarrollo del torneo.

7. El torneo de atletismo de las XXI Olimpiadas se regirá conforme a las normas enunciadas por la federación Colombiana de atletismo y si es el caso por la



I.A.A.F.

8. Cualquier demanda sobre resultados de clasificación se hará ante el Coordinador de la disciplina, hasta una (1) hora después de salir el resultado oficial.
9. El sistema de clasificación y eliminación lo definirá el comité organizador de acuerdo al número de participantes inscritos.

Artículo 77. NATACIÓN:

1. El torneo de Natación en estilo libre de las XXI Olimpiadas Intercámaras de Comercio tendrá como escenario la piscina olímpica del complejo acuático del bosque popular el prado.
2. La competencia se realizará en rama Femenina y masculina dividida en categorías Junior (hasta 35 años) y senior (mayores de 35 años).
3. Deben presentar la escarapela oficial laminada de las olimpiadas que lo acredita como participante con fotografía sellada.
4. Las pruebas de natación serán tanto para hombres como para mujeres de 25 MTS y 50 MTS libres.
5. Cada Cámara de Comercio podrá Inscribir hasta tres (3) mujeres y tres (3) hombres deportistas para las modalidades de 25 y 50 metros.
6. Cualquier demanda sobre resultados de clasificación se hará ante el Coordinador de la disciplina, hasta una (1) hora después de salir el resultado oficial.
7. Cada deportista podrá participar en (dos) 2 pruebas.
8. Es obligatorio que todos los participantes se presenten en traje de baño y gorro.
9. Queda totalmente prohibido el consumo de bebidas embriagantes.
10. Participante que agrede física o verbalmente a otro participante o miembro de la organización; será eliminado de la competencia.
11. Los participantes que no se presenten en la hora indicada al lugar de la competencia, no podrán participar de la misma, sin derecho a reclamación.
12. Los casos no contemplados en el presente reglamento, se resolverán a nivel de la organización del evento por su coordinador.
13. El sistema de clasificación y eliminación lo definirá el comité organizador de acuerdo al número de participantes inscritos.

Artículo 78. AJEDREZ (LIBRE INDIVIDUAL):

1. Cada cámara podrá inscribir en la planilla de inscripción máximo tres (3) deportistas.
2. Deben presentar la escarapela oficial laminada de las olimpiadas que lo acredita como participante con fotografía sellada.
3. El sistema de juego será suizo a cinco rondas con tiempo de treinta (30) minutos según número de participantes, en todo caso no será superior a treinta



(30) minutos.

4. Se tendrá en cuenta las normas de la Federación Colombiana de Ajedrez.
5. Si son menos de 8 deportistas se hará el torneo con el sistema todos contra todos.

Artículo 79. BILLAR POOL BOLA 9:

1. Máximo tres (3) jugadores por Cámara en cada género.
2. Deben presentar la escarapela oficial laminada de las olimpiadas que lo acredita como participante con fotografía sellada.
3. Se recomienda que los participantes utilicen su propio taco, quienes no cuente con este elemento la organización dotará del mismo.
4. El sistema de juego y clasificación lo definirá el comité organizador de acuerdo al número de equipos inscritos.
5. Quien participa en esta categoría no podrá por ningún motivo inscribirse en Billar carambola libre ni en billar a tres bandas.
6. El juego se desarrolla con nueve bolas numeradas del 1 al 9 más la bola tiradora de color blanco.
7. Las bolas de color se colocan en forma de rombo con la bola 1 en primer lugar y situada sobre el punto de pie, la 9 deberá ocupar el centro del rombo y el resto de bolas sin orden específico. La bola blanca se podrá situar en cualquier lugar tras la línea de cabeza.
8. El objetivo del juego es embolsar la bola 9, bien desde el tiro de apertura como de cualquier otro tiro legal.
9. En cada tiro la blanca debe contactar primero con la bola de color cuya numeración sea la más baja que en cada momento se encuentre sobre la mesa, no obstante, las bolas no tienen por qué ser embolsadas en orden.
10. Si un jugador embolsa una bola con un tiro legal, seguirá tirando hasta que falle, cometa falta o gane el juego embolsando la bola 9. Tras un fallo, el siguiente jugador debe tirar desde la posición dejada por el anterior, pero tras una falta, el adversario obtiene el derecho a bola en mano, pudiendo colocar la bola blanca en cualquier lugar de la mesa y tirar en cualquier dirección.
11. Tres faltas consecutivas significarán la pérdida del juego.
12. Cada deportista después de realizar su tacada debe retirarse hacia su silla y esperar a que su contrincante termine de tacar o partida.
13. Quien decreta que la partida finalizó o llegó a su fin es el juez, además de ser el único con el puntaje oficial del juego.
14. La tiza después de utilizada debe ser colocada en las esquinas antes de dar la tacada o puede ser guardada en el bolsillo; no puede estar en las partes laterales de la mesa.
15. La defensa consiste en efectuar una tacada cuya intención será dejar la bola blanca lo más incómoda posible para el contrincante, es decir tapando la bola



de menor número con otra bola que está entre esta y la blanca, esto es lo que se conoce como "tape".

16. Se considera falta:

- No golpear la bola de menor número sobre la mesa, o no golpear bola alguna.
- Meter la bola blanca en una tronera variable
- Tocar o mover una bola variable (con la mano, el taco u otro objeto).
- Ejecutar una tacada con alguna bola variable que aún está en movimiento.
- Levantar los dos pies del suelo al ejecutar una tacada.
- Bolas sucias, como por ejemplo que salga despedida fuera de la mesa alguna bola.
- Golpear dos veces la bola blanca con el taco en una sola tirada.

17. Reglamento disciplinario billar bola 9:

- a. La organización pondrá en conocimiento del delegado de cada cámara, la programación, dependiendo del número de participantes.
- b. El desconocimiento de la programación por parte de los competidores no será motivo para adelantar reclamaciones, demandas o reposiciones sobre el particular
- c. El árbitro principal podrá imponer las penas del tiempo, pérdida o retiro del jugador o delegado, entrenador y público del certamen según la gravedad de la falta.
- d. El jurado calificador quienes juzgarán cada ronda de competencia y reportarán el informe final para dirimir los lugares que ocupó cada participantes y los puntos obtenidos para efectos de contabilizarlos en la puntuación general.
- e. Los(as) deportistas deberán presentarse quince (15) min antes de la hora programada para el respectivo partido. Los partidos deberán iniciarse a la hora programada. No hay tiempo de espera.
- f. Todos los participantes están en la obligación de conocer el presente reglamento.
- g. Después de tres llamados cada 5 minutos. Y en caso de que los jugadores no se hagan presentes, se perderá la partida por W-O.

Artículo 80. BILLAR CARAMBOLA LIBRE:

1. Se pueden inscribir máximo tres (3) jugadores por Cámara en cada género.
2. Deben presentar la escarapela oficial laminada de las olimpiadas que lo acredita como participante con fotografía sellada.
3. Se recomienda que los participantes utilicen su propio taco, quienes no cuente con este elemento la organización dotará del mismo.
4. Por ningún motivo el deportista que participe en esta disciplina deportiva podrá inscribirse en billar pool bola 9 ni en billar a tres bandas.



5. El juego se desarrolla con tres bolas de color blanco, rojo y amarillo.
6. **CARAMBOLA LIBRE:** El fin del juego consiste en ejecutar el mayor número de carambolas posibles dentro del límite de la distancia de la partida. Hay carambola cuando la bola jugadora, puesta en movimiento por el golpe del taco, entra en contacto con las otras dos. Una carambola es válida cuando una vez paradas las bolas el jugador no ha cometido falta alguna. Cada carambola se cuenta como un punto: Si el árbitro declara válido el punto, el jugador continúa jugando conservando la mano. Si la carambola es fallada, el árbitro pasa la mano al jugador contrario.
7. La modalidad de carambola libre se juega en una mesa sin troneras, totalmente lisa y sobre el paño se marcan 5 moscas, ubicadas de la siguiente manera: tres a lo largo de la mesa sobre una línea vertical imaginaria que parte la mesa en dos mitades exactas, cada una se marca a una distancia de un cuarto de la longitud total de la mesa o a 71 centímetros partiendo de la banda corta; las dos moscas restantes se ubican a la derecha y a la izquierda de la que está ubicada sobre la zona de inicio, cada una a una distancia de 18,5 centímetros del punto medio de la zona.
8. Al comenzar la partida el jugador debe iniciar impactando la bola roja con la bola tacadora.
9. En la modalidad de carambola libre se juega a un número determinado de carambolas o un número determinado de entradas. Esto lo determina la organización según el número de participantes.
10. En esta modalidad encontramos unas zonas prohibidas en las que no se permite la realización de más de dos carambolas, estas zonas son los cuatro ángulos o rincones de la mesa, delimitados por una línea que va desde el segundo diamante de la banda larga hasta el primer diamante de la banda corta.
11. El sistema de juego y clasificación lo definirá el comité organizador de acuerdo al número de participantes inscritos.
12. **Reglamento disciplinario billar libre**
 - a. La organización pondrá en conocimiento del delegado de cada cámara la programación, dependiendo del número de participantes.
 - b. El desconocimiento de la programación por parte de los competidores no será motivo para adelantar reclamaciones, demandas o reposiciones sobre el particular.
 - c. El árbitro principal y el coordinador delegado por Confa podrá imponer las penas del tiempo, pérdida o retiro del jugador o delegado, entrenador y público del certamen según la gravedad de la falta.
 - d. El jurado calificador será quien juzgará cada ronda de competencia y reportará el informe final para dirimir los lugares que ocupó cada participante



- y los puntos obtenidos para efectos de contabilizarlos en la puntuación general.
- e. Los(as) deportistas deberán presentarse quince (15) min antes de la hora programada para el respectivo partido. Los partidos deberán iniciarse a la hora programada.
 - f. Todos los participantes están en la obligación de conocer el presente reglamento.
 - g. Después de tres llamados cada 5 minutos y en caso de que los jugadores no se hagan presentes, se perderá la partida por Doble W.O.

Artículo 81. BILLAR TRES BANDAS:

1. Se pueden inscribir máximo tres (3) jugadores por Cámara en cada género.
2. Deben presentar la escarapela oficial laminada de las olimpiadas que lo acredita como participante con fotografía sellada.
3. Se recomienda que los participantes utilicen su propio taco, quienes no cuenten con este elemento la organización dotará del mismo.
4. Por ningún motivo el deportista que participe en esta disciplina deportiva podrá inscribirse en billar pool bola 9 ni en billar carambola libre.
5. El juego se desarrolla con tres bolas de color blanco, rojo y amarillo.

CARAMBOLA A TRES BANDAS:

El fin del juego consiste en ejecutar el mayor número de carambolas posibles dentro del límite de la distancia de la partida. Hay carambola en esta modalidad cuando: la bola 1, o tacadora toca como mínimo tres bandas antes de tocar la bola 3. La bola 1 puede hacer contacto con la bola 2 y luego hacer el recorrido de tres bandas como mínimo antes de impactar la bola 3. También se puede hacer el recorrido a una, dos, tres o más bandas, previas al contacto con la bola dos y tres. El contacto con las bandas se puede hacer sobre una misma banda; en dos, tres o más oportunidades. Una carambola es válida cuando una vez paradas las bolas el jugador no ha cometido falta alguna. Cada carambola se cuenta como un punto: Si el árbitro declara válido el punto, el jugador continúa jugando conservando la mano. Si la carambola es fallada, el árbitro pasa la mano al jugador contrario.

6. En la modalidad de tres bandas se juega a un número determinado de carambolas o entradas. Esto lo determina la organización según el número de participantes.
7. El sistema de juego y clasificación lo definirá el comité organizador de acuerdo al número de participantes inscritos.

8. Reglamento disciplinario Billar tres bandas:

- a. La organización pondrá en conocimiento del delegado de cada cámara la programación, dependiendo del número de participantes.
- b. El desconocimiento de la programación por parte de los competidores no será



motivo para adelantar reclamaciones, demandas o reposiciones sobre el particular

c. El árbitro principal y el coordinador delegado por Confa podrá imponer las penas del tiempo, pérdida o retiro del jugador o delegado, entrenador y público del certamen según la gravedad de la falta.

d. El jurado calificador será quien juzgará cada ronda de competencia y reportará el informe final para dirimir los lugares que ocupó cada participantes y los puntos obtenidos para efectos de contabilizarlos en la puntuación general.

e. Los(as) deportistas deberán presentarse quince (15) min antes de la hora programada para el respectivo partido. Los partidos deberán iniciarse a la hora programada.

f. Todos los participantes están en la obligación de conocer el presente reglamento.

g. Después de tres llamados cada 5 minutos y en caso de que los jugadores no se hagan presentes, se perderá la partida por Doble W.O.

Artículo 82. DOMINÓ:

1. Cada cámara podrá inscribir tres (3) equipos integrado por dos (2) competidores.
2. Se considerará la modalidad de conjunto.
3. Deben presentar la escarapela oficial laminada de las olimpiadas que los acredita como participantes y fotografía sellada.
4. Los integrantes de los equipos deberán presentarse a la hora señalada para la iniciación de los encuentros.
5. El juez contará la voz de salida a la hora programada. Si uno de los equipos no se encuentra a la hora señalada, perderá la partida.
6. Las fichas serán colocadas en el atril y el jugador estará con las manos abajo y no podrán moverse de su sitio, de lo contrario pierde el partido. De no contar con atril, la organización definirá la forma de ubicar las fichas para el turno.
7. En la salida rotativa habrá un indicador para saber a quién le toca jugar.
8. El ganador de una partida contará todos los puntos restantes y será el resultado para el equipo.
9. En un cierre se contarán los puntos por jugador, el que menos puntos tenga será el ganador, si al cierre resulta empate, ganará el equipo que cierra.
10. Las manos se mantendrán debajo de la mesa en todo momento, excepto cuando le toque jugar, la violación a esta regla dará lugar a un llamado de atención.
11. Después de iniciado el partido no se podrá intercambiar posiciones.



12. Mientras se esté jugando no se permitirá ninguna clase de comentario, ni gestos bruscos. La violación a esta regla dará lugar a la pérdida del partido.
13. En cada mano o partido el equipo perdedor meneará las fichas (un integrante del equipo).
14. Los jueces serán autónomos para tomar decisiones cuando se presenten jugadas dudosas.
15. No se aceptará ninguna modificación a las reglas de este torneo.
16. Cuando se presenta alguna irregularidad durante la realización del evento, el juez deberá presentar al comité organizador y por escrito un informe detallado de lo sucedido. Este comité se encargará de establecer las sanciones a que diera lugar la falta.
17. Las barras deben conservar buen comportamiento ya que se consideran un integrante más del equipo y su comportamiento puede perjudicar al equipo acompañante.
18. Queda totalmente prohibido el consumo de bebidas embriagantes, tabaco, pipa, SPA o similares en el transcurso de los partidos.
19. Los participantes que no se presenten para poder iniciar los partidos de acuerdo con la programación, perderán el encuentro sin derecho a reclamación.
20. Los casos no contemplados en el presente reglamento, se resolverán a nivel de la organización del evento por su coordinador.
21. El sistema de juego y clasificación lo definirá el comité organizador de acuerdo al número de participantes inscritos.

Artículo 83. TENIS DE MESA:

1. Categoría: femenina y masculina
2. Deben presentar la escarapela oficial laminada de las olimpiadas que lo acredita como participante con fotografía sellada.
3. Cada delegación nombrará un capitán y será responsable de sus jugadores (as) durante el torneo.
4. En la eliminatoria los partidos se jugarán a 2 de 3 Set, a once (11) puntos.
5. En las semifinales y finales a 3 de 5 set, a once (11) puntos.
6. Se exigirá bola al aire en el servicio durante todo el torneo.
7. Se pita no presentación a los deportistas que no estén a la hora indicada para el encuentro y este dará 2 puntos al ganador y 0 puntos al que no se presente, además se tendrá un marcador de 2 x 0.
8. El juez de mesa tendrá el máximo poder en ella en el transcurso del juego y sus decisiones son inapelables.
9. El juez general del torneo será quien decidirá en caso de conducta antideportiva, embriagues y/o faltas de garantías para realizar el encuentro.



10. Es obligatorio presentarse al encuentro en tenis, medias, pantaloneta y camiseta deportiva.
11. En caso de empate entre los jugadores se aplicará:
 - a. Entre dos que se enfrentaron: El ganador entre ellos
12. En caso de triple empate entre los jugadores se aplicará:
 - a. Diferencia de set.
 - b. Diferencia de puntos.
 - c. Puntos a favor.
 - d. Sorteo
13. Para los demás casos:
 - a. Cociente de sets: Sets a favor / Sets en contra.
14. En caso de suspensión de la competencia por fuerza mayor, esta se continuará a la hora y lugar fijado por la organización de los juegos manteniendo el mismo puntaje que tenía el set en el momento de la suspensión.
15. Los deportistas deben traer su raqueta respectiva; se permitirá el uso de cualquier tipo de raqueta de competición.
16. Los casos no contemplados en presente reglamento serán resueltos por el coordinador y dado el caso por el comité organizador.
17. El sistema de juego y clasificación lo definirá el comité organizador de acuerdo al número de equipos inscritos.

Artículo 84. TENIS DE CAMPO:

1. Categoría: abierta femenino y masculino
2. Modalidad: Sencillo (individual).
3. Cada delegación nombrará un capitán y será responsable de sus jugadores (as) durante el torneo.
4. Deben presentar la escarapela oficial laminada de las olimpiadas que lo acredita como participante con fotografía sellada.
5. La programación se le dará a cada capitán personalmente.
6. Los partidos se realizarán en canchas de polvo de ladrillo.
7. No se aplazarán partidos salvo en caso de lluvia; se programará y saldrá nueva programación que será entregada a cada capitán por delegación participante.
8. Los deportistas que no estén a la hora indicada del juego se aplicará W. O.
9. Se aplicará el código de conducta de la organización de las olimpiadas.
10. Los partidos se jugarán a 2 set. Sin ventaja (40=40 bola definitiva).
11. En caso de uno (1=1) iguales en set, se jugará super tie-break a diez (10) puntos con dos (2) de diferencia.
12. En caso de empate de realizarse el sistema de eliminación por fases de grupos (según número de participantes y sorteo) se aplicará lo siguiente:
 - a. Entre 2 jugadores, ganador entre sí.
 - b. Entre 3 o más jugadores, diferencia de game (a favor menos en contra).



- c. En caso de W.O. se dará un marcador de 6*game por set.
- 13. Los jugadores de la misma cámara no se colocarán en el mismo cuadro en primera ronda.
- 14. En caso de suspensión de la competencia por fuerza mayor esta se continuará a la hora y lugar fijado por la organización de los juegos, manteniendo el mismo puntaje y set que se tenía en el momento de la suspensión.
- 15. Las demás reglas del juego serán aplicadas según el reglamento de la Federación internacional de tenis.
- 16. Los casos no contemplados en este reglamento serán resueltos por el coordinador y dado el caso por el comité organizador.
- 17. El sistema de juego y clasificación lo definirá el comité organizador de acuerdo al número de equipos inscritos.

Artículo 85. PATINAJE:

- 1. Categoría Femenino y masculino sin límite de participantes por Cámara.
 - 2. Deben presentar la escarapela oficial laminada de las olimpiadas que lo acredita como participante con fotografía sellada.
 - 3. Los deportistas se deben presentar con “Traje de competición” o ropa deportiva en lycra y sus elementos de protección: casco, coderas, rodilleras y guantes anti fracturas.
 - 4. Cada deportista debe presentarse con sus respectivos patines sin restricciones.
 - 5. Lugar de competencias: Patinódromo unidad deportiva Palogrande
 - 6. La superficie es de placa de cemento.
 - 7. El programa de competencias será igual para hombres y mujeres.
 - 8. **Carreras:**
 - a. Prueba de Corta Distancia 200 mts individual (pista).
 - b. Prueba de Corta Distancia 500 mts individual (pista).
 - c. Fondo: 3.000 mts por puntos, individual (pista).
- Nota: En la prueba de fondo por puntos: Se realiza un sprint cada cierto número de vueltas (que depende del número de participantes), al vencedor se le darán dos puntos y al segundo un punto. En el sprint de la última vuelta, los tres primeros clasificados reciben 3, 2 y 1 punto respectivamente. Si un corredor se retira o es eliminado antes del final de la prueba, pierde los puntos acumulados. El vencedor es el corredor que consigue acumular mayor cantidad de puntos.
- 9. Todos los participantes se deben presentar en el horario programado, de lo contrario serán eliminados sin derecho a reclamación.
 - 10. Los casos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por el coordinador y dado el caso por el comité organizador según normas vigentes en este deporte.



Artículo 86. GOLF:

1. Máximo tres (3) participantes por Cámara, categoría libre.
Nota: Como el juego de golf se realizará en club privado para este deporte, la organización informará a más tardar el 15 de mayo (fecha límite de preinscripciones) la participación de competidores sin hándicap. Esto será causal de modificación del sistema de eliminación.
2. Deben presentar la escarapela oficial laminada de las olimpiadas que lo acredita como participante con fotografía sellada.
3. Los deportistas se deben presentar con "Traje de competición apropiado para golf" y sus elementos "palo" y guante.
4. Lugar de competencias: Corporación centro sede Club campestre de golf.
5. Premiación: (1er. Gross), (1er. metro) y (2do. Metro).
6. Los participantes no deben hablar ni hacer ruidos o gestos que puedan distraer al adversario mientras está golpeando la bola.
7. Cuando un jugador va a golpear la bola, debe cerciorarse de que el hoyo esté libre o de que el grupo que le precede esté a una distancia prudencial para no golpearles. También debe asegurarse de que ninguna persona esté en la trayectoria de la bola. En el caso de que haya alguien, hay que gritar para avisar y disculparse personalmente por el hecho.
8. El jugador que tenga su bola más lejos del hoyo tiene derecho a golpear primero.
9. En caso de que un jugador del grupo pierda su bola en un bosque, arbustos, etc. los otros jugadores, por cortesía, deben ayudar a buscarla.
10. En caso de que a un jugador le toque golpear la bola desde un bunker, se debe rastrillar el lugar del impacto tras el golpe para alisar la arena (junto a los bunkers debe haber rastrillos: (es una obligación del club).
11. Es indispensable ser honesto contando los puntos de penalización que se deben sumar al sacar la bola fuera de los límites del campo.
12. Además de estas reglas generales, los participantes deberán acatar las reglas propias del Club Campestre de golf.
13. Los casos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por el coordinador y dado el caso por el comité organizador.
14. El sistema de clasificación y eliminación lo definirá el comité organizador de acuerdo al número de inscritos

Artículo 87. CICLOMONTAÑISMO:

1. Actividad deportiva sin número límite de participantes por cámara
2. Se tendrá categoría femenina y masculina.
3. Deben presentar la escarapela oficial laminada de las olimpiadas que lo acredita como participante con fotografía sellada.



4. Los(as) deportistas deberán presentarse quince (15) min antes de la hora programada.
5. Es deber de cada uno de los deportistas realizar el respectivo calentamiento previo a la prueba.
6. Todos los participantes deben presentarse con sus debidos elementos de protección, "casco".
7. Será un recorrido de ascenso entre 6 y 7 kms por terreno destapado, sin descensos.
8. Quien no pueda trasladar su bicicleta deberá enviar sus medidas para la gestión de la bicicleta por parte de la Cámara organizadora (sujeto a disposición).
9. Será una prueba contra reloj teniendo como ganador(a) quien obtenga el menor tiempo en el sitio de meta.
10. El orden de salida se presentará el día del sorteo dependiendo de la cantidad de deportistas inscritos.
11. Se dará salida a los competidores cada minuto y en la meta se resta el tiempo de llegada con el tiempo de salida, para tener el tiempo real del participante.
12. Los participantes que sean sobrepasados por otros deportistas no pueden seguir la rueda del competidor que los alcanza, deben dejar una distancia prudente para continuar con su propio ritmo.
13. Todos los competidores deben pasar la meta en sobre su bicicleta.
14. Todos los aspectos no contemplados en este reglamento serán definidos en última instancia por el comité organizador y de acuerdo a las normas vigentes en este deporte.

Artículo 88. GAMERS WORLD CUP:

1. Actividad de categoría libre
2. Cada Cámara podrá inscribir máximo 2 jugadores.
3. Se jugará la fifa 2018 en consola Xbox one, partidos de 10 minutos.
4. El sistema clasificatorio se definirá por el operador logístico encargado una vez se finalice la etapa de inscripciones.
5. Como primer ítem de desempate el juego limpio así:
 - a. Tarjeta amarilla suma 5 puntos y tarjeta roja suma 10 puntos, quien menos puntos sume es el ganador.
 - b. Partida a penales.
 - c. Sorteo en caso de persistir empate en fase clasificatoria.

Artículo 89. BOLO AMERICANO:

1. Cada Cámara podrá inscribir un máximo 3 participantes por género.
2. Deben presentar la escarapela oficial laminada de las olimpiadas que lo acredita



como participante con fotografía sellada.

3. No se permite el uso de calzado de calle para evitar daños en las pistas. Para quien no tenga el calzado adecuado, la organización podrá proporcionarlo de acuerdo a la disponibilidad existente en la bolera.
4. El torneo se disputará en la Bolera Multibolo del Centro Comercial Multicentro Estrella.
5. Todos los participantes deben presentarse 20 minutos antes de la hora programada, para el alistamiento del respectivo calzado.
6. En caso que un jugador no se presente pasados 10 minutos de la hora programada se le dará el marcador de sus líneas en cero (0). Se aclara que no podrá jugar las líneas adicionales.
7. El torneo será juzgado por el operador asignado por la organización aplicando normas técnicas de este deporte.
8. Deportista que incurra en daños al escenario tendrá que asumir el costo de estos, de lo contrario deberá hacerlo la Cámara a la cual representa.
9. El sistema de juego y clasificación será definido por el comité organizador de acuerdo a la cantidad de deportistas inscritos.
10. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en última instancia por el comité organizador y de acuerdo a las normas internacionales vigentes en este deporte.

Artículo 90. DESAFÍO DE GUERREROS:

1. Los equipos podrán inscribir en la planilla de inscripción un (1) equipo de (4) participantes cada uno (dos hombres y dos mujeres), con la opción de inscribir a un jugador por equipo como suplente de cada género.
2. Deben presentar la escarapela oficial laminada de las olimpiadas que lo acredita como participante con fotografía sellada.
3. Las competencias iniciarán a la hora programada y solo se dará espera de 10 minutos para su inicio, después de este tiempo se procederá a aplicar el respectivo W-O.
4. Los competidores tendrán una valoración de pulsaciones por minuto en reposo y de presión arterial, 30 minutos antes de la competencia en el stand de la organización en el lugar de la competencia. Si al valorar las pulsaciones en reposo exceden de 70 ppm o de presión 120/80 ambas en reposo, el competidor no podrá participar.
5. Las pruebas se realizarán teniendo como fundamento las capacidades condicionales del ser humano: resistencia, fuerza, velocidad, flexibilidad, coordinación y estas se evidenciarán superando obstáculos y/o bases donde



habrán patrones de movimiento de caminar, correr, reptar saltar, lanzar, atrapar, traccionar, empujar, golpear, patear, con movimientos bien sea repetitivos, cíclicos o acíclicos.

6. La prueba se realizará contra reloj por equipos de acuerdo con los obstáculos planteados por la organización los cuales serán enviados vía correo electrónico a los delegados de cada Cámara el día 30 de abril con las especificaciones respectivas.

Artículo 91. RUNNING (Campo traviesa) 5K:

1. Cada Cámara podrá inscribir un máximo 3 participantes por género.
2. Se tendrá categoría femenina y masculina.
3. Deben presentar la escarapela oficial laminada de las olimpiadas que lo acredita como participante con fotografía sellada.
4. Los(as) deportistas deberán presentarse quince (15) min antes de la hora programada.
5. Es deber de cada uno de los deportistas realizar el respectivo calentamiento previo a la prueba.
6. La distancia a recorrer será de 5 km para hombres y 4 km para mujeres, dando como ganador al corredor que lo realice en el menor tiempo.
7. Se permite correr, trotar o caminar siempre y cuando se realice por el recorrido marcado por la organización.
8. El recorrido está diseñado sobre una zona abierta o de bosque, cubierta en la medida de lo posible, por hierba, con obstáculos naturales, que puedan ser utilizados por el organizador del recorrido. Esta prueba se realizará en las instalaciones del Bosque Popular el Prado.
9. Motivos de descalificación de deportistas:
 - a. Si un Juez de recorrido reporta que un atleta ha abandonado el recorrido marcado, reduciendo así la distancia a recorrer.
 - b. Si un juez reporta agresión o cualquier otra acción indebida de un atleta a un adversario con el fin de hacerle perder el ritmo de carrera.
 - c. Si una vez finalizada la competencia el atleta se devuelve atravesando nuevamente la línea de meta ya que esto puede causar confusión entre los jueces y cronometristas de llegada.
10. De ser necesario el punto para la hidratación de los deportistas durante la carrera se podrá realizar únicamente en la zona establecida por la organización.
11. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en última instancia por el comité organizador y de acuerdo a las normas internacionales vigentes en este deporte.

