



FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”

Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1

IX

JUEGOS NACIONALES

**DE LA FEDERACIÓN NACIONAL DE
COOPERATIVAS DEL SECTOR EDUCATIVO
COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

CARTA FUNDAMENTAL DE LOS IX JUEGOS NACIONALES

FENSECOOP UNA RAZON MÁS DE ESPERANZA Y CONCIENCIA SOCIAL



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
"FENSECOOP"**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

CONVOCA



FENSECOOP

ORGANIZA



CASANARE



YOPAL



**YOPAL CASANARE
JUNIO 25, 26, 27 Y 28 DE 2020**

FENSECOOP UNA RAZON MÁS DE ESPERANZA Y CONCIENCIA SOCIAL



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

SALUDO DE BIENVENIDA

La Cooperativa Multiactiva de Educadores de Casanare Limitada COO MEC, es una entidad que tiene como actividad principal el ahorro y crédito. Sus asociados son los docentes oficiales del Casanare, sus cónyuges e hijos mayores de edad que trabajan en común para satisfacer sus necesidades y aspiraciones económicas, sociales y culturales. El quehacer cooperativo ha llevado al Magisterio de todo el Departamento mantener la confianza en sí mismo, en su capacidad de planear, coordinar y proyectar su trabajo y esfuerzo al servicio de todos los asociados. COO MEC es hoy el anfitrión de los IX Juegos Nacionales y ya dio comienzo a su organización que nos permitirá dar garantía a la consecución de los objetivos establecidos para estas justas deportivas.

Para COO MEC resulta muy grato saludar y darle la bienvenida a la dirigencia cooperativa, al consejo directivo de FENSECOOP y a las delegaciones de cada departamento. Es un gran honor para nuestro municipio, recibirles durante estos cuatro días, para que unidos mantengamos vivo el espíritu deportivo entre los cooperados y nos demos cita para participar en un ambiente de convivencia y de sana diversión con nuestros compañeros de las diferentes regiones del país y de las cooperativas que representan. Estas actividades sin duda fortalecen nuestra identidad cooperativista y su sentido de integración, que es el principal valor por el que trabaja FENSECOOP. Estamos seguros de que aquí en Yopal van a contar con un espacio que nos va a permitir consolidar el sentido de unidad. Siéntanse en casa y gracias por la distinción que nos hacen con su participación en estas justas deportivas.

EL DEPARTAMENTO DE CASANARE toma su nombre del dios Achagua *Casanari* y a su vez se ha tomado este nombre del río Casanare que recibe, antes de desembocar en el río Meta, la mayor parte de las aguas que atraviesan la llanura. La palabra proviene del vocablo saliva Casanari, que significa Río de Aguas Negras. Antiguamente a Casanare también pertenecía el actual departamento de Arauca.

Casanare por mucho tiempo perteneció al departamento de Boyacá hasta que el 28 de noviembre de 1973 se creó la Intendencia Nacional de Casanare. El 4 de julio de 1991 se suprimen los llamados Territorios Nacionales para darles la forma de Departamentos. Casanare pertenece a la región conocida como los Llanos, la más grande extensión de sabana tropical de América del Sur y que se extienden tanto por Colombia como por Venezuela.

FENSECOOP UNA RAZON MÁS DE ESPERANZA Y CONCIENCIA SOCIAL



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

Casanare hoy es uno de los treinta y dos departamentos que forman la República de Colombia. Su capital es Yopal. Limitan al norte con Arauca, al oriente con Vichada, al sur con Meta, al occidente con Cundinamarca y al noroccidente con Boyacá. Tradicionalmente el territorio de Casanare ha tenido como principales actividades económicas la ganadería extensiva y el cultivo de arroz. A principios de la década de 1990, fueron descubiertos los campos petroleros de Cusiana y Cupiagua, que convirtieron al departamento en el mayor explotador petrolero de Colombia. En la actual década se ha impulsado fuertemente el cultivo de la palma de aceite. En otras zonas, tienen gran auge las pequeñas microempresas que cultivan piña tipo gold.

La tradición oral y literatura han permitido identificar la fauna como una característica de los Llanos Orientales, y se han convertido en fuente de inspiración de muchas historias y canciones. En la sabana podemos encontrar la guacamaya, el venado, el tigre, el güío, el caimán, diferentes clases de serpientes. Uno de los espectáculos más hermosos se puede observar gracias a las garzas, aves zancudas características de la región, que antes de anochecer se acomodan por bandadas en un árbol para dormir, haciéndolo ver cual si fuera un árbol de algodón. Otras aves son el gabán o garzón soldado y las corocoras rojas. El chigüiro, el roedor más grande del mundo, los osos hormigueros, el armadillo, el araguato, o mono cotudo. Dentro los peces se encuentran los caribes o pirañas, capaces de devorar un animal grande en segundos.

El coleo es el deporte de los llaneros, que nació en la faena de marcación de terneros en el corral. Un llanero desde su caballo en plena carrera toma la cola del animal y lo tumba o colea. En cuanto a la música y la danza constituyen unos de los elementos más importantes de la cultura llanera, tanto en Colombia como en Venezuela, y una de las más maravillosas producciones de la música popular latinoamericana.

El municipio de Orocué es considerado como la cuna de la obra La vorágine del escritor José Eustasio Rivera. En La vorágine, la primera parte se desarrolla precisamente en Casanare y es descrito así por uno sus personajes:

-Es encantador Casanare -repetía Alicia-. No sé por qué milagro, al pisar la llanura, aminoró la zozobra que me inspiraba.

Es que -dijo don Rafo- esta tierra lo alienta a uno para gozarla y para sufrirla. Aquí hasta el moribundo ansía besar el suelo en que va a podrirse. Es el desierto,



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

*pero nadie se siente solo: son nuestros hermanos el sol, el viento y la tempestad.
Ni se les teme ni se les maldice.*

Yopal es la capital del departamento del Casanare, su nombre proviene de un árbol típico de la región, cuyo nombre es “yopo”, vocablo que es proveniente de la lengua indígena Saliva, y significa corazón. Yopal es una de las capitales departamentales más jóvenes de Colombia y una de las ciudades que registra más rápido crecimiento poblacional a nivel nacional. Yopal es la ciudad capital del departamento colombiano de Casanare, ubicada cerca del río Cravo Sur, en el piedemonte de la cordillera Oriental, bajo la sombra del cerro El Venado. Su actividad económica gira en torno a la agricultura, la ganadería y el comercio.

Durante mucho tiempo se traían ganaderías del interior de los Llanos hacía el centro del país y antes de empezar su ascenso por la cordillera los ganaderos pernoctaban en una fundación poblada de “yopos”, que luego se conocería como El Yopal. En 1942 la Asamblea Departamental de Boyacá y por medio de la ordenanza se elige a Yopal como cabecera municipal. En 1973 se eleva a Casanare como Intendencia y a Yopal como capital intendencial, desligando a Casanare de la administración del departamento de Boyacá. Para el 4 de julio de 1991 Casanare es elevado a la categoría de departamento con Yopal como la capital departamental.

Y es Yopal quien recibe con mucho regocijo a todos los compañeros cooperativistas que desde FENSECOOP contribuyen a la creación, organización e integración de las Empresas de Cooperativas y/o de Economía solidaria del sector educativo colombiano, que hoy unidos para integrarnos con alegría, luchamos para hacer de este territorio un mejor país.

COOMECA cuyos valores son la Responsabilidad, la Democracia, la Igualdad, la Equidad, la Solidaridad y el Servicio Social hoy junto a todos sus socios ondeamos la bandera del cooperativismo y con espíritu deportivo saldremos abantes en este evento que engrandecerá a FENSECOOP, a COOMECA y a Casanare.

FENSECOOP UNA RAZON MÁS DE ESPERANZA Y CONCIENCIA SOCIAL



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

INTRODUCCIÓN

Los **IX JUEGOS NACIONALES DE LA FEDERACIÓN NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL SECTOR EDUCATIVO, “FENSECOOP”** a realizarse en el DEPARTAMENTO DE CASANARE, en el municipio de Yopal, serán sin duda la actividad que marcará un cambio en la forma de obtener beneficios para nuestra Economía Solidaria.

De allí entonces que el Consejo Directivo de Fensecoop, para dar cumplimiento y aplicación a los principios universales solidarios y lograr los objetivos escritos en la filosofía de la ACI, están comprometidos con todas las Cooperativas asociadas a que este modelo de participación que es el resultado de la planeación, análisis y decisión de los representantes de maestros y sus familias en el ámbito nacional, inviten a todos los Asociados a que participen en la gran fiesta educativa solidaria del país mediante el deporte como herramienta de cambio que contribuye al desarrollo y paz de una sociedad que como la Colombiana necesita de estos espacios para expresar y compartir momentos inolvidables de integración y convivencia pacífica general.

Es por ello que los IX Juegos de la Federación Nacional de Cooperativas del Sector Educativo en Colombia Fensecoop, se convierten en una estrategia de cumplimiento de objetivos y sueños donde todos seremos triunfadores, pero que la victoria será de nuestra economía solidaria, porque aportaremos una nueva imagen al Cooperativismo, a Fensecoop y cada una de nuestras Cooperativas participantes en este certamen que es de todos.

Coomec recibe orgullosa a las delegaciones de todas nuestras filiales, en espera de una placentera estadía, una leal y honesta competencia y la integración que nos dignifica y mantiene unidos a todos los cooperativistas educadores de Colombia.

FENSECOOP UNA RAZON MÁS DE ESPERANZA Y CONCIENCIA SOCIAL



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

**LA MASCOTA DE NUESTROS IX JUEGOS
“EL GABÁN”**



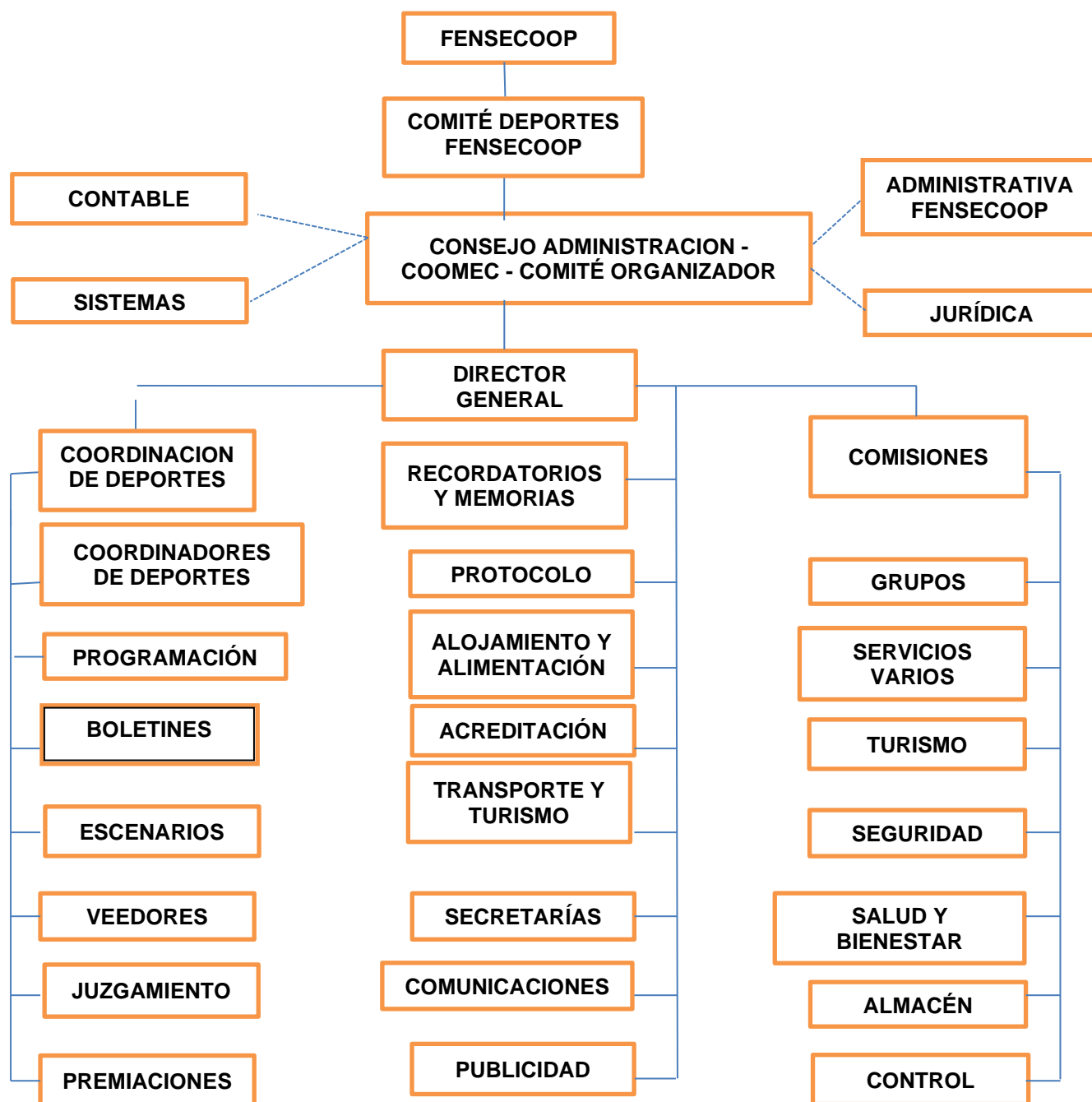
El Gabán es un ave de la familia de las cigüeñas, es el ave voladora más alta de Centro y Sudamérica, y la segunda del continente en envergadura superada por el cóndor andino. Mide hasta 140 cm de alto y de ancho con las alas desplegadas hasta 3 metros, es un ave inconfundible con su elegante collar rojo. Es carnívoro, se le ve en parejas alimentándose de peces en fuentes de agua. Construyen nidos gigantes sobre grandes árboles, con puestas de 2 a 4 huevos para criar tres o cuatro pichones, los cuales incubarán por turnos la hembra y el macho. No es un ave sociable. Se le encuentra en solitario y con su pareja vive unida de por vida. Es un ave muda, no tiene voces ni cantos y se comunica mediante golpeteos del pico. El Gabán es habitante de los humedales americanos desde Yucatán hasta la pampa argentina, siendo abundante en zonas como los llanos colombianos y venezolanos. Su nombre científico es *Jabiru mycteria*, que proviene del idioma guaraní y por tal motivo en Paraguay y muchos países se le conoce como Jabirú que significa “cuello hinchado”, en referencia a su capacidad de inflar a voluntad los sacos aéreos subcutáneos ubicados en el cuello. En Argentina se le llama Tuyuyú coral, en Costa Rica es conocido como Galán sin ventura, en España Cabeza de hueso, en Chile Cigüeña de cabeza pelada, en Uruguay Juan Grande en Colombia y Venezuela Garzón Soldado. Aunque en Colombia también se le conoce como el Gabán.



FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
"FENSECOOP"

Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1

**ESTRUCTURA ADMINISTRATIVA - ORGANIGRAMA
IX JUEGOS NACIONALES COOPERATIVOS DEL SECTOR
EDUCATIVO**



FENSECOOP UNA RAZON MÁS DE ESPERANZA Y CONCIENCIA SOCIAL



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

DEL CONSEJO DE ADMINISTRACIÓN DE COO MEC

Para la Cooperativa COO MEC y sus representantes es un orgullo recibir el apoyo de FENSECOOP y la designación por unanimidad de Yopal y en su nombre COO MEC, como sede de los IX Juegos Nacionales Cooperativos del Sector Educativo. Aceptamos con responsabilidad el compromiso y estamos seguros que con la actitud y participación positiva de todas las asociadas podremos decir que “la victoria fue para el sector solidario” y que “el éxito es para todos” y que con trabajo, unidad y organización, asumiremos entre todos ESTE GRAN RETO.

Nuestro Consejo de Administración en reunión ordinaria del día 02 de septiembre y según acta N° 609 establece como organizadores de los juegos

**COMITÉ ORGANIZADOR IX JUEGOS NACIONALES COOPERATIVOS DEL SECTOR
EDUCATIVO**

Ariel Beltrán Saénz
Darío Martínez Mur
Henry Joaquín Blanco Céspedes
José Israel Niño Pongutá
Ricardo Orlando Siempira Cristiano
Reinaldo Alfonso Castillo Romero
Jhon Jairo Vidal Ayala
Alirio Linares Molina
Néstor Gerardo González Rincón

Director General.
Secretario General
Director Deportivo.
Jefe Financiero.
Fiscal
Presidente Comité de Recreación Fensecoop.
Secretario Comité de Recreación Fensecoop.
Vicepresidente Comité de Recreación
Asesor General de los Juegos



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

**REGLAMENTACIÓN GENERAL DE LOS IX JUEGOS NACIONALES
DE LA FEDERACIÓN NACIONAL DE LAS COOPERATIVAS DEL SECTOR
EDUCATIVO COLOMBIANO “FENSECOOP”**

**CAPÍTULO I
DENOMINACIÓN Y OBJETIVOS**

ARTÍCULO 1. DENOMINACIÓN. Los IX JUEGOS NACIONALES DE LAS COOPERATIVAS DEL SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO son un evento deportivo, recreativo, social y turístico organizado por FENSECOOP cada dos (2) años, basados en los principios generales del olimpismo y el cooperativismo, regidos por el presente reglamento.

ARTÍCULO 2. OBJETIVOS. Los Juegos Nacionales Cooperativos del Sector Educativo colombiano cumplirán con los siguientes objetivos:

- a. Integrar a los Asociados de las Cooperativas del sector educativo colombiano afiliados FENSECOOP a través de la práctica deportiva.
- b. Crear conciencia de la importancia de la Cooperación y el Cooperativismo.
- c. Organizar eventos recreativos – deportivos que tiendan a fortalecer los principios cooperativos de los afiliados a FENSECOOP.
- d. Motivar a las Cooperativas del Sector Educativo Colombiano, para su vinculación (afiliación) y permanencia en FENSECOOP.
- e. Impulsar el desarrollo Cooperativo a través del Deporte y el Turismo.
- f. Promover la integración y el fortalecimiento de los lazos de amistad entre las cooperativas filiales a FENSECOOP.
- g. Recuperar, mantener y promulgar los valores y principios cooperativos, morales, sociales, culturales a través de la práctica deportiva.
- h. Posicionar la imagen de la Federación Nacional de Cooperativas del Sector Educativo Colombiano FENSECOOP.
- i. Exaltar a los deportistas que sobresalgan por su condición como ejemplo de dedicación y esfuerzo para la juventud de nuestra patria.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

**CAPÍTULO II
DE LA SEDE**

ARTÍCULO 3. SEDE. La Cooperativa Multiactiva de Educadores de Casanare Limitada, COOMECA, con cobertura en los Municipios del Departamento de Casanare, será la Cooperativa organizadora de los IX Juegos Nacionales de las Cooperativas del Sector Educativo –Fensecoop, que se realizarán los días, jueves 25, viernes 26, sábado 27 y domingo 28 del mes de junio del año 2020, la ciudad de Yopal, será la ciudad Sede de este evento deportivo. La sede administrativa de COOMECA está ubicada la calle 23 N 11- 36 de la ciudad de Yopal.

**CAPÍTULO III
DE LA ORGANIZACIÓN, LA ADMINISTRACIÓN Y
AUTORIDADES DE LOS JUEGOS**

ARTÍCULO 4. COMPETENCIA Y RESPONSABILIDAD. La planeación, organización, dirección, administración, realización y supervisión de los IX Juegos Nacionales Cooperativos del Sector Educativo Colombiano, será responsabilidad del Consejo Directivo de FENSECOOP en cabeza de su Comité de Recreación, Deporte y Cultura, del Asesor asignado por el Consejo de Directivo y del Comité Organizador.

ARTÍCULO 5. FUNCIONES DEL CONSEJO DIRECTIVO. El Consejo Directivo de FENSECOOP, tendrá las siguientes funciones:

- a. Establecer las políticas generales que regirán los Juegos de FENSECOOP y hacer cumplir la Reglamentación General de los mismos.
- b. Aprobar la Reglamentación de los Juegos.
- c. Determinar la Sede y Fecha de su realización.
- d. Coordinar a través del Comité de Deportes de la Federación la Organización y Desarrollo del evento.
- e. Gestionar la Financiación del evento.
- f. Avalar la designación del Director General de los juegos presentada por el Comité Organizador.
- g. Supervisar y evaluar en forma general el evento deportivo.

FENSECOOP UNA RAZON MÁS DE ESPERANZA Y CONCIENCIA SOCIAL



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

ARTÍCULO 6. FUNCIONES DEL COMITÉ DE RECREACIÓN, DEPORTE Y CULTURA DE FENSECOOP.

- a. Dar los lineamientos generales de planeación, organización y dirección y a su vez supervisar el evento.
- b. Avalar y adecuar el reglamento de competición del evento.
- c. Supervisar el proceso de inscripción.
- d. Supervisar con el Director General la realización del Congreso Técnico y avalar la programación general del evento.
- e. Evaluar conjuntamente con el Comité Organizador la realización de los juegos de FENSECOOP y presentar un informe escrito al Consejo Directivo.
- f. Conceptuar sobre las autoridades de juzgamiento.
- g. Definir con el Comité Organizador, los parámetros necesarios para la integración y nombramiento del personal necesario para el desarrollo del evento.
- h. Verificar las condiciones técnicas y de seguridad de los escenarios deportivos y culturales, la capacidad hotelera de la sede y hacer las respectivas recomendaciones.
- i. Designar los representantes para integrar el Comité Organizador de los Juegos.
- j. Los demás que le asigne el Consejo Directivo de Fensecoop.

ARTÍCULO 7. COMITÉ ORGANIZADOR. La Cooperativa Multiactiva de Educadores de Casanare Limitada, COO MEC, designará un Comité Organizador para los IX Juegos Nacionales Cooperativos de FENSECOOP, el cual estará integrado por cinco personas de COO MEC, tres (3) representantes del Comité de Deportes de FENSECOOP y un equipo asesor en aspectos administrativos, Jurídicos y Financieros.

ARTÍCULO 8. EL DIRECTOR GENERAL Y ASESOR. Será designado por el Comité Organizador de COO MEC y avalado por el Consejo Directivo de FENSECOOP y tendrá las siguientes funciones:

- a. Dirigir y administrar los juegos.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

- b.** Coordinar con el Consejo Directivo de FENSECOOP, su comité de Deportes y el Comité Organizador la administración, la dirección y la realización de los juegos.
- c.** Aplicar las determinaciones del Comité de Deportes, Consejo Directivo y del Comité Organizador.
- d.** Elaborar con el Coordinador Deportivo la programación general del evento.
- e.** Supervisar lo relacionado con el cumplimiento de los horarios de programación, resolver junto con los coordinadores de comisiones, y definir con la Comisión Disciplinaria todo lo relacionado con Penas y Sanciones.
- f.** Atender y responder las reclamaciones que sean presentadas.
- g.** Programar y Convocar las reuniones necesarias con los delegados de las diferentes cooperativas participantes, al igual que con las Comisiones del Comité Organizador.
- h.** Revisar junto con el Comité Organizador y los Coordinadores los boletines informativos diarios, antes de ser emitidos o enviados oficialmente.
- i.** Velar por la presentación adecuada de los escenarios, el suministro oportuno de implementos necesarios para la realización del evento en cabeza de la comisión Logística y de servicios varios.
- j.** Realizar la evaluación general de los juegos conjuntamente con el Comité Organizador y el Comité de Deportes de FENSECOOP y presentar un informe por escrito al Consejo Directivo de la Federación y el correspondiente Consejo de Administración COOPEC.
- k.** Las demás funciones que le sean asignadas.

PARÁGRAFO 1: El Consejo Directivo de FENSECOOP nombrará un Asesor Permanente, quien apoyará y acompañará la gestión del Director General de Los Juegos y será su canal de comunicación directo con la Federación.

ARTÍCULO 9. DEL DIRECTOR DEPORTIVO. La Coordinación Deportiva de los IX Juegos Nacionales de Fensecoop será designada por el Comité Organizador y avalado por el Consejo Directivo de FENSECOOP, tendrá las siguientes funciones:

- a.** Asesorar al Director General y los demás organismos técnicos cuando estos lo consideren pertinente.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

- b. Ejercer la administración técnica del evento.
- c. Elaborar junto con el Director General el calendario general de competencias.
- d. Hacer reuniones previas a los juegos con Coordinadores de Comisiones y Jueces de los diferentes deportes.
- e. Coordinar con el Director General las programaciones respectivas.
- f. Revisar los cuadros de resultados y clasificación, presentados por los Coordinadores de Comisiones.
- g. Resolver en primera instancia junto con los Coordinadores las dificultades técnicas y reglamentarias que se presenten durante el desarrollo de los VIII Juegos.
- h. Cumplir y hacer cumplir las determinaciones del Comité Organizador, las orientaciones del Comité de Deportes de FENSECOOP y del Director General.
- i. Analizar y orientar los aspectos técnicos no contemplados en el presente reglamento, que sean de su competencia.

ARTÍCULO 10. LOS COORDINADORES DE DISCIPLINA DEPORTIVA Y DE COMISIONES. Son las personas designadas por el Comité Organizador para asegurar su adecuada organización con el fin, de lograr el éxito en el evento, COOMEC nombrará un Coordinador Deportivo, un Coordinador Logístico, un Coordinador para cada una de las disciplinas en competencia y un Coordinador Administrativo, entre otros.

ARTÍCULO 11. FUNCIONES GENERALES DE LOS COORDINADORES DE DISCIPLINAS DEPORTIVAS Y COMISIONES:

- 1. Coordinar y supervisar todo lo relacionado con el tipo de actividad que le corresponda manejar durante el desarrollo del evento.
- 2. Resolver en primera instancia las situaciones que se presenten en el campo administrativo, deportivo o logístico que le corresponda coordinar.
- 3. Asistir a las reuniones que programen el Director General, Coordinador Deportivo de los Juegos y el Comité Organizador cuando sean citados.
- 4. Coordinar con el Comité Organizador y el Director General los actos protocolarios de los juegos.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

5. Elaborar un informe diario y uno final sobre las actividades encomendadas y participar en la redacción del boletín de prensa de los Juegos.
6. Los demás que le asignen en funciones propias del cargo por parte del Comité Organizador o del Director de los Juegos.

ARTÍCULO 12. COMISIONES: Son grupos de personas de apoyo designadas por el Comité Organizador. Las comisiones estarán conformadas hasta cinco integrantes, uno de ellos será el coordinador ante el Comité Organizador. El director de los juegos preside la reunión con los coordinadores de cada comisión.

El Comité Organizador nombrará las comisiones que estime conveniente, cuidando que por lo menos existan las siguientes: Acreditaciones, Protocolo, Alojamiento, Alimentación, Transporte y Turismo, Información y Prensa, Médicos y de Bienestar, Logística y Servicios Varios, de Seguridad y Cultural.

ARTÍCULO 13. FUNCIONES DE LAS COMISIONES. Serán funciones de las comisiones durante la organización y realización de los juegos las siguientes:

1. **Comisión Técnica y de Acreditaciones:** Tendrá a su cargo todos los aspectos técnicos del evento, la recepción de las inscripciones de los participantes y la refrendación de los carnés correspondientes. Hará parte del equipo de trabajo del Coordinador Deportivo para el cumplimiento de sus funciones establecidas.
2. **Comisión de Protocolo y Premiación:** Tendrá las siguientes funciones:
 - a. Coordinar con la comisión Técnica, la distribución de escenarios para el desarrollo de la programación de los juegos.
 - b. Programar con el Comité organizador y el Coordinador Deportivo los actos protocolarios y de premiación de los juegos.
 - c. Organizar los Actos de lanzamiento, inauguración y clausura de los juegos.
 - d. Designar Acompañantes permanentes a cada una de las delegaciones para orientación y adecuada atención en todos sus aspectos.
 - e. Elaborar un informe final de su gestión para presentar al comité Organizador de los juegos una vez terminado el evento.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

3. Comisión Alojamiento, Alimentación e hidratación: Cumplirá las siguientes funciones:

- a. Elaborar el censo hotelero y de restaurantes para presentarlo al Comité Organizador de los juegos.
- b. Coordinar junto con el Comité Organizador, la distribución de las delegaciones por hoteles y restaurantes.
- c. Velar por la presentación adecuada de los servicios y el cumplimiento de los contratos establecidos.
- d. Establecer con sus propietarios los horarios y menús unificados para todos los restaurantes.
- e. Elaborar el informe final de su gestión y presentarlo al Comité Organizador de los juegos.
- f. Las demás que le sean asignadas por el Comité Organizador.

4. Comisión de Transporte y Turismo: Tendrá las siguientes funciones:

- a. Organizar, controlar y supervisar todo lo relacionado con el desplazamiento urbano de las delegaciones y las visitas a sitios de interés Turístico de las sedes programadas oficialmente.
- b. Estar atentos a los horarios oficiales de los partidos, competencias, presentación de equipos deportivos de las delegaciones.

5. Comisión de Información y Prensa: Tendrá las siguientes funciones:

- a. Difundir y promocionar los juegos cooperativos de FENSECOOP.
- b. Diseñar las credenciales o escarapelas y distintivos para organizadores, coordinadores y participantes de los juegos.
- c. Divulgar, motivar y ejercer las relaciones públicas en general.
- d. Elaborar junto con el Coordinador Deportivo, el Comité Organizador y los coordinadores de disciplinas deportivas los boletines informativos diarios.
- e. Publicar los resultados técnicos y programación.

6. Comisión de Salud y Bienestar: Tendrá las siguientes funciones:



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

- a. Coordinar con los servicios de salud, Cruz Roja, Defensa Civil y paramédicos de la ciudad sede o ciudades cercanas la prestación del servicio Médico Asistencial.
 - b. Gestionar la consecución de ambulancias para prestación de servicios médicos y de primeros auxilios durante el desarrollo del evento.
 - c. Prestar el servicio de hidratación en todos los escenarios deportivos y culturales, si hay.
- 7. Comisión de Logística y de Servicios Varios:** Tendrá las siguientes funciones:
- a. Conseguir el máximo de comodidades en los escenarios para los delegados, entrenadores, jueces, deportistas, invitados especiales y todo el personal que intervenga en los IX Juegos.
 - b. Solicitar oportunamente los implementos necesarios para el normal desarrollo antes, durante y después del torneo o programaciones.
 - c. Solicitar a los auxiliares los implementos necesarios (mesas, sillas, tubos, etc.), para la administración y desarrollo de los IX Juegos.
 - d. Asegurar la prestación permanente del servicio de aseo de los escenarios y sitios de congregación pública por parte de los encargados de dichos servicios.
 - e. Las demás que le sean asignadas por el Comité organizador.
- 8. Comisión de Seguridad:** Cumplirá las siguientes funciones:
- a. Coordinar con las autoridades competentes, Policía, Cruz Roja, Defensa Civil y Bomberos de la región, la seguridad permanente y preventiva exigida por la DEPAE (Dirección de Prevención y Atención de Emergencias) durante los juegos.
 - b. Elaborar planes especiales de desplazamiento de las delegaciones a los distintos escenarios deportivos, culturales y de turismo de acuerdo con los requerimientos de las organizaciones estatales y de los IX Juegos.

ARTÍCULO 14. AUTORIDADES DISCIPLINARIAS. Para velar por el cumplimiento de las normas establecidas en el presente reglamento se constituye



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

el siguiente orden jerárquico para resolver situaciones disciplinarias durante el evento:

1. Autoridades de juzgamiento (Jueces y Árbitros)
2. Coordinadores deportivos y administrativos.
3. Coordinador Deportivo.
4. Director General.
5. Comisión Deportiva y Disciplinaria.

ARTÍCULO 15. LA COMISIÓN DEPORTIVA Y DISCIPLINARIA. Es un estamento responsable constituido para sesionar y actuar como última instancia durante los IX Juegos Fensecoop, constituido por tres personas, designadas por el comité organizador y avalado por el Consejo de Administración de COOMECA, con sus suplentes.

1. Representante Área Jurídica de COOMECA.
2. Representante Comité de Deporte, Recreación y Turismo de COOMECA.
3. Representante Comité Organizador IX juegos Nacionales, diferente al Director General y Coordinador Deportivo de los IX Juegos.

ARTÍCULO 16. FUNCIONES DE LA COMISIÓN DEPORTIVA Y DISCIPLINARIA. La Comisión Deportiva y Disciplinaria tendrá las siguientes funciones:

1. Aplicar el Reglamento Deportivo del evento.
2. Notificar a los interesados o afectados sus decisiones oportunamente.
3. Atender las reclamaciones, demandas y reposiciones que se presenten durante el desarrollo del evento.

PARÁGRAFO 1: Las funciones de la Comisión tendrán vigencia hasta sesenta (60) días calendario después de finalizado el evento.

PARÁGRAFO 2: El quórum para sesionar o decidir se constituye con la totalidad de sus integrantes y sus decisiones se tomarán por la mayoría de votos.

ARTÍCULO 17. COMITÉ DE HONOR.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

El Comité Organizador, nombrará los miembros del Comité de Honor, integrado por las personalidades que COOMECE estime.

ARTÍCULO 18. El Consejo Directivo de FENSECOOP reglamentará las funciones específicas y responsabilidad de los integrantes de este organismo.

**CAPÍTULO IV
DE LOS PARTICIPANTES**

ARTÍCULO 19. PARTICIPACIÓN. Podrán participar en los IX Juegos Deportivos Nacionales Cooperativos del Sector Educativo Colombiano, a realizarse en la ciudad de Yopal, todos los educadores asociados a Cooperativas afiliadas a FENSECOOP, mayores de 18 años; como también los empleados asociados y asociados no docentes mayores de 25 años con vinculación y asociación a la cooperativa afiliada a más tardar el 31 de Diciembre de 2019.

ARTÍCULO 20. TIPOS DE PARTICIPANTES. Se establecen cinco (5) tipos de participantes, los cuales deberán ser acreditados oficialmente por cada Cooperativa participante, para poder actuar en el evento.

- 1. Deportistas:** Son los que compiten en las diferentes modalidades, deportivas debidamente inscritos.
- 2. Técnicos:** Participantes no deportistas encargados de la dirección de los equipos, deben ser asociados o funcionarios de la Cooperativa filial que representen.
- 3. Delegados:** Son los representantes legales y únicos de cada cooperativa participante ante la Dirección del evento. Son los únicos que pueden interponer reclamaciones, demandas y reposiciones. Debe ser Asociado de la cooperativa que representa y no puede participar como deportista, ni como técnico.
- 4. Directivos y Empleados.** Son los integrantes del Consejo Directivo de FENSECOOP y de los organismos que hacen parte de la organización, administración y autoridad de los Juegos.
- 5. Invitados:** Personas pertenecientes al orden Gubernamental, militar, eclesiásticas, civil o del Sector gremial. Serán invitados por COOMECE o por intermedio del Consejo Directivo de FENSECOOP.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

PARÁGRAFO. Para las competencias, los deportistas deberán portar el uniforme oficial con el logotipo de la Cooperativa que representa e identificarse con la cédula de ciudadanía y escarapela oficial de los juegos que lo acredita como participante en la competición. Los delegados y técnicos deben portar indumentaria distintiva de la Cooperativa que representan e identificarse con la escarapela de participante.

ARTÍCULO 21. DELEGACIÓN. La Delegación Oficial de cada cooperativa participante en los IX Juegos Cooperativos del Sector Educativo Colombiano estará integrada de la siguiente manera:

- a. El Presidente del Consejo de Administración o su Delegado Oficial.
- b. El Gerente de la Cooperativa o su Delegado Oficial.
- c. El Delegado Deportivo Oficial.
- d. Los Deportistas.
- e. Los Técnicos.

PARÁGRAFO: Las cooperativas participantes podrán tener personal adicional, pero no tendrán el carácter de oficial para la organización del evento, aunque sí para su Cooperativa. No pueden estar en zona técnica de los escenarios durante las programaciones.

ARTÍCULO 22. PRELACIÓN. Por derecho propio asistirán a los IX JUEGOS NACIONALES:

1. Los Miembros del Consejo Directivo, de la Junta de Vigilancia, el Director Ejecutivo y el Coordinador administrativo y financiero de Fensecoop.
2. El Comité de Deportes de FENSECOOP.
3. El Presidente del Consejo de Administración de cada cooperativa participante o su delegado oficial.
4. El Gerente de cada una de las cooperativas participantes o su delegado oficial. Las anteriores no cancelaran inscripción, se les ofrecerá las mismas condiciones que a los participantes del evento y portaran la credencial que entregue el Comité Organizador.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

PARÁGRAFO. En caso de que el Presidente del Consejo de Administración y/o el Gerente actúen como deportistas no podrán delegar su representatividad institucional. Ésta sólo se aceptará cuando no asista al evento.

ARTÍCULO 23. LIMITE DE PARTICIPACIÓN. Los deportistas participantes podrán hacerlo en una de las siguientes opciones:

- a. Un deporte de conjunto.
- b. Un Deporte de Equipo.
- c. Un deporte de conjunto y uno individual.
- d. Un deporte de equipo y uno individual.
- e. Dos (2) individuales.

PARÁGRAFO: Quienes sean designados como Director General, Coordinador Deportivo, Coordinadores Disciplinas Deportivas, Comité organizador no podrán participar como delegados, entrenadores o deportistas durante el certamen.

ARTÍCULO 24. UNIFORME OFICIAL. El Uniforme Oficial de los Juegos de cada cooperativa participante tendrá las siguientes características: Color del uniforme igual para todas las disciplinas con el logo de la cooperativa que representan.

ARTÍCULO 25. OBLIGATORIEDAD. Todos los participantes, tanto deportistas como técnicos y delegado, deben asistir obligatoriamente a los actos protocolarios de inauguración y de clausura.

ARTÍCULO 26. PRESENTACIÓN. Cada una de las cooperativas participantes en los juegos, (directivos, autoridades deportivas) deberá presentarse adecuadamente uniformada, con el logotipo de su respectiva entidad, portar la credencial que se le entregue a la delegación e identificarse ante los jueces, árbitros u otras autoridades oficiales del evento con la credencial que lo acredita como participante oficial. En los actos de inauguración y clausura cada delegación debe llevar:

- a. Bandera e Himno de su departamento o de la ciudad de origen.
- b. Bandera de su cooperativa.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

- c. Heraldo o Escudo de su cooperativa; si lo tiene.

ARTÍCULO 27. EL DELEGADO OFICIAL DEPORTIVO. El Delegado Oficial de la cooperativa participante es el conducto regular entre su cooperativa y las autoridades de los Juegos, gozan de plena autonomía para la representación a que haya lugar. Se debe hacer presente en el congreso técnico y reuniones citadas por la organización de Juegos. En caso de no presentarse debe aceptar todo lo que se apruebe por el resto de los delegados y serán los encargados directos de cada representación o equipo ante la organización de los juegos y tendrá bajo su cargo las siguientes funciones y deberes:

- a. Asistir a las reuniones en representación de su Cooperativa con voz y voto para tomar decisiones.
- b. Ser conocedor de los reglamentos que rigen los IX Juegos Nacionales de FENSECOOP y divulgarlos dentro de la delegación antes de iniciar el certamen.
- c. En caso de tener que llevar a cabo una reclamación ante las autoridades de los juegos, ésta debe ajustarse al reglamento respectivo, presentarla por escrito en forma clara, ceñida a la verdad, dentro del tiempo ordenado por el reglamento.
- d. Colaborar con la organización a fin de que el comportamiento disciplinario sea el adecuado por su delegación en los sitios que se frecuente (hoteles, comedores, escenarios deportivos etc.).
- e. Preparar con antelación en forma escrita, las propuestas que tengan que presentar en reuniones y Congresillos Técnicos que sean de su competencia.
- f. Exigir a sus deportistas la buena imagen de la cooperativa que representan, usando ropa adecuada de calle o deportiva en los sitios de juego o en los lugares que frecuenten.
- g. Estar presente en las confrontaciones oficiales y demás actos especiales como desfiles de inauguración, premiación y clausura.
- h. El delegado debe instruir a los Técnicos, Jugadores y acompañantes para que acepten con hidalguía las derrotas y ser humildes con las victorias.
- i. Coordinar la alimentación y transporte de su delegación.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

- j.** Informar oportunamente a los deportistas las programaciones y resultados a fin de evitar problemas con horarios y desplazamientos a los sitios de competencia.
- k.** Exigir a su delegación ser estrictos en los horarios para abordar los buses, ingresos a comedores y hoteles para de esta forma colaborar con la organización a fin de cumplir con los horarios de competencia.
- l.** Garantizar que toda su delegación porte la escarapela oficial de los IX Juegos Nacionales y la cédula y que los presente cuando sean exigidos por miembros del Comité Organizador o de logística.
- m.** Responder por daños causados por los deportistas pertenecientes a su delegación.
- n.** Es de entera y única responsabilidad del delegado oficial deportivo, cumplir con las instrucciones de diligenciamiento de planillas de inscripción y especialmente el cumplimiento de las fechas, al igual que del compromiso, por parte de los deportistas, de asistir al acto de inauguración y a la clausura.

**CAPÍTULO V
DE LAS INSCRIPCIONES Y EL CONGRESO TÉCNICO**

ARTÍCULO 28. PROCEDIMIENTO Y PLAZO. Las inscripciones se realizarán directamente con la Cooperativa Multiactiva de Educadores de Casanare Limitada, COOMECA, ubicada en la carrera 23 N° 11 - 36 ciudad de Yopal, diligenciando el formato oficial que para tal fin se ha dispuesto en la página web y enviando el soporte en físico a más tardar el 30 de Abril del 2020, por intermedio de los Delegados, quienes se responsabilizarán de la veracidad y autenticidad de los datos consignados en éstos, indicando disciplinas deportivas, nombres y apellidos, edad, número de cédula y número de participantes, entre ellos sus Técnicos, Presidente del Consejo, Gerente.

ARTÍCULO 29. Cada cooperativa participante deberá enviar, hasta las 6 pm del viernes 20 de marzo de 2020 en formato magnético, la base de datos con la totalidad de los Asociados que posee la entidad, ésta sólo deberá contener nombres y apellidos completos y su identificación con número correspondiente. Será responsabilidad exclusiva de COOMECA y de uso exclusivo para la realización



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

de los IX Juegos Nacionales. No podrán participar en los Juegos los Asociados o Funcionarios que no aparezcan en dicho registro el cual deberá estar avalado por la revisoría Fiscal de cada una de las Cooperativas participantes.

PARÁGRAFO 1: La pre inscripción de participación de la Cooperativa en los IX Juegos Fensecoop será hasta el día 30 de marzo del 2020, indicando para ello los deportes, categorías y ramas, con el número de deportistas en cada uno de ellos. Anexando la fotocopia de la consignación del 50% del total de su participación.

ARTÍCULO 30. INVERSIÓN: El costo de la inscripción por deportista será de \$ 140.000, sin IVA. Los cuales se deben consignar en Banco y número de cuenta de la Ciudad de Yopal que se darán a conocer, en comunicado oficial del Comité organizador. La inscripción da derecho a participar, uso de escenarios, juzgamiento, hidratación, premiación, servicios varios, protocolo, seguro. **La inversión no incluye transporte interno, alojamiento, alimentación, ni transporte de desplazamiento a la ciudad sede de los IX Juegos.**

Artículo 31. FORMATO DE INSCRIPCIÓN DEFINITIVA. La inscripción definitiva se realizará en la página Web hasta el 30 de ABRIL del 2020. Los documentos soporte deben hacerse llegar por correo certificado a COOMECA hasta el **23 de mayo del 2020.**

PARÁGRAFO 1: Cada integrante inscrito por Cooperativa debe anexar en una hoja:

1. Fotocopia de la cédula de ciudadanía, por ambos lados.
2. Fotocopia del carné vigente o certificación original de la EPS a la cual está afiliado.
3. La Cooperativa participante debe anexar Fotocopia del 100% de la consignación de pago de inscripción el 30 de abril del 2020.
4. El participante anexar documento que certifiquen su calidad de docente, si lo son.

ARTÍCULO 32. Las inscripciones se realizarán en las fechas dadas para tal fin. **NO SE ACEPTAN INSCRIPCIONES EXTRAORDINARIAS** después del plazo



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

establecido en el presente reglamento. De igual manera, no se dará trámite a inscripción que presente la documentación incompleta.

ARTÍCULO 33. El único documento oficial de identificación como deportista será la escarapela de los juegos y la Cedula de ciudadanía original, los cuales se deben presentar para la inscripción de partidos o actividad programada diaria.

ARTÍCULO 34. CONGRESO TÉCNICO. Instancia asesora de la organización y dirección deportiva de los juegos. Asisten a este:

- a. El Director General de los juegos, quien lo presidirá.
- b. El Comité de Deportes de FENSECOOP.
- c. El Delegado Oficial de cada una de las cooperativas participantes.
- d. El Comité Organizador.
- e. El Coordinador Deportivo y de disciplinas deportivas.
- f. Autoridades de juzgamiento.
- g. El Asesor General de los IX juegos Nacionales.

El congreso Técnico se realizará el día sábado 23 de mayo de 2020, en la ciudad de Yopal a partir de las 8:00 am, en sitio que se dará a conocer oportunamente. Con el siguiente orden del día:

1. Verificación de la asistencia.
2. Informes.
3. Aspectos reglamentarios, sistemas de juego, fases y reglamentación general.
4. Presentación de la comisión deportiva y disciplinaria.
5. Sorteos y programación.
6. Propositiones y Varios.

PARÁGRAFO. Tendrán voz y voto, el Director General, Comité Organizador, los delegados oficiales y miembros del Comité de Deportes de FENSECOOP; los demás participantes tendrán derecho a voz, pero no a voto. El congreso Técnico será presidido por el Director General de los IX Juegos Nacionales.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

**CAPÍTULO VI
DE LOS DEPORTES
CATEGORÍAS- CONFORMACIÓN - SISTEMA DE JUEGOS Y REGLAMENTOS
DE COMPETENCIA**

ARTÍCULO 35. CLASES. Para el desarrollo de los Juegos se clasificarán los deportes en las siguientes modalidades o clases:

- 1. DEPORTES DE CONJUNTO:** Baloncesto, Voleibol, Fútbol de Salón, Softbol y Fútbol.
- 2. DEPORTES DE EQUIPO:** Ciclismo por Parejas, Dobles en Tenis de Mesa, Dobles en Tenis de Campo; Dominó, Mini Tejo, Parqués, Rana, Tejo, Relevos en Atletismo, Relevos en Natación, Relevos en Atletismo, Voleibol Playa
- 3. DEPORTES INDIVIDUALES:** Ajedrez, Atletismo, Billar, Prueba Callejera, Ciclismo, Ronda de Capitanes Mini Tejo, Natación, Ronda de capitanes de Tejo, Tenis de Mesa y Tenis de Campo.

ARTÍCULO 36. COOMECA abrirá inscripciones en todas las disciplinas deportivas, modalidades y ramas, pero la competencia se llevará a cabo en cada disciplina cuando la inscripción mínima sea de cuatro (4) cooperativas participantes para todos los deportes por disciplina y prueba, como también contar con las instalaciones apropiadas para el deporte requerido.

ARTÍCULO 37 CATEGORÍAS: Los IX Juegos Nacionales Fensecoop se realizarán en las categorías: Única, A, B, C, D, E y F.

CATEGORÍA ÚNICA

Ajedrez, Billar, Softbol, Tejo, Mini-tejo, Rana, Dominó, Tenis de Mesa, Tenis de Campo, Fútbol de Salón Femenino, Ciclismo Femenino, Parqués.

FÚTBOL

Categoría A: Hasta treinta y cinco (35) años, nacidos en 1985 en adelante



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

- Categoría B:** De treinta y seis (36) a cuarenta y cinco (45) años, nacidos de 1975 a 1984
- Categoría C:** De cuarenta y seis (46) a cincuenta y cuatro (54) años, nacidos en 1974 a 1966
- Categoría D:** De cincuenta y cinco (55) años en adelante, nacidos en 1965 hacia atrás.

FÚTBOL DE SALÓN MASCULINO

- Categoría A:** Hasta treinta y cinco (35) años, nacidos en 1985 en adelante
- Categoría B:** De treinta y seis (36) a cuarenta y cinco (45) años, nacidos de 1975 a 1984
- Categoría C:** De cuarenta y seis (46) años, nacidos en 1974 o antes

VOLEIBOL - VOLEIBOL PLAYA Y BALONCESTO MASCULINO Y FEMENINO

- Categoría A:** Hasta cuarenta (40) años, nacidos en 1980 en adelante
- Categoría B:** Mayores de cuarenta (40) años, nacidos en 1979 o antes

ATLETISMO MASCULINO Y FEMENINO

- Categoría A:** Menores o Igual a treinta (30) Años, nacidos en 1990 en adelante.
- Categoría B:** Mayores de treinta (30) y menores o iguales a cuarenta (40) años, nacidos desde 1989 hasta 1980
- Categoría C:** Mayores de cuarenta (40) y menores o igual a cincuenta (50) nacidos en 1979 hasta 1970
- Categoría D:** Mayores de 50 y menores o igual a 60 años, nacidos en 1969 hasta 1960
- Categoría E:** Mayores de 60 años, nacidos en 1959 o antes

NATACIÓN MASCULINO Y FEMENINA.

- Categoría A:** Menores o Igual a treinta (30) Años, nacidos en 1990 en adelante.
- Categoría B:** Mayores de treinta (30) y menores o iguales a cuarenta (40) años, nacidos desde 1989 hasta 1980



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

- Categoría C:** Mayores de cuarenta (40) y menores o igual a cincuenta (50) nacidos en 1979 hasta 1970
- Categoría D:** Mayores de 50 y menores o igual a 60 años, nacidos en 1969 hasta 1960
- Categoría E:** Mayores de 60 años, nacidos en 1959 o antes

CICLISMO MASCULINO

- Categoría A:** Menores o Igual a treinta (30) Años, nacidos en 1990 en adelante.
- Categoría B:** Mayores de treinta (30) y menores o iguales a cuarenta (40) años, nacidos desde 1989 hasta 1980
- Categoría C:** Mayores de cuarenta (40) y menores o igual a cincuenta (50) nacidos en 1979 hasta 1970
- Categoría D:** Mayores de 50 y menores o igual a 60 años, nacidos en 1969 hasta 1960
- Categoría E:** Mayores de 60 años, y menores o iguales a 65 nacidos en 1959 hasta 1955
- Categoría F:** mayores de 65 años Nacidos en 1954 o antes

ARTÍCULO 38. CONFORMACIÓN DE LOS EQUIPOS: Las cooperativas participantes podrán inscribir deportistas en cada disciplina, rama o categoría de la siguiente manera:

DEPORTES INDIVIDUALES

DEPORTE	RAMA	MÁXIMO DE INSCRITOS POR RAMA
AJEDREZ	MASCULINO	HASTA 4 JUGADORES.
AJEDREZ	FEMENINO	HASTA 4 JUGADORAS.
BILLAR TRES BANDAS	MASCULINO	HASTA 4 JUGADORES.
BILLAR LIBRE	MASCULINO	HASTA 4 JUGADORES.
BILLAR LIBRE	FEMENINO	HASTA 4 JUGADORAS.
TENIS DE MESA	MASCULINO	HASTA 4 JUGADORES.
TENIS DE MESA	FEMENINO	HASTA 4 JUGADORAS.
TENIS DE CAMPO	MASCULINO	HASTA 4 JUGADORES.
TENIS DE CAMPO	FEMENINO	HASTA 4 JUGADORAS.
ATLETISMO	MASCULINO	HASTA 8 PARTICIPANTES POR CATEGORÍA.
ATLETISMO	FEMENINO	HASTA 8 PARTICIPANTES POR CATEGORÍA.

FENSECOOP UNA RAZON MÁS DE ESPERANZA Y CONCIENCIA SOCIAL



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

CICLISMO	MASCULINO	HASTA 4 PARTICIPANTES POR CATEGORÍA.
CICLISMO	FEMENINO	HASTA 5 PARTICIPANTES POR PRUEBA.
NATACIÓN	MASCULINO	HASTA 4 PARTICIPANTES POR CATEGORÍA.
NATACIÓN	FEMENINO	HASTA 4 PARTICIPANTES POR CATEGORÍA.

DEPORTES DE EQUIPO

DEPORTE	RAMA	MÍNIMO	MÁXIMO
TEJO	MASCULINO	4 JUGADORES	5 JUGADORES.
MINITEJO	FEMENINO	4 JUGADORAS	5 JUGADORAS.
MINITEJO	MASCULINO	4 JUGADORES	5 JUGADORES.
RANA	MASCULINO	4 JUGADORES	5 JUGADORES.
RANA	FEMENINO	4 JUGADORAS	5 JUGADORAS.
DOMINÓ	MASCULINO	2 JUGADORES	2 JUGADORES.
DOMINÓ	FEMENINO	2 JUGADORAS	2 JUGADORAS.
PARQUÉS	MASCULINO	2 JUGADORES	2 JUGADORES.
PARQUÉS	FEMENINO	2 JUGADORAS	2 JUGADORAS.
DOBLES TENIS DE MESA	MASCULINO	2 JUGADORES	2 JUGADORES.
DOBLES TENIS DE MESA	FEMENINO	2 JUGADORAS	2 JUGADORAS.
CICLISMO	POR PAREJAS	MASCULINO	2 POR RAMA.
CICLISMO	POR PAREJAS	FEMENINO	2 POR RAMA.
DOBLES TENIS DE CAMPO	MIXTO	1 HOMBRE 1 MUJER.	
VOLEIBOL PLAYA	MASCULINO	2 JUGADORES	3 JUGADORES 1 ENTRENADOR
VOLEIBOL PLAYA	FEMENINO	2 JUGADORAS	3 JUGADORAS 1 ENTRENADOR

DEPORTES DE CONJUNTO

DEPORTE	RAMA	MÍNIMO	MÁXIMO
FÚTBOL	MASCULINO (A-B)	14 JUGADORES	18 JUGADORES 1 ENTR.
FÚTBOL	MASCULINO (C-D)	14 JUGADORES	20 JUGADORES 1 ENTR.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

FÚTBOL DE SALÓN	MASCULINO	9 JUGADORES	12 JUGADORES 1 ENTRENADOR
FÚTBOL DE SALÓN	FEMENINO	9 JUGADORES	12 JUGADORES 1 ENTRENADOR
BALONCESTO	MASCULINO	9 JUGADORES	12 JUGADORES 1 ENTRENADOR
BALONCESTO	FEMENINO	9 JUGADORAS	12 JUGADORAS 1 ENTRENADOR
VOLEIBOL	MASCULINO	9 JUGADORES	12 JUGADORES 1 ENTRENADOR
VOLEIBOL	FEMENINO	9 JUGADORAS	12 JUGADORAS 1 ENTRENADOR
SÓFTBOL	MASCULINO	16 JUGADORES	22 JUGADORES, 1 cuerpo técnico de 3 personas.

ARTÍCULO 39. SISTEMA DE JUEGO. Para el desarrollo de los juegos se emplearán los siguientes sistemas, según acuerdo establecido en el Congreso Técnico:

Para Deportes de conjunto y de equipo: Sistema de grupo, todos contra todos, cruzado y final.

Para deportes individuales: Según el deporte: eliminación sencilla o doble, sistema de series y final.

PARÁGRAFO. En todo caso Coomec y el comité organizador de los juegos, se reserva el derecho de organizar los sistemas de juego acorde al número de inscritos finales en cada disciplina, categoría y rama.

ARTÍCULO 40. REGLAMENTOS DE COMPETENCIA. Estarán ajustados a la presente reglamentación general y a lo dispuesto por cada federación.

ARTÍCULO 41. AJEDREZ. Deporte Individual de Categoría Única, Rama Masculina y Femenina.

1. El sistema de juego de los campeonatos será de acuerdo al número de participantes, aplicando el sistema suizo: hasta 16 a cinco rondas; de 17 a 54 siete rondas; más de 54 a 9 rondas.
2. Cada jugador dispondrá de sesenta (60) minutos más diez minutos (10) de incremento para terminar su partida.
3. Ningún ajedrecista podrá manipular los dispositivos del reloj, salvo para completar su jugada.
4. Todos los jugadores deberán anotar en forma clara y legible en su planilla de juego, todas las jugadas propias y las del contrario.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

5. Todos los ajedrecistas deberán hacerse presentes quince minutos antes de la hora programada. El W o no presentación se aplicará treinta minutos después de la hora de iniciación de la ronda.
6. La puntuación asignada para cada partida será:
 - a. Un (1) punto por partida ganada.
 - b. Medio ($\frac{1}{2}$) Punto por partida empatada o en tablas.
 - c. Cero (0) puntos por partida perdida.
7. Se adopta como sistema de desempate:
 - a. Entre dos (2) jugadores, dos (2) partidas, treinta (30) minutos cada una. Si persiste el empate, dos (2) partidas a diez minutos cada una.
 - b. Entre tres (3) jugadores, triangular a una sola vuelta con partidas a treinta (30) minutos.
 - c. Si persiste el empate se hará un sorteo.
8. No debe conversar ningún jugador durante la partida, ni con aficionados, directivos, organizadores, medios de comunicación, compañeros o familiares.
9. El campeonato de ajedrez en lo que se refiere al sistema de juego, se registrará por el reglamento internacional de este deporte, expedido por la Federación Internacional de Ajedrez, F. I. D. E.
10. El sistema de anotación será determinado por el juez o el coordinador.

ARTÍCULO 42. ATLETISMO. Deporte Individual y Equipo.

1. Un Atleta puede participar máximo en tres (3) pruebas y el relevo normal. Cada cooperativa puede inscribir hasta ocho (8) atletas por rama en cada una de las cinco categorías.
2. La clasificación final se hará por tiempos.
3. El campeonato de atletismo se desarrollará de acuerdo con la organización y número de participantes. Las pruebas serán: 100 (F y M), 200 (F y M), 400 (F y M), 800 (F y M), 1500 (F y M), 3000 (F), 5000 (M), relevo 4 X100 (F y M), relevos 4x400 (F y M) Impulso de bala, Lanzamiento de Disco y Jabalina (F y M). Salto Largo, Salto Triple (F y M).



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

PARÁGRAFO 1: Para 100 y 200 metros se harán series clasificatorias y se tendrán en cuenta los seis (6) u ocho (8) mejores tiempos para la serie final.

PARÁGRAFO 2: En las pruebas de relevos solo podrán participar deportistas de una misma delegación, se otorgará puntuación para la clasificación general, como prueba de equipo. Los atletas de las categorías mayores podrán competir en una menor, para completar equipo.

PARÁGRAFO 3: Las pruebas de lanzamiento de bala, disco y jabalina tendrán las siguientes especificaciones:

PRUEBA	CATEGORÍA	DAMAS	VARONES
Impulsión de Bala	A, B y C	4 Kg	7.26 Kg.
Impulsión de Bala	D y E	3 Kg	4.00 Kg.
Lanzamiento de Disco	A, B, C, D y E	1 Kg	2.00 Kg.
Lanzamiento de Jabalina	A; B y C	600 gr	800 gr.
Lanzamiento de Jabalina	D y E	500 gr	500 gr.

PARÁGRAFO 4. Para realizar una prueba deben estar inscritos 4 atletas de diferente delegación.

ARTÍCULO 43. BALONCESTO. Deporte de Conjunto Categoría: A y B. Rama: Masculino y Femenino.

1. Ningún deportista podrá participar en dos (2) equipos diferentes.
2. Los partidos se jugarán en cuatro (4) periodos de diez (10) minutos corridos cada uno, con un intervalo de dos (2) minutos entre los periodos 1º y 2º, 3º y 4º un descanso de seis minutos entre el 2º y 3º periodo. Sólo se detendrá el cronometro en los tiempos muertos que solicite cada equipo o el árbitro.
3. Los cambios serán libres. En todo caso todos los jugadores inscritos en la planilla oficial de los juegos deberán jugar en cada partido programado. Los casos especiales serán autorizados por el coordinador oficial de este deporte.
4. Partido perdido por incumplimiento:
 - a. No se presenta quince (15) minutos después de la hora fijada para el comienzo o no tiene los cinco (5) jugadores listos para jugar, uniformados e inscritos en planilla de juego.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

- b. Sus acciones impiden que el partido continúe jugándose.
- c. Se rehúsa a jugar luego de haber recibido del primer árbitro instrucciones para hacerlo.

PENALIDAD: El juego se concede a los oponentes y el resultado será de veinte (20) a cero (0) y además, el equipo declarado perdedor por incumplimiento recibe cero (0) puntos en la tabla de clasificación.

- 5. Un equipo pierde si durante el juego el equipo se queda con menos de tres (3) jugadores habilitados para jugar.

PENALIDAD: Si el equipo al que se le concede el partido está en ventaja en el marcador, el puntaje se mantendrá al momento de la detención. Si al equipo al que se le concede el partido no estuviera ganando el puntaje se registrará como veinte (20) a cero (0) a su favor. El equipo negligente no recibirá ningún punto.

- 6. Para efectos de clasificación se otorgará:

- a. Dos (2) puntos por partido ganado.
- b. Un punto por partido jugado perdido.
- c. Cero (0) puntos por partido perdido por W.O o abandono.
- d. Equipo que gane un partido por W se le dará un marcador de 20 – 0.

- 7. Para efecto de clasificación de los mejores segundos o terceros puestos a la fase siguiente se tendrá en cuenta **Clasificará primero quien tenga mejor JUEGO LIMPIO (el equipo de menor acumulado).**

- 8. Las reglas de juego serán las promulgadas por la Federación Internacional de Baloncesto FIBA, excepto lo contemplado en este reglamento.

- 9. El sistema de juego a aplicar será de acuerdo al número de participantes lo que se definirá en el Congreso Técnico.

- 10. El equipo que pierda por W, o por abandono no se volverá a programar y todo lo actuado por él será anulado y será excluido del evento.

- 11. Para definir los empates se registrará por lo establecido en el presente reglamento y de acuerdo con los siguientes parámetros:

Entre dos (2) equipos, el ganador del encuentro disputado entre ellos en la respectiva fase.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

Si el empate es entre tres (3) o más equipos, se definirán de acuerdo a las siguientes alternativas:

- a. Juego limpio.
- b. Mayor punto diferencia: puntos a favor, menos puntos en contra.
- c. Mejor Promedio: dividiendo el número de puntos a favor entre el número de partidos jugados contabilizando todos los partidos de la fase.
- d. Mayor número de puntos a favor entre los equipos empatados.
- e. Menor número de puntos en contra.
- f. Sorteo.

PARAGRÁFO: El encestador se seleccionará teniendo en cuenta todas las fases del torneo.

Tabla de juego Limpio:

FALTAS

DE 1 A 10

DE 11 A 20

MAS DE 21

MAL COMPORTAMIENTO DE LAS BARRAS

EXPULSIÓN DE UN JUGADOR DEL PARTIDO

EXPULSIÓN DE UN JUGADOR DEL TORNEO

PARTIDO PERDIDO POR W.O.

PUNTUACIÓN

Menos 1 Punto por falta.

Menos 2 Puntos por falta.

Menos 5 Puntos por falta.

Menos 10 Puntos.

Menos 10 Puntos.

Menos 15 Puntos.

Menos 50 Puntos

ARTÍCULO 44. BILLAR. Deporte Individual.

1. En la primera ronda se formarán grupos y clasificarán los dos primeros a la siguiente ronda; la segunda ronda se formarán grupos de tres y nuevamente clasifican los dos primeros a la siguiente ronda; en la tercera ronda se jugará por parejas generando eliminación directa; para completar las parejas en las siguientes rondas se tendrá en cuenta los mejores promedios de la ronda, hasta llegar a octavos y cuartos de final.
2. Se jugará en las modalidades de carambola libre en ambas ramas y tres (3) bandas en la rama masculina.
3. El sistema de eliminación será acordado con los jueces.
4. En la modalidad de carambola libre, se jugará a 50 carambolas o 25 entradas.
5. La modalidad de tres (3) bandas, se jugará a 13 carambolas o 20 entradas.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

6. El jugador que pierda por W.O. o por abandono no se volverá a programar y todo lo actuado le será anulado y será excluido del torneo. Para los desempates se aplicará lo establecido por la Federación Colombiana de Billar.

ARTÍCULO 45. CICLISMO. Deporte Individual y Equipo. En las dos Ramas.

1. PRUEBAS	CATEGORÍA	MASCULINO	FEMENINO
Contra reloj individual	A, B, C, D, E, F	15 Km	10 Km
Contra reloj por pareja	A, B, C, D, E, F	40 Km	25 Km
Ruta Categorías	A y B	80 Km	50 Km
Ruta Categorías	C, D, E, F	60 Km	

2. Cada ciclista deberá lucir el uniforme de su respectiva delegación. Los Números serán entregados treinta minutos antes de la salida, los cuales deben portarse en la espalda durante todo el recorrido, previa presentación de la escarapela y cédula de ciudadanía; cada categoría se distinguirá con un color.
3. El uso del Casco protector es obligatorio durante todo el recorrido y para todas las pruebas.
4. La organización determinará las condiciones de acompañamiento para cada una de las pruebas.
5. Las pruebas se regirán por disposiciones vigentes emanadas por la Fedeciclismo.

PARÁGRAFO: La distancia de las pruebas queda sujeta a criterio de la organización y disponibilidad de las rutas.

ARTÍCULO 46: FÚTBOL. Deporte de Conjunto.

1. En la categoría A y B cada partido se disputará en dos tiempos de juego de cuarenta y cinco (45) minutos con un descanso de quince (15) minutos.
2. En las categorías C y D cada partido se jugará en dos (2) tiempos de cuarenta (40) minutos con un descanso de quince (15) minutos.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

3. Los cambios serán libres, en las categorías A, B y C jugador que sale no podrá volver a entrar, en la Categoría D, será válido el recambio
4. Si un equipo incumple con la sanción de un jugador o jugadores de acuerdo con el numeral Octavo (8º), el equipo infractor pierde por W.O.
5. El campeonato empleará la siguiente puntuación:
 - a. Partido ganado: Tres (3) puntos
 - b. Partido empatado dentro del tiempo reglamentario: dos (2) puntos.
 - c. Partido perdido jugando: un (1) punto.
6. El equipo que gana por W.O. Se dará un marcador de 2 – 0.
7. El equipo que pierda por W.O. o abandono no se volverá a programar y todo lo actuado por él será anulado y será excluido del torneo.
8. Si un jugador es amonestado y posteriormente expulsado, la tarjeta amarilla no se contabilizará para efectos de acumulación.
9. El jugador expulsado cumple automáticamente su sanción a partir de la siguiente fecha en que actúe su equipo; esta sanción no se cumplirá cuando se trate de partidos aplazados.
10. La acumulación de dos tarjetas amarillas en partidos de la misma fase ocasiona la suspensión automática de la siguiente fecha en que juegue su equipo.
11. En caso de empate para definir posiciones y clasificaciones se procederá de acuerdo con los siguientes parámetros:
 - a. Clasificará primero quien tenga mejor JUEGO LIMPIO (el equipo de menor acumulado).
 - b. Si es entre dos (2) equipos: clasificará primero el que más partidos haya ganado.
 - c. Si persiste el empate entre dos (2), tres (3) o más equipos se aplicará:
 - d. Mejor gol diferencia: goles a favor menos goles en contra entre los equipos empatados.
 - e. Mayor gol promedio: goles a favor dividido por los partidos jugados de la fase.
 - f. Mayor número de goles a favor.
 - g. Menor número de goles en contra.
 - h. Mayor Cantidad de partidos ganados.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

i. Sorteo.

12. Si en un encuentro para definir clasificación a la fase siguiente termina empatado en el tiempo reglamentario se definirá por lanzamientos desde el punto penal según lo contemplado en la reglamentación FIFA.
13. Para efectos de clasificación de los mejores segundos o terceros puestos a la fase siguiente se tendrá en cuenta: “el mejor promedio de goles de los partidos disputados, sin tener en cuenta el número de equipos por grupo”.
14. Para determinar el goleador se tendrán en cuenta todos los partidos del campeonato.
15. Para determinar la valla menos vencida se tendrán en cuenta el promedio, dividiendo los goles que recibió, entre los partidos en que actuó.
16. El campeonato de fútbol se registrará por las normas establecidas por la FIFA y las contempladas por el presente reglamento.

PARÁGRAFO: TABLA DE JUEGO LIMPIO

FALTAS

TARJETA AMARILLA

TARJETA ROJA

MAL COMPORTAMIENTO DE LAS BARRAS

EXPULSIÓN DE UN JUGADOR DEL PARTIDO

EXPULSIÓN JUGADOR DEL TORNEO

PERDIDA DE PARTIDA POR W

PUNTUACIÓN

Menos 5 Puntos.

Menos 10 Puntos.

Menos 15 Puntos.

Menos 20 Puntos.

Menos 25 Puntos.

Menos 50 Puntos.

ARTÍCULO 47. FÚTBOL DE SALÓN De Conjunto

1. Los partidos se jugarán en cuatro (4) períodos cada uno de diez (10) minutos corridos cada uno, con un intervalo de dos (2) minutos entre los periodos 1º y 2º, 3º y 4º; un descanso de seis (6) minutos entre 2º y 3º periodo. Sólo se detendrá el cronometro en los tiempos de asesoría que solicite cada equipo y a criterio del árbitro.
2. Los cambios serán libres. Todos los inscritos en la planilla oficial deben jugar en cada partido. Los casos especiales serán autorizados por el coordinador de este deporte.
3. Partido Perdido por incumplimiento:



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

- a. Quince minutos después de la hora fijada para el comienzo, el equipo no está en la cancha o no tiene los cuatro (4) jugadores mínimos listos para jugar.
- b. Sus acciones impiden que el partido continúe jugándose.
- c. Se rehúsa a jugar luego de haber recibido del primer árbitro instrucciones para hacerlo.

PENALIDAD: El juego se concede a los oponentes y el resultado será de dos (2) a cero (0).

4. El equipo declarado perdedor por incumplimiento recibe cero (0) Puntos.
5. Un equipo pierde por sustracción de materia si durante el juego, se queda con menos cuatro (4) jugadores habilitados para jugar.

PENALIDAD: Si el equipo al que se le reconoce el partido está en ventaja en el marcador, el puntaje se mantendrá al momento de la detención. Si el equipo al que se le concede el partido no estuviera ganando el puntaje se registrará como dos (2) a cero (0) a su favor.

6. Para efectos de clasificación se otorgará:

- a. Dos (2) puntos por partido ganado
- b. Uno (1) punto, por partido empatado
- c. Cero (0) punto por partido perdido
- d. Cero (0) puntos por partido perdido por W o por abandono y descalificación del torneo.

7. Las reglas del juego serán promulgadas por la Federación Colombiana de fútbol de Salón (FECOLFUSA) y Asociación Mundial de fútbol de Salón (AMF), excepto lo contemplado en este reglamento.

8. El sistema de juego a aplicar será de acuerdo al número de participantes lo que se definirá en el Congreso Técnico.

9. El equipo que pierda por W. O. o por abandono no se volverá a programar y todo lo actuado por él será anulado y será excluido del torneo.

10. En caso de empate para definir posiciones y clasificaciones se procederá de acuerdo con los siguientes parámetros:



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

- a. **Clasificará primero quien tenga mejor JUEGO LIMPIO (el equipo de menor acumulado).**
- b. Entre dos (2) equipos, el ganador del encuentro disputado entre ellos en la respectiva fase
- c. Si persiste el empate entre dos (2), tres (3) o más equipos, se definirán de acuerdo a las siguientes alternativas:
- d. Mejor gol diferencia: Goles a favor menos goles en contra entre los equipos empatados.
- e. Mayor gol promedio: goles a favor dividido por los partidos jugados.
- f. Mayor número de goles a favor.
- g. Menor número de goles en contra.
- h. Mayor cantidad de partidos ganados.
- i. Sorteo.

11. Para efectos de clasificación de los mejores segundos o terceros puestos a la fase siguiente se tendrá en cuenta: “El mejor promedio de goles de los partidos disputados, sin tener en cuenta el número de equipos por grupo”.

12. El goleador se seleccionará teniendo en cuenta todas las fases del torneo.

13. Para determinar la valla menos vencida se tendrá en cuenta, el promedio, dividiendo los goles que recibió, entre los partidos en que actuó cada portero.

14. Si un jugador es amonestado y posteriormente expulsado, la tarjeta amarilla no se contabilizará para efectos de acumulación.

15. El jugador expulsado cumple automáticamente su sanción a partir de la siguiente fecha en que actúe su equipo; esta sanción no se cumplirá cuando se trate de partidos aplazados.

16. Si en un encuentro para definir clasificación a la fase siguiente termina empatado en el tiempo reglamentario se definirá por lanzamientos desde el punto penal según lo contemplado en la reglamentación de FECOLFUSA y AMF.

17. La acumulación de dos (2) tarjetas amarillas en partidos de la misma fase ocasiona la suspensión automática en la siguiente fecha que juegue su equipo.

PARÁGRAFO: TABLA DE JUEGO LIMPIO

FALTAS

PUNTUACIÓN

DE 1 A 10 FALTAS
DE 11 A 20 FALTAS
TARJETA AMARILLA

Menos 1 Punto por falta.
Menos 2 Puntos por falta.
Menos 5 Puntos.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

TARJETA ROJA	Menos 10 Puntos.
MAL COMPORTAMIENTO DE LAS BARRAS	Menos 15 Puntos.
EXPULSIÓN DE UN JUGADOR DEL PARTIDO	Menos 20 Puntos.
EXPULSIÓN DE UN JUGADOR DEL TORNEO	Menos 25 Puntos.
PARTIDO PERDIDO POR W	Menos 50 Puntos.

ARTÍCULO 48. TENIS DE MESA. Deporte Individual.

1. Cada partido se disputará a ganar dos (2) de tres (3) sets cada uno de once (11) puntos.
2. Se concederá un tiempo de espera de diez (10) minutos sobre la hora de programación. Pasado el tiempo de espera el juez determinará el W. En cuyo caso el marcador será 2-0 y cada set 11- 0.
3. El tiempo de espera sólo será aplicado para la primera partida del día en la respectiva mesa, los demás competidores siguientes deberán estar atentos a su programación.
4. El sistema de juego se aplicará acorde al número de participantes, lo que se definirá en el Congreso Técnico.
5. Para integrar el equipo de dobles es requisito haber participado en el torneo individual.
6. Se aplicará el reglamento de juego establecido por la Federación Colombiana de Tenis de Mesa. Para efectos de clasificación se otorgará:
 - a. Dos (2) puntos por partida ganada.
 - b. Un (1) punto por partida jugada y perdida.
 - c. Cero (0) puntos por partido perdido por W. O. o por abandono y descalificación del torneo.

7. En caso de empate en la fase, para definir posiciones y clasificaciones se procederá de acuerdo con los siguientes parámetros:
Si es entre dos equipos: Clasifica primero el ganador del partido disputado entre ellos en esa fase.

Entre tres (3) participantes, equipos o más:

- a. Mayor Set diferencia: sets a favor menos sets en contra, entre los equipos empatados.
- b. Mayor set promedio: sets a favor dividido por los sets en contra.
- c. Mayor número de puntos a favor.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

- d. Menor número de puntos en contra.
- e. Sorteo.

8. El jugador que pierda por W.O, o por abandono no se le volverá a programar y todo lo actuado por él será anulado y será expulsado del torneo.

ARTÍCULO 49. RANA. Deporte de Equipo.

1. Se jugarán partidas de 300.000 puntos, (una sola partida), en un tiempo no mayor de treinta minutos (30), Si pasado el tiempo ninguno de los dos equipos obtiene este puntaje, el marcador quedará como esté en ese momento, ganando el equipo que tenga el mayor número de puntos.

2. El sistema de juego a aplicar será de acuerdo al número de participantes, lo que se definirá en el Congreso Técnico.

- a. Se jugará con seis (6) argollas por equipo, en forma alterna.
- b. Antes de iniciar el juego el capitán dará al juez el orden de lanzamiento de su equipo, el cual se mantendrá durante todo el encuentro.
- c. El lanzamiento debe hacerse argolla tras argolla, esperando que cada argolla repose en la mesa o en el piso. Si se lanzan dos (2) argollas al tiempo perderá su turno.
- d. El lanzamiento se efectuará a una distancia de 3,50 metros entre la mesa de la rana y la línea de tiro. Si en el momento de lanzar un jugador pisa la línea éste quedará anulado y pierde el tiro.
- e. Jugador (a) que introduzca todas las argollas por los orificios obtendrá una bonificación de 15.000 puntos para su equipo; si por el contrario deja todas las argollas en el piso o en la mesa sin introducirse en los orificios, se le descuenta 15.000 puntos del puntaje de su equipo. Esta jugada se denomina “Barrida Mixta”.

3. Se establece la siguiente puntuación:

- a. Juego Ganado: Dos (2) puntos.
- b. Juego perdido jugando: Un (1) punto.
- c. Juego perdido por W: Cero (0) puntos.

4. El equipo que pierda por W o por abandono no se volverá a programar y todo lo actuado por él será anulado y será excluido del torneo.

5. En caso de empates en puntos para definir una clasificación, se establecerá el siguiente procedimiento:

Si es entre dos (2) equipos: Clasificará el que haya ganado el juego entre ellos.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

Entre tres (3) equipos o más.

- a. Mayor número de juegos ganados.
- b. Mayor Punto diferencia, puntos a favor menos puntos en contra.
- c. Mayor Punto promedio: (puntos a favor dividido por el número de partidos jugados).
- d. Menor número de juegos perdidos.
- e. Sorteo.

PARAGRAFO 1: Las canchas que se utilizarán en el torneo tendrán una sola rana.

ARTÍCULO 50. SÓFTBOL Deporte de Conjunto.

1. La bola a utilizar en este campeonato será “Centro de Corcho”, queda excluida de ésta consideración la bola marca EATON.
2. Cada equipo participante al inicio del juego debe presentar dos (2) bolas, las cuales serán utilizadas por este equipo cuando esté a la ofensiva. Estas deben estar en muy buen estado y solamente puede ser convalidadas al criterio del árbitro principal.
3. El lanzamiento permitido por este torneo será el de “bola chata”, en todo caso, no está permitido los lanzamientos “molinet” o “latiguillo”.
4. Los juegos se realizarán de conformidad con la programación del torneo y cualquier cambio al respecto deberá ser decretado por el Director General de los VII Juegos Nacionales.
5. **SISTEMA DE JUEGO.** Este campeonato se jugará en tres (3) fases: Clasificatoria, semifinal y final.
 - a. Primera Fase Clasificatoria: Se jugará a una vuelta todos contra todos. Clasificarán los equipos que ocupen el primero, segundo y tercer lugar. Al finalizar esta fase.
 - b. Segunda Fase Semifinal: Se hará a un solo juego, la jugarán los equipos que ocuparon el segundo y tercer lugar en la fase clasificatoria.
 - c. Tercera Fase Final: Se hará a un solo juego. Se jugará de la siguiente manera: El equipo que quedó en primer lugar en la fase clasificatoria contra el equipo ganador de la fase semifinal.
6. Para definir los empates de equipos en la fase Clasificatoria y Semifinal se tendrán en cuenta los siguientes criterios en orden descendente:



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

- a. Al equipo que ganó el (los) juego(s) entre los equipos empatados, se le otorgará la posición más alta.
 - b. El equipo que obtenga la mayor diferencia entre las carreras anotadas y recibidas entre los equipos empatados.
 - c. El menor número de carreras limpias permitidas dividido por el número de entradas jugadas a la defensiva en los partidos entre los equipos empatados.
 - d. El promedio más alto de bateo en los partidos jugados entre los equipos empatados.
 - e. Sorteo entre los Delegados Deportivos o Capitanes.
7. Los equipos participantes deberán presentarse al campo de juego debidamente uniformados, el árbitro principal se encargará de hacer cumplir lo anterior, conforme al presente reglamento.
8. Los equipos programados deberán estar en los escenarios deportivos treinta (30) minutos antes de la iniciación de sus partidos, razón por la cual deberán ser transportados con suficiente tiempo de antelación hacia los lugares que le corresponda.
9. Solo podrán estar en el campo de juego los integrantes de los equipos y los árbitros. Los representantes de los medios de comunicación serán ubicados por el árbitro jefe.
10. DE LOS JUEGOS. Todo juego se jugará a siete (7) entradas para ser reglamentario.
11. Se considera juego oficial, jugado mínimo cinco (5) entradas. Si el equipo home club (de casa) es el ganador, no habrá necesidad de cerrar dicha entrada, es decir, se jugará 4-1/2 entradas.
12. Todo juego que no hubiese llegado a ser reglamentario y tuviese que interrumpirse, será juego suspendido y se reiniciará en el momento que la organización del evento lo programe dentro de la fase que se esté jugando y se reanudará en la misma entrada en que fue suspendido.
13. Cuando un equipo aventaje a otro por diez (10) carreras o más al finalizar la quinta entrada o en cualquier momento después de cuatro y medio (4-1/2) entradas, si quien gana es el de la casa (home club), se dará por terminado en ese orden por parte del árbitro principal por K. O.
14. Cuando un equipo aventaja a otro en los siguientes momentos se aplicará el súper K. O. por parte del árbitro principal.
15. Cuando un equipo aventaje a otro por quince (15) carreras al cruce del tercer o cuarto inning. Si es el home club el equipo ganador será en dos (2) entradas y



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
"FENSECOOP"**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

media (2-1/2) o en tres entradas y media (3-1/2), se deben jugar entradas completas a menos que el equipo segundo al bate anote la cantidad de requerida de carreras de ventaja mientras está al bate.

16. Cuando el equipo primero al bate alcance la cantidad requerida de carreras de ventaja en la parte alta de la entrada, el equipo segundo al bate debe tener su oportunidad al batear en la parte baja de la entrada.

17. En el presente campeonato se aceptará el jugador de cortesía y se regirá por las siguientes normas: Puede ser cualquiera de los jugadores que no se encuentre en la alineación.

- a. No es necesario anotarlo en la alineación inicial.
- b. Debe cumplir su ciclo.
- c. Si se utiliza a la ofensiva o defensiva no puede ser utilizado nuevamente como jugador de cortesía.
- d. Podrá utilizarse en cada una de las bases donde exista un jugador corredor.
- e. No podrá ser usado en dos entradas consecutivas.
- f. Ser anunciado oficialmente por el manager o por el asistente; de lo contrario será declarado out, previa apelación del equipo contrario.

18. DE LOS JUEGOS EMPATADOS EN CUALQUIER FASE (jugadas las siete (7) entradas legales). En caso de empate al finalizar la séptima (7) entrada se aplicará la muerte súbita, a partir de la octava (8) entrada la cual se iniciará con corredor en segunda base, este corredor será el último bateador en consumir el turno al bate en la entrada anterior. De persistir el empate se continuará de igual forma en las entradas siguientes hasta que haya un ganador.

19. En caso de suspensión de un juego por causa mayor, y no es juego oficial, este se reanudará en las mismas circunstancias en que se suspendió, siempre y cuando se requiera para definir posiciones.

20. DE LOS FORFIETH. Los equipos deben presentarse al terreno de juego treinta (30) minutos antes de la hora programada, que se considera hora de iniciación del partido, se otorga un tiempo de espera de veinte (20) minutos y si uno o ambos equipos no tienen el número mínimo de jugadores, en este caso nueve (9), para iniciar el partido, el árbitro principal procederá a cantar forfait al equipo que este incompleto o a los equipos, en caso que ambos estén incompletos.

21. El equipo que no se presente a la competencia programada pierda por forfait o por abandono, no se volverá a programar y todo lo actuado por él será anulado y excluido del torneo.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

22. Si en el transcurso del partido un equipo es reducido (inferioridad numérica) el partido se dará por terminado y perderá el juego.
23. Lo no contemplado en el presente reglamento será resuelto por las autoridades del evento.
24. El presente torneo se regirá por la reglamentación internacional del softbol y en presente reglamento.

ARTÍCULO 51. VOLEIBOL Deporte de Conjunto.

1. Cada encuentro se disputará en tres (3) sets, los dos primeros de 25 puntos y el tercero (en caso de empate) a 15 puntos, Será ganador el equipo que acumule dos sets; en cada uno debe ganar con ventaja mínimo de dos (2) puntos.
2. El intervalo entre los sets será máximo de dos (2) minutos.
3. Los cambios serán personales. Todos los inscritos en la planilla oficial deben jugar en cada partido. Los casos especiales serán autorizados por el coordinador este deporte.
4. Cada equipo tiene derecho a solicitar un (1) tiempo de treinta (30) segundos en cada set.
5. Un equipo pierde por inferioridad numérica cuando queda en el terreno de juego menos de seis (6) jugadores para jugar. PENALIDAD: Si el equipo que se le concede el partido está en ventaja en el marcador, el puntaje se mantendrá al momento de la detención.
6. Si el equipo al que se le concede el partido no estuviere ganando, el puntaje se registrara como veinticinco (25) a cero (0) con 2 sets a su favor. El equipo negligente recibe cero puntos en su clasificación.
7. Se le aplicara el reglamento del juego aprobado por la F.C.V., excepto lo contemplado en el presente reglamento.
8. El sistema de juego a aplicar se establece de acuerdo con el número de participantes y será definido por la organización en el Congreso Técnico.
9. Los equipos deben presentarse quince (15) minutos antes de la hora programada que se considera hora de iniciación del partido, se otorga un tiempo de espera de quince (15) minutos, luego de lo cual el árbitro debe proceder a aplicar el W para él o los equipos ausentes. En todos los casos la hora oficial es la del árbitro.
10. Las camisetas serán numeradas del 1 al 18 en el pecho y la espalda.
11. Para efectos de clasificación se otorgará:
 - a. Dos (2) puntos por partido ganado.
 - b. Un (1) punto por partido perdido jugado.
 - c. Cero (0) puntos por partido perdido por W.O. o abandono.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

12. El equipo que pierda por W o por abandono no se volverá a programar y todo lo acumulado por el será anulado y será excluido del torneo.
13. En un partido no jugado por W, el marcador será de de 2-0 en sets y 50 – 0 en puntos a favor del equipo que se presente.
14. En caso de empate, para definir una clasificación, se establecerá el siguiente procedimiento:

Entre dos equipos, clasificara primero el ganador del partido disputado entre ellos en esa fase.

Si persiste el empate entre tres (3) o más equipos:

- a. **Clasificará primero quien tenga mejor JUEGO LIMPIO (el equipo de menor acumulado).**
- b. Mayor punto de diferencia: Puntos a favor menos puntos en contra.
- c. Mejor promedio de puntos: Puntos a favor dividido entre los partidos jugados.
- d. Mayor número de puntos a favor.
- e. Menor número de puntos en contra.
- f. Sorteo.

15. Para efectos de clasificación de los mejores segundos o terceros puestos a la fase siguiente se tendrá en cuenta: “el mejor promedio de puntos de los partidos disputados, sin tener en cuenta el número de equipos por grupo”.

PARÁGRAFO: TABLA DE JUEGO LIMPIO

FALTAS

TARJETA AMARILLA
TARJETA ROJA
MAL COMPORTAMIENTO DE LAS BARRAS
EXPULSIÓN DE UN JUGADOR DEL PARTIDO
EXPULSIÓN JUGADOR DEL TORNEO
PERDIDA DE PARTIDA POR W

PUNTUACIÓN

Menos 5 Puntos.
Menos 10 Puntos.
Menos 15 Puntos.
Menos 20 Puntos.
Menos 25 Puntos.
Menos 50 Puntos



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

ARTÍCULO 52. VOLEIBOL PLAYA. Deporte de Equipo.

1. Cada partido se jugará a ganar 2 de 3 set, cada set se jugará a 21 puntos con 2 de diferencia, en el sistema de punto por jugada.
2. El set definitorio se jugará a 15 puntos
3. Para iniciar un partido el equipo debe presentar e iniciar con los dos (2) jugadores
4. Si un equipo se niega a jugar o llega incompleto o no se presenta, es declarado en abandono, pierde el partido por W-0, con el resultado 0-2 en sets y 0-21 para cada set, para la clasificación se le otorga cero (0) puntos. Al equipo no se le volverá a programar.
5. Si en el transcurso del partido un equipo pierde el set por inferioridad numérica, o sea menos de dos (2) jugadores en la cancha, es declarado INCOMPLETO, al equipo adversario se le darán los puntos o puntos y sets necesarios para ganar el partido, el equipo incompleto mantiene sus puntos y sets.
6. Las camisetas son numeradas 1, 2 y 3 en pecho y espalda
7. Para efectos de clasificación se establece la siguiente puntuación:
 - a. Dos (2) puntos por partido ganado.
 - b. Un (1) punto por partido perdido jugado.
 - c. Cero (0) puntos por partido perdido por W.O. o abandono.
- 8 En caso de empates para definir una clasificación se procederá así:
 - a. **Clasificará primero quien tenga mejor JUEGO LIMPIO (el equipo de menor acumulado).**
 - b. Mayor punto de diferencia: Puntos a favor menos puntos en contra.
 - c. Mejor promedio de puntos: Puntos a favor dividido entre los partidos jugados.
 - d. Mayor número de puntos a favor.
 - e. Menor número de puntos en contra.
 - f. Sorteo.
9. El sistema de juego se definirá en el congreso técnico de acuerdo al número de equipos inscritos.

ARTÍCULO 53. TEJO. Deporte de Equipo.

1. Cada partido se jugará a lograr 27 puntos en máximo 45 minutos



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

2. Se jugará el torneo por equipos. Se desarrollará la ronda de capitanes, la cual otorgará puntaje individual para la clasificación general.
3. La ronda de capitanes se jugará con dos (2) tejos, por el sistema de eliminación sencilla, a quince (15) puntos.
4. El sistema de juego a aplicar será de acuerdo al número de participantes.
5. La ronda de capitanes se jugará una vez haya terminado el torneo por equipos, o simultáneamente cuando los contendores en disputa pierdan la posibilidad de ir a las finales por equipo o hayan sido eliminados.
6. Cuando se juega por equipos en un solo grupo, quedarán ubicados en el cuadro de honor de acuerdo a su puntaje respectivo y si se presenta empate del primero (1º) al cuarto (4º) puesto, se definirá la posición jugando por el sistema de eliminación sencilla.
7. Los desempates se definirán de acuerdo al reglamento de la Federación Colombiana de Tejo y con los parámetros:
Entre dos (2) equipos: Se procederá a sortear la salida, todos los jugadores realizarán tres (3) lanzamientos, la figura no llama, gana la casilla el equipo que haga el mayor número de puntos concluida la serie de los tres lanzamientos. Si concluida la serie de tres (3) lanzamientos sigue el empate, se hará otro lanzamiento extra, gana la casilla el equipo que la primera figura, pero si no hay figura este lanzamiento gana el equipo que haga la mano.
Si los equipos son tres (3) y solo hay una casilla en disputa, se realizará un sorteo, el número uno (1) será bye o exento, el 2 y el 3 juegan y el ganador se enfrenta al bye o exento, se hará a tres lanzamientos.
Si los equipos son tres y hay dos casillas en disputa se realizará un sorteo el número será bye o exento, el 2 y el 3 juegan y pasa el ganador como primer clasificado, el perdedor se enfrenta con el bye o exento y el que gane será el segundo clasificado, se hará a tres (3) lanzamientos.
7. Para efectos de estadística a cada jugador se le hará un registro individual.
8. El quinto jugador si estuviese inscrito, podrá jugar en cualquier momento.

ARTÍCULO 54. MINI TEJO Deporte de Equipo.

1. Cada partido se jugará hasta completar veintiún (21) puntos en máximo 30 minutos
2. Se desarrollará la ronda de capitanes, la cual otorgará puntaje individual para la clasificación general.
3. La ronda de capitanes se jugará con dos (2) tejos, por el sistema de eliminación sencilla, a doce (12) puntos.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

4. El sistema de juego a aplicar será de acuerdo al número de participantes, lo que se definirá en el congreso Técnico.
5. La ronda de capitanes se jugará una vez haya terminado el torneo por equipos, o simultáneamente cuando los contendores en disputa perdieron la posibilidad de ir a las finales.
6. Cuando se juega por equipos en un solo grupo, quedarán ubicados en el cuadro de honor de acuerdo a su respectivo puntaje y si se presentare empate del primero (1º) al cuarto (4º) puesto, se definirá la posición, por el sistema de eliminación sencilla.
7. El equipo que pierda por W.O. o por abandono no se volverá a programar y todo lo acumulado por el será anulado y será excluido del torneo.
8. Los desempates se definirán teniendo en cuenta los siguientes parámetros:
 9. Entre dos equipos: Se procederá a sortear la salida, todos los jugadores realizarán tres (3) lanzamientos, la figura no llama, gana la casilla el equipo que haga el mayor número de puntos concluida la serie de los tres (3) lanzamientos. Si concluida la serie de tres (3) lanzamientos continua el empate, se hará otro lanzamiento extra, gana la casilla el equipo que haga la primera figura, pero si no hay figura en este lanzamiento gana el equipo que haga la mano.
 - a. Si los equipos son tres (3) y solo hay una casilla en disputa, se realizará un (1) sorteo, el número 1 será bye o exento, el 2 y el 3 juegan y el ganador se enfrenta al bye o exento, se hará tres (3) lanzamientos.
 - b. Si los equipos son tres (3) y dos (2) casillas en disputa, se realizará un sorteo, el número 1 será bye o exento, el 2 y el 3 juegan y pasa el ganador como primer clasificado, el perdedor se enfrenta con el bye o exento y el que gana será el segundo clasificado, se hará tres (3) lanzamientos.
10. Para efectos de estadística a cada jugador se le hará un registro individual.

ARTÍCULO 55. DOMINÓ Deporte de Equipo.

1. Al iniciar la primera partida, la salida la tendrá el jugador que tenga el doble seis, en adelante saldrá quien gané la partida anterior. Salida equivocada tendrá sanción 10 pintas
2. Las fichas deben permanecer dentro de unas cajillas suministradas por el coordinador de esta disciplina.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

3. El jugador que revuelve las fichas será el último en escogerlas, por primera vez se le hace la respectiva observación y si es reincidente se sancionará con 10 pintas.
4. No se permite tirar de golpe la (s) ficha(s) en la mesa, se debe colocar donde le corresponda suavemente, sanción 10 pintas y el partido continúa.
5. Si un jugador por cualquier circunstancia coloca una ficha por el lado equivocado, pero es válida por el otro lado, la partida continúa.
6. El jugador que se anticipe a la jugada sin corresponderle será sancionado con 10 pintas.
7. La cabra o poner ficha equivocada durante el partido o pasar con fichas se da por terminada la partida (30 pintas) de sanción.
8. Ningún jugador podrá voltearse alegando que es el ganador faltando fichas de jugar, aun cuando sea un noble que faltare (20 pintas) de sanción.
9. Mientras se está jugando no se permitirá ninguna clase de comentarios, ademanes ni gestos bruscos (30 pintas) de sanción.
10. En un cierre se contarán las pintas por jugador, el que menos pintas tenga será el ganador. Si en el cierre resulta empate ganará el equipo que cerró.
11. Cuando hayan transcurrido 25 segundos, y el participante al que le corresponda jugar y no lo hace, el juez le ordena jugar y si transcurren 5 segundos más la sanción será de 20 pintas y el partido continúa.
12. En las jugadas decisivas no se permite mirar insistentemente al compañero, ni tomar ninguna clase de bebida, tiempo de 25 segundos (20 pintas) de sanción.
13. El control de cada partido estará bajo la vigilancia de un juez.
14. Cada partido constará de tres (3) juegos, cada juego se jugará a 150 pintas, ganará el partido el equipo que primero gane dos (2) de los tres (3) juegos, y se hará acreedor de dos puntos, para clasificación se tendrán en cuenta las pintas obtenidas y cedidas.
15. En caso de empate en una posición, se jugará un partido extra de 100 pintas.
16. El campeonato se hará a tres vueltas de todos contra todos y clasificarán los cuatro (4) primeros que tengan mayor puntaje. Luego en la final jugarán el primero con el tercero y el segundo con el cuarto, los ganadores pelearán el primer y segundo puesto, y los perdedores el tercer y cuarto puesto. El sistema de juego se definirá con el Congreso Técnico.

ARTÍCULO 56. NATACIÓN Deporte Individual y de equipo. En las ramas femenino y masculino.

1. Los nadadores pueden participar en cuatro pruebas individuales y dos de relevo.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

2. Las pruebas que se realizarán serán:

- a. Categoría “A”: 50 y 100 Metros.
- b. Categoría “B”: 50 y 100 Metros.
- c. Categoría “C”: 50 y 100 Metros.
- d. Categoría “D”: 50 y 100 Metros.
- e. Categoría “E”: 50 y 100 Metros

3. Las pruebas de 50 metros se harán en el estilo libre, espalda, pecho, mariposa y relevos de 4 X 50 libre y 4 x 50 combinado. Las pruebas de 100 metros se realizarán en libre y espalda

4. Para realizar una prueba deben estar inscritos mínimo cuatro (4) nadadores de diferente delegación.

5. Para participar en la prueba de relevos debe haber participado en una de las modalidades.

6. Se harán series y se clasificarán de acuerdo a los mejores tiempos.

ARTÍCULO 57. PARQUÉS Deporte por ramas y de Equipo, categoría única.

1. Participaran dos hombres y dos mujeres por cada Cooperativa, para hacer clasificación por equipo. El sistema de juego se informa en el Congreso Técnico.

2. Se juega en tablero de cuatro jugadores, cada uno tendrá cuatro fichas de colores distintos y los turnos serán por la derecha, ganando el primero que lleve todas sus fichas a la llegada o meta.

3. El primer turno se escoge por medio de los dados; el jugador que saque el mayor número es el que comienza el juego. A continuación, tiene tres oportunidades para sacar sus fichas de la casa y arrastrarlas a la casilla de salida. Se sacan fichas con las presadas o pares, es decir, cuando ambos dados tienen el mismo valor.

4. El jugador puede jugar dos fichas obedeciendo al número que marca el lanzamiento. A continuación, se pasa el turno por la derecha. Las formas de obtener turnos extras son sacando pares, capturando fichas rivales o entrando fichas propias. Si se sacan 3 pares consecutivos se tiene derecho a sacar una ficha del juego, la que el jugador escoja, menos el de casa.

5. Un jugador puede enviar a un oponente a la casa (captura) moviendo su ficha hasta la casilla donde está la del otro. Sin embargo, si la ficha está en una casilla de seguro o salida, no sucede nada especial.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

6. Hay otra forma de enviar a la casa que es cuando hay una o más fichas en su casa y obtiene pares, al salir, automáticamente las envía a la casa correspondiente.

7. Para tener en cuenta durante el desarrollo del juego:

- a.** En caso de tener una sola ficha en la casa si el jugador obtiene pares para sacarla, el jugador deberá mover lo equivalente a un dado. Pero si tiene más fichas fuera de la liberada, debe mover lo de un dado o perderlos si no tiene como correr o contar.
- b.** En la partida siempre se debe enviar a la casa, si se omite ir la ficha de quien lo omitió y los demás jugadores harán uso de la acción llamada soplar.
- c.** En caso de tener una sola ficha o si se tienen más fichas, pero impedidas de moverse, por estar en la casa, se obliga siempre a mover lo indicado en los dados.
- d.** Cuando un jugador encuentra que puede alcanzar y divulga el hecho a los demás jugadores, se denomina auto soplo y será castigado enviándole una ficha a su casa por el juez.
- e.** En la llegada se debe sacar el valor exacto para llegar a la casilla ganadora.
- f.** Cuando una ficha captura a otra con lo de un dado, debe mover lo del otro dado si tiene otra ficha. Sino debe correr todo con la ficha única, llamado torito y pierde la captura.
- g.** Si hay solamente una ficha de un jugador y puede alcanzar la meta con 6 puntos o menos, el jugador sólo debe usar un dado.

9. En cada mesa se dispondrá de dos paletas, una de color naranja para hacer un llamado al juez con el fin de dirimir situaciones del reglamento y otra verde si hay un ganador.

10. Bajo ningún pretexto se permitirá en las mesas de juego consumir bebidas, alimentos, fumar, hablar por celular y/o utilizar aparatos digitales. Ni jugadores ni espectadores podrán persuadir ni indicar cómo realizar los movimientos de las fichas, ni sugerir jugadas.

11. Los dados se lanzan con una mano al frente fuera del tablero. Los dados no podrán recogerse de la mesa hasta que el lanzador anterior mueva sus fichas. Se usará un vaso para los dados.

12. Si un jugador tiene 2 o más fichas en casa y lanza pares, puede elegir si saca una y cuenta con otra, o las saca todas. Si sólo tiene un ficho en juego y está en la casa, al salir con pares puede contar el otro valor con la misma ficha. También es



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

decisión del jugador, al lanzar pares, sacar fichas de la casa o contar con las que tenga libres.

13. Ficha tocada es ficha jugada. Por ningún motivo se puede tocar una ficha y contar con otra.
14. Por ningún motivo se permitirá que un jugador, una vez haya llegado a su sitio de ingreso, de una vuelta adicional.
15. No se permitirá, por ningún motivo, el tradicional Pate Perro, retroceder fichas en el conteo.
16. Los participantes deben de presentarse con media hora de anticipación a la hora designada.
17. Equipo que no se presente completo a las partidas, perderá por W.O. Con dos retardos consecutivos será retirado.
18. Por ningún motivo se permitirá el ingreso de armas de fuego, contundentes, corto punzantes o que puedan generar daño a personas que se encuentren en el lugar de juego. Quien lo haga será retirado del campeonato.
19. Jugador que agrede física o verbalmente a uno de los compañeros de mesa, juez, directivo o persona que se encuentre en el lugar de juego o que cometa alguna falta grave de acuerdo con el criterio del juez, será retirado inmediatamente del Campeonato y del lugar.

ARTÍCULO 58. TENIS DE CAMPO Individual y Equipo. Masculino y Femenino.

1. Los jugadores estarán situados en los lados opuestos de la red; el jugador que primero envía la pelota será llamado "Servidor" y el otro "Restador".
2. Se juega a ganar dos de tres sets, cada set se juega a 6 juegos, con al menos 2 juegos de diferencia, por lo que se puede llegar a 7 juegos (Ejemplo: 5-6, entonces se juega a 5-7).
3. De llegar los dos jugadores a 6 iguales en un set, debe jugarse lo que se llama "Time Break" (Muerte súbita) en el 7° game, donde sacan 2 veces cada uno de los jugadores sucesivamente (exceptuando que se cambia de jugador que saca después del primer punto del time break, se puede decir que se cambia de saque en puntos impares, ya que los puntos se cuentan de a uno, es decir, 1,2,3.), gana el que llegue a 7 puntos, siempre que tenga 2 puntos de diferencia como mínimo.
4. Cada juego se juega contando los puntos en una escala de 15-30-40-punto. Si los dos jugadores llegan a 40 iguales (iguales, o deuce en inglés) deben seguir jugando hasta lograr dos puntos de diferencia. Al estar los jugadores en iguales, la escala que se aplica es Ventaja ("servicio" o "fuera")-Juego.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

5. La elección de lado y el derecho a ser Servidor o Restador en el primer juego serán decididos por sorteo. El jugador que gane el sorteo puede elegir o solicitar a su oponente que elija:
6. El derecho a ser Servidor o Restador, en cuyo caso el otro jugador elegirá el lado, en cuyo caso el otro jugador elegirá el derecho a ser Servidor o Restador.
7. En Individuales:
 - a. El jugador que primero gane siete puntos, ganará el juego y el set con la condición de que gane por un margen mínimo de dos puntos. Si marcador alcanza seis puntos iguales, todo el juego proseguirá hasta que este margen haya sido alcanzado. La cuenta numérica será utilizada a través del Time-break.
 - b. Jugador al que le toque servir, será el Servidor para el primer punto. Su oponente será el Servidor para el segundo y el tercer punto y, en adelante, cada jugador servirá alternativamente dos puntos consecutivos hasta que sea decidido el ganador del juego y el set.
 - c. Desde el primer punto, cada servicio será efectuado alternativamente desde el lado derecho e izquierdo de la pista, comenzando desde el derecho. Si se efectúa un servicio desde la mitad incorrecta de la pista y no es detectado, todo el tanteo resultante de ese servicio o servicios erróneos, será válido, pero la posición incorrecta será corregida inmediatamente que ésta sea descubierta.
 - d. Los jugadores cambiarán de lado después de cada seis puntos de la conclusión del time-break
 - e. El time-break contará como un juego para el cambio de pelotas, excepto que si las pelotas deben ser cambiadas al comienzo del time-break, el cambio será demorado hasta el segundo juego del set siguiente.
8. En Dobles
 - a. En dobles se aplicará el mismo procedimiento que para individuales. El jugador a quien le toca servir, será el Servidor para el primer punto. A partir de ahí, cada jugador servirá alternativamente, dos puntos en el mismo orden que llevaban durante el set, hasta que el ganador del juego y del set haya sido decidido.
 - b. Rotación del Servicio.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

El jugador o pareja en el Caso de dobles que sirvió primero en el juego del time-break, recibirá el servicio en el primer juego del set siguiente.

**CAPÍTULO VII
HORARIO Y CALENDARIO DE JUEGO**

ARTÍCULO 59. Las disciplinas deportivas se desarrollarán en el horario establecido por el Comité Organizador de los IX Juegos Nacionales de Fensecoop. La fijación de los horarios se hará en la página web de los Juegos, la cual debe ser aceptada en su totalidad por los Delegados las cooperativas participantes.

ARTÍCULO 60. Para aplicar un W.O. o la no presentación de un equipo o conjunto, se darán 15 minutos a partir de la hora programada en todas las disciplinas, luego de los cuales el juez o árbitro procederá a aplicar W para el jugador, equipo o conjunto ausente. En todo caso la hora oficial es la del juez o árbitro, a partir de la programación oficial.

PARÁGRAFO: Para efectos de este artículo, los inconvenientes de tráfico no son justificación. Los equipos deberán conocer e identificar las ubicaciones de las sedes deportivas y su desplazamiento hacia ellas previamente.

ARTÍCULO 61. Para todos los deportes la hora de iniciación de la programación será la fijada por la organización. Tener en cuenta lo dispuesto en la reglamentación de cada deporte.

ARTÍCULO 62. Todo jugador debe presentarse al lugar o campo de competencia uniformado, Uniforme Oficial de su respectiva cooperativa, con su escarapela y con su cédula de ciudadanía, los cuales serán requeridos por el juez o árbitro en cada partido o prueba.

ARTÍCULO 63. Un cambio en la programación sólo será autorizado por el Director General de los Juegos.

ARTÍCULO 64. El sistema de juegos a aplicar será de acuerdo al número de participantes, lo que se definirá en el Congreso Técnico.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

**CAPÍTULO VIII
LAS AUTORIDADES DE JUZGAMIENTO**

ARTÍCULO 65. Se entiende por autoridades de campo a los jueces, comisarios, árbitros, anotadores y auxiliares encargados de velar por el normal desarrollo de las distintas competencias y de las reglas de cada disciplina.

ARTÍCULO 66. COO MEC nombrará veedores de campo, quienes informarán a la oficina de resultados en detalle sobre el desarrollo de los partidos y los incidentes que observe. El informe que será confidencial contendrá entre otros, estos aspectos:

- a. Si las planillas de juegos fueron llenadas en forma reglamentaria.
- b. Si dentro del campo de juego permanecieron personas distintas a las autorizadas por el reglamento.
- c. Informar por escrito dentro del informe final, el estado físico y mental de los jueces designados para dirigir los partidos.
- d. Informe sobre puntos para bonificación de los equipos.

ARTÍCULO 67. El árbitro es la suprema autoridad deportiva durante los partidos, sus fallos a nivel técnico serán inapelables y deberán ser acatados sin protesta ni discusión, el ejercicio de sus poderes comienza en el momento de ingresar al campo de juego y termina cuando lo abandona.

ARTÍCULO 68. El árbitro aplicará las reglas de juego adoptadas por los organismos que rigen la reglamentación específica para cada una de las disciplinas en disputa dentro del presente reglamento y el interno de cada juego.

ARTÍCULO 69. INFORME DEL ÁRBITRO. El árbitro deberá informar en la planilla del partido en forma clara y objetiva lo siguiente:

1. La forma como se desarrolló el partido.
2. En el evento de que se hubieran presentado incidentes, determinar claramente en que consistieron, quienes fueron los promotores y participantes, etc.

ARTÍCULO 70. El documento oficial del certamen para ingresar a los escenarios deportivos y a los campos de juego, es la ESCARAPELA emitida por el Comité Organizador de los IX Juegos Nacionales designado por COO MEC la cual será



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

personal e intransferible, acompañada de la cédula y de uso permanente, en lugar visible. Cualquier mal uso o infracción será responsabilidad de su propietario.

PARÁGRAFO 1. La adulteración del documento oficial, tiene como sanción la expulsión del jugador de los juegos y la pérdida de los puntos en juego.

PARÁGRAFO 2. En caso de pérdida de la escarapela, se cobrará una reposición de \$20.000 los cuales debe consignar a la cuenta oficial destinada por la organización para tal fin. Con el recibo de la consignación reclamará el duplicado de su credencial ante el Director General de los Juegos.

**CAPÍTULO IX
DEBERES DE LOS JUGADORES, EQUIPOS Y DELEGACIONES**

ARTÍCULO 71. Cada deportista solo podrá participar hasta dos disciplinas durante todo el desarrollo de los juegos, según lo establecido en el artículo 23 del presente reglamento.

ARTÍCULO 72. Los jugadores oficialmente inscritos en la nómina de cada deporte programado no podrán cambiar durante los juegos.

ARTÍCULO 73. Una vez iniciados los juegos, un participante inscrito no podrá ser reemplazado por otro. Tener en cuenta los máximos, mínimos y reglamento de cada disciplina deportiva.

ARTÍCULO 74. Los participantes deben presentarse en el campo de juego debidamente uniformados con el vestuario reglamentario para cada disciplina y de su Cooperativa.

ARTÍCULO 75. El equipo y/o deportista que pierda por W, no presentación reglamentaria, será eliminado de la disciplina respectiva. La Comisión Disciplinaria analizará los motivos del W, para su posterior sanción, retiro o expulsión de los Juegos.

ARTÍCULO 76. Los técnicos (as) o capitanes de los equipos están en la obligación de suministrar los nombres y apellidos de los jugadores al árbitro, veedor y organizador cuando por cualquier motivo los requiera. Esta misma obligación la tendrá ante la Comisión Disciplinaria.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

ARTÍCULO 77. Los delegados podrán solicitar revisión de los documentos del equipo contrario para constatar su identificación, al Coordinador de la Disciplina o Director del Campeonato.

ARTÍCULO 78. Si durante la realización de un encuentro deportivo, la decisión arbitral de expulsar a un jugador, técnico o delegado de un equipo no es obedecida, el árbitro dará una espera de cinco (5) minutos, si pasados éstos, no se ha cumplido esta orden el juez declarará terminado el partido e informará en su planilla. La Comisión Disciplinaria declarará perdedor el equipo infractor.

ARTÍCULO 79. Si se presenta una situación de agresión mutua entre dos o más miembros de los equipos o entre la misma delegación, se expulsará de los juegos al equipo que la genere, el otro equipo deberá esperar el informe arbitral, para su sanción.

ARTÍCULO 80. Si el delegado oficial de una cooperativa sabiendo hechos, de cualquier orden, durante el desarrollo del torneo no lo comunica oficialmente por escrito a Comité Organizador de los IX Juegos Nacionales de Fensecoop a su debido tiempo, no se tendrán en cuenta para formular demandas luego.

ARTÍCULO 81. Cuando por algún motivo, un equipo no permita continuar con el trámite normal de un partido, ya sea en la ejecución de un penalti en fútbol o fútbol de salón o lanzamientos en baloncesto u otro gesto, se dará espera de cinco (5) minutos y si aún no han permitido continuar, se declarará finalizado el encuentro y perdedor el equipo infractor independiente del marcador.

**CAPÍTULO X
DE LA FINANCIACIÓN**

ARTÍCULO 82. Los IX Juegos Deportivos Nacionales Cooperativos del Magisterio Colombiano serán financiados con el valor de las Inscripciones que cancelen los participantes, el aporte presupuestal que asuma FENSECOOP Y COOMECA, la destinación presupuestal que cualquier cooperativa asociada a Fensecoop determine para la realización de los juegos y la destinación presupuestal del Fondo de Deportes de FENSECOOP y de otros recursos de buena procedencia.

PARÁGRAFO. De todos modos, la forma de financiación de los juegos será determinada por el Consejo Directivo de la Federación antes de la apertura de las



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

inscripciones de las cooperativas participantes, previa presentación de la propuesta de presupuesto de Coomec ante el Consejo directivo.

ARTÍCULO 83. Corresponderá a FENSECOOP el financiamiento de los gastos de publicidad y propaganda de los Juegos, el cual podrá ser directamente por presupuesto o por venta de pautas publicitarias a Empresas Cooperativas o de otro sector.

ARTÍCULO 84. COOMECE se hará responsable del pago de alquiler de los escenarios deportivos, el juzgamiento, los implementos deportivos, la hidratación y la premiación.

ARTÍCULO 85. Cada Cooperativa participante suministrara los uniformes de presentación y competición a cada uno de sus asociados deportistas, los cuales deberán ser usados obligatoriamente en todos los eventos deportivos durante los Juegos.

ARTÍCULO 86. Cada participante asumirá libremente y bajo su responsabilidad, los riesgos y costos de accidentes durante el traslado desde su lugar de origen, desarrollo del evento y regreso hasta sus sedes. COOMECE pondrá a disposición de los participantes los servicios médicos asistenciales de urgencia, primeros auxilios y adquirirá una póliza de seguros colectiva que tendrá vigencia sólo durante las fechas en que se realicen los IX juegos, es decir 25, 26, 27 y 28 de Junio de 2020. Los participantes deberán portar los documentos del seguro médico o servicio de salud.

PARÁGRAFO: FENSECOOP y COOMECE, no se harán responsables por ninguna clase de accidentes ocurridos a los participantes durante los IX Juegos Nacionales Cooperativos 2020.

**CAPÍTULO XI
RECLAMACIONES Y DEMANDAS EN LOS JUEGOS**

ARTÍCULO 87. RECLAMACIONES Y DEMANDAS. Definición y procedimiento.

1. Como demanda se entiende la actuación que persigue la nulidad o fallo acerca de la adjudicación de puntos distintos del resultado de un juego. Las demás peticiones que persiguen otros objetivos serán consideradas como reclamaciones.
2. Las infracciones de carácter técnico serán resueltas en primera instancia por la Comisión deportiva y disciplinaria. Las eventuales reclamaciones y demandas que



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

se presenten durante el desarrollo de los juegos, deben observar los siguientes criterios:

- a. Sólo los delegados oficiales de las cooperativas participantes previamente podrán presentar demandas y/o reclamaciones ante el Comisión deportiva y disciplinario.
- b. Las demandas deben presentarse por escrito, con la exposición detallada de los hechos que las motiva, adjuntando las pruebas que se estimen necesarios o que exija la gravedad del caso, anexando el recibo de pago con un monto de \$200.000 por cada una de las demandas. La presentación de la demanda debe hacerse por escrito dentro de las dos horas siguientes de concluido el compromiso deportivo donde sucediere el hecho, pasado este tiempo no se aceptará ninguna reclamación o demanda. El pago debe hacerse al Director de los Juegos, quien los consignará a la cuenta oficial de los VIII Juegos destinada para tal fin.
- c. Los participantes sancionados por la Comisión deportiva y disciplinaria que no estén de acuerdo con el fallo proferido por éste, podrán interponer recurso de apelación por escrito ante el mismo, antes de la hora siguiente de haber recibido la comunicación del fallo.
- d. El fallo de la Comisión deportiva saldrá en el siguiente boletín del mismo día y el delegado general deberá presentarse a retirarlo.
- e. El partido en cuestión está en el último horario del día, se tendrá hasta las 10:00 a.m. Del día siguiente.

PARÁGRAFO: Los casos de gravedad y los no contemplados en este reglamento, serán resueltos por el Comité de Deportes de FENSECOOP.

Las horas que tendrán en cuenta para recibir dichas demandas o reclamaciones, serán de 8:00 a.m. a 8:00 p.m. horas continuas de la Oficina de Dirección de los IX Juegos, cuya dirección se dará a conocer en el congreso técnico.

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

a. De carácter técnico: Se deben presentar por parte del delegado general respectivo, ante el comité deportivo y disciplinario, en los términos fijados específicamente en el reglamento general de los juegos.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

b. De carácter administrativo. Las tramitará el delegado Oficial respectivamente por escrito ante el Director de los Juegos.

Las infracciones de carácter técnico serán resueltas por el Comité Deportivo y Disciplinario; las de carácter administrativo, serán resueltas por la Dirección de los Juegos, de acuerdo con las normas que para el efecto determina la organización.

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

AGRESIÓN: Jugador que practica juego violento o peligroso produciendo daño físico o lesiones a otros jugadores, si la lesión ocasionare incapacidad temporal o definitiva a juicio de un médico designado por la organización de los juegos, la delegación a la que pertenezca el infractor responderá por los gastos médicos y hospitalarios que se causen.

**CAPÍTULO XII
PENAS Y SANCIONES**

ARTÍCULO 88. TIPOS DE PENAS Y SANCIONES. Se establecen las siguientes:

AMONESTACIÓN: Llamado de atención. Puede ser verbal o escrita.

SUSPENSIÓN: No participar en la actividad deportiva propia temporalmente.

DESCALIFICACIÓN: Del juego o partido, es no participar en la actividad deportiva propia, definitivamente por el partido o encuentro.

EXPULSIÓN: Salir de la cancha o escenario deportivo y dejar de participaren el encuentro o partido.

ARTÍCULO 89: RECURSOS. Todos los participantes por intermedio de sus delegados, podrán interponer ante la dirección del evento: aclaraciones, reclamos, demandas, reposiciones o apelaciones.

ARTÍCULO 90. CÓDIGO DISCIPLINARIO. La Comisión Deportiva y disciplinaria procederá a aplicar y sancionar a los infractores con el siguiente reglamento después de los respectivos descargos, si son necesarios. Las sanciones se



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

producirán como consecuencia de las faltas que se enumeran a continuación y el Director General y/o la Comisión Deportiva y disciplinaria las aplicarán para participantes, jugadores, técnicos, delegados y árbitros, así:

TIPO DE FALTA.

OFENSA VERBAL GRAVE O INJURIA.

1. Contra: Directivos, Funcionarios de la Organización, árbitros, Jueces por parte de cualquier participante.
 - **Sanción.** Expulsión de los juegos y pérdida del derecho de asistir a los próximos.
2. Entre jugadores del mismo Equipo.
 - Suspensión de un partido Automáticamente.
3. Entre Jugadores adversarios.
 - Suspensión de dos partidos Automáticamente.
4. Hacia el Delegado, jugadores o entrenador de su equipo.
 - Suspensión de dos partidos.
5. Del Delegado Deportivo o entrenador hacia sus propios jugadores o contrarios.
 - Suspensión de dos fechas. Suspensión de tres fechas Director deportivo.

CONDUCTA ANTIDEPORTIVA.

1. **USO DE SEÑALES O GESTOS ANTIDEPORTIVOS.**
 - Suspensión de una fecha.
2. **RECLAMACIÓN AIRADA** de decisiones arbitrales entrar o salir del campo de juego sin autorización. Conducta incorrecta reiterada a pesar de Advertencias anteriores.

FENSECOOP UNA RAZON MÁS DE ESPERANZA Y CONCIENCIA SOCIAL



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

- Expulsión inmediata del terreno de juego y suspensión de la siguiente fecha.

3. CONDUCTA VIOLENTA.

Romper los Reglamentos, las insignias de FENSECOOP Y COOMEC O DE CUALQUIER OTRA COOPERATIVA o Lanzar escupitajos a jugadores, participantes, jueces o público.

- Retiro de los juegos y no participaren próximos juegos, hasta por dos versiones.

4. AGRESIÓN FÍSICA.

Contra Directivos, Coordinadores, Funcionarios, participantes, jueces, Jugadores o público. - No participación en futuros eventos hasta por dos Torneos.

5. JUEGO VIOLENTO CON O SIN DISPUTA DEL BALÓN.

A jugadores contrarios o acompañantes, se verifica si hay lesiones físicas.

- Descalificación del evento. No participar en próximos juegos hasta por dos versiones.

6. FALSIFICACIÓN O ADULTERACIÓN DE DOCUMENTOS RELACIONADOS CON LOS JUEGOS. Descalificación de los juegos No participación en los dos próximos juegos. Perdida de los puntos en los partidos en que haya actuado y retiro del equipo donde actuó.

7. SUPLANTACIÓN DE LOS DEPORTISTAS Y PERSONAS INSCRITAS POR UNA COOPERATIVA.

Actuar con personas diferentes a las inscritas para cada una de las programaciones.

- El Deportista o equipo responsable perderá los puntos obtenidos y se le adjudicarán al deportista o equipos contrarios en los partidos en que haya actuado el infractor.
- Descalificación del Jugador de los juegos y suspensión por dos próximos juegos.

8. REGISTRAR A JUGADORES EN FORMA ILEGAL



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

Registrar o actuar con Deportistas en forma ilegal sin cumplir los Requisitos exigidos.

- El Deportista o equipo responsable perderá los puntos obtenidos y se le adjudicarán al deportista o equipos contrarios en los partidos en que haya actuado el infractor.
- Descalificación del Jugador de los juegos y suspensión por dos próximos juegos.

9. ACTUACIÓN DE UN JUGADOR EXPULSADO Y NO CUMPLIR DE LA FECHA DE SUSPENSIÓN

- Suspensión del jugador por dos fechas y el equipo perderá los puntos obtenidos donde haya actuado el implicado.

10. ACTUACIÓN DE UN JUGADOR SANCIONADO.

Actuación de un deportista después de haberse comunicado la sanción al Delegado.

- Expulsión de los Juegos al jugador infractor. El equipo perderá los puntos obtenidos donde haya actuado él.

11. AGRESION Y/O PARTICIPACIÓN EN ACTOS BOCHORNOSOS QUE INCITEN A ACTOS ANTIDeportivos O FALTOS DE CULTURA POR UNA PERSONA INSCRITA.

- Expulsión de los Juegos y la posibilidad de no aceptarlo en los próximos dos juegos.

12. ACTUAR BAJO EL USO DE ESTUPEFACIENTES Y/O BEBIDAS ALCOHÓLICAS.

- Expulsión inmediata de los juegos y suspensión hasta por dos próximos juegos.

13. PORTAR ARMAS, USO DE ESTUPEFACIENTES, SUSTANCIAS PSICOACTIVAS y/o CONSUMO DE BEBIDAS ALCOHÓLICAS.

En los restaurantes y/o alojamiento, Campos deportivos, por un participante.

- Desde una Amonestación hasta la expulsión de los juegos.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

14. PARTICIPANTES QUE OCASIONEN UN W.

- La no presentación en un deporte Individual, equipo o de conjunto.
- No podrán participar en los siguientes juegos.

SANCIONES

- 1. ACUMULACIÓN DE DOS (2) TARJETAS AMARILLAS EN UNA MISMA FASE.**
En deportes de conjunto sin que salga boletín. Suspensión automática de una fecha.
- 2. ACUMULACIÓN DE DOS (2) TARJETAS ROJAS EN UNA MISMA FASE.**
Por Situaciones Normales de juego. Suspensión de dos Fechas.
Delegado Deportivo. Por Situaciones Graves de conducta: Expulsión de los Juegos.
- 3. REHUSARSE O NO A PARTICIPAR EN COMPETENCIAS ESTANDO EN LA SEDE.**
EN CUALQUIER DEPORTE ESTADO INSCRITO EN ELLA.
No podrán participar en los próximos dos juegos nacionales cooperativos.
- 4. ACTOS CONTRA LA DISCIPLINA, EL DECORO Y LA ETICA DEPORTIVA, EL ACUERDO CON LOS RIVALES PARA FACILITAR LA VICTORIA O LA DERROTA POR CUALQUIER PARTICIPANTE.** Expulsión inmediata de los juegos y suspensión hasta por dos próximos juegos nacionales.
- 5. RETIRARSE DE UN PARTIDO O DEL TORNEO SIN AUTORIZACIÓN.**
Por Parte de un Deportista, Equipo o Delegación.
Expulsión del Certamen y Suspensión hasta por los dos próximos juegos nacionales.

COMPORTAMIENTO EXTERNO.

- 1. HACER USO INDEBIDO DE IMPLEMENTOS SUMINISTRADOS PARA ALOJAMIENTO, ALIMENTACIÓN O ENCUENTROS DEPORTIVOS. POR CUALQUIER PARTICIPANTE O INTEGRANTE DE LA DELEGACIÓN DEPORTIVA.**
Expulsión de los Infractores de los juegos, pago de los daños causados.
No participación hasta por los dos juegos nacionales siguientes.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

2. DEPORTISTA O EQUIPO INSCRITO PARA EL EVENTO Y QUE NO PARTICIPE.

Con causa justificada, presentándola antes de la iniciación del partido ante el Director General. Recordando que el único que puede expedir incapacidades será el médico de juegos; el cual deberá reportar toda incidencia y citas diariamente a Comisión de Salud.

Sin Causa justificada: Investigación y Estudio por parte de FENSECOOP, aplicada por el Consejo Directivo de la Federación. No podrá Participar en los siguientes juegos.

3. PARTICIPANTE QUE COMETA DOS O MAS FALTAS. SE TENDRÁ EN CUENTA LA MAS GRAVE. Dependiendo de la Gravedad de la Falta, suspensión o sanción o expulsión de juegos.

ARTÍCULO 91. En todos los casos de expulsión del evento se envía el informe al Consejo directivo y Junta de Vigilancia de FENSECOOP, al de su respectiva cooperativa y cooperativas participantes.

**CAPÍTULO XIII
DE LA PREMIACIÓN**

ARTÍCULO 92. Para definir la clasificación general final se tendrá en cuenta la siguiente puntuación, según la posición ocupada en los deportes individuales:

DEPORTES INDIVIDUALES	1º. ORO	2º PLAT.	3º BRO.	4o.	5o.
AJEDREZ FEMENINO	5	4	3	2	1
AJEDREZ MASCULINO	5	4	3	2	1
ATLETISMO FEMENINO	5	4	3	2	1
ATLETISMO MASCULINO	5	4	3	2	1
BILLAR LIBRE FEMENINO	5	4	3	2	1
BILLAR LIBRE MASCULINO	5	4	3	2	1



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
"FENSECOOP"**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

BILLAR TRES BANDAS MASCULINO	5	4	3	2	1
CICLISMO MASCULINO	5	4	3	2	1
CICLISMO FEMENINO	5	4	3	2	1
NATACIÓN FEMENINO	5	4	3	2	1
NATACIÓN MASCULINO	5	4	3	2	1
TENIS DE CAMPO FEMENINO	5	4	3	2	1
TENIS DE CAMPO MASCULINO	5	4	3	2	1
TENIS DE MESA FEMENINO	5	4	3	2	1
TENIS DE MESA MASCULINO	5	4	3	2	1

ARTÍCULO 93. Para definir la clasificación general final se tendrá en cuenta la siguiente puntuación, en los deportes de Equipo

DEPORTES DE EQUIPO	1º. ORO	2º. PLATA	3 BRO	4º.	5º.
ATLETISMO RELEVOS	10	7	5	3	1
CICLISMO PAREJAS	10	7	5	3	1
DOMINÓ FEMENINO	10	7	5	3	1
DOMINÓ MASCULINO	10	7	5	3	1
MINITEJO FEMENINO	10	7	5	3	1
MINITEJO MASCULINO	10	7	5	3	1
NATACIÓN RELEVOS	10	7	5	3	1
RANA FEMENINA	10	7	5	3	1
RANA MASCULINO	10	7	5	3	1

FENSECOOP UNA RAZON MÁS DE ESPERANZA Y CONCIENCIA SOCIAL



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

TEJO MASCULINO	10	7	5	3	1
TENIS DE MESA PAREJAS	10	7	5	3	1
TENIS DE CAMPO M.	10	7	5	3	1
TENIS DE CAMPO FEMENINO	10	7	5	3	1
PARQUÉS FEMENINO	10	7	5	3	1
PARQUÉS MASCULINO	10	7	5	3	1
VOLEIBOL PLAYA MASC.	10	7	5	3	1
VOLEIBOL PLAYA FEM.	10	7	5	3	1

ARTÍCULO 94. Para definir la clasificación general final se tendrá en cuenta la siguiente puntuación, en los deportes de Conjunto:

DEPORTES DE CONJUNTO	1er ORO	2º. PLATA	3 BR. 4º.	5º.	
BALONCESTO MASCULINO	20	15	10	7	5
BALONCESTO FEMENINO	20	15	10	7	5
FÚTBOL MASCULINO	20	15	10	7	5
FÚTBOL DE SALÓN F.	20	15	10	7	5
FÚTBOL DE SALÓN M.	20	15	10	7	5
SÓFTBOL MASCULINO	20	15	10	7	5
VOLEIBOL FEMENINO	20	15	10	7	5
VOLEIBOL MASCULINO	20	15	10	7	5



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

ARTÍCULO 95. La clasificación de las delegaciones se dará como el resultado de sumar los puntos obtenidos para cada deporte y en ambas ramas. El campeón General de los Juegos Cooperativos del Magisterio Colombiano, será la delegación que acumule el Mayor puntaje obtenido de la sumatoria de los campeonatos en ambas ramas en lo deportivo.

PARAGRAFO 1. Los equipos que pierdan por W-0 además de lo establecido en el respectivo reglamento se le aplicara una sanción a la delegación de la siguiente manera:

Deportes de Conjunto: menos cinco (5) puntos en la puntuación general válidos para la clasificación.

Deportes de equipo: menos tres (3) puntos en la puntuación general válidos para la clasificación.

Deportes Individuales: No Aplica.

ARTÍCULO 96. La premiación de los juegos de FENSECOOP será la siguiente:

	MEDALLAS	TROFEO
PRIMER LUGAR	ORO	DEPORTE CONJUNTO Y CLASIFICACIÓN GENERAL
SEGUNDO LUGAR	PLATA	DEPORTE CONJUNTO Y CLASIFICACIÓN GENERAL.
TERCER LUGAR	BRONCE	DEPORTE CONJUNTO Y CLASIFICACIÓN GENERAL.

A las cooperativas participantes se les hará entrega del respectivo certificado de participación.

PARÁGRAFO 1: El Consejo Directivo de FENSECOOP establecerá a partir de esta octava versión de los juegos, un Trofeo Institucional, que se mantendrá como único para los juegos, el original reposar en las oficinas centrales de Fensecoop y a cada ganador de los juegos se le entregará una copia idéntica.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

**CAPÍTULO XIV
DISPOSICIONES GENERALES**

ARTÍCULO 97. Verificados los sorteos en el Congreso Técnico, en cada deporte será obligatorio para los participantes, el cumplimiento de la programación establecida.

PARÁGRAFO: La organización no se responsabiliza bajo ninguna circunstancia por programaciones paralelas en dos o más deportes que se le puedan llegar a presentar a un mismo deportista o delegación en un mismo día y hora.

ARTÍCULO 98. Los responsables de la disciplina de cada delegación, dentro y fuera de los campos deportivos, serán los delegados inscritos oficialmente.

ARTÍCULO 99. Para efectos de reclamaciones, demandas, reposiciones, apelaciones, sólo les serán aceptadas a los delegados deportivos inscritos oficialmente por cada cooperativa.

ARTÍCULO 100. El cuerpo arbitral es la máxima autoridad en los campos de juego, sus fallos y decisiones son inapelables, además harán cumplir el presente reglamento y acatarán las determinaciones del Coordinador de cada deporte y del Director General. Además, observarán buena conducta y disciplina durante la realización de los juegos.

ARTÍCULO 101. Los casos no contemplados en el presente reglamento, serán resueltos en primera instancia por el respectivo Coordinador de cada deporte, en segunda instancia por el Director General, Tercera instancia por el Comité organizador y por último la comisión disciplinaria de los juegos.

ARTÍCULO 102. Las planillas de inscripción deben ser cargadas o subidas en la página web.

ARTÍCULO 103. Se podrán realizar reuniones de tipo informativo con los delegados de las cooperativas, pero las programaciones deportivas y las asignaciones de autoridades de juzgamiento son funciones exclusivas del Director de los juegos.

ARTÍCULO 104. Una vez elaborado el calendario de juegos, no se permitirán cambios en las fechas, horas o sitios de competencia, a menos que sea por fuerza mayor comprobada y autorizada por el Director de los Juegos.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

ARTÍCULO 105. La dirección y administración de los juegos atenderá lo que médicamente se conoce como primeros auxilios para novedades ocurridas durante las competencias, cualquier emergencia será remitida a los centros de salud de la ciudad; para ello, cada deportista presentará su carné de salud de la E.P.S. o A.R.P. a la cual se encuentra afiliado.

ARTÍCULO 106. Si un partido es suspendido por mal tiempo (lluvia), deterioro de los escenarios, o alguna otra fuerza mayor y ha transcurrido el 75% del tiempo reglamentario o más, se dará por terminado el partido y se mantendrá el marcador.

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

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

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

ARTÍCULO 107. En cada una de las disciplinas los equipos competidores deberán llevar los implementos necesarios para sus calentamientos y competencias.

ARTÍCULO 108. Para cada una de las disciplinas se aplicarán los reglamentos establecidos en la presente Carta Fundamental.

ARTÍCULO 109. Ningún deportista podrá ingresar al terreno de juego en estado de embriaguez o bajo los efectos de sustancias sicotrópicas.

ARTÍCULO 110. Una vez concluidos los juegos, la organización entregará las memorias respectivas a la Federación y ésta a cada una de las cooperativas participantes.



**FEDERACION NACIONAL DE COOPERATIVAS DEL
SECTOR EDUCATIVO COLOMBIANO
“FENSECOOP”**

**Carrera 16 N° 30-63. Bogotá. Teléfono 4790104
NIT. 830.103.142-1**

ARTÍCULO 111. En caso de modificación o suspensión de un partido por parte de la organización, deberá pasarse por escrito a los delegados de los equipos involucrados. El partido modificado deberá ser realizado en programación que certificará el Director General de los Juegos.

ARTÍCULO 112. El presente reglamento de los IX Juegos Nacionales Cooperativos del Sector Educativo de Colombia, sólo se puede modificar en su contenido en reunión del Consejo Directivo de FENSECOOP, tanto en su redacción como en el formato de las planillas de inscripción.

El presente reglamento fue aprobado en reunión del Consejo Directivo de FENSECOOP el día 08 de febrero del 2020, según Acta Número 88 y rige a partir de la fecha de su expedición.

Comuníquese, Publíquese, Reprodúzcase y Cúmplase.

CONSEJO DIRECTIVO FENSECOOP.

JULIÁN GÓMEZ GUZMÁN
Presidente

JUAN DIEGO CASTRILLON DIAZ
Secretario

COMITÉ DE RECREACIÓN Y DEPORTES FENSECOOP

REYNALDO CASTILLO ROMERO
Presidente C. Deportes

JHON JAIRO VIDAL AYALA
Secretario C. Deportes.

DIRECCIÓN EJECUTIVA FENSECOOP

NÉSTOR GERARDO GONZÁLEZ RINCÓN
Director

FENSECOOP UNA RAZON MÁS DE ESPERANZA Y CONCIENCIA SOCIAL