

CARTA FUNDAMENTAL DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS
COACREMAT
2025

INTRODUCCIÓN

La Cooperativa Multiactiva del Magisterio de Túquerres, COACREMAT, en el marco del programa de Bienestar Social el cual busca, constituir una de las estrategias básicas para el bienestar de los asociados, propiciando la participación y práctica del deporte y la recreación en la cooperativa, estimulando la sana competencia, la integración y la calidad de vida; elevando los niveles de satisfacción e identificación con el servicio cooperativo.

Es así, como el desarrollo de los Juegos Deportivos COACREMAT 2025, permiten que los asociados participantes compartan con bienestar, el tiempo dedicado a la recreación individual y colectiva, siendo parte de los planes y objetivos que visiona nuestra entidad.

Para que los Juegos Deportivos COACREMAT 2025, cumplan con su objetivo de servir como elemento integrador y de fomento del bienestar de los asociados, es conveniente fijar un reglamento donde se consoliden las normas básicas que todas las delegaciones deben cumplir y respetar. Con esta orientación, se expide la Carta Fundamental por la que se regirá los JUEGOS DEPORTIVOS COACREMAT 2025.

REGLAMENTO GENERAL

CAPITULO I

LA MISIÓN

Artículo 1. Son los Juegos Deportivos COACREMAT 2025, el programa que busca el impulso a la práctica deportiva, con el propósito de contribuir al aprovechamiento del tiempo libre facilitándole sus condiciones de integración paralelo al desarrollo social, cultural y deportivo de sus asociados.

CAPITULO II

LOS OBJETIVOS

Artículo 2. Organizar los Juegos Deportivos COACREMAT 2025, para el logro de los siguientes objetivos:

- a. Integrar a los Asociados de la Cooperativa a través de la práctica deportiva.
- b. Crear conciencia de la importancia de la Cooperación y el Cooperativismo.
- c. Organizar eventos recreativos, deportivos y culturales que tiendan a fortalecer los principios cooperativos de los asociados a COACREMAT.
- d. Motivar a los asociados para su permanencia en COACREMAT.
- e. Impulsar el desarrollo Cooperativo a través del Deporte, la Recreación, la Cultura y el Turismo.
- f. Promover la integración y el fortalecimiento de los lazos de amistad entre los asociados a COACREMAT.
- g. Recuperar, mantener y promulgar los valores y principios cooperativos, morales, sociales, culturales a través de la práctica deportiva y cultural.

CAPITULO III

DEL PROCESO DE DESARROLLO

Artículo 3. Los Juegos Deportivos COACREMAT 2025, se llevarán a cabo en cada agencia (fase municipal y fase zonal), y en el Centro Recreacional “Un Sol Para Todos” Chachagüi la fase final y estarán a cargo de la Cooperativa.

COMITÉ DE HONOR

HERMES NICOLAS BASTIDAS SOLARTE
Presidente Consejo de Administración

ELMER ABEL RAMIREZ MUÑOZ
Presidente Junta de Vigilancia

MARIO FERNANDO RODRÍGUEZ CHAVES
Gerente General

COMITÉ ORGANIZADOR

WILLIAM ANDRÉS ARTEAGA ARCINIEGAS
Coordinador Comité de Recreación, Cultura, Deporte y Turismo

OFIR NOGUI GARCÍA ALARCÓN
Comité de Recreación, Cultura, Deporte y Turismo

MARIO FABIÁN IBARRA BENAVIDES
Comité de Recreación, Cultura, Deporte y Turismo

DIANA MARÍA NOGUERA CORAL
Secretaria de Comités

COMITÉ OPERATIVO

ANA PATRICIA HERRERA BENAVIDES
Directora Agencia Túquerres

LADY VANESSA VIVEROS MELO
Directora Agencia Pasto

NANCY DALILA GUERRERO DELGADO
Directora Agencia Ipiales

YAMILE ALCIRA RUALES IBARRA
Directora Agencia Samaniego

TANIA ELISABETH RANGEL ZAMBRANO
Coordinadora Agencia La Unión

MARTHA GABRIELA BASTIDAS VILLAMAR
Coordinadora Agencia Tumaco

JAIRO ANDRÉS LEYTÓN MUÑOZ
Coordinadora Agencia Barbacoas

LOLY LUZ MONTEZUMA MELO
Coordinadora Agencia Sandoná

MELINA ANDREA LASSO ORTEGA
Coordinadora Agencia San Pablo

JESÚS HERNANDO IMBACHÍ NARVAEZ
Coordinador Agencia Sibundoy

FUNCIONARIOS

DELEGADOS



CAPITULO IV

DE LA DIRECCIÓN, ORGANIZACIÓN Y ADMINISTRACIÓN

Artículo 4. La Dirección, organización y administración de los Juegos Deportivos COACREMAT 2025, estará a cargo del comité de Recreación, Cultura, Deporte y Turismo, quien tendrán la responsabilidad de planear y ejecutar las diferentes actividades a desarrollar y será la máxima autoridad en todas las determinaciones que se tomen en todo lo relacionado con los juegos y un comité operativo que será responsable del seguimiento, ejecución y buen desarrollo de las diferentes tareas aprobadas por el Comité Organizador.

Artículo 5. Corresponde al Comité Organizador de los Juegos Deportivos COACREMAT 2025:

- a. Analizar y definir los planes y programas que se requieren para la realización de los Juegos.
- b. Realizar el presupuesto de inversión en organización, implementación deportiva y juzgamiento.
- c. Realizar el cronograma administrativo y técnico de los Juegos Deportivos COACREMAT 2025.
- d. Aprobar el cronograma deportivo de los Juegos Deportivos COACREMAT 2025.
- e. Crear las comisiones de trabajo y comités que consideren necesarias para el mejor desarrollo de los Juegos Deportivos COACREMAT 2025.
- f. Elaborar las Normas Generales y reglamentos por deporte de los Juegos Deportivos COACREMAT 2025.
- g. Evaluar las Fases de las Agencias, Zonales y Final Departamental de los Juegos Deportivos COACREMAT 2025.
- h. Las demás acciones inherentes que sean necesarias para el buen desarrollo de los juegos.

Artículo 6. El Comité Organizador velará porque los Juegos Deportivos COACREMAT 2025, cuenten con la más efectiva financiación, asistencia protocolaria y de juzgamiento en todas las fases. Además, tendrá como función la resolución de las demandas de orden administrativo.

Artículo 7. La Dirección General y Ejecutiva de los juegos estará a cargo del Gerente de la Cooperativa.

Artículo 8. El director y/o coordinador o representante de cada agencia participante con su respectivo suplente para efectos del presente reglamento, se denominará y oficiará como delegado Deportivo por Agencia o Zonal de acuerdo con la forma de participación.

Artículo 9. El director y/o coordinador o representante de cada agencia participante tomará las medidas conducentes para que en sus respectivos presupuestos se realicen las apropiaciones que requieran para la preparación, eventos de clasificación, movilización y la participación de su delegación en cada una de las fases de los Juegos Deportivos COACREMAT 2025.

Artículo 10. Cada delegado por Agencia o Zonal que participe con una delegación tendrá a su cargo, las siguientes responsabilidades:

- a. Establecer comunicación continua y permanente entre la agencia y el Comité Organizador de los Juegos Deportivos COACREMAT 2025
- b. Asistir a las reuniones que sean convocadas oficialmente.
- c. Ofrecer información del proceso de inscripción, de acuerdo a lo dispuesto en la carta fundamental de los Juegos Deportivos COACREMAT 2025
- d. Brindar información y divulgar la publicidad en cada agencia.
- e. Representar a la agencia en cada una de las fases de clasificación.
- f. Gestionar la infraestructura deportiva y logística para el desarrollo del evento
- g. Coordinar el juzgamiento y arbitraje, de acuerdo a las necesidades reportadas por el Comité de Recreación, Cultura, Deporte y Turismo.
- h. Organización de sus respectivas fases clasificatorias
- i. Presentar informe de gestión al Comité de Recreación, Cultura Deporte y Turismo una vez terminado el evento, en un plazo no mayor de quince (15) días.
- j. Las demás acciones inherentes que sean necesarias para el buen desarrollo de los juegos.

Artículo 11. COMISIÓN DISCIPLINARIA

Los Juegos Deportivos COACREMAT 2025, contarán con una Comisión Disciplinaria creada para preservar la ética, los principios, el decoro y la disciplina que deben regir la actividad deportiva y a la vez asegurar el cumplimiento de las reglas de competición y las normas deportivas generales que regirán el desarrollo de los juegos.

Está conformada por:

- a. Un representante del Comité Organizador
- b. Un representante de la Junta de Vigilancia de la Cooperativa
- c. Un delegado de las agencias participantes (principal y suplente) las decisiones solo serán de tres.

Artículo 12. Las funciones que debe desarrollar en esta comisión están:

- a. Recibir, estudiar y resolver las demandas por incumplimiento al reglamento.
- b. Estudiar los informes de las autoridades de juzgamiento.
- c. Analizar los casos de indisciplina en que incurran los jugadores, delegados, árbitros, personal auxiliar acreditado y demás personal adscrito a las competencias.
- d. Impondrá las sanciones correspondientes

Parágrafo: La Comisión contará con la carta fundamental y el código disciplinario para su desempeño, contemplado en el Estatuto.

Artículo 13. Las decisiones de la Comisión Disciplinaria serán promulgadas mediante resolución motivada y notificadas a los interesados. La copia de la resolución será enviada al Comité Organizador.

CAPITULO V

REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN

Artículo 14. Podrán participar en los Juegos Deportivos COACREMAT 2025

- a. Asociados a la Cooperativa COACREMAT que se encuentren afiliados con un año de antigüedad (30 de junio de 2024), y haber cancelado todos sus aportes y/u obligaciones durante el proceso de inscripción, fase municipal, todas las etapas de eliminatorias y ejecución de la actividad, comprendido entre los meses julio a octubre.

Parágrafo 1: Los asociados de cuerpos directivos, comités y funcionarios podrán participar como deportistas. Excepto aquellos integrantes que hagan parte de las comisiones de apoyo designadas para el buen desarrollo de los juegos, para ello se debe establecer comunicación con los directores y/o coordinadores de agencia.

Artículo 15. Participan en los Juegos Deportivos COACREMAT 2025, todas las agencias adscritas directamente a la cooperativa. Cada agencia participará con las disciplinas en las que los asociados se hayan inscrito, según sus condiciones y criterios.

CAPITULO VI

INSCRIPCIONES Y ACREDITACIONES

Artículo 16. Las inscripciones para participar en los juegos se efectuarán a través DE LA PLATAFORMA VIRTUAL DE LA COOPERATIVA, asociados a partir de los dieciocho (18) años de edad.

- a. Verificación de habilidad: en todas las etapas del proceso, (inscripción, fase municipal, fase zonal y fase final), de acuerdo al Estatuto de COACREMAT: Requisito obligatorio para los asociados que pagan aportes por ventanilla.
- b. Los asociados inscritos podrán participar en una disciplina, rama y/o categoría en la agencia donde se encuentra afiliado.
- c. Para la inscripción de los equipos, un representante o delegado se encargará de realizar la inscripción total de todos los integrantes del equipo a través de la plataforma virtual de la cooperativa.
- d. Deporte colectivo, Una vez realizada la verificación de habilidad, se informará al delegado de cada equipo sobre el estado de inscripción, y en caso de que algún deportista se encuentre inhábil, el delegado y/o equipo tiene 3 días hábiles para realizar el respectivo remplazo del deportista.
- e. Deporte individual, Una vez realizada la verificación de habilidad, se informará al participante sobre el estado de inscripción, y el respectivo cronograma para su participación en cada una de las fases.

Artículo 17. Cada director o coordinador de agencia será responsable de verificar el diligenciamiento de la documentación, por disciplina, por rama, por categoría y remitirla dentro del término fijado al Comité de Recreación, Cultura, Deporte y Turismo.

Artículo 18. Las modalidades y jugadores en los deportes individuales y en conjunto se harán la inscripción así en la fase municipal.

No.	Disciplina	Máximo participantes	Mínimo participantes
1	Futbol masculino	15	12
2	Futbol de salón masculino	9	6
3	Futbol de salón femenino	9	6
4	Futbol –sintética	9	6
5	Baloncesto masculino	9	6
6	Baloncesto femenino	9	6
7	Billar tres bandas masculino		
8	Sapo masculino y femenino		
9	Ajedrez (ÚNICA)		
10	Ciclismo masculino y femenino Categorías: A-B-C-D		
11	Atletismo masculino y femenino Categorías: A-B-C-D		

CA = CATEGORÍA A. CB = CATEGORÍA B . CC = CATEGORÍA C.

CD = CATEGORÍA D.

Notas:

1. Para mayor participación de los asociados solo se permitirá que un mismo deportista participe en una sola disciplina, rama y categoría.
2. Jugador que se encuentre registrado y firmado en dos planillas diferentes de una misma disciplina automáticamente quedará fuera del certamen.
3. Los deportes de conjunto: futbol, futbol de salón, baloncesto tanto masculino como femenino y futbol sintética deben integrarse cumpliendo las siguientes condiciones:

DISCIPLINA	FUTBOL
Integrantes mayores de 40 años	5
Integrantes Género masculino edad libre	10

DISCIPLINA	FUTBOL DE SALÓN MASCULINO
Integrantes mayores de 40 años	3
Integrantes Género masculino edad libre	6

DISCIPLINA	FUTBOL DE SALÓN FEMENINO
Integrantes mayores de 40 años	3
Integrantes Género masculino edad libre	6

DISCIPLINA	BALONCESTO MASCULINO
Integrantes mayores de 40 años	3
Integrantes Género masculino edad libre	6

DISCIPLINA	BALONCESTO FEMENINO
Integrantes mayores de 40 años	3
Integrantes Género femenino edad libre	6

DISCIPLINA	FUTBOL-SINTÉTICA
Integrantes mayores de 51 años	3
Integrantes mayores de 46 años	6

4. Para la Fase Inter agencias o zonales podrán adicionar a su planilla de inscripción un deportista (refuerzo) mayor de 18 años de edad.

Artículo 19. Para que una disciplina deportiva tenga competencia en la fase final, se requiere como mínimo la inscripción de cuatro (4) agencias.

Artículo 20. Se considera sin validez la inscripción de un deportista o un equipo cuando no cumpla con los requisitos establecidos en la carta fundamental.

Artículo 21. La dirección de los juegos se encargará de acreditar a los deportistas, delegados y demás miembros autorizados por cada delegación.

PARÁGRAFO 1: La credencial, cédula o carnet, será el único documento válido como identificación deportiva y requerida por las autoridades para intervenir en las diferentes competencias, quien no tenga queda inhabilitado para participar.

PARÁGRAFO 2: Los deportistas de norma en deportes de conjunto (futbol, baloncesto, futbol sintética y futbol de salón), tendrán una acreditación de diferente color a la de los demás deportistas, que los identifique en su categoría.

Artículo 22. La identificación, verificación y autenticidad de los requisitos exigidos para la inscripción es responsabilidad de cada una de las agencias participantes quienes harán llegar los respectivos documentos necesarios para tales casos.

CAPITULO VII

FASES DE COMPETENCIA DEL CICLO DEPORTIVO

Artículo 23: Las fases de competencia de los Juegos Deportivos COACREMAT 2025, serán:

Fase por Agencia:

Participan los deportistas en representación de cada agencia. Esta fase se desarrolla en el municipio sede de cada agencia, donde participarán los asociados para obtener un cupo a la fase zonal.

Agencias:

1. Túquerres
2. Pasto
3. Ipiales
4. Samaniego
5. La Unión
6. Tumaco
7. Barbacoas
8. Sandoná
9. San Pablo
10. Sibundoy

Fase Zonal:

En esta fase se desarrollan los certámenes deportivos con la participación de los equipos clasificados en la fase por Agencia, para definir los cuatro primeros puestos en los deportes de conjunto (rama femenina y masculina) que representarán a su zona en la Fase Final Departamental.

Zonas

ENCUENTROS	SEDE
Tumaco vs Barbacoas	Tumaco o Barbacoas
Túquerres, Ipiales y Samaniego	Túquerres, Ipiales o Samaniego
Pasto, Sandoná y Sibundoy	Pasto, Sandoná o Sibundoy
La Unión vs San Pablo	La Unión o San Pablo

Parágrafo 1: Distribución sujeta a cambio dependiendo de la participación de las agencias

Parágrafo 2: Los encuentros están definidos por la cercanía entre agencias y el presupuesto asignado. En los grupos de tres quedara un equipo en estambay (por sorteo) esperando al ganador que se dará por eliminación sencilla y el ganador de esta llave será el que clasifique a la final.

Parágrafo 3: El Comité organizador precisará la clasificación, teniendo en cuenta el número de agencias inscritas y los encuentros definidos en esta fase.

Fase Final Departamental:

A esta fase asisten los asociados deportistas así:

- Deportes Individuales: Los asociados clasificados de la fase por Agencia, que estén en el informe técnico realizado por el Comité Organizador.
- Deportes de Conjunto: Los asociados que conforman los cuatro equipos ganadores de cada uno de los zonales en los deportes de Fútbol (Masculino), Baloncesto (femenino y masculino), Fútbol Sala, (masculino y femenino) y futbol sintética.

Artículo 24. Los deportes establecidos se jugarán de acuerdo al sistema de eliminación previstos en los reglamentos de cada disciplina deportiva

Artículo 25. El delegado de cada zona será el responsable de diligenciar las inscripciones de los deportistas que participarán en el evento.

Parágrafo: La cooperativa participara en los XI Juegos Nacionales de la Federación Nacional de Cooperativas del Sector Educativo Colombiano “FENSECOOP”, por ello en la versión de los Juegos Deportivos COACREMAT 2025, la fase municipal en los deportes de atletismo y ciclismo, se elimina y se desarrolla directamente la fase final en una sola agencia por determinar y los ganadores en cada categoría de esta fase serán quienes representen a la cooperativa en los juegos nacionales.

CAPITULO VIII DE LOS DEPORTES

Artículo 26. En los Juegos Deportivos COACREMAT 2025, se desarrollarán en las siguientes modalidades y ramas deportivas:

No.	Disciplina	Máximo participantes	Mínimo participantes
1	Futbol masculino	15	12
2	Futbol de salón masculino	9	6
3	Futbol de salón femenino	9	6
4	Futbol –sintética	9	6
5	Baloncesto masculino	9	6
6	Baloncesto femenino	9	6
7	Billar tres bandas masculino		
8	Sapo masculino y femenino		
9	Ajedrez (ÚNICA)		

10	Ciclismo masculino y femenino Categorías: A-B-C-D		
11	Atletismo masculino y femenino Categorías: A-B-C-D		

CAPITULO IX

DE LAS NORMAS GENERALES PARA TODOS LOS DEPORTES

Artículo 27. Los Juegos Deportivos COACREMAT 2025, se regirán por las normas y reglamentos que establecen los entes internacionales, que los acogen y estén adoptados por la federación nacional respectiva y por la organización de los juegos. Además de las contempladas en el reglamento interno.

Artículo 28. Los jueces y árbitros son la máxima autoridad en el terreno de juego, todo lo que concierne a la aplicación de los reglamentos del juego son de su exclusiva competencia.

Artículo 29. Los jueces y árbitros no serán recusables por las delegaciones participantes. Excepcionalmente cuando un equipo presenta pruebas contundentes, relacionadas con posibles inconvenientes sobre la designación de un árbitro o juez, la Comisión Disciplinaria de los juegos se ocupará de considerar el hecho.

Artículo 30. El tiempo de espera para presentarse los equipos será de quince (15) minutos. Si al cabo de dicho tiempo uno o ambos equipos no se hacen presentes con el mínimo de jugadores establecidos por cada reglamento y debidamente uniformados, el árbitro o juez procederá a aplicar el W.O.

Artículo 31. Los jueces y árbitros permitirán en el terreno de juego únicamente a los jugadores registrados en la planilla y su técnico en los juegos de conjunto. Se valdrá del comité organizador para retirar a los espectadores y personas ajenas al encuentro que contravengan esta disposición.

Artículo 32: Todos los deportistas y equipos deben asistir a sus encuentros deportivos con su respectiva implementación deportiva, la cooperativa no se compromete a entregar indumentarias deportivas.

Artículo 33. Antes de comenzar las competencias y partidos, el juez deberá examinar los implementos de competencia, uniformes y campo de juego a fin de establecer el cumplimiento de lo establecido en el reglamento interno y lo estipulado en la carta fundamental.

Artículo 34. Si dos equipos se presentan a un encuentro vestidos con el uniforme del mismo color, el equipo, que ejerce la función de visitante deberá cambiarse los uniformes, el equipo que deberá cambiar los uniformes será el que aparezca en el segundo registro de la programación.

Artículo 35. Los partidos o competencias que se suspenden por causas de fuerza mayor ajenas a las conductas de los jugadores, serán programados nuevamente en la hora y fecha señalada por la organización, la que deberá jugarse o concluirse íntegramente antes de seguir el calendario del campeonato.

Parágrafo: Se entiende por causas de fuerza mayor:

- a. Factores climáticos.
- b. Carencia de luz artificial o natural.
- c. Invasión del terreno de juego y no sea posible su evacuación.
- d. Mal estado del terreno de juego y que ofrezca peligro para la integridad física de los deportistas.

Artículo 36. La continuación de una competencia o partido suspendido por causas de fuerza mayor, se hará bajo la orientación de los mismos árbitros que estaban actuando en él, pero se podrá designar a otros si ello fuere prudente y necesario, sin que por esta causa haya derecho a demanda o reclamación.

Artículo 37. Cuando una competencia o partido deba reanudarse por aplazamiento no habrá tiempo de espera para ninguno de los equipos.

Artículo 38. Cuando el desarrollo normal de una competencia o partido es entorpecido en su labor arbitral, por parte de un miembro de las delegaciones en contienda, el juez o arbitro exigirá al capitán o a los deportistas en materia de juicio su efectiva colaboración para la correcta culminación del evento. Si su solicitud no es atendida satisfactoriamente el árbitro o juez suspenderá la competencia por la falta de garantías y se aplicarán las respectivas sanciones por parte de la organización.

PARÁGRAFO: El árbitro dará por terminado el encuentro por:

- a. Negarse un deportista expulsado a salir del campo una vez haya dado dos minutos para que lo haga.
- b. Resistencia a cumplir sus órdenes.
- c. Retiro voluntario de los competidores.
- d. Invasión del terreno de juego no siendo posible su evacuación.
- e. Otras faltas de garantías demostrables.

La comisión organizadora de los Juegos Deportivos COACREMAT 2025, no se responsabiliza de accidentes que puedan ocurrir a las delegaciones en los desplazamientos para las confrontaciones deportivas. Es obligación que todos los participantes de las diferentes delegaciones estén afiliados al régimen de seguridad social (ARL, EPS).

Los casos no contemplados en esta carta fundamental serán resueltos por la comisión organizadora según corresponda el caso.

Artículo 39. Todos los equipos participantes iniciarán los juegos con una condición (Hándicap), el cual será teniendo en cuenta las modalidades en que participe y se le aplicarán las sanciones respectivas para tener en cuenta en el Juego Limpio, de acuerdo con la siguiente tabla:

DISCIPLINA	SANCIONES (PUNTOS)	HANDICAD
FUTBOL		300
Tarjeta Amarilla	5	
Tarjeta roja	10	
FUTBOL DE SALÓN		100
Tarjeta Amarilla	5	
Tarjeta roja	10	
BALONCESTO		100
Falta Antideportiva	5	
Expulsión	10	
FUTBOL-SINTÉTICA		100
Tarjeta Amarilla	5	
Tarjeta roja	10	
SAPO		50
Llamado de Atención	2	
Expulsión	5	
CICLISMO		50
Llamado de Atención	2	
Expulsión	5	
ATLETISMO		50
Llamado de Atención	5	
Expulsión	10	
BILLAR TRES BANDAS		50
Llamado de Atención	5	
Expulsión	10	
AJEDREZ		50
Llamado de Atención	5	
Expulsión	10	

CAPITULO X

DEMANDAS Y APELACIONES

Artículo 39. Habrá dos clases de demandas: de orden administrativo y de orden técnico.

Son de orden administrativo las demandas que se refieren directamente a las inscripciones, suplantaciones, calidad de participantes, etc.

Son de orden técnico las que se refieren directamente al aspecto técnico deportivo de cada disciplina (W.O).

Las demandas de orden administrativo y técnicas serán tratadas por la comisión disciplinaria de los juegos.

Artículo 40. Los fallos dados por el comité disciplinario serán inapelables.

Artículo 41. Si una reclamación sobre la calidad o categoría de un jugador es presentada antes de iniciar los juegos y tiene un fundamento, el deportista motivo de ella no podrá tomar parte en las competencias.

Artículo 42. El comité organizador de los juegos se encargará de estudiar las inscripciones de los participantes.

Artículo 43. Todo reclamo o demanda debe hacerla el delegado del equipo afectado por escrito con la respectiva firma del capitán y/o jugador involucrado y las correspondientes pruebas.

Artículo 44. Todo reclamo o demanda debe ser presentado antes de transcurrir dos (2) horas de haber terminado el partido correspondiente al reclamo y entregarlo a la Comisión Disciplinaria, una vez vencido este término, no se aceptará ningún reclamo.

Artículo 45. En caso de que una demanda llevada oportunamente y con sus respectivos requisitos produzca la clasificación de un equipo, la competencia a que se refiere dicha reclamación será declarada favorable al equipo demandante.

Artículo 46. En ningún caso las delegaciones podrán solicitar cambio de jueces previamente designados.

Artículo 47. En cualquier reclamo sobre el juzgamiento de una competencia se tendrá en cuenta como prueba principal el informe de los jueces, novedad por parte de delegados, Si se considera necesario se solicitará informes por escrito de los participantes.

CAPITULO XI

SANCIONES

El comité organizador establecerá el código de penas, que serán impuestas por las faltas que se presenten por parte de los deportistas, delegados y demás acompañantes. Este código de penas será dado a conocer a todas las zonas participantes.

DEL CÓDIGO DISCIPLINARIO

Artículo 48. Los códigos disciplinarios que se aplicarán para los Juegos Deportivos COACREMAT 2025, serán los que señale la carta fundamental y lo que determine el comité disciplinario para casos especiales.

PARÁGRAFO: Este código disciplinario contempla a deportistas, técnico y/o delegado y en general a los miembros de una delegación.

Artículo 49. Las decisiones del comité disciplinario tendrán carácter de última instancia durante el campeonato.

Artículo 50. Para el desarrollo de los Juegos Deportivos COACREMAT 2025, se aplicarán las siguientes sanciones a las faltas e incorrecciones cometidas por deportistas y/o miembros de una delegación.

1. Agresión verbal o de hecho contra directivos, veedores, funcionarios de la organización, árbitros o público en general (conducta violenta, brutalidad, riñas, incidentes graves, lesiones físicas).

SANCIÓN: Descalificación de los Juegos y sanción para participar en el programa, hasta por tres (3) años.

2. Por juego violento, agresión de obra a jugadores contrarios o compañeros con el balón en juego o en disputa por los implicados.

SANCIÓN: Hasta dos (2) fechas: Si hay lesión física la suspensión para el agresor será la descalificación de los juegos.

3. Agresión de hecho a jugadores contrarios o compañeros sin estar disputando el balón por los implicados.

SANCIÓN: Hasta dos (2) fechas y si el informe arbitral manifiesta una agresión, será la descalificación de los juegos.

4. Por juego brusco, protestar o reclamar airadamente decisiones arbitrales, abandono o ingreso al terreno de juego sin autorización arbitral u otro tipo de conducta.

SANCIÓN: Dos (2) fechas.

5. Por adulterar o falsificar documentos relacionados con el campeonato.

SANCIÓN: Descalificación de los juegos del implicado, sanción a los responsables para participar en el programa según el hecho hasta por tres (3) años.

6. Actuación de un jugador sancionado así no se le haya comunicado la sanción.

SANCIÓN: Pérdida del encuentro en que esto ocurra y descalificación de los juegos al responsable.

7. Jugador que habiendo sido descalificado o sustituido regrese al campo de juego a tomar parte en incidentes o a generarlos.

SANCIÓN: Descalificación de los juegos.

8. Uso de señales o gestos antideportivos contra árbitros, espectadores, jugadores contrarios, funcionarios del campeonato, la organización, delegados.

SANCIÓN: Descalificación de los juegos.

10. Porte de armas, estupefacientes o uso de las mismas durante el campeonato.

SANCIÓN: Descalificación de los juegos; y la no participación dentro de las actividades del comité de recreación, cultura deporte y turismo hasta por tres (3) años.

11. Los equipos y jugadores que abandonen el terreno de juego o torneo sin previa autorización del comité organizador.

SANCIÓN: no podrá participar en la siguiente versión de los juegos

11. Participar en una competencia bajo los efectos de bebidas embriagantes o sustancias psicoactivas.

SANCIÓN: Descalificación de los juegos.

12. Ingerir bebidas embriagantes o sustancias psicoactivas durante la realización del campeonato.

SANCIÓN: Descalificación de los juegos.

13. Conductas conflictivas (riñas, agresiones verbales y físicas, daños materiales) en espacios de no competencia.

SANCIÓN: Descalificación de los juegos y proceso de sanción por parte del comité disciplinario y junta de vigilancia.

Artículo 51. En caso de agresión con o sin lesión física, la sanción deportiva es independiente de la sanción penal a que diere lugar el hecho.

Artículo 52. Cuando un deportista comete dos o más faltas contempladas en el Código Disciplinario, se tendrá en cuenta la más grave de ellas para su sanción.

Artículo 53. Si un jugador amonestado y posteriormente expulsado del partido, la tarjeta amarilla no se contabilizará para efectos de acumulación.

Artículo 54. Todos los jugadores expulsados cumplen automáticamente su sanción a partir de la siguiente fecha en que actúe su equipo. Esta sanción no se cumplirá en ningún caso cuando se trate de partidos aplazados.

Artículo 55. Cuando exista suplantación de jugador, el equipo responsable perderá los puntos ganados en el encuentro en que haya actuado el infractor, y el equipo quedará descalificado de los juegos.

Artículo 56. El equipo o equipos que fueren responsables de actos bochornosos o indisciplina grave (agresiones colectivas a árbitros o jueces, batallas campales, agresiones al público o a jugadores contrarios), se harán acreedores a la pérdida de las respectivas distinciones o a los premios a que tuvieran derecho ya sean en forma colectiva o individual y la expulsión del campeonato quedará a criterio de la comisión disciplinaria de los Juegos.

Artículo 57. Cuando un jugador es sancionado con una o más fechas, éste deberá cumplirlas en las siguientes fechas o etapas en que su equipo deba intervenir en el programa.

Artículo 58. Los actos de indisciplina no deportiva cometidos dentro o fuera de los escenarios, serán sancionados según la gravedad por el comité disciplinario, llegando incluso a la expulsión de los juegos.

PARÁGRAFO: Las anteriores disposiciones serán aplicadas a todas las personas acreditadas por la organización.

Artículo 59. La Comisión Disciplinaria utilizará como elemento de juicio para imponer las respectivas sanciones, los informes de los árbitros, de los jueces, los delegados, de las comisiones designadas oficialmente para los partidos y todas las pruebas pertinentes.

Artículo 60. Ningún equipo de las delegaciones participantes puede tomar la decisión, voluntariamente, de retirarse de una contienda o de los juegos, sin la autorización del comité organizador de los Juegos; si esto ocurre se adelantará la investigación correspondiente y se dará traslado al ente competente y este aplicará la sanción disciplinaria, deportiva o económica a los responsables de la decisión.

Artículo 61. Los jueces presentarán informe de los casos en que los documentos presenten signos de adulteración, o que tengan motivos para solicitar sanción de un deportista, y lo entregarán al comité organizador.

Artículo 62. Para la organización y realización de cada deporte se elaborará un reglamento donde se contemplen aspectos como: Categoría y Rama, sistema de competencia, puntaje, etc.; pero en ningún momento podrá contravenir la carta fundamental.

CAPITULO XII DE LAS PREMIACIONES

El primer puesto en las disciplinas individuales, se les otorgará el cupo para la participación en la versión XI Juegos Nacionales de la Federación Nacional de Cooperativas del Sector Educativo Colombiano “FENSECOOP”, a desarrollarse en Armenia-Quindío, entre los días 09 al 12 de octubre de 2025.

CAPITULO XIII ASPECTOS GENERALES

Artículo 63. La no participación con causa justificada de un deportista inscrito y clasificado a la fase final en los deportes individuales se cubrirá con el deportista que ocupó el segundo lugar de la fase de agencia en el deporte correspondiente.

Artículo 64. La no participación con causa justificada de un deportista inscrito y clasificado a la fase final en los deportes de conjunto se cubrirá con otro deportista que cumpla los requisitos de la carta fundamental y del deporte correspondiente, que haya participado en la fase municipal y que realice la solicitud con un lapso de tiempo no menor a 2 semanas de iniciar la competencia.

Artículo 65. Los costos generados por la No participación de los deportistas clasificados a la fase final sin causa justificada son de responsabilidad de cada asociado.

Artículo 66. Los costos generados por daños o pérdidas ocasionadas por un miembro de delegación oficial en habitaciones, restaurantes, instalaciones deportivas, áreas sociales, comunes, sitios de convocatoria cultural, recreativa y protocolaria, son de responsabilidad de cada uno de los miembros de delegación y la verificación estará bajo la responsabilidad del delegado de Agencia respectivo.

Artículo 67. Los participantes deben presentar su cédula de ciudadanía ante la organización para ser acreditados y la credencial será el documento de identidad deportivo para la competencia e ingreso al Centro Recreacional “Un Sol Para Todos” Chachagüi, y demás servicios.

Artículo 68. Es obligatorio que cada delegación esté presente en su totalidad en los actos protocolarios oficiales (inauguración, clausura y premiaciones)

Artículo 69. Los reglamentos por deporte hacen parte de la Carta Fundamental de los Juegos Deportivos COACREMAT 2025.

Artículo 70. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento, serán resueltos por el Comité Organizador.

El presente reglamento fue aprobado en reunión del Consejo de Administración de COACREMAT., el día ____ de ____ de 2025, según Acta Número ____ y rige a partir de la fecha de su expedición.

COMITÉ DE RECREACIÓN, CULTURA, DEPORTE Y TURISMO

WILLIAM ARTEAGA
Coordinador

NOGUI GARCÍA
Integrante del Comité

MARIO IBARRA
Integrante del Comité

REGLAMENTO DEPORTIVO

JUEGOS DEPORTIVOS COACREMAT 2025

CHACHAGÜÍ – NARIÑO

24 AL 26 DE OCTUBRE DE 2025

REGLAMENTO DE BALONCESTO

CAPITULO I

DE LAS COMISIONES

Artículo 1. El campeonato tendrá dos clases de comisiones, organizadora y disciplinaria.

CAPITULO II

DE LOS PARTICIPANTES E INSCRIPCIONES

Artículo 2. En el campeonato de baloncesto podrán tomar parte todas las personas que cumplan con el artículo 16 del Reglamento General de los Juegos Deportivos COACREMAT 2025.

Artículo 3. Cada equipo podrá inscribir hasta nueve (9) deportistas en la fase municipal y uno (1) refuerzo LIBRE en las siguientes fases, quedando el equipo con DIEZ (10) deportistas.

Parágrafo: es autonomía del delegado y/o deportistas de cada agencia, incluir un director técnico dentro de los 9 cupos de la cual se compone esta disciplina.

Artículo 4. El campeonato de baloncesto de COACREMAT se disputará en la rama femenina y masculina.

Artículo 5. Todos los deportistas que sean inscritos en las planillas deben jugar y por lo menos dos deportistas mayores a 40 años deben permanecer en el encuentro. De incumplirse esta norma se determinará que el equipo pierde el partido.

Parágrafo 1. Todos los equipos deberán inscribir mínimo tres (3) deportistas mayores de 40 años nacidos a partir de 1984 hacia atrás y el resto de deportistas en edad libre.

CAPITULO III

DEL SISTEMA DE JUEGO

Artículo 6. El sistema de juego del campeonato será por eliminación de acuerdo al número de equipos ya sea sencilla, doble o por grupo y clasificará el primero de cada agencia para la siguiente fase zonal, donde clasificarán los cuatro (4) primeros para la fase final departamental en la rama femenina y masculina

Parágrafo 1: En la Fase Final el sistema de juego se definirá con el número de participantes en el congreso técnico.

Artículo 7. Los periodos de juego de cada partido serán los oficiales del reglamento de la FIBA.

Artículo 8. Si al final del tiempo de juego del cuarto período el partido está empatado, éste continuará de acuerdo a las normas oficiales del reglamento de la FIBA.

Artículo 9. Los empates en puntos, cuando se refiera a equipos del mismo grupo, se resolverán de acuerdo al siguiente y estricto orden, así:

- a. Juego limpio, puntaje total menos el total de puntos por faltas antideportivas y expulsión.
- b. Si el empate persiste entre dos (2) equipos se define: Por el resultado del partido jugado entre sí.
- c. Si el empate es entre tres (3) equipos, así:
 - 1. Juego Limpio.
 - 2. Cesta diferencia.
 - 3. Cesta promedio.
 - 4. Mayor número de cestas a favor.
 - 5. Menor número de cestas en contra.
 - 6. Por sorteo.

Artículo 10. La puntuación será:

- a. Partido jugado y ganado dos (2) puntos.
- b. Partido jugado y perdido cero (0) puntos.
- c. Partido perdido por no presentación (W.O) cero (0) puntos.

Artículo 11. El equipo que gana por W.O. por retiro del campo del contrario se adjudicará el partido por el marcador 20 a 0.

Artículo 12. El equipo que se retire del campo de juego definitivamente sin haber finalizado el encuentro será retirado del torneo.

Artículo 13. Los equipos que por cualquier causa se retiren o sean retirados del torneo serán declarados perdedores por W.O. en los siguientes partidos. El equipo que pierda por no presentación en una ocasión será retirado del torneo.

Artículo 14. Los encuentros se pueden empezar a jugar con un mínimo de cuatro (4) jugadores por equipo. El representativo que a la hora señalada para comenzar el partido no logre completar este número mínimo de jugadores se considera perdedor. Si los dos equipos incurren en este mismo hecho, se dará por jugado el encuentro con cero puntos para cada uno.

PARAGRAFO. Es deber de todo jugador presentar la cédula o la credencial al árbitro, quien no lo haga, quedará impedido para tomar parte en el juego.

CAPITULO IV

DISPOSICIONES VARIAS

Artículo 15. Las penas que sean impuestas por el comité organizador a los deportistas, delegados, entrenadores y demás acompañantes serán las mismas establecidas en el reglamento general de los juegos.

Artículo 16. El campeonato de baloncesto de COACREMAT se jugará conforme a las reglas vigentes de la Federación Colombiana de Baloncesto.

Artículo 17. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento, serán resueltos en última instancia por el comité organizador y la comisión disciplinaria según corresponda el caso.

ASPECTOS ARBITRALES

Artículo 29. Los equipos deberán presentarse al campo de juego, debidamente uniformados (camiseta, pantaloneta y medias del mismo color) con los colores que hayan registrado el árbitro no dejara actuar a aquellos jugadores que incumplan esta disposición.

Artículo 30. Los errores de apreciación de los árbitros no constituyen por si solos, causa de anulación de partidos.

Artículo 31. Cuando el árbitro ordene la expulsión de la cancha a un deportista o entrenador y no fuere obedecido, dará una espera de dos (2) minutos; pasados los cuales, si la orden no fuere obedecida, declara terminado el partido y el equipo al que pertenece el jugador infractor perderá los puntos.

Igualmente será sancionado el capitán del equipo respectivo si no hubiere colaborado con el árbitro en esta emergencia.

Artículo 32. Los equipos están en la obligación de aceptar sin distinción las órdenes del árbitro, respetarlos y colaborar con ellos para el manejo y desarrollo de los encuentros, observar disciplina y caballería durante el juego y fuera de él, evitando la acción brusca en el juego y la provocación de palabras.

Artículo 33. Los partidos suspendidos por la decisión de los árbitros, serán jugados en días y horas oportunamente señaladas por la comisión técnica del campeonato, siempre y cuando no sea por la infracción al reglamento por parte de cualquier equipo.

Artículo 34. Los árbitros son inamovibles una vez que haya comenzado el partido, salvo accidente durante el desarrollo del juego que lo incapacite para seguir actuando.

Artículo 35. El único autorizado para determinar las condiciones del balón de juego para un partido, es el árbitro del mismo.

Artículo 36. Es deber de todo jugador presentar la cédula o el carné al árbitro, quien no lo haga, quedará impedido para tomar parte en el juego.

Artículo 37. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento, serán resueltos en última instancia por el comité organizador o técnico según corresponda el caso.

REGLAMENTO DE FÚTBOL

CAPITULO I

DE LAS COMISIONES

Artículo 1. El campeonato tendrá dos clases de comisiones: Organizador y Técnico.

CAPITULO II

DE LOS PARTICIPANTES E INSCRIPCIONES

Artículo 2. En el campeonato de fútbol podrán tomar parte todas las personas que cumplan con el ARTÍCULO 16 de la carta fundamental del Reglamento General de los Juegos Deportivos COACREMAT 2025.

Artículo 3. Cada equipo podrá inscribir hasta quince (15) deportistas, y podrán incluir un deportista libre (refuerzo) para las próximas fases, quedando el equipo con 16 jugadores.

Parágrafo: es autonomía del delegado y/o deportistas de cada agencia, incluir un director técnico dentro de los 15 cupos de la cual se compone esta disciplina.

Artículo 4. El campeonato de fútbol de COACREMAT., se inscribirá teniendo en cuenta las siguientes edades en la rama masculina.

Parágrafo 1. Todos los equipos deberán inscribir mínimo cinco (5) deportistas mayores de 40 años nacidos a partir de 1984 hacia atrás y el resto de deportistas en edad libre.

Artículo 5. Todos los jugadores que sean inscritos en las planillas deben jugar y mantener en el juego mínimo 3 deportistas mayores a 40 años y podrán intercambiarse entre ellos las veces que sea necesario sin que exista pérdida deliberada de tiempo. De incumplirse esta norma se determinará que el equipo pierde los puntos del encuentro deportivo

CAPITULO III

DEL SISTEMA DE JUEGO

Artículo 6. El sistema de juego del campeonato será de eliminatorias por agencias y clasificará el primero de cada agencia para la siguiente fase zonal, donde clasificarán los cuatro (4) primeros para la fase final departamental en la rama masculina.

Parágrafo 1: En la Fase Final el sistema de juego se definirá con el número de participantes en el congreso técnico, a realizarse una semana antes del inicio de la competencia.

Artículo 7 Si al final del tiempo de juego el encuentro está empatado, el partido se definirá por tiros libres desde el punto penal de acuerdo a lo establecido por la Federación Internacional de Fútbol Asociación (FIFA).

Artículo 8. Los empates en puntos, cuando se refiera a equipos del mismo grupo, se resolverán de acuerdo al siguiente y estricto orden, así:

- a. Juego limpio puntaje general menos tarjetas amarillas y tarjetas rojas.
- b. Mayor número de partidos ganados.
- c. Por diferencia de goles.
- d. Mayor número de goles a favor.
- e. Menor número de goles en contra.
- f. Por el resultado de partidos jugados entre ellos.
- g. Sorteo.

Artículo 9. Todos los aspectos de orden técnicos estarán sujetos a la Federación Internacional de Fútbol Asociación (FIFA).

Artículo 10. Los encuentros se pueden empezar a jugar con un mínimo de siete (7) jugadores por equipo. El representativo que a la hora señalada para comenzar el partido no logre completar este número mínimo de jugadores se considera perdedor. Si los dos equipos incurrir en este mismo hecho, se dará por jugado el encuentro con cero puntos para cada uno.

Artículo 11. Si durante el transcurso del partido uno de los representativos queda actuando con menos de siete jugadores, el árbitro suspenderá el encuentro informado de ello a la comisión técnica dando como ganador al equipo que quede en el campo de juego.

Artículo 12. Para que el triunfo le sea adjudicado a un equipo este deberá encontrarse alineado y uniformado en la cancha listo a cumplir su compromiso en caso de W.O.

Artículo 13. Un partido se considera jugado cuando por causas justificadas el árbitro se ve en la necesidad de suspenderlo siempre y cuando haya transcurrido las tres cuartas partes del tiempo reglamentario y la suspensión no se haya ocasionado por la acción de alguno de los dos equipos o por invasión de la cancha por parte de la barra.

Artículo 14. Cuando un jugador sea expulsado de la cancha no podrá ser reemplazado y el árbitro está en la obligación de informar de ello en la planilla de juego.

Artículo 15. Solamente el capitán está autorizado para dirigirse al árbitro, pero debe hacerlo en forma comedida y respetuosa.

Artículo 16. Los partidos de este torneo se jugarán en dos tiempos iguales de cuarenta y cinco minutos (45) cada uno para un total de noventa (90) minutos, con un descanso de (15) minutos.

Artículo 17. La puntuación que se dará será la siguiente:

- a. Partido ganado (3) tres puntos.
- b. Partido empatado (1) un punto.

c. Partido perdido (0) cero puntos.

Artículo 18. El número de sustituciones que puede realizar un equipo en un partido será máximo de cuatro (4) jugadores, y en los jugadores mayores a 40 años pueden intercambiarse las veces que sea necesario siempre y cuando cumplan con la norma de mantener 3 deportistas de esta edad.

Artículo 19. Equipo que pierda un partido por W.O. será expulsado del torneo.

Artículo 20. La comisión técnica se reserva el derecho de excluir del campeonato a todo equipo que en una u otra forma entorpezca el normal desarrollo de este, dificulte la labor de los árbitros o de la misma comisión. Perderá los puntos siguientes sin que le sean adjudicados puntos a los equipos que hayan perdido o empatado con el anteriormente.

Artículo 21. Si pasados quince 15 minutos de la hora fijada para la iniciación del encuentro, no han sido presentados al árbitro los carnets por los jugadores y estos no están debidamente uniformados, el equipo que no lo haga perderá el partido por 3-0 y los puntos se anotarán a favor del contendor, en caso de infracción de ambos equipos se considera el encuentro jugado y perdido por los dos con el mismo marcador.

Artículo 22. Todas las personas inscritas para este campeonato en cualquier condición y que se encuentren en la línea simplemente como espectadores, incurrir en las mismas faltas sancionadas en el código de penas. Si las cometieran aun cuando no estén jugando con su respectivo equipo.

Artículo 23. Durante el partido queda prohibido a los dirigentes, entrenadores, suplentes, etc., invadir el campo de juego. Si esto ocurriera se hará acreedores a las sanciones que determine la comisión técnica.

Artículo 24. El retiro del campo de juego de uno de los equipos, o la resistencia para obedecer a las órdenes del árbitro, o de la inmovilidad del equipo, o su permanencia dentro del campo sin responder al juego; son causas justificadas para que el árbitro de por terminado el partido y el equipo sea expulsado del torneo.

Artículo 25. Cuando un jugador actué a pesar de estar suspendido, su equipo perderá los puntos en caso de que gane o empate y al jugador se le doblará la sanción que le corresponda de acuerdo al código de penas, independientemente del resultado del encuentro.

Artículo 26. Si el capitán o entrenador alinea a un jugador sin su respectivo carné o con el carné de otro, serán sancionados tanto el equipo como el infractor de acuerdo al código de penas.

Artículo 27. Si el capitán del equipo se negare a suministrar los nombres y apellidos de sus jugadores, se hará acreedor a la sanción que le corresponda al jugador, multiplicada al doble por la infracción cometida. Esta misma obligación la tendrá ante la comisión técnica y tribunal deportivo cuando estos lo requieran. La contravención será causal de expulsión del dirigente, entrenador y jugador.

Artículo 28. Un jugador que durante el campeonato sea suspendido dos veces diferentes por faltas graves, quedara automáticamente fuera del campeonato.

ASPECTOS ARBITRALES

Artículo 29. Los equipos deberán presentarse al campo de juego, debidamente uniformados (camiseta, pantaloneta y medias del mismo color) con los colores que hayan registrado. El árbitro no dejara actuar a aquellos jugadores que incumplan esta disposición.

Artículo 30. Los errores de apreciación de los árbitros no constituyen por si solos, causa de anulación de partidos.

Artículo 31. Cuando el árbitro ordene la expulsión de la cancha a un jugador o entrenador y no fuere obedecido, dará una espera de dos (2) minutos; pasados los cuales, si la orden no fuere obedecida, declara terminado el partido y el equipo al que pertenece el jugador infractor perderá los puntos.

Igualmente será sancionado el capitán del equipo respectivo si no hubiere colaborado con el árbitro en esta emergencia.

Artículo 32. Los equipos están en la obligación de aceptar sin distinción las órdenes del árbitro, respetarlos y colaborar con ellos para el manejo y desarrollo de los encuentros, observar disciplina y caballerosidad durante el juego y fuera de él, evitando la acción brusca en el juego y la provocación de palabras.

Artículo 33. Los partidos suspendidos por la decisión de los árbitros, serán jugados en días y horas oportunamente señaladas por la comisión técnica del campeonato, siempre y cuando no sea por la infracción al reglamento por parte de cualquier equipo.

Artículo 34. Los árbitros son inamovibles una vez que haya comenzado el partido, salvo accidente durante el desarrollo del juego que lo incapacite para seguir actuando.

Artículo 35. El único autorizado para determinar las condiciones del balón de juego para un partido, es el árbitro del mismo.

Artículo 36. Es deber de todo jugador presentar la cédula o el carné al árbitro, quien no lo haga, quedará impedido para tomar parte en el juego.

Artículo 37. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento, serán resueltos en última instancia por el comité organizador o técnico según corresponda el caso.

REGLAMENTO DE FÚTBOL DE SALÓN

CAPITULO I

DE LAS COMISIONES

Artículo 1. El campeonato tendrá dos clases de comisiones: Organizador y Técnico.

CAPITULO II

DE LOS PARTICIPANTES E INSCRIPCIONES

Artículo 2. En el campeonato de Fútbol de Salón podrán tomar parte todas las personas que cumplan con el artículo 16 de la carta fundamental del Reglamento General de los Juegos Deportivos COACREMAT 2025.

Artículo 3. Cada equipo podrá inscribir hasta nueve (9) deportistas en la fase municipal y podrá incluir un (1) deportista libre para la siguiente fase quedando el equipo con 10 deportistas.

Parágrafo: es autonomía del delegado y/o deportistas de cada agencia, incluir un director técnico dentro de los 9 cupos de la cual se compone esta disciplina.

Artículo 4. El campeonato de Fútbol de Salón de COACREMAT. Se disputará en la rama masculina y en la rama femenina.

Parágrafo 1. Todos los equipos deberán inscribir mínimo tres (3) deportistas mayores de 40 años, nacidos a partir de 1984 hacia atrás y el resto de deportistas en edad libre.

Artículo 5. Todos los jugadores que sean inscritos en las planillas deben jugar y por lo menos dos mayores a 40 años deben permanecer en el encuentro. De incumplirse esta norma se determinará que el equipo pierde el partido.

Parágrafo 2. Las sustituciones se realizarán teniendo en cuenta el parágrafo anterior.

CAPITULO III

DEL SISTEMA DE JUEGO

Artículo 6. El campeonato de Fútbol de Salón de COACREMAT. Se disputará en cancha de cemento, en la rama masculina y femenina.

Artículo 7. El sistema de juego del campeonato será de eliminatorias por agencias y clasificará el primero de cada agencia para la siguiente fase zonal, donde clasificarán los cuatro (4) primeros para la fase final departamental en la rama masculina y femenina.

Parágrafo 1: En la Fase Final el sistema de juego se definirá con el número de participantes en el congreso técnico, a realizarse una semana antes del inicio de la competencia.

Artículo 8. Si al final del tiempo de juego el encuentro está empatado, el partido se definirá por tiros libres desde el punto penal de acuerdo con lo establecido por la Federación Colombiana de Fútbol de Salón “FECOFUTSALON”.

Artículo 9. Los empates en puntos, cuando se refiera a equipos del mismo grupo, se resolverán de acuerdo al siguiente y estricto orden, así:

- a. Juego limpio puntaje general menos tarjetas amarilla y tarjetas rojas.
- b. Mayor número de partidos ganados.
- c. Gol promedio (Goles a favor divididos por goles en contra).
- d. Por diferencia de goles.
- e. Mayor número de goles a favor.
- f. Menor número de goles en contra.
- g. Por el resultado de partidos jugados entre ellos.

ASPECTOS TÉCNICOS

Artículo 10. Todos los aspectos de orden técnicos estarán sujetos al reglamento de la Federación Colombiana de Fútbol de Salón “FECOFUTSALON”.

Artículo 11. Los encuentros se pueden empezar a jugar con un mínimo de cuatro (4) jugadores por equipo incluyendo los jugadores de norma. El representativo que a la hora señalada para comenzar el partido no logre completar este número mínimo de jugadores se considera perdedor. Si los dos equipos incurren en este mismo hecho, se dará por jugado el encuentro con cero puntos para cada uno.

Artículo 12. Si durante el transcurso del partido uno de los representativos queda actuando con menos de CUATRO (4) jugadores, el árbitro suspenderá el encuentro informado de ello a la comisión técnica dando como ganador al equipo que quede en el campo de juego.

Artículo 13. Para que el triunfo le sea adjudicado a un equipo este deberá encontrarse alineado y uniformado en la cancha listo a cumplir su compromiso en caso de W.O.

Artículo 14. Cuando las canchas no puedan utilizarse, los equipos deberán esperar quince (15) minutos para que la organización tome las medidas necesarias.

Artículo 15. Un partido se considera jugado cuando por causas justificadas el árbitro se ve en la necesidad de suspenderlo siempre y cuando haya transcurrido las tres cuartas partes del tiempo reglamentario y la suspensión no se haya ocasionado por la acción de alguno de los dos equipos o por invasión de la cancha por parte de la barra.

Artículo 16. Cuando un jugador sea expulsado de la cancha no podrá ser reemplazado y el árbitro está en la obligación de informar de ello en la planilla de juego. El jugador expulsado no deberá permanecer en el banco.

Artículo 17. Solamente el capitán está autorizado para dirigirse al árbitro, pero debe hacerlo en forma comedida y respetuosa.

Artículo 18. Los partidos de este torneo se jugarán en dos tiempos iguales de (20) veinte minutos cada uno, cronometrándose los últimos 2 minutos de cada tiempo, para un total de (40) minutos, con un descanso de (5) minutos. Cada equipo podrá solicitar un (1) minuto en cada periodo para indicaciones técnicas.

Artículo 19. La puntuación que se dará será la siguiente:

- a. Partido ganado (3) tres puntos.
- b. Partido empatado (1) un punto.
- c. Partido perdido (0) cero puntos.

Artículo 20. El número de sustituciones que puede realizar un equipo es indefinido, mientras el balón se encuentre en juego.

Artículo 21. Equipo que pierda un partido por W.O. será expulsado del torneo.

Artículo 22. La comisión técnica se reserva el derecho de excluir del campeonato a todo equipo que en una u otra forma entorpezca el normal desarrollo de este, dificulte la labor de los árbitros o de la misma comisión. Perderá los puntos siguientes sin que le sean adjudicados puntos a los equipos que hayan perdido o empatado con el anteriormente.

Artículo 23. Si pasados quince 15 minutos de la hora fijada para la iniciación del encuentro, no han sido presentados al árbitro los carnets por los jugadores, el equipo que no lo haga perderá el partido por 3-0 y los puntos se anotarán a favor del contendor, en caso de infracción de ambos equipos se considera el encuentro jugado y perdido por los dos con el mismo marcador y sin puntos.

Artículo 24. Todas las personas inscritas para este campeonato en cualquier condición y que se encuentren en la línea simplemente como espectadores, incurren en las mismas faltas sancionadas en el código de penas. Si las cometieran aun cuando no estén jugando con su respectivo equipo.

Artículo 25. Durante el partido queda prohibido a los dirigentes, entrenadores, suplentes, etc., invadir el campo de juego. Si esto ocurriera se hará acreedores a las sanciones que determine la comisión técnica.

Artículo 26. El retiro del campo de juego de uno de los equipos, o la resistencia para obedecer a las órdenes del árbitro, o de la inmovilidad del equipo, o su permanencia dentro del campo sin responder al juego; son causas justificadas para que el árbitro declare terminado el partido y el equipo sea expulsado del torneo.

Artículo 27. Cuando un jugador actúe a pesar de estar suspendido, su equipo perderá los puntos en caso de que gane o empate y al jugador se le doblará la sanción que le corresponda de acuerdo al código de penas, independientemente del resultado del encuentro.

Artículo 28. Si el capitán o entrenador alinea a un jugador sin su respectivo carnet o con el carnet de otro, serán sancionados tanto el equipo como el infractor de acuerdo al código de penas.

Artículo 29. Un jugador que durante el campeonato sea suspendido dos veces diferentes por faltas graves, quedará automáticamente fuera del campeonato.

Artículo 30. Si el capitán del equipo se negare a suministrar los nombres y apellidos de sus jugadores, se hará acreedor a la sanción que le corresponda al jugador, multiplicada al doble por la infracción cometida. Esta misma obligación la tendrá ante la comisión técnica y tribunal deportivo cuando estos lo requieran. La contravención será causal de expulsión del dirigente, entrenador y jugador.

ASPECTOS ARBITRALES

Artículo 31. Los equipos deberán presentarse al campo de juego, debidamente uniformados (camiseta, pantaloneta y medias del mismo color) con los colores que hayan registrado. El árbitro no dejara actuar a aquellos jugadores que incumplan esta disposición.

Artículo 32. Los errores de apreciación de los árbitros no constituyen por si solos, causa de anulación de partidos.

Artículo 33. Cuando el árbitro ordene la expulsión de la cancha a un jugador, entrenador o auxiliar del equipo y no fuere obedecido, dará una espera de dos (2) minutos; pasados los cuales, si la orden no fuere obedecida, declara terminado el partido y el equipo al que pertenece el jugador infractor perderá los puntos.

Igualmente será sancionado el capitán del equipo respectivo si no hubiere colaborado con el árbitro en esta emergencia.

Artículo 34. Los equipos están en la obligación de aceptar sin distinción las órdenes del árbitro, respetarlos y colaborar con ellos para el manejo y desarrollo de los encuentros, observar disciplina y caballerosidad durante el juego y fuera de él, evitando la acción brusca en el juego y la provocación de palabras.

Artículo 35. Los partidos suspendidos por la decisión de los árbitros, serán jugados en días y horas oportunamente señaladas por la comisión técnica del campeonato, siempre y cuando no sea por la infracción al reglamento por parte de cualquier equipo.

Artículo 36. Los árbitros son inamovibles una vez que haya comenzado el partido, salvo accidente durante el desarrollo del juego que lo incapacite para seguir actuando.

Artículo 37. El único autorizado para determinar las condiciones del balón de juego para un partido, es el árbitro del mismo.

Artículo 38. Es deber de todo jugador presentar la cédula o el carné al árbitro, quien no lo haga, quedará impedido para tomar parte en el juego.

Artículo 39. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento, serán resueltos en última instancia por el comité organizador o técnico según corresponda el caso

REGLAMENTO DE FÚTBOL SINTÉTICA

CAPITULO I

DE LAS COMISIONES

Artículo 1. El campeonato tendrá dos clases de comisiones: Organizador y Técnico.

CAPITULO II

DE LOS PARTICIPANTES E INSCRIPCIONES

Artículo 2. En el campeonato de Fútbol sintética podrán tomar parte todas las personas que cumplan con el artículo 16 de la carta fundamental del Reglamento General de los Juegos Deportivos COACREMAT 2025.

Artículo 3. Cada equipo podrá inscribir hasta nueve (9) deportistas en la fase municipal y podrá incluir un (1) deportista libre para la siguiente fase quedando el equipo con 10 deportistas.

Parágrafo: es autonomía del delegado y/o deportistas de cada agencia, incluir un director técnico dentro de los 9 cupos de la cual se compone esta disciplina.

Artículo 4. El campeonato de Fútbol sintética de COACREMAT. Se disputará en la rama masculina.

Parágrafo 1. Todos los equipos deberán inscribir mínimo tres (3) deportistas mayores de 51 años, nacidos a partir de 1973 hacia atrás y el resto de deportistas mayores a 46 años, nacidos a partir de 1979 hacia atrás.

Artículo 5. Todos los jugadores que sean inscritos en las planillas deben jugar y por lo menos dos mayores a 51 años deben permanecer en el encuentro. De incumplirse esta norma se determinará que el equipo pierde el partido.

Parágrafo 2. Las sustituciones se realizarán teniendo en cuenta el parágrafo anterior.

CAPITULO III

DEL SISTEMA DE JUEGO

Artículo 6. El campeonato de Fútbol sintética de COACREMAT. Se disputará en cancha de césped artificial, en la rama masculina.

Artículo 7. El sistema de juego del campeonato será de eliminatorias por agencias y clasificará el primero de cada agencia para la siguiente fase zonal, donde clasificarán los cuatro (4) primeros para la fase final departamental en la rama masculina.

Parágrafo 1: En la Fase Final el sistema de juego se definirá con el número de participantes en el congreso técnico, a realizarse una semana antes del inicio de la competencia.

Artículo 8. Si al final del tiempo de juego el encuentro está empatado, el partido se definirá por tiros libres desde el punto penal de acuerdo con lo establecido por la Federación Colombiana de Fútbol de sala.

Artículo 9. Los empates en puntos, cuando se refiera a equipos del mismo grupo, se resolverán de acuerdo al siguiente y estricto orden, así:

- a. Juego limpio puntaje general menos tarjetas amarilla y tarjetas rojas.
- b. Mayor número de partidos ganados.
- c. Gol promedio (Goles a favor divididos por goles en contra).
- d. Por diferencia de goles.
- e. Mayor número de goles a favor.
- f. Menor número de goles en contra.
- g. Por el resultado de partidos jugados entre ellos.

ASPECTOS TÉCNICOS

Artículo 10. Todos los aspectos de orden técnicos estarán sujetos al reglamento de la Federación Colombiana de Fútbol de sala.

Artículo 11. Los encuentros se pueden empezar a jugar con un mínimo de cuatro (4) jugadores por equipo incluyendo los jugadores de norma. El representativo que a la hora señalada para comenzar el partido no logre completar este número mínimo de jugadores se considera perdedor. Si los dos equipos incurren en este mismo hecho, se dará por jugado el encuentro con cero puntos para cada uno.

Artículo 12. Si durante el transcurso del partido uno de los representativos queda actuando con menos de CUATRO (4) jugadores, el árbitro suspenderá el encuentro informado de ello a la comisión técnica dando como ganador al equipo que quede en el campo de juego.

Artículo 13. Para que el triunfo le sea adjudicado a un equipo este deberá encontrarse alineado y uniformado en la cancha listo a cumplir su compromiso en caso de W.O.

Artículo 14. Cuando las canchas no puedan utilizarse, los equipos deberán esperar quince (15) minutos para que la organización tome las medidas necesarias.

Artículo 15. Un partido se considera jugado cuando por causas justificadas el árbitro se ve en la necesidad de suspenderlo siempre y cuando haya transcurrido las tres cuartas partes del tiempo reglamentario y la suspensión no se haya ocasionado por la acción de alguno de los dos equipos o por invasión de la cancha por parte de la barra.

Artículo 16. Cuando un jugador sea expulsado de la cancha no podrá ser reemplazado y el árbitro está en la obligación de informar de ello en la planilla de juego. El jugador expulsado no deberá permanecer en el banco.

Artículo 17. Solamente el capitán está autorizado para dirigirse al árbitro, pero debe hacerlo en forma comedida y respetuosa.

Artículo 18. Los partidos de este torneo se jugarán en dos tiempos iguales de (20) veinte minutos cada uno, cronometrándose los últimos 2 minutos de cada tiempo, para un total de (40) minutos, con un descanso de (5) minutos. Cada equipo podrá solicitar un (1) minuto en cada periodo para indicaciones técnicas.

Artículo 19. La puntuación que se dará será la siguiente:

- a. Partido ganado (3) tres puntos.
- b. Partido empatado (1) un punto.
- c. Partido perdido (0) cero puntos.

Artículo 20. El número de sustituciones que puede realizar un equipo es indefinido, mientras el balón se encuentre en juego.

Artículo 21. Equipo que pierda un partido por W.O. será expulsado del torneo.

Artículo 22. La comisión técnica se reserva el derecho de excluir del campeonato a todo equipo que en una u otra forma entorpezca el normal desarrollo de este, dificulte la labor de los árbitros o de la misma comisión. Perderá los puntos siguientes sin que le sean adjudicados puntos a los equipos que hayan perdido o empatado con el anteriormente.

Artículo 23. Si pasados quince 15 minutos de la hora fijada para la iniciación del encuentro, no han sido presentados al árbitro los carnets por los jugadores, el equipo que no lo haga perderá el partido por 3-0 y los puntos se anotarán a favor del contendor, en caso de infracción de ambos equipos se considera el encuentro jugado y perdido por los dos con el mismo marcador y sin puntos.

Artículo 24. Todas las personas inscritas para este campeonato en cualquier condición y que se encuentren en la línea simplemente como espectadores, incurren en las mismas faltas sancionadas en el código de penas. Si las cometieran aun cuando no estén jugando con su respectivo equipo.

Artículo 25. Durante el partido queda prohibido a los dirigentes, entrenadores, suplentes, etc., invadir el campo de juego. Si esto ocurriera se hará acreedores a las sanciones que determine la comisión técnica.

Artículo 26. El retiro del campo de juego de uno de los equipos, o la resistencia para obedecer a las órdenes del árbitro, o de la inmovilidad del equipo, o su permanencia dentro del campo sin responder al juego; son causas justificadas para que el árbitro de por terminado el partido y el equipo sea expulsado del torneo.

Artículo 27. Cuando un jugador actué a pesar de estar suspendido, su equipo perderá los puntos en caso de que gane o empate y al jugador se le doblará la sanción que le corresponda de acuerdo al código de penas, independientemente del resultado del encuentro.

Artículo 28. Si el capitán o entrenador alinea a un jugador sin su respectivo carnet o con el carnet de otro, serán sancionados tanto el equipo como el infractor de acuerdo al código de penas.

Artículo 29. Un jugador que durante el campeonato sea suspendido dos veces diferentes por faltas graves, quedará automáticamente fuera del campeonato.

Artículo 30. Si el capitán del equipo se negare a suministrar los nombres y apellidos de sus jugadores, se hará acreedor a la sanción que le corresponda al jugador, multiplicada al doble por la infracción cometida. Esta misma obligación la tendrá ante la comisión técnica y tribunal deportivo cuando estos lo requieran. La contravención será causal de expulsión del dirigente, entrenador y jugador.

ASPECTOS ARBITRALES

Artículo 31. Los equipos deberán presentarse al campo de juego, debidamente uniformados (camiseta, pantaloneta y medias del mismo color) con los colores que hayan registrado. El árbitro no dejara actuar a aquellos jugadores que incumplan esta disposición.

Artículo 32. Los errores de apreciación de los árbitros no constituyen por si solos, causa de anulación de partidos.

Artículo 33. Cuando el árbitro ordene la expulsión de la cancha a un jugador, entrenador o auxiliar del equipo y no fuere obedecido, dará una espera de dos (2) minutos; pasados los cuales, si la orden no fuere obedecida, declara terminado el partido y el equipo al que pertenece el jugador infractor perderá los puntos.

Igualmente será sancionado el capitán del equipo respectivo si no hubiere colaborado con el árbitro en esta emergencia.

Artículo 34. Los equipos están en la obligación de aceptar sin distinción las órdenes del árbitro, respetarlos y colaborar con ellos para el manejo y desarrollo de los encuentros, observar disciplina y caballerosidad durante el juego y fuera de él, evitando la acción brusca en el juego y la provocación de palabras.

Artículo 35. Los partidos suspendidos por la decisión de los árbitros, serán jugados en días y horas oportunamente señaladas por la comisión técnica del campeonato, siempre y cuando no sea por la infracción al reglamento por parte de cualquier equipo.

Artículo 36. Los árbitros son inamovibles una vez que haya comenzado el partido, salvo accidente durante el desarrollo del juego que lo incapacite para seguir actuando.

Artículo 37. El único autorizado para determinar las condiciones del balón de juego para un partido, es el árbitro del mismo.

Artículo 38. Es deber de todo jugador presentar la cédula o el carné al árbitro, quien no lo haga, quedará impedido para tomar parte en el juego.

Artículo 39. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento, serán resueltos en última instancia por el comité organizador o técnico según corresponda el caso.

REGLAMENTO DE SAPO

CAPITULO I

DE LAS COMISIONES

Artículo 1. El campeonato tendrá dos clases de comisiones: organizadora y técnica

CAPITULO II

DE LOS PARTICIPANTES E INSCRIPCIONES

Artículo 2. En el campeonato de Sapo de COACREMAT., podrán tomar parte todas las personas que cumplan con el artículo 16 del reglamento general de los Juegos Deportivos COACREMAT 2025.

Artículo 3. Un jugador o jugadora solo puede inscribirse en un solo deporte.

Artículo 4. El torneo de sapo de COACREMAT., se disputará en la categoría única en las ramas masculina y femenina y se desarrollará en un solo día.

CAPITULO III

SISTEMA DE JUEGO

Artículo 5. El sistema de juego del campeonato será de eliminatorias por agencias y clasificará el primero de cada agencia de las diferentes ramas a la Fase Final Departamental.

Parágrafo 1: En la Fase Final el sistema de juego se definirá con el número de participantes en el congreso técnico, a realizarse una semana antes del inicio de la competencia.

CAPITULO IV

DISPOSICIONES VARIAS

EL SAPO Y LA CANCHA

Artículo 6. El sapo debe contar como mínimo con: una boca de Sapo, una Vieja o Buchacas y orificios para sumar puntos.

Artículo 7. El sapo se ubicará de manera que quede a una distancia mínima de un (1) metro desde la pared hasta el frente posterior del mismo.

Artículo 8. Se marcará una línea a cinco (4) metros de distancia del frente del sapo, desde donde deberán lanzar las jugadoras de la rama femenina y se marcará una línea

a seis (5) metros de distancia del frente del sapo, desde donde deberán lanzar los jugadores de la rama masculina.

Artículo 9. Deberá haber una distancia mínima de dos (2) metros libres de obstáculos hacia los laterales del sapo.

LOS DEPORTISTAS

Artículo 10. Se juega en forma individual, cada uno utilizará seis (6) fichas por ronda y su turno de lanzamiento en la ronda lo dará el sorteo previo.

LAS FICHAS

Artículo 11. Un juego de fichas estará conformado por seis (6) fichas de bronce y estas serán provistas por el Juez.

EL JUEGO

Artículo 12. Se jugarán partidas así:

Rama Femenina	30.000 puntos
Rama Masculina	40.000 puntos

Artículo 13. El jugador se ubicará para lanzar detrás de la línea de cinco (5) metros las mujeres y seis (6) metros los hombres. Si ésta se pisa o sobrepasa con el pie, se anulará la jugada, perdiendo el derecho a esa ficha y al puntaje si se obtuvo.

Artículo 14. Antes de iniciarse el juego cada jugador tendrá derecho a seis (6) tiros de prueba, antes de iniciar la primera ronda. Lo habilitará el Juez correspondiente.

A Artículo 15. Una vez lanzada la ficha quedará absolutamente prohibido moverla de su sitio, excepto cuando: Esta cambie de cajón en su trayectoria. Es considerada nula por cualquier razón por lo cual el Juez la tomará y la arrojará al suelo.

Artículo 16. Durante el momento de recuento de fichas los jugadores no podrán pasar la línea de los cinco (5) o seis (6) metros hacia el sapo, salvo autorización del Juez.

Artículo 17. Si un jugador lanzase una o más fichas en el momento que no esté habilitado, las fichas serán nulas.

Artículo 18. Las fichas que queden en la parte superior del cajón, se dejarán allí hasta finalizar los seis (6) lanzamientos. Igual procedimiento se seguirá con las fichas que queden en el suelo.

Artículo 19. En la zona de lanzamiento sólo podrá estar el jugador de turno y el Juez.

Artículo 20. Ninguna persona podrá ubicarse detrás del Juego de Sapo.

Artículo 21. En una ronda se efectúan seis (6) lanzamientos por participante y una vez que han lanzado todos los participantes de la categoría o sapo, se considerará completa la ronda.

Artículo 22. Cada nueva ronda el Juez contará las seis (6) fichas antes de entregarlas en mano al siguiente participante.

EL PUNTAJE

1. Se establece la siguiente puntuación:

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

2. 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.

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

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

Entre tres (3) jugadores o más.

- Mayor número de juegos ganados.
- Punto diferencia (puntos a favor menos puntos en contra), contabilizando todos los juegos del grupo.
- Puntos promedio: (puntos a favor dividido por el número de partidos jugados)
- Menor número de juegos perdidos:
- Sorteo.

Artículo 23. Las fichas que ingresen por delante, directamente a los cajones serán nulas y arrojadas al suelo por el Juez.

Artículo 24. Si una ficha ingresara y saliera por donde ingreso será nula.

Artículo 25. Si alguna ficha rebotase en la pared u objeto externo al Juego de Sapo y luego fuese acertada, será nula.

Artículo 26. Se contarán los puntos del orificio por el que ingreso la ficha, aunque luego cambie de cajón o caiga al piso, quien la reubicará será el Juez.

Artículo 27. Si la ficha traspasara la boca del sapo y quedase tras ésta, se cuenta como Sapo.

Artículo 28. Si la ficha no traspasa totalmente el labio inferior de la boca (quedando apoyada en su mitad y su parte anterior hacia fuera), no se contará como Sapo. La ficha se dejará en esa posición hasta terminar con los seis (6) lanzamientos.

Artículo 29. El Juez para recontar fichas se parará de costado al Juego del Sapo, retirará primero las fichas que fueron acertadas las parará en el borde de los cajones del puntaje correspondiente, hasta que se tome nota de las mismas y luego recogerá las fichas que no fueron acertadas.

Artículo 30. El Juez dirá las anotaciones individuales de cada tiro que realizó en esa ronda inmediatamente después de que el participante terminó de lanzar.

Artículo 31. La Mesa de control dará los resultados parciales en las rondas que se estipulen y los resultados finales, luego de haber realizado el correspondiente control.

Artículo 32. Si un jugador molestara (intencionalmente o no) a un adversario durante el lanzamiento, el Juez podrá determinar un nuevo lanzamiento y si en ambos obtiene puntaje el Juez optará por el puntaje más alto; haciendo la correspondiente observación en la planilla General.

Artículo 33. Cualquier reclamo sobre una jugada lo hará el participante de turno al Juez, en el momento que se efectuó la jugada o inmediatamente posterior a ella, perderá el derecho a reclamar pasada la ronda de la jugada en cuestión. No podrá reclamar bajo ningún punto de vista ninguna persona del público. De ser así, si alguna persona del público ocasionase malestar o un ambiente incómodo por lo menos dos llamados de atención realizados por un Juez o Coordinador, a la tercera vez, dicha persona será expulsada del lugar de juego.

Artículo 34. En caso de empate se realizará una ronda más de seis (6) tiros entre los participantes que hubieran empatado únicamente.

Artículo 35. Si una o más fichas por accidente salen lanzadas hacia el Juego del Sapo, no son acertadas y el participante estaba habilitado por el Juez para jugar, éstas serán consideradas nulas y ya jugadas.

EL JUEZ

Artículo 36. Los sistemas de juego serán dispuestos por la Coordinación General.

Artículo 37. El Juez será una persona que conozca perfectamente el reglamento.

Artículo 38. El Juez tiene la responsabilidad de autorizar las fichas con las que se va a disputar el encuentro, controlar y acondicionar el estado de la cancha, como así también alcanzar las fichas al jugador que le corresponda efectuar los lanzamientos.

Artículo 39. El Juez llevará una Planilla de Juego en la que se anotará el puntaje de cada ronda, de cada participante.

Artículo 40. Si el público presente interfiriera en forma manifiesta, perjudicando involuntariamente al jugador que va a lanzar, el Juez deberá parar el lanzamiento hasta que se haga silencio. Teniendo derecho después de haber realizado dos llamados de atención, a la tercera vez, expulsar a la persona del público que provoca desorden. Si no logra controlar la disciplina del público o el descontrol de algún jugador presente podrá suspender provisoriamente o definitivamente el encuentro elevando un informe.

Artículo 41. Los jueces son las únicas personas que podrán estar dentro de la cancha con el jugador.

Artículo 42. Los jueces podrán mantener diálogo referente al juego, consultas, observaciones, reclamos, etc., exclusivamente con los jugadores, no permitiendo diálogos o reclamos referentes al juego con el público.

Artículo 43. En situaciones extraordinarias donde se torne difícil o imposible verificar alguna jugada, el Juez aplicará su criterio, siendo su decisión inapelable.

Artículo 44. Toda situación que se plantease antes, durante o después del partido y que no estuviese contemplada en el presente reglamento, no se tendrá en cuenta.

Artículo 45. La Mesa Coordinadora, hará un nuevo control de todos los resultados tomados en las planillas de control individual, parcial y general durante el encuentro, y ante cualquier error que surja de las sumas ya realizadas, éste será comunicado antes de finalizar la jornada.

Artículo 46. Si por alguna causa de fuerza mayor debiera labrarse un Acta, la misma deberá ser firmada en conformidad o disconformidad por todos los participantes involucrados sus delegados o directores, Jueces y Coordinadores. De no ser así no podrán seguir participando.

Artículo 47. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento, serán resueltos en última instancia, por el comité organizador o técnico según corresponda el caso.

REGLAMENTO DE CICLISMO

CAPITULO I

DE LAS COMISIONES

Artículo 1: El campeonato tendrá dos clases de comisiones: organizadora y técnica

CAPITULO II

DE LOS PARTICIPANTES E INSCRIPCIONES

Artículo 2: En prueba de Ciclismo de COACREMAT podrán tomar parte todas las personas que cumplan con el artículo 16 del reglamento general de los Juegos Deportivos COACREMAT 2025.

Artículo 3: Un deportista solo puede inscribirse en una sola rama y/o categoría (masculina o femenina)

Artículo 4: La prueba de Ciclismo de COACREMAT, se disputará en cuatro categorías:

CATEGORÍA A: Nacidos desde el año 1996 en adelante (máximo 29 años).

CATEGORÍA B: Nacidos entre 1995–1986, (30 a 39 años.).

CATEGORÍA C: Nacidos entre 1985–1977, (40 a 48 años.)

CATEGORÍA D: Nacidos entre 1976 hacia atrás, (49 años en adelante).

CAPITULO III

SISTEMA DE COMPETENCIA

Artículo 5. El sistema de juego del campeonato será de eliminatorias por agencias y clasificará el primero de cada agencia de las diferentes ramas a la Fase Final Departamental.

Artículo 6. El sistema de competencia será individual, conformando un grupo único según el número de participantes en la rama masculina y femenina y/o categoría.

Artículo 7. Se realizará una prueba y en un solo día.

CAPITULO IV

DISPOSICIONES VARIAS

Artículo 8. En caso de que el competidor no se presente a la hora de salida a la prueba perderá la competencia.

Artículo 9. Las competencias se desarrollarán en una pista demarcada correctamente, donde se evidencie con claridad la ruta a seguir. La organización en cada agencia de los Juegos Deportivos COACREMAT 2025, realizará el trazado de dicha ruta.

Parágrafo: La distancia de las pruebas será de la siguiente manera:

Rama Masculina Categoría A, B, C, D

Mínima 40 km

Máxima 70 km

Rama Femenina Categoría A, B, C, D

Mínima 30 km

Máxima 60 km

Artículo 10. Las penas que sean impuestas por la comisión técnica a los deportistas, delegados, entrenadores y demás acompañantes serán las mismas establecidas en el reglamento general de los juegos.

Artículo 11. Las competencias de CICLISMO de los Juegos Deportivos COACREMAT 2025, se realizarán conforme por a las reglas vigentes de la UCI (Unión Ciclista Internacional).

Artículo 12. Cada ciclista deberá lucir el uniforme respectivo. 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.

Artículo 13. El uso del Casco protector es obligatorio durante todo el recorrido y para todas las pruebas.

Artículo 14. La organización determinará las condiciones de acompañamiento para cada una de las pruebas.

Artículo 15. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento, serán resueltos en última instancia, por el comité organizador o técnico según corresponda el caso.

REGLAMENTO DE ATLETISMO

CAPITULO I

DE LAS COMISIONES

Artículo 1: El campeonato tendrá dos clases de comisiones: organizadora y técnica

CAPITULO II

DE LOS PARTICIPANTES E INSCRIPCIONES

Artículo 2: En prueba de ATLETISMO de COACREMAT podrán tomar parte todas las personas que cumplan con el artículo 16 del reglamento general de los Juegos Deportivos COACREMAT 2025.

Artículo 3: Un deportista solo puede inscribirse en una sola rama y/o categoría (masculina o femenina)

Artículo 4: La prueba de ATLETISMO de COACREMAT, se disputará en cuatro categorías:

CATEGORÍA A: Nacidos a partir de 1995 en adelante. (5.000 METROS)

CATEGORÍA B: Nacidos a partir de 1983 (5.000 METROS)

CATEGORÍA C: Nacidos a partir de 1973. (3.000 METROS)

CATEGORÍA D: Nacidos a partir de 1963. (3.000 METROS)

CAPITULO III

SISTEMA DE COMPETENCIA

Artículo 5. El sistema de juego del campeonato será de eliminatorias por agencias y clasificará el primero de cada agencia de las diferentes ramas a la Fase Final Departamental.

Artículo 6. El sistema de competencia será individual, conformando un grupo único según el número de participantes en la rama masculina y femenina y/o categoría.

Artículo 7. Se realizará una prueba y en un solo día.

CAPITULO IV

DISPOSICIONES VARIAS

Artículo 8. En caso de que el competidor no se presente a la hora de salida a la prueba perderá la competencia.

Artículo 9. Las competencias se desarrollarán en una pista demarcada correctamente, donde se evidencie con claridad la ruta a seguir. La organización en cada agencia de los Juegos Deportivos COACREMAT 2025, realizará el trazado de dicha ruta.

Parágrafo: La distancia de las pruebas será de la siguiente manera:

Rama Masculina Categoría A, B

5.000 METROS

Rama Masculina Categoría C, D

3.000 METROS

Rama Femenina Categoría A, B

5.000 METROS

Rama Femenina Categoría C, D

3.000 METROS

Artículo 10. Las penas que sean impuestas por la comisión técnica a los deportistas, delegados, entrenadores y demás acompañantes serán las mismas establecidas en el reglamento general de los juegos.

Artículo 11. Las competencias de ATLETISMO de los Juegos Deportivos COACREMAT 2025, se realizarán conforme por a las reglas vigentes de la FCA, Federación Colombiana de Atletismo.

Artículo 12. Cada atleta deberá lucir el uniforme respectivo. 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.

Artículo 14. La organización determinará las condiciones de acompañamiento para cada una de las pruebas.

Artículo 15. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento, serán resueltos en última instancia, por el comité organizador o técnico según corresponda el caso.

REGLAMENTO DE AJEDREZ

CAPITULO I

DE LAS COMISIONES

Artículo 1: El campeonato tendrá dos clases de comisiones: organizadora y técnica

CAPITULO II

DE LOS PARTICIPANTES E INSCRIPCIONES

Artículo 2: En prueba de ajedrez de COACREMAT podrán tomar parte todas las personas que cumplan con el artículo 16 del reglamento general de los Juegos Deportivos COACREMAT 2025.

Artículo 3: Un deportista solo puede inscribirse en una sola rama y/o categoría (masculina o femenina)

Artículo 4: La prueba de ajedrez de COACREMAT, se disputará en categoría única, rama masculina y femenina.

Artículo 5: El sistema de juego del campeonato será de acuerdo al número de participantes, aplicando el sistema suizo: hasta 16 a cinco rondas, de 17 a 54 a siete rondas, más de 54 a 9 rondas.

Artículo 6: Cada jugador dispondrá de cuarenta y cinco (45) minutos más treinta (30) minutos de incremento para terminar su partida.

Artículo 7: Ningún ajedrecista podrá manipular los dispositivos del reloj, salvo para completar su jugada.

Artículo 8: Todos los jugadores deberán anotar en forma clara y legible en su planilla de juego todas las jugadas propias y las del contrario.

Artículo 9: 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.

Artículo 10: 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.

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.
- c. Treinta (30) minutos.
- d. Si persiste el empate, se hará un sorteo.

Artículo 11: No debe conversar ningún jugador durante la partida, ni con aficionados, directivos, organizadores, medios de comunicación, compañeros o familiares.

Artículo 12: El campeonato de ajedrez en lo que se refiere al sistema de juego, se regirá por el reglamento internacional de este deporte, expedido por la Federación Internacional de Ajedrez, F. I. D. E.

Artículo 13: El sistema de anotación será determinado por el juez o el coordinador

Artículo 14. La organización determinará las condiciones de acompañamiento para cada una de las pruebas.

Artículo 15. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento, serán resueltos en última instancia, por el comité organizador o técnico según corresponda el caso.

REGLAMENTO DE BILLAR TRES BANDAS

CAPITULO I

DE LAS COMISIONES

Artículo 1: El campeonato tendrá dos clases de comisiones: organizadora y técnica

CAPITULO II

DE LOS PARTICIPANTES E INSCRIPCIONES

Artículo 2: En prueba de billar tres bandas de COACREMAT podrán tomar parte todas las personas que cumplan con el artículo 16 del reglamento general de los Juegos Deportivos COACREMAT 2025.

Artículo 3: Un deportista solo puede inscribirse en una sola rama y/o categoría.

Artículo 4: La prueba de billar tres bandas de COACREMAT, se disputará en categoría única, rama masculina.

Artículo 5: El sistema de competencia a realizarse en las competencias de Billar tres bandas será determinado según el número de deportistas inscritos en plataforma oficialmente y que asistan al escenario.

Artículo 6: Se jugará a 15 carambolas con un máximo de 30 entradas (lo que suceda primero) en la fase de grupos y en las fases de eliminación directa hasta cuartos de final. En la fase semifinal y final se jugará a 20 carambolas sin límite de entradas. (SIN CONTRA SALIDA)

Artículo 7: Si al finalizar las entradas quedan empatados se permite hacer proceso de desempate (carambola de oro)

Artículo 8: Los deportistas deberán presentarse como mínimo quince (15) minutos antes de la hora programada para la respectiva competencia deportiva, de lo contrario

podrán perder su partida por (W.O), el tiempo máximo de espera para iniciar una partida será de 15 minutos.

Artículo 9: Las competencias que se suspendan por causas de fuerza mayor, ajenas a las conductas de los jugadores, serán programadas nuevamente en la hora y fecha señalada por el Comité Organizador.

Artículo 10: Para efectos del numeral anterior se consideran causas de fuerza mayor las siguientes:

- a. Factores climáticos.
- b. Carencia de luz artificial.
- c. Invasión de la zona de juego y no sea posible su evacuación.
- d. Mal estado de las mesas de juego, iluminación o piso que pueda causar cualquier tipo de riesgo.
- e. En caso de problemas de orden público o emergencias sanitarias
- f. Por falta de garantías para el normal desarrollo de la partida, ejemplo actos de indisciplina, agresión mutua de los deportistas.

Artículo 11: La reanudación de una partida por causas de fuerza mayor se hará bajo lo estipulado en el informe arbitral en el momento de la suspensión de este y no habrá tiempo de espera para ninguno de los participantes.

Artículo 12: Cuando el desarrollo normal de una partida es interrumpida en su labor arbitral, por parte de un miembro de las delegaciones en contienda, el árbitro exigirá al deportista o a los deportistas en materia de juicio, su efectiva colaboración para la correcta culminación del evento. Si su solicitud no es atendida satisfactoriamente, el árbitro suspenderá la competencia por falta de garantías y se aplicarán las respectivas sanciones por parte del comité disciplinario.

Artículo 13: En la fase de eliminación directa si los deportistas quedan empatados se definirá por carambola de oro (posición de salida para cada deportista y quien logre hacer mayor número de carambolas en su respectiva entrada será el ganador)

Artículo 14: Los deportistas que se encuentren ingiriendo bebidas embriagantes, fumando cigarrillos o consumiendo sustancias psicoactivas no podrán participar del torneo.

Artículo 14: No podrá participar él (los) jugador (es) que se encuentren bajo los efectos de bebidas embriagantes o sustancias psicoactivas.

Artículo 15. La organización determinará las condiciones de acompañamiento para cada una de las pruebas.

Artículo 16. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento, serán resueltos en última instancia, por el comité organizador o técnico según corresponda el caso.