



REGLAMENTO ESPECÍFICO DE CAMPEONATOS

AJEDREZ

1. Participantes

1.1 Ramas

El campeonato de Ajedrez de las XIII Olimpiadas Deportivas Grupo Unidos Fondos de Empleados ANALFE 2025 Copa Fonatlas 20 años se realizará en la rama masculina y en la modalidad de individual. En caso de presentarse inscripción de alguna dama, esta participará en iguales condiciones.

1.2 Niveles de competición

El nivel de competición del torneo de Ajedrez será libre.

1.3 Conformación de Los Equipos

Cada institución podrá inscribir de manera individual los participantes que considere pertinentes.

Nota: el coordinador del torneo podrá hacer variaciones en las categorías, las modalidades y formas de juego de acuerdo a los participantes inscritos.

2. Normas técnicas

Cada institución participante deberá acreditar un delegado o capitán, quien será el encargado de pasar la nómina de jugadores media hora antes de iniciar cada ronda. La función principal del delegado o capitán es la de servir de enlace entre el árbitro y los jugadores, un jugador durante el juego le puede preguntar a su delegado, delante del árbitro, si deja tablas o no su partida, ante lo cual el delegado o capitán responderá sí o no. Esta consulta deberá hacerse en los últimos cinco (5) minutos de su tiempo.

3. Normas disciplinarias

3.1 Los deportistas deberán estar debidamente inscritos antes de la hora de iniciación de la jornada.

3.2 Cada ronda tiene una duración de 30 minutos (15-15). En caso de no haber terminado en el tiempo estipulado, perderá la partida aquel jugador que primerorebase su tiempo (es decir que cae la bandera indicativa de su reloj).

3.3 Por cada partida ganada se otorgarán 1 punto, por tablas ½ punto y por pérdida 0 punto.

3.4 Norma especial aplicable a la fase final cuando todas las jugadas se deben efectuar en un tiempo limitado: Si un jugador tiene menos de dos (2) minutos en su reloj, solo él puede reclamar tablas antes que siga su bandera. Detendrá los relojes y llamará al árbitro.



- Si el árbitro verifica que su oponente no efectúa ningún esfuerzo por medio normales, o que es posible ganar el juego por medios normales, entonces declarará tablas el juego. De otra manera, aplazará su decisión.
- Si el árbitro aplaza su decisión, el oponente podrá recibir dos (2) minutos adicionales y el juego continúa en presencia del árbitro.
- Habiendo aplazado su decisión, el árbitro podrá posteriormente declarar tablas el juego, aun si ha caído una bandera.

Cualquier disputa normativa o alegato tendrá en cuenta las normas de la **Federación Colombiana de Ajedrez**.

3.5 El juez del evento establecerá la forma de competición.

4. Otras disposiciones

4.1 El único documento válido para que un deportista pueda participar en el torneo de ajedrez, será su documento de identidad o el carné que lo acredita como asociado o como trabajador del Fondo de Empleados o Cooperativa a la que representa.

4.2 Las contravenciones que se presenten y no estén estipuladas en estereglamento, serán resueltas por el Comité Organizador general del evento.

5. Premiación

Se premiará con Medalla de oro al primer lugar; Medalla de plata al Segundo lugar y Medalla de bronce al tercer lugar.

AERORUMBA:

REGLAMENTO DE MARATÓN DE AERORUMBA

1. Objetivo:

La maratón de Aerorumba tiene como objetivo promover la actividad física, el baile y la expresión artística, fomentando un estilo de vida saludable y activo a través de la participación en las disciplinas de baile deportivo en sus distintos estilos.

2. Categorías:

Se establecerán las siguientes categorías de competencia:

- a) Masculina
- b) Femenina
- Los deportistas participaran de manera individual



- Todos deben ser Asociados o funcionarios activos del Fondo de Empleados o de la Cooperativa.

3. Vestimenta:

La vestimenta de los participantes debe mostrar:

- a) Apariencia atlética y cómoda para la facilidad ejecución de los movimientos.
- b) Los participantes deben de llevar zapatillas deportivas
- c) No se permiten elementos sueltos o adicionales a la indumentaria como joyas muy grandes.

4. Evaluación:

La competencia se evaluará en base a dos criterios principales: aspectos deportivos y aspectos artísticos.

- Estilo de baile enfocado en la técnica, coordinación, complejidad del movimiento, transiciones, flexibilidad y equilibrio.
- Rutinas coreografiadas que combinan movimientos aeróbicos con elementos de baile.
- Musicalidad, cambios de ritmo.

a) Aspectos Deportivos:

- **Técnica:** Precisión y corrección en la ejecución de movimientos.
- **Coordinación:** Sincronización de los movimientos con la música y otros participantes.
- **Ritmo y Musicalidad:** Capacidad de mantener el ritmo y expresión musical adecuada.
- **Nivel de dificultad:** Complejidad de los movimientos y combinaciones presentados.
- **Acondicionamiento físico:** Nivel de energía, resistencia y forma física general.

b) Aspectos Artísticos:

- **Interpretación:** Conexión con la música y la coreografía, mostrando comprensión y expresión adecuadas.
- **Creatividad:** Incorporación de movimientos originales y novedosos en la presentación.
- **Carisma y Actitud:** Presencia escénica, confianza y carisma del o los participantes.

5. Puntuación:

Cada aspecto deportivo y artístico será puntuado del 1 al 10, siendo 10 la calificación más alta. La puntuación total se calculará sumando las calificaciones de cada aspecto.



En caso de empate, los jueces realizarán una evaluación adicional para desempatar.

6. Jurado:

El jurado estará compuesto por profesionales del baile, la actividad física y la danza, con experiencia en las disciplinas de baile deportivo. Se deberá asegurar la imparcialidad y el conocimiento técnico de los jueces. El jurado evaluará a cada participante de acuerdo con los aspectos deportivos y artísticos mencionados anteriormente.

Nota: Cada juez completará una hoja de evaluación por cada presentación y mantendrá la confidencialidad de sus calificaciones.

Este reglamento y hoja de evaluación servirán como base para la organización y ejecución justa de la competencia de Aerorumba, asegurando la valoración adecuada tanto de los aspectos deportivos como artísticos de cada participante.

7. Durante la competencia:

- a) Los deportistas deben estar en la pista, esperando a su participación.
- b) El orden de la participación de cada deportista se dará a conocer el día de la competencia al entregar el número de dorsal, el cual se asignarán el día del evento.

8. Premiación:

Se premiará con Medalla de oro al primer lugar; Medalla de plata al segundo lugar y Medalla de bronce al tercer lugar en cada categoría.

ATLETISMO

1. participantes

1.1 Ramas

El campeonato de Atletismo de las XIII Olimpiadas Deportivas Grupo Unidos Fondos de Empleados ANALFE 2025 Copa Fonatlas 20 años, se realizará en las ramas masculina y femenina adultos e infantil.

1.2 Niveles de competición

El nivel de competición del torneo de Atletismo se dividirá en tres (3) categorías.

1. Categoría A: hasta los 35 años.
2. Categoría B: de 36 a 45 años.
3. Categoría C: de 46 años en adelante.
4. Categoría D: Infantil hasta los 17 años.



1.3 Pruebas a realizar en cada categoría.

1. 100 metros planos
2. 200 metros planos
3. 400 metros planos
4. 400 metros relevos (4 x 100)
5. 5.000 metros planos
6. Salto Largo

1.4 Pruebas categoría infantil.

1. Benjamín: de 4 a 7 años – 50 metros planos
2. Alevín: de 8 a 10 años – 150 metros planos
3. Infantil: de 11 a 13 años – 150 metros planos
4. Cadete: de 14 a los 17 años – 500 metros planos

1.5 Conformación

1.5.1 Cada institución podrá inscribir el número de atletas que considere pertinente.

1.5.2 Cada atleta inscrito podrá participar hasta en tres (3) pruebas.

2. Normas técnicas

2.1. Para que las pruebas se realicen en cada categoría, es necesario que se presenten mínimo 3 atletas participantes, pudiendo ser de la misma entidad.

3. Normas disciplinarias

3.1. Los participantes deberán estar debidamente inscritos antes de la hora de iniciación de la jornada.

3.2. A cada participante se le hará entrega de un número, que lo acreditará como deportista legalmente inscrito. Cualquier atleta que no se presente con su respectivo número asignado en las competencias, será descalificado de la prueba en la que fue inscrito.

Cualquier disputa normativa o alegato tendrá en cuenta las normas de la FEDERACIÓN INTERNACIONAL Y COLOMBIANA DE ATLETISMO.

4. Otras disposiciones

4.1 El único documento válido para que un deportista pueda participar en el torneo de Atletismo, será su documento de identidad o el carné que lo acredita como asociado o como trabajador del Fondo de Empleados o Cooperativa al que representa.



4.2 Las contravenciones que se presenten y no estén estipuladas en este reglamento, serán resueltas por el Comité Organizador general del evento.

5. Desempates

En caso de empate se definirá a favor de la institución que haya obtenido el mayor número de medallas de oro, si persiste el empate, por el mayor número de medallas de plata, por el mayor número de medallas de bronce y, en caso de persistir el empate, por sorteo.

6. Premiación

Se premiará con Medalla de oro al primer lugar; Medalla de plata al Segundo lugar y Medalla de bronce al tercer lugar en cada categoría.

BILLAR

1. Participantes

1.1. Ramas

El campeonato de Billar de las XIII Olimpiadas Deportivas Grupo Unidos Fondos de Empleados ANALFE 2025 Copa Fonatlas 20 años se realizará en la rama masculina, sin embargo, si se inscribiese una dama, se le permitirá participar en iguales condiciones.

1.2. Niveles de Competición

El nivel de competición del torneo será libre.

1.3. Conformación de los Equipos

Se jugará de manera individual.

PARAGRAFO 1: Las competencias individuales se realizarán si se presentan como mínimo tres (3) competidores por prueba.

Nota: el coordinador del torneo podrá hacer variaciones en las categorías, las modalidades y formas de juego de acuerdo a los participantes inscritos.

2. Sistema de Juego

2.1. Se jugará en tres categorías:

- **Carambola libre:** A 50 Carambolas – 25 entradas
- **Tres bandas:** A 15 Carambolas – 25 entradas
- **Pool libre:** Al mejor de 2 de 3 partidas



Nota: El torneo de **carambola libre** se jugará en **mesa de tres bandas**, es decir, en mesa grande.

3. Normas Técnicas

3.1. Reglas de juego

Las reglas de juego que se aplicaran en el campeonato son las de las normas de la Federación Colombiana de Billar, FCB.

3.2. Desempates

En caso de empate el sistema a utilizar será el siguiente:

- a) En carambola libre y tres bandas, se desempatará con carambola de oro.
- b) En caso de empate en una partida de billar, se llevarán tres bolas a la mesa y ganará el que primero meta dos bolas. En caso de empate entre dos participantes, pasará a la siguiente ronda el ganador de una partida entre ellos.

3.3. De Las Partidas

3.3.1. Las partidas de billar de carambola libre se jugarán utilizando el sistema libre hasta llegar a las 50 carambolas, sin límite de tiempo y teniendo en cuenta el número de entradas de cada jugador, es decir, que ganará aquel que primero efectúe la última carambola o quien consiga el mayor número de estas una vez terminadas las entradas reglamentarias.

3.3.2. Las partidas de billar de tres bandas se jugarán utilizando el sistema libre hasta llegar a las 15 carambolas, sin límite de tiempo y teniendo en cuenta el número de entradas de cada jugador, es decir que ganará aquel que primero efectúe la última carambola o que consiga el mayor número de estas una vez terminadas las entradas reglamentarias.

3.3.3. Las partidas de billar pool, se jugarán utilizando el sistema libre hasta que uno de los deportistas gane dos de tres partidas, sin límite de tiempo y sin tener en cuenta el número de entradas de cada jugador, es decir que ganará aquel que obtenga primero el mayor puntaje.

3.3.4. Los deportistas deberán presentarse ante los Jueces, en la mesa de control para el diligenciamiento de la planilla de juego, quince (15) minutos antes de la hora fijada para iniciar la partida. Los jueces deberán verificar la identidad de los integrantes, incluso solicitando su presencia ante él.

3.3.5. En caso de retraso en la programación, la partida deberá iniciarse tan pronto el impedimento sea superado.

4. Normas Disciplinarias

4.1. La Comisión de Disciplina aplicará sanciones a jugadores, delegados y asistentes para castigar las infracciones que éstos cometan, de acuerdo a los informes que



presenten los jueces en la competencia respectiva.

5. Otras Disposiciones

5.1. El único documento válido para que un deportista pueda actuar en una partida de billar, será su documento de identidad o el carné que lo acredita como asociado o como trabajador del Fondo de Empleados o Cooperativa al que representa.

5.2. De las faltas: Serán los jueces los que determinen si hubo falta o si hubo carambola, o en su defecto quien haya sido designado por los mismos jueces para ejercer dicha labor.

5.3. Los casos no contemplados en el presente Reglamento serán resueltos con la prontitud requerida por la instancia de la Organización a la cual le corresponda.

6. Premiación

Se premiará con Medalla de oro al primer lugar; Medalla de plata al Segundo lugar y Medalla de bronce al tercer lugar en cada modalidad.

BOLO

1. Participantes

1.1 Ramas: El campeonato de Bolo de las XIII Olimpiadas Deportivas Grupo Unidos Fondos de Empleados ANALFE 2025 Copa Fonatlas 20 años se realizará en las ramas masculina y femenina adultos e infantil.

1.2 Niveles de competición: Los Niveles de competición del torneo de bolo serán amateur y consagrados para adultos y libre para cada categoría infantil.

Categorías infantiles:

A: de 6 a 10 años

B: de 11 a 14 años

C: de 14 a 17 años

La categoría infantil se jugará de manera individual.

Nota: El coordinador del torneo podrá hacer variaciones en las categorías, las modalidades y formas de juego de acuerdo a los participantes inscritos.

1.3. Conformación de Los Equipos: En las dos ramas se jugará en la modalidad Individual y por Parejas de los respectivos fondos

Las entidades participantes deberán inscribir previamente sus parejas, quienes



obtendrán su puntaje para dicha modalidad a través del puntaje obtenido en su participación en la modalidad individual.

2. Normas técnicas

2.1 Los partidos del campeonato de Bolo se jugarán de acuerdo a las reglas de juego de la Federación Internacional de Bolicheros FIQ, en cuanto sean compatibles con el desarrollo del evento, y las promulgadas en el presente reglamento.

2.2 Se jugarán tres (3) líneas por participante a ritmo de equipos (un equipo por pista), se realizará la sumatoria de las tres (3) líneas en el caso de los adultos.

2.3 La categoría infantil jugará dos líneas.

2.4 Un partido no podrá ser suspendido, salvo por fuerza mayor, fallas eléctricas u otra imposibilidad insalvable.

2.5 Los jugadores deberán presentarse a los jueces en la pista de juego quince (15) minutos antes de la hora fijada. El boleo de calentamiento se iniciará cinco minutos antes y durará no más de diez minutos. Es obligación de los jugadores presentarse con sus implementos deportivos. Solo se podrá jugar con zapatos especiales suministrados en alquiler por la bolera.

2.6 Los cuadros de juego y clasificación se harán de acuerdo a las inscripciones.

2.7 La premiación se llevará a cabo una vez obtenidos los resultados de todos los participantes, es decir, una finalice la participación del último competidor.

3. Normas disciplinarias

3.1 Los participantes deberán comportarse de tal manera que no causen interferencia, alteraciones ni trastornos para el normal desarrollo de la competencia.

4. Otras disposiciones

4.1. El único documento válido para que un deportista pueda actuar en el torneo, será su documento de identidad o el carné que lo acredita como asociado o trabajador del Fondo de Empleados o Cooperativa a la que representa.

5. Premiación

Se premiará con Medalla de oro al primer lugar; Medalla de plata al Segundo lugar y Medalla de bronce al tercer lugar en cada categoría.

CICLISMO MTB

1. Definiciones

Maratón (MTB): consiste en una competencia individual de un punto a otro que combina terrenos destapados y senderos. Los corredores salen al mismo tiempo, aunque separados por categorías.



Los punto a punto son recorridos más cortos, pero con las mismas características que las maratones. Las bicicletas son todo terreno o bicicross.

Modalidad específica de competencia: Cross-Country (XC): Recorrido técnico con subidas y bajadas en circuito cerrado: Gana el corredor que complete un número de vueltas en el menor tiempo.

2. Aspectos generales

- Dentro de esta modalidad de competencia se manejará el tipo Maratón (MTB).
- La competencia manejará categorías por edades y grupos de hombres y mujeres.
- Para que una categoría pueda participar debe contar con al menos tres (3) participantes.
- La bicicleta debe ser apta para esta modalidad teniendo como características principales el ser fuerte para resistir las condiciones del terreno y liviana para mayor comodidad en los ascensos, tener una o dos suspensiones para amortiguar golpes y darle seguridad al deportista.
- El competidor de utilizar vestimenta cómoda, casco, guantes y demás implementos que brinden seguridad del deportista.
- Solo competirán quienes se encuentren inscritos en esta disciplina y al momento de las competencias cuenten con todos los implementos requeridos.

3. Categorías:

Para la competencia tendremos las siguientes categorías:

Masculina (M):

- **Grupo MA:** Hombres adultos hasta los 30 años.
- **Grupo MB:** Hombres a partir de los 31 años y hasta los 45 años.
- **Grupo MC:** Hombres a partir de los 46 años y en adelante.

FEMENINA (F):

- **Grupo FA:** Mujeres adultas hasta los 30 años.
- **Grupo FB:** Mujeres a partir de los 31 años y hasta los 45 años.
- **Grupo FC:** Mujeres a partir de los 46 años y en adelante.

Tipo de Bicicleta: Rígida (hardtail) o doble suspensión. En algunos casos pueden agruparse por el tamaño de las ruedas (26, 27.5, 29 pulgadas).

4. Prueba:

5.1 Seguridad: Durante el recorrido solo los corredores podrán estar dentro de la pista.



5.2 Anulación: En caso de que un participante genere eventos que pongan en riesgo el evento o la seguridad de otro competidor, se procederá a anular su participación. El recorrido debe ser enteramente en la bicicleta, en caso contrario el participante será retirado de la competencia.

5.3 Reprogramación: Si para el día de la competencia se llegasen a presentar eventos naturales que impidan la realización de esta, el comité organizador podrá reprogramarla.

5.4 Antes de la salida: El recorrido será claramente definido antes de la salida y contará con la señalización necesaria para guiar a los competidores.

4.5. Recorrido: La pista tendrá una distancia de 2.5 kilómetros aproximadamente, y se llevará a cabo por ciclos o vueltas así, tanto para categorías masculina y femenina:

- Grupo MA/FA: 6 vueltas
- Grupo MB/FB: 4 vueltas
- Grupo MC/FC: 3 vueltas

4.6. Competencia: Se enfrentará cada categoría por separado y el orden será definido por el comité organizador e informado el día en que se lleve a cabo.

5. Equipamiento Obligatorio:

- Casco homologado y ajustado durante toda la competencia.
- Guantes y gafas de protección.
- Bicicleta en buen estado mecánico.
- Herramientas básicas y cámara de repuesto recomendadas.

6. Normas de Seguridad

- Respetar las señales y las indicaciones del personal de la organización.
- Está prohibido modificar el recorrido marcado por la organización.
- En caso de accidente, los competidores deben auxiliar a otros corredores.
- Si un corredor es alcanzado por otro más rápido, deberá facilitar el adelantamiento
- en cuanto sea seguro hacerlo.

7. Ganadores

Los ganadores se definirán por categoría y de acuerdo con el tiempo que tomen en realizar el recorrido, quedando en primer puesto aquel competidor que termine utilizando el menor tiempo posible.

8. Resultados y Reclamos

- Los tiempos serán publicados al final de la competencia.
- Los reclamos deben hacerse dentro del plazo establecido (generalmente 30 minutos
- tras la publicación de resultados).



- Solo se aceptarán reclamos con evidencias claras (como video o testigos).

9. Juzgamiento y coordinación

Para el desarrollo de la competencia se contará con un equipo de juzgamiento, adicionalmente el comité organizador de las olimpiadas estará presente durante la competencia para verificar que se cumplan las condiciones del presente reglamento y dar solución a los diferentes eventos que puedan surgir.

10. Condiciones Climáticas y Modificaciones:

La organización se reserva el derecho a cambiar el recorrido por razones de seguridad (lluvia, tormenta, etc.). En casos extremos, la carrera puede ser suspendida o reprogramada.

Nota Importante: Este es un reglamento general, y los jueces podrán hacer variaciones a este al mismo, según su criterio y las necesidades que puedan surgir al momento de la competencia.

11. Participantes:

11.1 Ramas:

El campeonato de Ciclismo de las XIII Olimpiadas Deportivas Grupo Unidos Fondos de Empleados ANALFE 2025 Copa Fonatlas 20 años se realizará en las ramas masculina y femenina.

11.2. Niveles de competición

El nivel de competición del torneo de Ciclismo se dará en tres (3) categorías:

1. Categoría A: hasta los 38 años.
2. Categoría B: de 39 a 47 años.
3. Categoría C: de 48 años en adelante.

Cada institución podrá inscribir los deportistas que considere pertinente.

11.3. Normas técnicas

- Para que las pruebas se realicen en cada categoría, es necesario que se presenten mínimo 3 corredores participantes.
- En caso de no contarse con el número mínimo de corredores se puede acordar realizar la prueba uniendo los corredores de cada categoría, siempre y cuando se cumpla con el mínimo exigido.
- Para el desarrollo del torneo de ciclismo se cumplirá una (1) prueba de Ciclo montaña así: para la categoría A: 10 vueltas al circuito, para la categoría B: 7 vueltas al circuito, para la categoría C: 4 vueltas al circuito.



Nota: el coordinador del torneo podrá hacer variaciones en las categorías, las modalidades y formas de juego de acuerdo a los participantes inscritos.

12. Normas disciplinarias

12.1. Los participantes deberán estar debidamente inscritos antes de la hora de iniciación de la jornada.

12.2. A cada participante se le hará entrega de un número, que lo acreditará como deportista legalmente inscrito. cualquier corredor que se presente sin su respectivo número asignado en la competencia, será descalificado.

12.3. Cualquier disputa normativa o alegato tendrá en cuenta las normas de la UCI, y adoptadas por la FEDERACIÓN COLOMBIANA DE CICLISMO.

13. Otras disposiciones

13.1 El único documento válido para que un deportista pueda participar en el torneo de Ciclismo, será su documento de identidad o el carné que lo acredita como asociado o como trabajador del Fondo de Empleados o Cooperativa al que al que representa.

13.2 Las contravenciones que se presenten y no estén estipuladas en este reglamento, serán resueltas por el Comité Organizador general del evento.

14 Premiación

Se premiará con Medalla de oro al primer lugar; Medalla de plata al Segundo lugar y Medalla de bronce al tercer lugar en cada categoría.

DESAFIO

REGLAMENTO CARRERA DE OBSTÁCULOS

1. Objetivo:

El Desafío, o competencia de Obstáculos, tiene como objetivo promover las habilidades cognitivas y la actividad física de los participantes.

1.1. Requisitos básicos:

Para participar en esta competencia es indispensable gozar de excelente estado de salud. Las pruebas serán de tipo cognitivo, actitudinales y, en su mayoría, físicas. Puede haber pruebas acuáticas, para lo cual se requiere que los participantes sepan nadar.

- Los deportistas participaran de manera individual
- Todos deben ser Asociados o funcionarios activos del Fondo de Empleados o de la Cooperativa.



2. Ramas:

El Desafío las XIII Olimpiadas Deportivas Grupo Unidos Fondos de Empleados ANALFE 2025 Copa Fonatlas 20 años, se realizará en las ramas masculina y femenina adultos e infantil.

3. Categorías:

Para cada rama tendremos las siguientes categorías

- **Categoría A:** hasta los 30 años.
- **Categoría B:** de 31 a 45 años.
- **Categoría C:** de 46 años en adelante.
- **Categoría D:** Infantil
 - Infantil A: de 4 a 8 años
 - Infantil B: de 9 a 12 años
 - Infantil C: de 13 a 17 años

4. Normas generales:

4.1. La vestimenta de los participantes debe ser cómoda:

- Debe permitir la ejecución de movimientos aleatorios.
- Los participantes deben de llevar zapatillas deportivas.
- Obligatorio asistir con implementos básicos como vestido o pantaloneta de baño elaborados preferiblemente en tela tipo Lycra, gorro de baño y gafas acuáticas.
- No se permiten elementos sueltos o adicionales a la indumentaria como joyas o elementos que se puedan enredar al momento de ejecutar las pruebas.

4.2. Se deben acatar las instrucciones de salida y del recorrido de cada prueba.

4.3. Es importante tener buena actitud y disposición para las pruebas de arrastre bajo.

4.4. Se debe cumplir el recorrido en su totalidad para evitar descalificaciones.

4.5. Las pruebas se deben superar de la forma que indique el juez, sin recurrir a maniobras para hacerlo de otra forma no indicada.

4.6. No se permite la ayuda de otras personas durante el recorrido.

4.7. La competencia iniciará a la hora indicada, previo registro de los participantes, por tal razón quien llegue posteriormente quedará descalificado.

5. Premiación:

Ganarán los participantes, en cada categoría, que registren el mejor tiempo en el recorrido total de la competencia.

Se premiará con Medalla de oro al primer lugar; Medalla de plata al Segundo lugar y Medalla de bronce al tercer lugar en cada categoría.



DOMINÓ

1. Jugadores: Máximo 4 jugadores por mesa y mínimo 2.

2. Elementos: juego de doble seis (28 fichas).

El dominó es un juego de 28 fichas que representan las 21 combinaciones de dos dados más las 7 combinaciones del 0 consigo mismo y con un dado.

Las fichas son rectángulos: un lado es negro y el otro está dividido en dos recuadros exactamente iguales, cada uno de los cuales presenta la cara de un dado estampada en él, mediante puntos negros sobre fondo blanco (o al revés).

3. Objetivo: Unir extremos con el mismo número y ser el primero en cantar "idominó!".

4. Reglas de juego

- Se colocan las fichas boca abajo y se procede a barajarlas. Para determinar el número de fichas que corresponden a cada jugador (7 fichas).
- Cada jugador toma del montón el número de fichas correspondiente y las coloca de pie, en hilera, de manera que sólo pueda verlas el propio jugador:
- El jugador con el doble más alto lo coloca sobre la mesa boca arriba.
- El segundo jugador sitúa una ficha perpendicularmente al doble que salió. El número de uno de los extremos de la ficha debe ser el mismo que el del doble.
- El siguiente jugador puede elegir uno de los dos extremos abiertos de la hilera que se ha estrenado de fichas de dominó.
- Siempre hay que unir uno de los extremos libres con una ficha del mismo palo.
- El turno implica una única tirada y va pasando de jugador en jugador siguiendo la dirección de las agujas del reloj.
- Si un jugador no posee ninguna ficha que se corresponda con uno de los números de los extremos disponibles en el juego debe pasar.
- En el caso de que el juego sea inferior a cuatro jugadores, quien no posee ninguna ficha que se corresponda con uno de los números de los extremos disponibles en el juego debe pasar tomar fichas del montón hasta que pueda tirar.
- Cuando el jugador sin combinación no puede recurrir al montón, debe decir "ipaso!" y el siguiente jugador obtiene el turno.
- Gana el primer jugador que se ha librado de todas sus fichas. Canta "idominó!" y gana la mano.
- Si no se llega a este desenlace, el juego termina cuando nadie puede realizar ningún movimiento, es decir, nadie puede tirar ninguna ficha.
- Después de anotar la puntuación de la ronda, se colocan las fichas boca abajo, se barajan y comienza una nueva mano.
- El perdedor comienza la siguiente partida.

4. Puntuación



- Cuando un jugador canta "dominó", los otros suman los puntos de las fichas que todavía tienen en sus manos. El total constituye la puntuación del ganador.
- Si el juego está cerrado porque nadie puede mover, los jugadores suman los puntos de las fichas que poseen. Gana la puntuación más baja.
- El ganador suma puntos por la diferencia entre su puntuación y la de los otros jugadores.
- Por ejemplo, si tres jugadores puntúan 15, 19 y 22, gana el 15 y su puntuación es la siguiente: 4 que corresponde a $19-15 + 7$ que corresponde a $22-15 = 11$, por lo tanto, 11 serían los puntos que acumula el ganador.
- Ganará la partida quien acumule primero 100 puntos, para lo cual se jugarán tantas partidas como sean necesarias. Ocupará el segundo lugar quien acumule el mayor puntaje detrás del ganador.

4.1. Sistema de clasificación:

- Clasificarán a la siguiente ronda los primeros y segundos de cada mesa, quienes se enfrentarán entre sí en una nueva ronda definida por sorteo.
- En caso de que hagan falta jugadores para completar la siguiente ronda, se elegirán a los mejores terceros, para que siempre se ubiquen cuatro jugadores por mesa, este sistema continuará hasta llegar la ronda final de donde saldrán el primero, segundo y tercer lugar.

Nota: este reglamento podrá ser modificado dependiendo del número de participantes inscritos y se podrán poner de acuerdo para competir con otro sistema de juego, por ejemplo, dominó, seguidilla y tapado.

5. Estrategia

- Es mejor reservar para un momento de la partida más avanzado las fichas que dan mayores opciones de juego.
- Si uno posee cuatro o más fichas que terminan en un mismo número es una buena estrategia intentar que ambos extremos de la cadena acaben en ese número (los contrincantes difícilmente tendrán opciones de jugar).
- Obligar a tomar fichas a los contrarios significa que tendrán más fichas de las que desprenderse para alcanzar el dominó.
- Siguiendo esta línea, y con un poco de suerte, el montón habrá quedado cerrado al llegar el turno al jugador y probablemente lo perderá, pero no aumentará su capital en fichas.
- Al principio del juego no es tan malo acudir al montón para completar una mano; al final de la partida es mejor deshacerse de las fichas con la puntuación más alta porque, en caso de no ganar, se dará la menor puntuación posible al contrario ganador.
- Si el jugador dispone de todo el palo de un número, puede cambiar su táctica y jugar de forma ofensiva. Se trata de colocar, al principio de la partida, ese palo en ambos extremos de la cadena. Los oponentes deberán vaciar el montón y, cuando la partida quede bloqueada, el jugador tendrá una elevada puntuación.



6. Premiación

Se premiará con Medalla de oro al primer lugar; Medalla de plata al Segundo lugar y Medalla de bronce al tercer lugar.

FÚTBOL SALA

1. Participantes

1.1 Ramas

El campeonato de Fútbol Sala de las XIII Olimpiadas Deportivas Grupo Unidos Fondos de Empleados ANALFE 2025 Copa Fonatlas 20 años se realizará en las ramas masculina y femenina.

1.2 Niveles de competición

El torneo de Fútbol Sala **Masculino** se jugará en dos niveles de competición:

1. **Intermedio:** hasta 49 años.
2. **Rodillones:** de 50 años en adelante

El torneo de Fútbol Sala **Femenino** será libre.

1.3 Conformación de Los Equipos

Los equipos estarán conformados por mínimo seis (6) y máximo veinte (20) jugadores, un entrenador y un delegado previamente inscritos en la planilla, deben también presentar un balón reglamentario, y los deportistas deben estar debidamente uniformados. **En la planilla de juego de cada partido solo se pueden inscribir hasta doce (12) jugadores.**

Se conformarán grupos de acuerdo a la cantidad de equipos inscritos, siempre y cuando se inscriban seis (6) equipos o más.

Nota: Los torneos de Fútbol Sala se llevarán a cabo siempre y cuando se inscriban mínimo 4 equipos por rama.

2. Sistema de Juego

2.1 Primera Fase

Se conformarán los grupos de acuerdo a la cantidad de equipos inscritos y se procederá a realizar el sorteo. Se jugará en cada grupo a una (1) vuelta, todos contra todos, clasificando los dos (2) primeros de cada grupo.



2.2 Segunda Fase

Se jugará mediante el sistema de eliminación directa con los equipos clasificados de la primera fase, sorteando los grupos y cruzándolos.

Las siguientes fases se harán a través de eliminación directa.

3. Normas Técnicas

3.1. Reglas de juego: Las reglas de juego que se aplicarán en el campeonato son las de la Federación Internacional de Fútbol Asociado, FIFA, acogidas por la Federación Colombiana de Fútbol sala y por las promulgadas en el presente Reglamento.

3.2. Puntuación: Por cada partido ganado, el equipo obtendrá tres (3) puntos, uno (1) por partido empatado y cero (0) por partido perdido.

3.3. Desempates: Los empates en puntos en la clasificación de los grupos se definirán siguiendo el orden en cada caso:

3.3.1. Entre Dos Equipos

- El ganador del partido jugado entre sí.
- Mejor diferencia de goles.
- Mayor número de goles anotados.
- Sorteo.

3.3.2. Entre más de tres (3) Equipos

- Mejor diferencia de goles.
- Mayor número de goles anotados.
- Sorteo.

3.3.2.1 En los partidos eliminatorios de la final, semifinal, tercer y cuartopuesto, en caso de empate, se ejecutarán tiros desde el punto penal de acuerdo con el reglamento de la FIFA.

3.4 De los Partidos:

3.4.1 Duración de los Partidos

Los partidos tendrán una duración de cuarenta (40) minutos, divididos en dos periodos de veinte (20) minutos cada uno, separados por un descanso de diez (10) minutos.

3.4.2 Procedimientos y Normas de los Partidos:



3.4.2.1 Los equipos deberán presentarse debidamente uniformados y con su respectivo balón oficial, quince (15) minutos antes de la hora fijada para el partido. El equipo que no se haya presentado perderá por W.O.; de igual manera perderá por W.O. el equipo que no presente el balón. **Una vez presentados los balones de los dos equipos, se elige uno para iniciar el partido y el otro debe quedar a disposición del juez de la mesa.**

Nota: Los partidos ganados por W-O tendrán 3 goles como anotación a favor del equipo que se presentó al encuentro programado. Después de la hora fijada para el partido se dará una espera de 10 minutos.

3.4.2.2 En caso de retraso en la programación, el partido deberá iniciarse tan pronto el impedimento sea superado.

3.4.2.3 Si luego de que un partido haya finalizado se comprueba que un equipo o ambos cometieron una irregularidad en la actuación de uno o más de sus integrantes, el equipo infractor perderá los puntos obtenidos y el equipo contrario se hará acreedor a los puntos en disputa. Además, al equipo infractor se le aplicaran las sanciones disciplinarias correspondientes.

3.4.2.4 Luego de transcurridos treinta (30) minutos de juego, si un partido es suspendido por el juez del encuentro, por falta de garantías o por fuerza mayor, podrá ser declarado como terminado por la Organización. En cualquier caso, si es un equipo el que causa la suspensión será declarado perdedor.

4. Normas Disciplinarias

4.1. La comisión de disciplina de las XIII Olimpiadas Deportivas Grupo Unidos Fondos de Empleados ANALFE 2025 Copa Fonatlas 20 años está facultada para imponer las sanciones a los participantes e infractores de acuerdo al informe de los responsables del encuentro en este caso los jueces del encuentro.

4.2. Un jugador expulsado deberá guardar una (1) fecha automática de suspensión, quedando entendido, que la sanción podrá ser superior si así lo decide la comisión de disciplina, teniendo en cuenta la infracción cometida.

4.3. Las tarjetas amarillas serán acumulables. Por cada tres (3) tarjetas amarillas, en diferentes partidos, el infractor tendrá una (1) fecha de suspensión automática.

5. Otras Disposiciones

5.1. El único documento válido para que un deportista pueda actuar en un partido, será su documento de identidad o el carné que lo acredita como asociado o como trabajador del Fondo de Empleados o Cooperativa al que representa.

5.2. Los casos no contemplados en el presente Reglamento serán resueltos con la prontitud requerida por la instancia de la Organización a la cual le corresponda.

6. Premiación



Se premiará con Medalla de oro al primer lugar; Medalla de plata al Segundo lugar y Medalla de bronce al tercer lugar en cada categoría.

FÚTBOL TENIS

Reglas del fútbol-tenis según la Federación Internacional de Fútbol-Tenis (FIFTA):

1. Terreno de juego:

- Dimensiones: 8.2 m de ancho x 12.8 m de largo para individuales; 8.2 m de ancho x 18 m de largo para dobles y triples
- La cancha se divide en dos mitades por una red

2. La pelota:

- Debe ser de cuero sintético, con un peso de 396-453 gramos y una circunferencia de 680-710 mm

3. Inicio del juego:

- El equipo que gana el sorteo elige entre el lado o el servicio

4. Servicio:

- Se ejecuta golpeando el balón con cualquier parte del cuerpo excepto el brazo y la mano
- El servicio debe realizarse dentro de los 5 segundos desde que el árbitro da la orden

5. Puntuación:

- Los partidos se juegan a un set de 6 juegos. En caso de empate (6-6), se juega un tie-break a 10 puntos

6. Faltas y sanciones:

- Si la pelota toca la red en el servicio, el punto se otorga al equipo contrario
- Si la pelota pica fuera del límite de la cancha, el punto se otorga al equipo contrario

7. Premiación

Se premiará con Medalla de oro al primer lugar; Medalla de plata al Segundo lugar y Medalla de bronce al tercer lugar.



PESCA

1. Participantes

1. Ramas

El campeonato de Pesca de las XIII Olimpiadas Deportivas Grupo Unidos Fondos de Empleados ANALFE 2025 Copa Fonatlas 20 años se realizará en las ramas masculina y femenina.

2. Niveles de competición

El nivel de competición del torneo de Pesca será libre.

3. Conformación de Los Equipos

1.3.1. En las dos ramas se jugará en la modalidad Individual.

Nota: el coordinador del torneo podrá hacer variaciones en las categorías, las modalidades y formas de juego de acuerdo a los participantes inscritos.

2. Normas técnicas

1. La jornada del campeonato de Pesca tendrá una duración de tres (3) horas.
2. El torneo iniciara a la hora señalada con las personas que se encuentren presentes. Quienes no estén a la hora de iniciación tendrán un tiempo de espera máximo de 30 minutos para que puedan participar; una vez cumplido este tiempo, quien no se presente quedara excluido del concurso.

3. Normas disciplinarias

1. Los concursantes deberán estar debidamente inscritos antes de la hora de iniciación de la jornada.
2. Solo se permitirá el uso de carnadas naturales.
3. Para garantizar la igualdad de condiciones para todos los pescadores solo se permitirá el uso de un equipo de pesca por persona, el cual deberá tener un (1) anzuelo.
4. Ningún deportista podrá recibir ayuda de otras personas para sacar las piezas.
5. Quienes sean sorprendidos cediendo o cambiando piezas, serán descalificados por cualquiera de los jueces del evento. Todas las personas podrán colaborar con la vigilancia para que se cumplan las normas, pero únicamente los jueces ejercerán el control sobre ellas.
6. Quien no se retire del lago a la hora de finalización del torneo y quien incumpla algunas de las especificaciones aquí presentadas, será descalificado.

Nota: El participante que sea descalificado, de acuerdo con los numerales 3.5 y 3.6 asumirán el costo total de los peces que hayan sacado durante la competencia



3.7 En ningún caso se permitirá la devolución de peces al lago.

4. Otras disposiciones

- 1.** El único documento válido para que un deportista pueda actuar la jornada de pesca, será su documento de identidad o el carné que lo acredita como asociado o como trabajador del Fondo de Empleados o Cooperativa al que representa.
- 2.** Ganará quien presente la pieza obtenida de mayor longitud, tomada desde la boca del pez hasta el nacimiento de la aleta caudal.
- 3.** Cada participante debe escoger solo un pescado del total de su pesca para participar por el primer lugar.
- 4.** En caso de empate ganará la pieza de mayor peso.
- 5.** Las contravenciones que se presenten y no estén estipuladas en este reglamento, serán resueltas por el Comité Organizador general del evento.

5. Premiación:

Se premiará con Medalla de oro al primer lugar; Medalla de plata al segundo lugar y Medalla de bronce al tercer lugar en cada categoría.

Adicionalmente, se tendrán en cuenta los siguientes reconocimientos:

- 1.** Quien ocupe el 1º puesto paga solamente el 50% de lo que haya pescado
- 2.** Quien ocupe el 2º puesto pagará el 75% de lo que pesque.
- 3.** Quien ocupe el 3º puesto pagará el 90% de lo que pesque.

PET RUN:

1. Información General

La carrera "PET RUN – OLIMPIADAS DEPORTIVAS GRUPO UNIDOS ANALFE 2025 copa FONATLAS 20 AÑOS" es un evento dirigido a asociados y funcionarios con mascotas perrunas, con el objetivo de integrar a las familias en una fiesta deportiva.

No se permite la participación de **Mascotas Braquiocefálicas** porque estas mascotas tienden a desarrollar un síndrome que puede culminar en un problema respiratorio grave:

- | | | | |
|--------------|-----------------|-------------------|---------------------|
| - Boxer | - Bull MASTIFFB | - Bulldog Francés | - Bulldog Inglés |
| - Cane Corso | - Carlino (Pug) | - Lhasa Apso | - Mastín Napolitano |
| - Pekinés | - Shih Tzu | | |

Razas de perros que pueden participar, con estricta precaución.

- | | | | |
|----------------|------------|---------------|-------------------|
| - Basset Hound | - Bob Tail | - Blood Hound | - Boyero de Berna |
|----------------|------------|---------------|-------------------|



- San Bernardo - Dachshund – (También llamado perro salchicha)

Por las características morfológicas de la raza, aconsejamos que hagan el recorrido caminando o mediante un trote con descansos.

Cualquier perro entre 7 y 8 años, por su edad, recomendamos que hagan el recorrido caminando o mediante un trote con descansos.

2. Participación Y Requisitos

- Edad mínima del participante humano: 18 años.
- Edad mínima de la mascota: 6 meses; máxima: 8 años.
- La mascota debe tener carné de vacunas actualizado.
- No se permiten hembras en celo ni mascotas enfermas.
- Asistir en ropa y calzado deportivo.
- El perro debe portar correa, se recomienda llevar collar e identificación.
- El acompañante debe recoger los excrementos de sus mascotas.
- No se permiten mascotas de razas poderosas (ver lista a continuación).

- American Staffordshire terrier. - Bullmastiff - Dóberman.
- Dogo argentino - Dogo de Burdeos - Fila brasileiro.
- Bull terrier. - Bully Kutta. - Tosa Inu
- Pit Bull terrier - Rottweiler

4. Material y Equipo

- El participante debe portar número otorgado para la carrera.
- La mascota debe llevar arnés (pechera) y línea de tiro, (prohibido collar de ahogo).
- Bozal obligatorio para mascotas agresivas.
- Hidratación suficiente para el participante y para la mascota.

5. Normas de Competencia

- La carrera es de 2K.
- La mascota debe ir delante o al lado del participante. (prohibido arrastrar, obligar al animal a caminar o correr, será motivo de expulsión inmediata de la carrera)
- No se permiten agresiones físicas o verbales a las mascotas.
- No se podrá recibir ayuda externa durante la carrera.
- No se podrá cambiar de mascota durante la misma carrera.
- Se penalizará por ensuciar o degradar el lugar, ya sea con restos de comida, elementos desechables o con heces de los perros.
- Los participantes (corredor-mascota), deberán portar obligatoriamente durante el evento, en el dorsal, el número de competencia siempre visible.
- Para adelantar a otro participante, se le advertirá obligatoriamente con la voz "PASO" para prevenirlo, de modo que pueda controlar a su perro y facilitar la delantera, esta se realizará siempre que sea posible por la parte izquierda.



- Si algún corredor, no pasa por el punto de control se entenderá como abandono de la carrera.

Sobre las sanciones:

El incumplimiento de las normas establecidas en este reglamento según su gravedad y circunstancias, será motivo de amonestación y/o descalificación.

Amonestaciones:

- Dificultar o entorpecer al tomar la delantera.
- Descontrol del corredor sobre su perro en la salida y/o en el recorrido.
- Empujar al perro desde atrás.

Descalificaciones: Implicará la anulación de la carrera para los competidores:

- Cuando el perro muerde al corredor.
- Agresión de un perro a otro perro.
- Agredir a un corredor u organizador de la carrera.
- No finalizar el recorrido o hacerlo sin pasar por todos los puntos de control, acortando camino saliendo fuera del circuito señalado.
- Recibir ayuda externa fuera de los espacios autorizados.
- Soltar o perder al perro durante la carrera.
- A la segunda amonestación, se procederá con la descalificación de los participantes.

5. Responsabilidad

- La organización no se hace responsable de daños materiales o morales que puedan ocasionar a los perros o corredores durante el transcurso de la competencia, ni en momentos previos o posteriores.
- El participante es responsable de su mascota en todo momento.
- Al inscribirse, el corredor declara conocer y aceptar el presente reglamento y se hace responsable de cualquier daño material y/o moral y demás, que pueda provocar a terceros o a sí mismo durante el desarrollo de la competencia.
- Será responsabilidad del participante depositar los residuos y/o las heces, en las papeleras habilitadas en el lugar de la competencia, así como, apartar del medio de la pista las heces de su perro.
- Firmar el consentimiento informado – Ver archivo adjunto.

6. Premiación

- Medalla de oro, plata y bronce para los binomios que lleguen en primer, segundo y tercer lugar (corredor mascota).

SAPO:



2. Participantes

2.1. Ramas

El campeonato de Sapo de las XIII Olimpiadas Deportivas Grupo Unidos Fondos de Empleados ANALFE 2025 Copa Fonatlas 20 años se realizará en las ramas masculina y femenina, y se jugará en la modalidad por equipos.

2.2. Niveles de competición

El nivel de competición del torneo de Sapo será libre.

2.3. Conformación de Los Equipos

2.3.1. En las dos ramas se jugará en la modalidad por equipos. Así mismo se premiará individualmente al 1, 2 y 3 lugar que obtenga más puntaje en el torneo

Nota: el coordinador del torneo podrá hacer variaciones en las categorías, las modalidades y formas de juego de acuerdo a los participantes inscritos.

3. Normas técnicas

3.1 El torneo iniciara a la hora señalada con las personas que se encuentren presentes. Quienes no estén a la hora de iniciación tendrán un tiempo de espera máximo de 5 minutos para que puedan participar; una vez cumplido este tiempo, quien no se presente quedara excluido del torneo.

4. Normas disciplinarias

4.1 Se conformarán equipos de cuatro (4) personas, y podrán jugar tres (3) de ellas en caso de que no se presente uno de los jugadores, se aclara que en este caso se perderá el cuarto turno.

4.2 Los concursantes deberán estar debidamente inscritos antes de la hora de iniciación de la jornada.

4.3 En la planilla de juego los equipos deberán anotar el orden de lanzamiento de cada jugador, permitiéndose cambios durante el transcurso del partido, si se altera el orden de lanzamiento, se perderá el tiro del jugador que quedó sin lanzar.

4.4 Cada equipo deberá nombrar un capitán, que será elegido entre los jugadores participantes en el juego. El capitán puede ser sustituido, previa comunicación del cambio al juez del partido.

4.5 Los capitanes de los equipos actuaran como auxiliares del encuentro y serán los únicos que traspasen la línea de lanzamiento, si lo hiciera un jugador distinto al capitán del equipo en turno, se perderá el puntaje obtenido por el jugador que haya cometido la infracción.

4.6 Una vez en posesión de las seis (6) argollas de lanzamiento, estas quedaran en juego y cualquiera de ellas que caiga después de la línea de lanzamiento se considerara jugada, no teniéndose en cuenta para ser lanzada.



4.7 El conteo de puntos solo lo harán los jueces, integrantes del comité organizador asignado o auxiliar de los equipos, debiendo hacer la sumatoria de los puntos sin retirar las argollas de las casillas del cajón. Las diferencias en puntaje serán resueltas por las personas asignadas por la organización del torneo.

4.8 Toda argolla que entre legalmente y salga del casillero será invalidada, no teniéndose en cuenta para la sumatoria de puntos; sin embargo, se tendrá en cuenta para salvar borrada alguna. La única argolla que no se invalidara será aquella que entre por el Sapo.

5. Otras disposiciones

5.1. El único documento válido para que un deportista pueda participar en el torneo de sapo, será su documento de identidad o el carné que lo acredita como asociado o como trabajador del Fondo de Empleados o Cooperativa al que representa.

5.2. Si el jugador traspasa la línea de lanzamiento pierde los puntos obtenidos.

6. Desempates

Para dirimir los empates en puntos en la clasificación de los grupos se seguirá:

6.1 Entre Dos Equipos:

Por el resultado del partido jugado entre sí.

6.2 Entre tres (3) o más equipos:

- El que haya obtenido la mayor diferencia de puntos.
- Mayor puntaje a favor en todo el torneo
- Sorteo.

7. bonificaciones

El coordinador del torneo establecerá previamente, a la iniciación de la jornada, las bonificaciones del caso.

8. Premiación

Se premiará con Medalla de oro al primer lugar; Medalla de plata al Segundo lugar y Medalla de bronce al tercer lugar en cada categoría.

TENIS DE CAMPO

1. Participantes

1.1 Ramas



El campeonato de Tenis de Campo de las XIII Olimpiadas Deportivas Grupo Unidos Fondos de Empleados ANALFE 2025 Copa Fonatlas 20 años se realizará en las ramas masculina y femenina.

2. Niveles de competición

El nivel de competición del torneo de Tenis de Campo femenino será libre.

El nivel de competición del torneo de Tenis de Campo masculino se jugará en las siguientes tres categorías principalmente:

1. Categoría A: hasta los 35 años.
2. Categoría B: de 36 hasta 45 años.
3. Categoría C: de 46 años en adelante.

Nota: el coordinador del torneo podrá hacer variaciones en las categorías, las modalidades y formas de juego de acuerdo a los participantes inscritos.

PARAGRAFO 1: Las competencias individuales se realizarán solo si se presentan como mínimo tres (3) competidores por categoría.

2.1 En las dos ramas se jugará en la modalidad de sencillos.

3. Normas Técnicas

3.1 Los partidos del campeonato de Tenis de campo se jugarán de acuerdo a las reglas de juego de la Federación Internacional de Tenis ITF, acogidas por la Fedetenis, y las promulgadas en el presente reglamento.

3.2 los partidos se jugarán a siete (7) o nueve (9) games seguidos dependiendo de la cantidad de participantes inscritos en la programación, con cambio de cancha en cada tres y sin ventaja.

3.3 un partido no podrá ser suspendido, salvo por fuerza mayor, lluvia, luz u otra imposibilidad insalvable

3.4 Los jugadores deberán presentarse a los jueces en el terreno de juego quince (15) minutos antes de la hora fijada para iniciar el partido. El boleo de calentamiento se iniciará cinco minutos antes y durará no más de diez minutos. Es obligación de los jugadores presentarse con sus implementos deportivos (Raqueta).

3.5 Los cuadros de juego y clasificación se harán de acuerdo a las inscripciones

3.6 El torneo de tenis de campo se realizará por eliminación directa.

4. Normas Disciplinarias

4.1 Los participantes deberán comportarse de tal manera que no causen interferencia, alteraciones ni trastornos para el normal desarrollo de la competencia.



5. Otras Disposiciones

5.1 El único documento válido para que un deportista pueda actuar en un partido, será su documento de identidad o el carné que lo acredita como asociado o como trabajador del Fondo de Empleados o Cooperativa al que representa.

6. Premiación

Se premiará con Medalla de oro al primer lugar; Medalla de plata al Segundo lugar y Medalla de bronce al tercer lugar en cada categoría.

TENIS DE MESA

1. Participantes

1.1 Ramas

El campeonato de Tenis de mesa de las XIII Olimpiadas Deportivas Grupo Unidos Fondos de Empleados ANALFE 2025 Copa Fonatlas 20 años se realizará en las ramas masculina y femenina

1.2 Niveles de competición

El nivel de competición del torneo de Tenis de mesa será libre.

1.3 Conformación de Los Equipos

Cada institución podrá inscribir los deportistas que considere pertinente.

Nota: el coordinador del torneo podrá hacer variaciones en las categorías, las modalidades y formas de juego de acuerdo a los participantes inscritos.

2. Normas técnicas

2.1 Para que las pruebas se realicen en cada categoría, es necesario que se presenten mínimo 3 participantes.

2.2 Modalidades de Juego: el torneo se jugará en las modalidades: Individual masculino y femenino. Dobles masculino y femenino.

2.3 La modalidad de equipos masculino se juega copa Swathing modificado y en equipos femenino copa corbillón.

2.4 La modalidad de dobles masculinos y femeninos se juega en cuadro de sencilla eliminación.

2.5 La modalidad individual femenino y masculino, se jugarán por series, cuadros de tres y cuatro, pasando los dos primeros a un cuadro de sencilla eliminación.

2.6 Los partidos serán a once (11) puntos al mejor de 3 de 5 sets.

2.7 El escenario será el designado por la organización del evento, se jugará en mesas



reglamentarias en simultáneo.

2.8 Los participantes deben presentarse con quince (15) minutos de anticipación ante los jueces, debidamente uniformados, acreditados y con la implementación deportiva correspondiente.

3. Normas disciplinarias

Los participantes deberán estar debidamente inscritos antes de la hora de iniciación de la jornada.

Cualquier disputa normativa o alegato tendrá en cuenta las normas adoptadas por la FEDERACIÓN COLOMBIANA DE TENIS DE MESA Y LA LIGA VALLECAUCANA DE TENIS DE MESA

4. Otras disposiciones

4.1 El único documento válido para que un deportista pueda participar en el torneo de Tenis de mesa, será su documento de identidad o el carné que lo acredita como asociado o como trabajador del Fondo de Empleados o Cooperativa al que representa.

4.2 Las contravenciones que se presenten y no estén estipuladas en este reglamento, serán resueltas por el Comité Organizador general del evento.

5. Premiación

Se premiará con Medalla de oro al primer lugar; Medalla de plata al Segundo lugar y Medalla de bronce al tercer lugar en cada categoría.

TEJO:

1. Participantes

1.1 Ramas

El campeonato de Tejo de las XIII Olimpiadas Deportivas Grupo Unidos Fondos de Empleados ANALFE 2025 Copa Fonatlas 20 años se realizará en las ramas masculina y femenina

1.2 Niveles de competición

El nivel de competición del torneo de Tejo será libre.

1.3 Conformación de Los Equipos

Cada institución podrá inscribir los deportistas que considere pertinente.

Nota: el coordinador del torneo podrá hacer variaciones en las categorías, las



modalidades y formas de juego de acuerdo a los participantes inscritos.

2. Normas técnicas

2.1 Para que las pruebas se realicen en cada categoría, es necesario que se presenten mínimo 3 participantes.

2.2 Modalidades de Juego: el torneo se jugará en las modalidades: Equipo masculino y Equipo femenino.

2.3 El escenario será el designado por la organización del evento, se jugará en canchas reglamentarias

2.4 Los participantes deben presentarse con quince (15) minutos de anticipación ante los jueces, debidamente uniformados, acreditados y con la implementación deportiva correspondiente.

3. Normas disciplinarias

Los participantes deberán estar debidamente inscritos antes de la hora de iniciación de la jornada.

Cualquier disputa normativa o alegato tendrá en cuenta las normas adoptadas por la FEDERACIÓN COLOMBIANA DE TEJO Y LA LIGA VALLECAUCANA DE TENIS DE TEJO

4. Otras disposiciones

4.1 El único documento válido para que un deportista pueda participar en el torneo de Tejo, será su documento de identidad o el carné que lo acredita como asociado o como trabajador del Fondo de Empleados o Cooperativa al que representa.

4.2 Las contravenciones que se presenten y no estén estipuladas en este reglamento, serán resueltas por el Comité Organizador general del evento

5. Equipos: Los equipos de Tejo estarán conformados hasta por seis (6) jugadores.

En los partidos actuarán cuatro (4) y se podrán hacer hasta dos (2) sustituciones en cualquier momento.

6. Sistema de Competición: El campeonato de Tejo se jugará de acuerdo con el número de equipos participantes, se indicará la conformación de grupos, para determinar los clasificados a la segunda fase. Segunda Fase: de acuerdo con el número de grupos, se organizará la fase final.

7. Puntuación: Dos (2) puntos por partido ganado. Un (1) punto por partido perdido.

Nota: Si un equipo pierde por W.O. recibirá un marcador en su contra de 21 X 0, en caso del Mini tejo y 27 X 0 para Tejo.

8. Desempates:



Si se presenta empate en puntos en la tabla de clasificación en la primera fase, se definirá el desempate aplicando en su orden los siguientes ítems:

- 8.1** Por juego limpio.
- 8.2** El ganador del partido entre sí (solamente en el caso de dos (2) equipos empatados y que pertenezcan al mismo grupo)
- 8.3** Entre tres equipos o más, se sorteará la salida para tres lanzamientos de acuerdo a la norma de la Federación Nacional de Tejo
- 8.4** Por el mayor número de puntos a favor.
- 8.5** Por sorteo. Nota: El juego limpio se determinará teniendo en cuenta las sanciones disciplinarias que se impongan al equipo. Cada falta tendrá una calificación negativa de puntos, el equipo que obtenga el menor número de puntos negativos será el ganador del juego limpio. Los puntos negativos se asignarán de acuerdo con siguiente la tabla:
- 8.6** Una tarjeta amarilla -1 pts.
- 8.7** Una tarjeta roja por doble amonestación -2 pts.
- 8.8** Una tarjeta roja directa -3 pts.

9. Asuntos Varios

- 9.1** Las Reglas de Juego aplicadas serán las determinadas por la Federación Colombiana de Tejo.
- 9.2** Los jugadores de los equipos deberán presentarse ante el árbitro quince (15) minutos antes de la hora programada para jugar los partidos y listos para iniciar el juego. El árbitro deberá iniciar el juego a la hora indicada; en el caso que un equipo o ambos no tengan el número mínimo de jugadores para iniciar el partido, el árbitro esperará hasta diez (10) minutos más después de la hora programada y al momento de completarse el número mínimo de jugadores el árbitro dará inicio inmediatamente al juego. Al equipo que no se presente al terreno de juego o no complete el número mínimo de jugadores después de concluido el tiempo de espera, el árbitro le decretará W.O.
- 9.3** El número mínimo de jugadores por equipo para iniciar o continuar un partido será de tres (3).
- 9.4** La duración de los partidos será de treinta (30) minutos o de 27 puntos, lo que ocurra primero.
- 9.5** Si un partido se suspende por cualquier causa y han transcurrido veinte (20) minutos de este, la Organización podrá declararlo como concluido. Si el partido estaba empatado ganará quien haya realizado en su orden el mayor número de moñonas, embocinadas o mechas, anotándole un punto a su favor, si persiste el empate la organización determinará si se continua el partido si las circunstancias lo permiten o sortea el ganador.
- 9.6** Los jugadores y el personal técnico están obligados a identificarse ante los jueces con cedula de ciudadanía o carnet de la entidad participante.
- 9.7** En la zona técnica (banco de sustitutos) solo podrán permanecer el entrenador y los sustitutos.
- 9.8** Los jugadores deben usar el equipamiento obligatorio de su propiedad: Camiseta, Calzado y Tejo.
- 9.9** Tanto los jugadores titulares como los sustitutos deben ser inscritos y presentarse al árbitro antes de comenzar el partido y calibrar el tejo. Los ausentes, una vez iniciado



el partido no podrán tomar parte del juego.

9.10 Se premiará a los 3 primeros lugares en su orden medalla de Oro, Plata y Bronce.

9.11 No se permite a los jugadores cruzarse o estar en la pista de lanzamiento, caso contrario que se encuentren en acción de lanzamiento.

Los casos no contemplados en este reglamento serán resueltos por la organización.

10. Premiación

Se premiará con Medalla de oro al primer lugar; Medalla de plata al Segundo lugar y Medalla de bronce al tercer lugar en cada categoría.

VOLEY PLAYA:

Reglamento Vóley Playa 4 vs 4 (Amateur - Colombia)

1. Formato del Juego

1.1. Conformación de Equipos:

Los equipos serán conformados por 4 jugadores en cancha más 2 suplentes (máximo 6 por equipo).

1.2. Categorías:

Los equipos se pueden conformar Masculinos, Femeninos o Mixtos; en todo caso, el torneo de Vóley Playa se Jugará de manera libre, es decir, todos contra todos, sin importar cómo hayan conformado sus equipos.

1.3. Rotación: Obligatoria en cada cambio de servicio. No hay posiciones fijas.

1.4. Duración del partido:

- 1 set a 21 puntos (mínimo 2 de diferencia), o
- de 3 sets: 21, 21 y tie-break a 15 puntos (según el torneo).

2. Campo y Balón

- Medidas de la cancha: 16 m x 8 m.
- Red:
 - ✓ Hombres: 2.43 m
 - ✓ Mujeres: 2.24 m
 - ✓ Mixto: 2.35 m (opcional)
- Balón: Oficial de vóley playa, resistente al agua.

3. Sistema de Juego

- Toques por equipo: Máximo 3 (bloqueo cuenta como toque).
- Recepción y pases: Permitido pase con manos altas (dobles válidos en primera acción si es dura).
- Ataque:
 - ✓ Todos pueden atacar.
 - ✓ No hay ataques de zaguero.
- Bloqueo:
 - ✓ Cuenta como uno de los tres toques.
 - ✓ Jugador que bloquea puede dar el siguiente toque.

4. Rotaciones y Servicio

- Rotación obligatoria al ganar el saque.
- Servicio desde detrás de la línea final.
- Tipos de saque válidos: flotante, salto, mano baja.
- Dos errores de saque consecutivos = punto y saque para el rival.

5. Faltas Comunes

- Cuatro toques.
- Retención o acompañamiento.
- Toque evidente de red.
- Invasión por debajo de la red.
- Pisar línea de fondo al sacar.
- Falta de rotación.

6. Uniforme y Seguridad

- Ropa deportiva cómoda.
- Se juega descalzo o con calzado de playa.
- Prohibido usar objetos peligrosos (anillos, cadenas).
- Se recomienda uso de protector solar e hidratación.

7. Conducta y Fair Play

- Se promueve el respeto y juego limpio.
- Agresiones físicas o verbales implican expulsión.
- Mínimo 3 jugadores para iniciar el partido.

8. Tiempos y Sustituciones

- 1 tiempo técnico por set (a los 11 puntos).
- 1 tiempo de 30 segundos por equipo por set.
- Cambios ilimitados, realizados cuando el balón no esté en juego.



9. Arbitraje y Organización

- Árbitro central y anotador en torneos.
- En juegos recreativos se permite autogestión.
- Recomendado contar con botiquín y agua disponible.

10. Premiación

Se premiará con Medalla de oro al primer lugar; Medalla de plata al Segundo lugar y Medalla de bronce al tercer lugar.

Nota Importante: Este reglamento puede variar según el criterio de los jueces y las necesidades de la competencia.

Documento actualizado el 17 de junio de 2025

COMITÉ ORGANIZADOR