

**XXIII JUEGOS NACIONALES DEPORTIVOS DE SERVIDORES PÚBLICOS
ARMENIA - QUINDÍO
NOVIEMBRE DEL 22 AL 29 DE 2026**

REGLAMENTACIÓN POR DEPORTE

Ajedrez.

1. El torneo se hará en categoría libre, mixta y no obligatoria.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta cuatro (4) deportistas.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congresillo Técnico de acuerdo con el número de participantes.
5. Se realizarán dos torneos así:
 - a. Torneo Clásico:

Por el sistema suizo, conforme a las reglas de la FIDE, ritmo de juego máximo es de una hora por jugador y 30 segundos de incremento a finish por jugador.
Los pareos se realizan con el software Swiss Manager.
 - b. Torneo Blitz - Rápido
Tiene Duración de un día, sistema suizo a 9 Rondas, Se hace en un lugar en donde todo mundo pueda observar el torneo, se hace a cuatro minutos más 2 segundo de incremento a finish por Jugador.
6. Todos los ajedrecistas deben presentarse quince (15) minutos antes de la hora programada, la no presentación (W.O.) se declara treinta (30) minutos después de la hora de inicio de la ronda.
7. Será obligatoria la anotación clara y legible de todas las jugadas propias y del adversario en la planilla oficial de juego por parte de todos los ajedrecistas.
8. Ningún deportista podrá manipular los dispositivos del reloj, salvo para completar su jugada.
9. No se permite conversar con ningún jugador durante la partida, de lo contrario se realizará desde un llamado de atención hasta la pérdida de la partida.
10. La puntuación asignada para cada partida será:
 - a. Partida ganada un (1) punto.
 - b. Partida empatada o en tablas medio (1/2) punto.
 - c. Partida perdida cero (0) puntos
11. Sistema de desempate:
 - a. Acumulativo.
 - b. Bucholz.
 - c. Progresivo.
 - d. Sonnemberg.
 - e. Si persiste el empate se hace un sorteo.
12. Para la premiación se dará trofeo a la delegación campeona con el acumulado ponderado de ambos torneos, teniendo en cuenta que el torneo clásico tendrá el 75% y el blitz el 25%, de la puntuación de la disciplina. En cada torneo se premiará con medallas al primero, al segundo y tercer lugar.
13. El juez aplicará para los casos no contemplados en este reglamento, los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Ajedrez FECODAZ y en la Federación Internacional de Ajedrez FIDE.
14. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
15. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su



participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.

16. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Atletismo.

1. El torneo se realizará en tres categorías en las ramas masculina y femenina.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta doce (12) atletas por cada rama.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de clasificación se definirá en el Congresillo Técnico de acuerdo con el número de atletas inscritos por delegación.
5. Se realizará en tres categorías A, B y C:

CATEGORÍA A: Hasta 39 años.

CATEGORÍA B: Desde 40 años hasta 49 años.

CATEGORÍA C: De 50 años en adelante

Parágrafo 1: Para los relevos los equipos deben estar conformados por 4 atletas, los cuales deben participar mínimo uno de la categoría B y uno de la C; o dos de la C.

Parágrafo 2: Los participantes inscritos en la categoría C, pueden participar en la categoría A y/o B, pero no a la inversa; los inscritos en la categoría B, pueden participar en la categoría A, pero no en la C; y los inscritos en la categoría A no puede participar en las categorías B y C; El deportista que se baje de categoría debe permanecer en esta durante todas las pruebas.

6. En las pruebas de relevos (postas) solo podrán participar deportistas de una misma delegación y que hayan participado en las pruebas individuales.
7. Las pruebas para ambas ramas serán las siguientes: 100, 200, 400, 800, 1.500, 3.000, 5.000 y 10.000 metros planos, relevos 4x100 y 4x400, salto largo y alto, lanzamiento de bala, jabalina y disco, cada deportista podrá como máximo inscribirse y participar en cuatro (4) pruebas individuales diferentes durante el torneo, además de las pruebas de relevos; previo diligenciamiento de la "PLANILLA DE INSCRIPCIÓN CICLISMO, ATLETISMO Y NATACIÓN".
8. Cada delegación puede inscribir un solo equipo para las pruebas de relevos.
9. Para cada prueba se deben presentar mínimo cuatro (4) competidores.
10. Cuando una jornada sea suspendida por fuerza mayor no relacionada con aspectos disciplinarios, se esperarán sesenta (60) minutos después de los cuales, si no se continúa, esta se reprogramará de acuerdo con lo establecido por la reglamentación general.
11. Todas las pruebas serán finales y la clasificación será por tiempo en las de pista, en caso de empates se definirá la posición en una serie adicional; y por distancia en las de campo.
12. El campeón del torneo en cada rama se dará a la delegación que obtenga el mayor número de medallas de oro, si existe empate el mayor número de medallas de plata y así sucesivamente hasta obtener el desempate.
13. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y medallas al primero, al segundo y tercero de cada una de las pruebas.
14. El juez del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Atletismo y la Federación Internacional de Atletismo IAAF.
15. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.

16. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
17. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Baloncesto.

1. El torneo se realizará en categoría abierta en ramas masculina y femenina.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta doce (12) jugadores por rama.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congreso Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
5. La dimensión del balón, para rama Masculina es el #7 y para la rama Femenina es el #6, deben ser profesional, es de presentación obligatoria el balón al árbitro antes de iniciar el partido, de lo contrario perderá por W.O.
6. En el campo de juego durante el desarrollo del partido deben permanecer como mínimo: 2 jugadores mayores de 40 años y 1 jugador mayor de 35 años y los 2 restantes son libres desde los 18 hasta los 80 años, estos jugadores deben ser fácilmente identificables y relacionados en la planilla de juego. Un jugador de 40 años puede reemplazar a un jugador de 35 años, pero no a la inversa.
En el caso de no presentarse el equipo con uno o varios jugadores de las categorías señaladas, iniciará el partido con un mínimo de cuatro (4) jugadores cumpliendo con las categorías establecidas.
7. Duración del partido: Se jugarán 4 periodos de 10 minutos cronometrados.
 - a. Con descansos de 2 minutos entre el primer y segundo período (primera parte), entre el tercer y cuarto período (segunda parte) y antes de cada período extra.
 - b. Con descanso en la mitad del partido de 10 minutos.
8. Si al final del tiempo de juego del cuarto período el marcador está empatado, el partido continuará con tantos periodos extra de 5 minutos como sean necesarios para deshacer el empate, estos periodos serán cronometrados.
9. Cuando se presenta un W.O. en un partido se asignará un marcador 30 x 0, al ganador 30 puntos y al perdedor 0 puntos.
10. El tiempo de espera para declarar un W.O. será de quince (15) minutos después de la hora oficial, fijada en la programación.
11. Cuando un partido sea suspendido por causa de fuerza mayor no relacionadas con aspectos disciplinarios se esperarán treinta (30) minutos, después de los cuales, si no se continúa el partido, podrá aplicarse una de las siguientes opciones:
 - a. Se dará por finalizado el partido con el marcador del momento de la suspensión si han transcurrido las 2/3 partes de su tiempo.
 - b. Se continuará con reprogramación si ha transcurrido menos de sus 2/3 partes, se conservará el marcador y el tiempo jugado.
12. Para determinar la clasificación en la fase eliminatoria se sumarán los puntos obtenidos por cada equipo de la siguiente forma:
 - a. Dos (2) puntos por partido ganado.
 - b. Un (1) punto por partido perdido.
 - c. Cero (0) punto por falta de presentación o abandono.
13. Si se presenta empate en la fase eliminatoria se procederá de la siguiente manera:
 - a. Entre dos (2) equipos:



- i. Quien haya ganado el partido jugado entre ellos.
 - ii. Cociente. (Cestas convertidas/Cestas recibidas). gana el de cociente más alto.
- Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate.
- b. Entre más de dos (2) equipos, se aplicará el siguiente sistema:
 - i. Mayor número de partidos ganados.
 - ii. Cociente. (Cestas convertidas/Cestas recibidas) gana el de cociente más alto.
- Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate.
14. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y medallas al primero, al segundo y tercer lugar.
 15. El juez del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados por la Federación Colombiana de Baloncesto FCB y la Federación Internacional de Baloncesto Asociado FIBA.
 16. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
 17. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
 18. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Billar Tres Bandas.

1. El torneo será de Bola 9, individual, en categoría libre y mixto no obligatoria.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta cuatro (4) deportistas.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. Se jugará por el sistema a distancia, 25 carambolas, 35 entradas, si no se han hecho las 25 carambolas en las 35 entradas, gana el que tenga mayor número de carambolas.
5. Exceptuados los casos de fuerza mayor o fortuitos, todo jugador que no esté presente treinta (30) minutos antes de la hora fijada para su comienzo, se declarará no presente para la partida en cuestión y será declarado perdedor, excluido y eliminado del torneo, además todas las partidas jugadas o a jugar serán consideradas anuladas y gana la partida el jugador presente con 2 puntos y se le asignan 25 carambolas.
6. Los participantes que no estén presentes en la mesa de juego al primer llamado del árbitro perderán el derecho a ensayar los implementos de juego.
7. Para determinar la clasificación en cada fase se sumarán los puntos obtenidos por cada deportista de la siguiente forma:
 - a. Ganador de la partida: 2 puntos.
 - b. En caso de empate: Un punto para cada uno.
 - c. Perdedor: 0 puntos.
8. Clasificación en serie única: Al finalizar cada ronda de la competencia, los jugadores son clasificados en función del número de puntos de partidas ganadas.
9. En caso de igualdad de puntos de partida, se procede como sigue:
 - En igualdad entre dos (2) jugadores:**
 - a. Sera promedio general: (Número total de carambolas / número total de entradas).
 - b. Promedio individual: (La mejor partida que tuvo cada participante).
 - c. La mayor serie: (Mayor cantidad de carambolas que haya hecho el jugador en sus respectivas partidas)



Cuando hay igualdad entre tres (3) jugadores, quien haya vencido a los otros dos, clasifica primero y los otros dos según el punto a) precedente.

- d. Si los tres (3) jugadores se han vencido entre sí, de ellos el mejor promedio general clasifica primero, los otros dos según el punto a) precedente; si persiste el empate, se aplicará en su orden b y c.
10. Para la premiación se dará trofeo al campeón y medallas al primero, al segundo y tercer lugar.
11. El juez del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Billar.
12. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
13. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.

Billar Pool Bola 9

1. El torneo será de Bola 9, individual, en categoría libre y mixto no obligatoria.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta cuatro (4) deportistas por rama.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congresillo Técnico de acuerdo con el número de participantes.
5. Se realizará el torneo de **bola 9** así:
 - a. Se juega con las bolas del 1 al 9 se deben meter en orden ascendente, de la menor a la mayor; gana la mesa el jugador que meta la bola número 9 y que el golpe sea válido.
 - b. Las bolas se organizan en el rombo donde la 1 va en una punta y el 9 en la mitad.



- c. El tiro de salida es la primera jugada de la partida y determina el orden del, El billarista que gana el tiro de salida ejecutará primero. El árbitro colocará una bola en cada uno de los laterales de la mesa detrás de la línea de salida (Cabaña). Los billaristas ejecutarán aproximadamente al mismo tiempo con el fin de que la bola contacte con la banda corta opuesta (pie) y se devuelva de manera que se pare lo más cerca posible de la banda corta de donde ejecuto (Cabeza). Gana el tiro de salida el billarista que coloque más cerca de la banda corta (cabeza) la bola con la que la ejecuto.
- d. Un tiro de salida es malo y perderá la salida automáticamente si la bola de un billarista:
 1. Es colocada y ejecutada después de la línea de salida.

2. Contacta con la banda corta (pie) más de una vez.
 3. Es embocada o sacada de la mesa.
 4. Toca una banda lateral.
 5. La bola queda parada en la buchaca de la esquina pasando la punta de la banda.
 6. Si cualquier bola objetivo es contactada mientras las bolas aún se mueven, los billaristas repetirán el tiro de salida nuevamente si:
- e. Combinaciones: Es válido cuando se golpea la bola de menor denominación en la mesa esta golpea la bola número 9 y se va al hueco.
 - f. Salida: Si al realizar el golpe de salida la bola # 9 entra en cualquier hueco, el jugador que salió gana la mesa.
 - g. Faltas:
 1. Golpear una bola diferente a la que corresponde en su momento.
 2. No golpear la bola de menor denominación.
 3. Si alguna bola sale de la mesa.
 4. Todas las faltas se penalizan con bola en mano, es decir que puede ubicar en cualquier parte de la mesa.
 - h. Los participantes se clasificarán de la siguiente manera:
 1. Partida ganada otorga dos puntos.
 2. Partida perdida: cero (0) puntos.
 - i. Se jugará al primero que gane 3 mesas de 5 posibles, puede cambiar según el número de participantes o lo que se defina en el congresillo técnico.
 - j. Promedio: Se obtiene dividiendo el número de mesas ganadas con el número de mesas jugadas.
 - k. Serie: Número de mesas ganadas de forma consecutiva.
 - l. Diferencia de mesas: Se restan la cantidad mesas ganadas con la cantidad de mesas perdidas.
6. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
 7. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
 8. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos

Bolos.

1. El torneo se hará en las ramas masculina y femenina, categoría única.
2. Los equipos estarán conformados por cinco (5) jugadores por rama.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. Se competirá en las siguientes modalidades y en el orden indicado:
 - a. Quintas.
 - b. Ternas: Los jugadores que conformarán las ternas saldrán de los 3 mejores puntaje de la ronda de quintas.
 - c. Parejas.
 - d. Parejas Mixtas
 - e. Individual.



- f. Todo Evento, el cual se toma de todas las participaciones de cada jugador.
5. Las modalidades se jugarán en una jornada cada una a 3 líneas seguidas, que dará como ganadores de las medallas de oro, plata y bronce a los competidores que ocupen los tres primeros puestos en cada modalidad.
6. La sumatoria de los pines derribados en las tres jornadas de juego dará la clasificación definitiva de la modalidad “todo evento”.
7. El sistema de juego será línea en herradura y rotando hacia la derecha en cada una de las líneas, cuya ubicación será sorteada en cada jornada de juego.
8. Los empates que se presenten en cada modalidad se dirimirán de la siguiente manera:
 - a. Mayor número de moñonas.
 - b. Mayor número de medias moñonas.
 - c. Menor diferencia entre la línea mayor y la línea menor jugadas.
9. Si un jugador llega después de iniciado el juego, como penalidad, todos los lanzamientos que le hayan correspondido hasta ese momento se le computarán con cero puntos, pero tendrá derecho a seguir jugando de ahí en adelante.
10. El juego deberá hacerse en el orden establecido en la planilla inicial y no se permitirá que un jugador lance cuando no le corresponda el turno.
11. Un jugador podrá actuar como delegado y/o entrenador del equipo.
12. Para realizar reclamaciones de anotación en la planilla de juego se debe tener en cuenta lo siguiente:
 - a. Las correcciones a errores en la planilla deben realizarse en el momento del juego.
 - b. Las correcciones a errores aritméticos (sumas) deben realizarse antes de firmar las planillas.
 - c. Las correcciones a errores en la totalización de la ronda tienen como plazo máximo la siguiente media hora de la publicación oficial de resultados, en cuyo caso se deberá cotejar con las planillas firmadas.
13. Los resultados de cada modalidad serán publicados al final de cada jornada de juego.
14. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y por modalidad medallas al primero, al segundo y tercer lugar.
15. Los jugadores deberán presentarse en la cancha 20 minutos antes de la hora programada debidamente uniformados, según reglamento de la Federación Colombiana de Bolo y a la World Bowling.
16. El juez del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Bolo.
17. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
18. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
19. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Ciclismo.

1. El torneo se realizará en tres categorías en las ramas masculina y femenina.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta doce (12) ciclistas por cada rama.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. La competencia se realizará en tres (3) pruebas individuales y una por equipo, así:
 - a. Circuito contrarreloj por equipo: 14 a 16 km Aprox.



- b. Circuito contrarreloj individual: 6 a 8 km. Aprox.
 - c. Prueba de ruta individual: 60 a 70 Km. Aprox.
 - d. Prueba de ruta montañosa individual: 37 a 42Km. Aprox.
5. Para la prueba de contrarreloj por equipo el número máximo de participantes es 4 ciclistas, el tiempo cronometrado corresponderá al paso por meta de la sexta rueda.
- Parágrafo 1:** una delegación puede conformar máximo 3 equipos que cumplan con el requerimiento de las categorías del parágrafo 1 del punto 6.
6. Se realizará en tres categorías A, B y C:
- CATEGORÍA A: Hasta 39 años.**
- CATEGORÍA B: Desde 40 años hasta 49 años.**
- CATEGORÍA C: De 50 años en adelante**
- Parágrafo 1:** Para la contrarreloj por equipos debe participar máximo uno (1) de la categoría A y mínimo uno de la categoría C.
- Parágrafo 2:** Los participantes inscritos en la categoría C, pueden participar en la categoría A y/o B, Pero no a la inversa; los inscritos en la categoría B, pueden participar en la categoría A, Pero no en la C; y los inscritos en la categoría A no puede participar en las categorías B y C; El deportista que se baje de categoría debe permanecer en esta durante todas las pruebas.
- Parágrafo 3:** La fecha y el sitio de competencia se darán a conocer oportunamente a los participantes. Pero es responsabilidad de los competidores presentarse en los sitios y horarios establecidos.
7. La clasificación de la competencia se dará así:
- a. Por Prueba: Se determinará entre los tres primeros de cada prueba.
 - b. Campeón de la rama: Se determinará por el menor tiempo obtenido en la sumatoria de las cuatro (4) pruebas.
 - c. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y medallas al primero, al segundo y tercero de cada una de las pruebas.
8. Para que un Ciclista pueda participar en cada prueba de ciclismo de los juegos, debe cumplir con las siguientes condiciones:
- a. Todo el equipo debe lucir un mismo uniforme que los identifique con su respectiva delegación.
 - b. Los Números oficiales de la competencia serán entregados treinta minutos antes de la largada previa presentación de la escarapela y cédula de ciudadanía.
 - c. El ciclista debe portar en la espalda el número oficial por la organización.
 - d. El o los ciclistas pueden contar con un vehículo acompañante durante el recorrido en las pruebas de ruta y ruta montañosa.
 - e. previo diligenciamiento de la "PLANILLA DE INSCRIPCIÓN CICLISMO, ATLETISMO Y NATACIÓN".
9. Los vehículos acompañantes deberán estar inscritos portando su respectivo autorizado y numeración oficial de los juegos de acuerdo con el orden en el que se encuentre cada corredor, esto para evitar que durante la caravana se involucren otros vehículos.
10. En las pruebas de ruta se permite los siguientes
- a. El acompañamiento con vehículo autorizado.
 - b. La asistencia mecánica solo pie en tierra.
 - c. La alimentación solo pie en tierra.
11. En la Contrarreloj Individual C.R.I. y por Equipo se permite lo siguiente:
- a. La asistencia mecánica solo pie en tierra.
12. El uso del casco protector es obligatorio durante todo el recorrido y para todas las pruebas. De lo contrario no podrá ser parte de la partida.
13. Tendrá penalización según lo dispuesto en el reglamento de la disciplina lo siguiente:
- a. Dopaje de los ciclistas para mejorar su rendimiento.
 - b. No terminar la distancia establecida para cada prueba.
 - c. Tomar atajos o recortar el recorrido establecido para cada prueba.
 - d. Colgarse de algún vehículo durante el recorrido para ganar distancia durante la competencia.



- e. Realizar un acto antideportivo contra sí mismo, los deportistas, entrenador directivo y público en general.
- 14. El juez del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Ciclismo.
- 15. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
- 16. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
- 17. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Dominó.

- 1. El torneo se desarrollará en categoría libre, mixta no obligatoria.
- 2. Cada delegación podrá inscribir hasta tres (3) deportistas, esta disciplina se juega en parejas.
- 3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
- 4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congresillo Técnico.
- 5. Inicia la partida el jugador que tenga el doble seis (6).
- 6. Los jugadores deben estar con las manos abajo. Penalización 50 pintas. Estas pintas se le restarán del total de las pintas que lleve el equipo que comete la infracción, si el número de pintas que lleva el equipo infractor es menor a las pintas que se le deben restar, entonces las pintas se le sumarán al equipo agredido.
- 7. Las fichas deben permanecer sobre la mesa dentro de las cajillas, las cuales serán suministradas por el coordinador del torneo.
- 8. El jugador que revuelve las fichas será el último en escogerlas, si no lo hace, por primera vez se le hará una observación y si es reincidente se sancionará con 20 pintas. Estas pintas se le restarán del total de las pintas que lleve el equipo que comete la infracción, si el número de pintas que lleva el equipo infractor es menor a las pintas que se le deben restar, entonces las pintas se le sumarán al equipo agredido.
- 9. El equipo que gane la partida tendrá la ventaja de seguir saliendo, para lo cual deberán definir rápidamente cuál de los dos del equipo ganador sale, si transcurrido 10 segundos no se definen quien de los dos sale, el juez ordenará al ganador de la partida anterior que salga. Uno de los integrantes del equipo que pierda la partida deberá revolver las fichas.
- 10. No se permite tirar de golpe la(s) ficha(s) sobre la mesa, se debe colocar donde le corresponda con suavidad, sanción 20 pintas y el partido continúa. Estas pintas se le restarán del total de las pintas que lleve el equipo que comete la infracción, si el número de pintas que lleva el equipo infractor es menor a las pintas que se le deben restar, entonces las pintas se le sumarán al equipo agredido.
- 11. Si un jugador ubica una ficha por el lado equivocado, pero es válida por el otro lado, la ficha se reacomoda y la partida continúa.
- 12. El jugador que se anticipe a jugar sin corresponderle el turno será sancionado con 50 pintas, a menos que los demás no tengan juego. Estas pintas se le restarán del total de las pintas que lleve el equipo que comete la infracción, si el número de pintas que lleva el equipo infractor es menor a las pintas que se le deben restar, entonces las pintas se le sumarán al equipo agredido.
- 13. La cabra o poner ficha equivocada durante el partido o pasar con fichas para jugar se da por terminada la partida, sanción (50 pintas) y pierde el infractor. Estas pintas se le restarán del total de las pintas que lleve el



- equipo que comete la infracción, si el número de pintas que lleva el equipo infractor es menor a las pintas que se le deben restar, entonces las pintas se le sumarán al equipo agredido.
14. Ningún jugador podrá mostrar su juego (voltearse) manifestando que es el ganador faltando fichas por jugar, aunque sea un doble que faltare sanción (50 pintas). Estas pintas se le restarán del total de las pintas que lleve el equipo que comete la infracción, si el número de pintas que lleva el equipo infractor es menor a las pintas que se le deben restar, entonces las pintas se le sumarán al equipo agredido.
 15. Mientras se esté jugando no se permitirá ninguna clase de comentarios, ademanes o gestos bruscos con el público, jueces y/o deportistas sanción (50) pintas Estas pintas se le restarán del total de las pintas que lleve el equipo que comete la infracción, si el número de pintas que lleva el equipo infractor es menor a las pintas que se le deben restar, entonces las pintas se le sumarán al equipo agredido.
 16. En un cierre se contarán las pintas por jugador y el que menos pintas tenga será el ganador. Si el cierre resulta empate, ganará la mano. La mano le corresponde al equipo que cierra el partido.
 17. Cada jugador dispondrá máximo de 30 segundos para realizar su jugada, si a los 25 segundos no ha efectuado la jugada el juez ordenará realizarla dentro de los cinco (5) segundos siguientes, si no lo hace tendrá una sanción de 20 pintas y el partido continúa. Estas pintas se le restarán del total de las pintas que lleve el equipo que comete la infracción, si el número de pintas que lleva el equipo infractor es menor a las pintas que se le deben restar, entonces las pintas se le sumarán al equipo agredido.
 18. En las jugadas decisivas no se permite mirar insistentemente al compañero o al público, ni recibir ayuda de este; Sanción 50 pintas. Estas pintas se le restarán del total de las pintas que lleve el equipo que comete la infracción, si el número de pintas que lleva el equipo infractor es menor a las pintas que se le deben restar, entonces las pintas se le sumarán al equipo agredido.
 19. Puntuación para cada encuentro: Para determinar la clasificación de los diferentes equipos tanto en la fase eliminatoria como en la fase final, se sumarán los puntos así:
 - a. Tres (3) Puntos: Por juego ganado por Blanqueada (cuando un equipo tiene 200 pintas y el otro no tiene ninguna)
 - b. dos (2) Puntos: Por juego ganado.
 - c. Un (1) Punto: Por juego perdido.
 - d. Cero (0) Punto: Por no presentación.
 20. El control de cada partido estará bajo la vigilancia de un juez.
 21. En caso de empate en una clasificación, se jugará un partido de 150 pintas.
 22. Para la premiación se dará trofeo a la delegación campeona del torneo y medallas al primero, al segundo y tercero.
 23. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
 24. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
 25. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Fútbol.

1. El torneo se realizará en categoría abierta en rama masculina.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta veintitrés (23) jugadores.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congreso Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
5. En el campo de juego durante el desarrollo del partido deben permanecer como mínimo 3 jugadores mayores de 35 años, 3 jugadores mayores de 40, 1 jugador mayor de 45 y 1 mayor de 50 años y los 3 restantes son libres desde los 18 hasta los 80 años, fácilmente identificables y relacionados en planilla. En el caso de no presentarse a la hora y lugar programada uno o varios jugadores de las categorías señaladas, el equipo infractor se presentará al partido sin alinear cuantos jugadores se encuentren ausentes según su categoría.
6. Cada equipo y jugador debe tener el equipamiento adecuado para poder iniciar o participar en el partido. El árbitro tiene la potestad de exigir la indumentaria adecuada según el reglamento.
7. La numeración de los deportistas será libre.
8. La licra debe ser del mismo color de la pantaloneta.
9. Para la rama masculina se jugarán dos (2) tiempos de cuarenta y cinco (45) minutos, más la reposición respectiva y un descanso de quince (15) minutos.
10. No habrá goleada técnica. El partido se debe jugar en su totalidad.
11. Los equipos y/o el árbitro no pueden ponerse de acuerdo para dar por terminado un partido antes del tiempo reglamentario, de lo contrario el o los equipos perderán el partido por W.O.
12. En las fases semifinal y final si un partido queda empatado al cabo de los 90 minutos, se cobrarán 5 tiros libres desde el punto penal en forma alterna, si se conserva el empate, los tiros serán de uno por equipo hasta que se rompa el equilibrio.
13. Para determinar la clasificación en cada fase se sumarán los puntos obtenidos por cada equipo participante de la siguiente forma:
 - a. 3 puntos por partido ganado.
 - b. 1 punto por partido empatado.
 - c. 0 punto por partido perdido.
14. Si se presenta empate en puntos entre dos o más equipos en la fase eliminatoria por grupos se procederá utilizando los siguientes pasos consecutivos:
 - a. Entre dos (2) equipos:
 - i. Mejor juego limpio según lo estipulado en las normas generales de participación.
 - ii. Quien haya ganado el partido jugado entre ellos.
 - iii. Mayor número de partidos ganados.
 - iv. Mayor gol diferencia, es decir, goles a favor menos goles en contra.
 - v. Mayor número de goles a favor.
 - vi. Menos número de goles en contra.
 - vii. Sorteo (moneda).
 - b. Entre más de dos (2) equipos, se aplicará el siguiente sistema:
 - i. Mejor juego limpio será medido con las tarjetas rojas.
 - ii. Mayor número de partidos ganados.
 - iii. Mayor gol diferencia, es decir, goles a favor menos goles en contra.
 - iv. Mayor número de goles a favor.
 - v. Menos número de goles en contra.
 - vi. Sorteo (moneda).
15. Si un jugador es amonestado y posteriormente expulsado, la tarjeta amarilla no tendrá en cuenta para efectos de acumulación ni para juego limpio.



16. Los equipos deben estar ubicados en el campo de juego en condiciones reglamentarias para iniciar el partido como mínimo veinte (20) minutos antes de la hora y lugar programada.
17. Cuando se presenta un W.O. en un partido se asignará un marcador 3x0, al ganador 3 puntos y al perdedor 0 puntos. Los goles se suman al equipo, pero no a algún jugador en específico.
18. El árbitro dará una espera de máximo quince (15) minutos después de la hora programada para el partido, el o los equipos que no se presenten en este periodo de tiempo perderán por W.O. y al equipo ganador se le otorgan los tres puntos más 3 goles a favor. Al no presentarse los dos perderán por WO.
19. Cada delegación es responsable de llevar el récord de tarjetas sacadas a los jugadores en los diferentes partidos.
20. Todo integrante del equipo (deportista, Cuerpo Técnico o Directivo) que sea expulsado quedará automáticamente suspendido por una fecha, así sea para la fase siguiente, sin necesidad de informe ni notificación. Esta suspensión no se cumplirá cuando se trate de partidos aplazados.
21. Todo integrante del equipo (deportista, Cuerpo Técnico o Directivo) que acumule dos (2) tarjetas amarillas consecutivas o tres (3) alternas, queda automáticamente inhabilitado para la siguiente fecha, así sea para la fase siguiente, sin necesidad de informe ni notificación. Esta inhabilitación no se cumplirá cuando se trate de partidos aplazados, las tarjetas amarillas no se tendrán en cuenta para la fase de semifinal y final.
22. El deportista, Cuerpo Técnico o Directivo que actúe en un partido estando inhabilitado, se le castigará con el doble de la sanción impuesta inicialmente y el equipo pierde por W.O.
23. Si la conducta o comportamiento desplegado que ocasionó la expulsión es grave se sanciona la fecha automática más las que sean consideradas por la Comisión Disciplinaria, luego de agotar el debido proceso.
24. Cuando un partido sea suspendido por causas de fuerza mayor no relacionadas con aspectos disciplinarios, se esperarán treinta (30) minutos, después de los cuales si no se continúa el partido podrá aplicarse una de las siguientes opciones:
 - a. Se dará por finalizado el partido con el marcador de momento de la suspensión si han transcurrido las 2/3 partes de su tiempo.
 - b. Se continuará con reprogramación si han transcurrido menos de sus dos terceras partes.
25. Los equipos no podrán iniciar un partido con menos de siete (7) jugadores cada uno, si en el transcurso del partido este número se reduce por cualquier causa, el árbitro dará por terminado el encuentro y el equipo reducido perderá los puntos con resultado de 3x0, sin importar el marcador en este momento, a menos que el marcador fuera mayor a favor del equipo que quede en la cancha.
26. Si en el transcurso del partido la reducción del mínimo de siete (7) jugadores se presentara en ambos equipos, serán considerados perdedores con un resultado de 3 goles en contra, sin importar el marcador en ese momento.
27. El número de cambios, durante un partido será libre, sin que se permita el reingreso.
28. El balón que se utilizará será N°5 profesional avalado por la Federación Colombiana de Fútbol, es de presentación obligatoria el balón al árbitro antes de iniciar el partido, de lo contrario perderá por W.O.
29. Para la premiación se dará trofeo al campeón y medallas al primero, al segundo y tercero.
30. EL JUEZ del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Fútbol y por la FIFA.
31. El equipo que se involucre en batalla campal con más de cinco (5) de sus jugadores será expulsado del torneo.
32. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
33. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.

34. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Fútbol de Salón.

1. El torneo se realizará en categoría abierta en ramas masculina y femenina.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta doce (12) jugadores por rama.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congreso Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
5. Para la rama masculina; en el campo de juego durante el desarrollo del partido deben permanecer como mínimo 2 jugadores mayores de 40 años y 1 jugador mayor de 35 años y los 2 restantes son libres desde los 18 hasta los 80 años, fácilmente identificables y relacionados en planilla. En el caso de no presentarse a la hora y lugar programada uno o varios jugadores de las categorías señaladas, el equipo infractor se presentará al partido sin alinear cuantos jugadores se encuentren ausentes según su categoría.
6. Un jugador o jugadora de 40 años puede remplazar un jugador o jugadora de 35 años, pero no a la inversa.
7. Para la Rama Femenina en el campo de juego durante el desarrollo del partido deben permanecer como mínimo 1 jugadora mayor de 40 años y 1 jugadora mayor de 35 años y los 3 restantes son libres desde los 18 hasta los 80 años, fácilmente identificables y relacionados en planilla. En el caso de no presentarse a la hora y lugar programada uno o varios jugadores de las categorías señaladas, el equipo infractor se presentará al partido sin alinear cuantos jugadores se encuentren ausentes según su categoría.
8. Se podrán hacer cambios libres con reingreso.
9. Cada equipo y jugador debe tener el equipamiento adecuado (camiseta y pantaloneta con la misma numeración, media larga, con zapatillas apropiadas) para poder iniciar o participar en el partido. El árbitro tiene la potestad de exigir la indumentaria adecuada según el reglamento.
10. Ningún equipo podrá iniciar un partido con menos de cuatro (4) jugadores, si en el transcurso del partido este número se reduce por cualquier causa, el árbitro dará por terminado el encuentro y el equipo reducido perderá los puntos con resultado de 2x0, sin importar el marcador en este momento, a menos que el marcador fuera mayor a favor del equipo que quede en la cancha, en ese caso el marcador final será el que vaya en el momento de la terminación del partido.
11. Este torneo se jugará en cancha sintética.
12. Se jugarán dos (2) tiempos de veinte (20) minutos y descanso de diez (10) minutos. Los dos (2) tiempos de veinte (20) minutos se jugarán así:
 - a. Fase de grupos: El tiempo será corrido sin detener el cronómetro hasta los últimos cinco (5) minutos del segundo tiempo los cuales serán de juego efectivo cronometrado "detenidos". Solo se detendrá el tiempo en los tiempos muertos que solicite cada equipo y a criterio del árbitro.
 - b. Fase de eliminación directa: El tiempo será corrido sin detener el cronómetro hasta los últimos diez (10) minutos del segundo tiempo, los cuales serán de juego efectivo cronometrado "detenidos". Solo se detendrá el tiempo en los tiempos muertos que solicite cada equipo y a criterio del árbitro.
 - c. Para la final: Tendrá una duración de cuarenta (40) minutos de juego efectivo cronometrado "detenido".
13. Cada equipo tendrá derecho a solicitar tiempo muerto de un (1) minuto de duración por periodo de juego. Los pedidos de tiempo serán comunicados por el cronometrista cuando el balón esté fuera de juego. La solicitud se realizará en este orden: director técnico pedirá al cronometrista y el capitán al árbitro.
14. No habrá goleada técnica. El partido se debe jugar en su totalidad.
15. Los equipos y/o el árbitro no pueden ponerse de acuerdo para dar por terminado un partido antes del tiempo establecido, de lo contrario el o los equipos perderán el partido por W.O.



16. En las fases semifinal y final si un partido queda empatado al cabo de los 40 minutos, se cobrarán 3 tiros libres desde el punto penal en forma alterna, si se conserva el empate, los tiros serán de uno por equipo hasta que se rompa el equilibrio.
17. Para determinar la clasificación en cada fase se sumarán los puntos obtenidos por cada equipo participante de la siguiente forma:
 - a. Dos (2) puntos por partido ganado.
 - b. Un (1) punto por partido empatado.
 - c. Cero (0) punto por partido perdido.
18. Si se presenta empate en la fase eliminatoria se procederá de la siguiente manera:
 - a. Entre dos (2) equipos:
 - i. Mejor juego limpio según lo estipulado en las normas generales de participación
 - ii. Quien haya ganado el partido jugado entre ellos.
 - iii. Mayor número de partidos ganados.
 - iv. Mayor gol diferencia, es decir, goles a favor menos goles en contra.
 - v. Mayor número de goles a favor.
 - vi. Menos número de goles en contra.
 - vii. Sorteo (moneda).
 - b. Entre más de dos (2) equipos, se aplicará el siguiente sistema:
 - i. Mejor juego limpio según lo estipulado en las normas generales de participación
 - ii. Mayor número de partidos ganados.
 - iii. Mayor gol diferencia, es decir, goles a favor menos goles en contra.
 - iv. Mayor número de goles a favor.
 - v. Menos número de goles en contra.
 - vi. Sorteo (moneda).
19. Si un jugador es amonestado y posteriormente expulsado, la tarjeta amarilla no tendrá en cuenta para efectos de acumulación ni para juego limpio.
20. La numeración de los deportistas será comprendida entre el número uno (1) al veinte (20).
21. El árbitro dará una espera de máximo diez (10) minutos después de la hora programada para el partido, el o los equipos que no se presenten en este periodo de tiempo perderá(n) por W.O. y al equipo ganador se asignará un marcador 2x0 Los goles se suman al equipo, pero no a algún jugador en específico.
22. Los equipos deben estar ubicados en el campo de juego en condiciones reglamentarias para iniciar el partido como mínimo veinte (20) minutos antes de la hora y lugar programada.
23. Cuando un partido sea suspendido por causas de fuerza mayor no relacionadas con aspectos disciplinarios, Se esperarán treinta (30) minutos, después de los cuales, si no se continúa el partido, podrá aplicarse una de las siguientes opciones:
 - a. Se dará por finalizado el partido con el marcador del momento de la suspensión, si ha transcurrido las 2/3 partes de su tiempo.
 - b. Se continuará con reprogramación si han transcurrido menos de sus 2/3 partes del partido.
24. La dimensión del balón de Fútbol Salón es 60/62 y debe ser Profesional (molten, golty, Vento, entre otros), es de presentación obligatoria el balón al árbitro antes de iniciar el partido, de lo contrario perderá por W.O y al equipo ganador se asignará un marcador 2x0.
25. Cada delegación es responsable de llevar el récord de tarjetas sacadas a los jugadores en los diferentes partidos.
26. Todo integrante del equipo (deportistas, Cuerpo Técnico o Directivos) que reciba dos tarjetas azules acumulativas recibirá una fecha de suspensión automática, así sea para la fase siguiente, sin necesidad de informe ni notificación. Esta suspensión no se cumplirá cuando se trate de partidos aplazados, las tarjetas amarillas y azules no se tendrán en cuenta para la fase de semifinales y finales.
27. Todo integrante del equipo (deportistas, Cuerpo Técnico o Directivos) que sea expulsado con tarjeta roja recibirá dos fechas de suspensión automática, así sea para la fase siguiente, sin necesidad de informe ni notificación. Esta suspensión no se cumplirá cuando se trate de partidos aplazados.

28. El deportista, Cuerpo Técnico o Directivo que actúe en un partido estando suspendido, se le castigará con el doble de la suspensión impuesta inicialmente y el equipo pierde por W.O. y al equipo ganador se asignará un marcador 2x0.
29. Si la conducta o comportamiento desplegado que originó la expulsión es grave se sanciona la fecha automática más las que sean consideradas por la Comisión Disciplinaria, agotado el debido proceso.
30. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y medallas al primero, al segundo y tercero por rama.
31. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Fútbol de Salón y por la A M F S.
32. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
33. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
34. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Minitejo.

1. El torneo se hará en las ramas masculina y femenina, categoría única.
2. El número máximo de deportistas inscritos por delegación será cinco (5) por rama.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congresillo Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
5. La puntuación que se otorgará en cada partido será:
 - a. Dos (2) puntos por partido ganado.
 - b. Un (1) punto por partido perdido.
6. Sistema de desempate:
En caso de empates en las primeras rondas para definir los primeros lugares se definirán a tres lanzamientos, por equipos.
7. Cada partido se jugará a puntaje corrido, ganando el partido el equipo que llegue primero a 21 manos.
8. El Minitejo maneja proporciones más reducidas que el Tejo.
9. Las medidas para el campo de juego, tablero, serán las dispuestas en el reglamento oficial de la Federación Colombiana de Tejo y Minitejo.
10. El bocín tendrá una medida de 10 cm.
11. Las medidas de la mecha es un triángulo equilátero, de 3.5 cm por cada lado, puede ser mecha blanca o roja.
12. Para la habilitación de los tejos, en cada partido estos serán calibrados.
13. No se permitirán Tejos Tacados ni de manganoso.
14. Quien sea sorprendido cambiando el Tejo en medio de la competencia, será sancionado con tarjeta roja.
15. El uniforme de juego será: pantalón de sudadera y camibuso (camiseta) de identificación de cada ente territorial, el camibuso y/o camiseta debe llevar el número de identificación (del 1 al 5), zapatos deportivos tenis y medias.
16. Es de obligatorio cumplimiento el brazalete de capitán.
17. El tiempo máximo de espera para el inicio de la partida por alguno de los equipos, será de quince (15) minutos, seguidamente procederá el W.O.



18. La figura suspenderá los siguientes lanzamientos de los demás jugadores (mecha, moñona, embocinada); solo en caso de desempates de lanzamientos, no se aplicará el llamado de la figura.
19. Está prohibido que los jugadores que se encuentren en el área de espera, o los que ya lanzaron y están en el área central, azaren mediante movimientos, gritos, señas, tos, estornudos fingidos, golpes a los tableros, dejar caer el tejo, o cualquier otro hecho antideportivo que haga perder la concentración del jugador que, realizando el lanzamiento, en caso tal, se dispone lo dispuesto en el reglamento de la Federación Colombiana del Tejo y Minitajo.
20. El peso del tejo será máximo de 2 libras en ambas ramas, siempre y cuando pase por la medida del calibrador.
21. Los partidos declarados W.O. tendrán un marcador a veintiún (21) manos a cero (0).
22. Se premiará y se le asignará puntuación a Ronda de capitanes, duplas y Equipos; para mecha, bocín y moñona solo se dará premiación (medallas).
23. Para la premiación se dará trofeo al campeón por rama y medalla al primero, al segundo y tercero por rama.
24. Teniendo en cuenta el Reglamento Oficial de la Federación Colombiana del Tejo y Minitajo, el escalafón para un jugador de tejo o Minitajo (profesional), es aquel que se encuentra afiliado a un Club Deportivo de Tejo o Minitajo y que este Club este afiliado a la Federación Colombiana del Tejo y Minitajo, en la categoría que sea.
25. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento oficial de la Federación Colombiana de Tejo y Minitajo, su coordinación y juzgamiento será designado por el Comité Organizador de los Juegos.
26. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
27. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
28. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Natación.

1. El torneo se realizará en tres categorías en las ramas masculina y femenina.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta doce (12) nadadores por cada rama y (4) nadadores(as) por categoría.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. En cada prueba podrá inscribir y participar hasta cuatro (4) competidores por prueba individual y un equipo en las pruebas de relevos.
5. Se realizará en tres categorías A, B y C:

CATEGORÍA A: Hasta 39 años.

CATEGORÍA B: Desde 40 años hasta 49 años.

CATEGORÍA C: De 50 años en adelante.

Parágrafo 1: Para los relevos los equipos deben estar conformados por 4 nadadores, los cuales deben participar mínimo uno de la categoría B y uno de la C; o dos de la C.

Parágrafo 2: Los participantes inscritos en la categoría C, pueden participar en la categoría A y/o B, Pero no a la inversa; los inscritos en la categoría B, pueden participar en la categoría A, Pero no en la C; y los inscritos en la categoría A no puede participar en las categorías B y C; el deportista que se baje de categoría debe permanecer en esta durante todas las pruebas.

6. El torneo de natación tendrá las siguientes pruebas en ambas ramas, cada deportista podrá como máximo inscribirse y participar en cinco (5) pruebas individuales diferentes durante el torneo además de los relevos. previo diligenciamiento de la “PLANILLA DE INSCRIPCIÓN CICLISMO, ATLETISMO Y NATACIÓN”.
PRUEBAS
50 metros Libres, 50 Metros Espalda, 50 Metros Pecho, 50 Metros Mariposa, 100 Metros Libres, 100 Metros Espalda, 100 Metros Pecho, 100 Metros Mariposa, 200 Combinado Individual, 200 Metros Libres, 4x50 Metros Relevos Libre, 4x100 Metros Relevos Libre, 4x50 Metros Combinado, 4x100 Metros Combinado
Todas las pruebas serán finales y su clasificación se hará por tiempos.
7. El campeón del torneo en cada rama se dará a la delegación que obtenga el mayor número de medallas de oro, si existe empate el mayor número de medallas de plata y así sucesivamente hasta obtener el desempate.
8. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y medallas al primero, al segundo y tercero de cada una de las pruebas por rama.
9. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Natación.
10. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
11. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
12. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Parqués.

1. El torneo se realizará en categoría libre, mixto no obligatoria.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta cuatro (4) deportistas.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congresillo Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
5. El objetivo es avanzar todas las fichas del jugador desde la casilla de salida hasta el final, antes de que los oponentes lo hagan.
6. Para cumplir con este objetivo, el jugador debe comenzar por sacar todas sus fichas de la cárcel y luego lograr que todas éstas realicen un recorrido completo del tablero, en el sentido contrario a las manecillas del reloj, es decir, por la derecha, evitando que sus fichas sean regresadas a la cárcel por sus oponentes, hasta lograr arribar a una casilla segura de llegada que son exclusivas para cada jugador y están localizadas justo antes de las casillas de salida correspondientes.
7. Cada jugador iniciará con cuatro (4) fichas del mismo color en la “cárcel”, a una sola partida.
8. El primer turno se escoge por medio de un dado: cada jugador tiene un lanzamiento y el jugador que saque el mayor número es quien comienza el juego.
9. A continuación, tiene tres oportunidades o lanzamientos para sacar sus fichas de la cárcel y llevarlas a su casilla de salida.
10. Se sacan fichas de la cárcel únicamente con las presadas o pares, es decir, cuando ambos dados tienen el mismo valor. Por ejemplo, 1-1 y 3-3.
11. Los pares 1-1 o 6-6 sacan todas las fichas de la cárcel; Las restantes, 2-2, 3-3, 4-4 y 5-5 sacan sólo dos fichas.



12. Si el jugador saca una o varias fichas de la cárcel (con pares), tiene derecho a lanzar de nuevo los dados, mover la(s) ficha(s) y pasar el turno cuando deje de presar o prese tres veces.
13. PARÁGRAFO: Cuando se saca una sola ficha de la cárcel, el jugador tiene derecho a correr lo que marca uno de los dados (con otra ficha o con la misma en caso de que sea la única que posea en el juego).
14. Para mover la(s) ficha(s), sólo hay que llevarlas a su posición de destino contando las casillas que hay que mover según el resultado de los dados en su propio lanzamiento.
Ejemplo: Si se está en la salida y los dados marcan 5-2, se puede avanzar una ficha hasta la casilla de seguro o se puede mover 5 con una ficha y 2 con otra.
15. Posteriormente al lanzamiento de los dados por un jugador, se pasa el turno. La única forma de obtener un turno extra es sacando pares y/o mandando una ficha del contrincante a la cárcel.
16. El turno se pasa al jugador por la derecha.
17. Si se sacan 3 pares consecutivos, se tiene derecho a sacar una ficha del juego, la que el jugador escoja.
18. Después de que el o los jugadores hayan salido de la cárcel, el juego continúa de la manera descrita anteriormente.
19. La mecánica del juego continúa de esta manera hasta que algún jugador lleve todas sus fichas hasta la casilla final, solo hasta este momento, habrá ganado el juego.
20. Un jugador puede enviar a un oponente a la cárcel si se cumple por lo menos una de las siguientes acciones:
 - a. Moviendo una ficha propia hasta la casilla donde está la de un rival, a menos que este en una casilla "SEGURO" o "SALIDA" en cualquier parte del tablero.
 - b. Cuando un jugador tiene una o más fichas en la cárcel y hay fichas de un oponente en la casilla salida del jugador, y si éste en su lanzamiento obtiene pares saca las fichas de la cárcel enviando automáticamente a la cárcel correspondiente del rival.
21. Las equivocaciones al correr una ficha "no dan cárcel", estas serán corregidas oportunamente por los mismos participantes quienes llevarán la cuenta de cada una de ellas, sin embargo, si un jugador completa tres equivocaciones durante una partida, perderá el derecho a correr los puntos marcados por los dados en esa jugada.
22. La organización dispondrá de un vaso (de ser posible en cuero o madera), por cada mesa de juego, para que todos los jugadores realicen los lanzamientos de los dados durante la partida.
23. Todos los jugadores (sin excepción) durante una partida deberán lanzar los dados dentro del tablero de juego (para ello la organización será la única que brindará tableros, fichas, dados y todo lo necesario para la realización del torneo; por ningún motivo se aceptaran elementos de juego presentados por participantes, técnicos o delegados).
24. Por cada partida se dará un puntaje así:
 - a. El jugador que termine primero coronando las cuatro (4) fichas se le otorgan cuatro (4) puntos.
 - b. El jugador que termine segundo coronando las cuatro (4) fichas se le otorga tres (3) puntos.
 - c. El jugador que termine tercero coronando las cuatro (4) fichas se le otorga dos (2) puntos.
 - d. El jugador que termine cuarto coronando las cuatro (4) fichas se le otorga un (1) punto.
 - e. El jugador que pierda por W.O. se le otorgará Cero (0) puntos.
 PARÁGRAFO: Estos puntos serán registrados en la planilla de juego como marcador final de la partida.
25. En caso de empate en puntos para definir una clasificación, se establecerá el siguiente procedimiento:
 - a. Entre dos participantes, el ganador del encuentro disputado entre ellos en la respectiva ronda o fase.
 - b. Si persiste el empate entre dos (2), tres (3) o más participantes, se definirá jugando una partida con una sola ficha.
26. Para la premiación se dará trofeo a la delegación campeona y medallas al primero, al segundo y tercero.
27. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
28. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su

participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.

29. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Sapo.

1. El torneo se realizará en categoría libre, mixto no obligatoria.
2. Cada delegación podrá inscribir hasta cinco (5) jugadores.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congresillo Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
5. Se jugará con cuatro (4) jugadores, con cuatro entradas cada equipo y ganará el equipo que obtenga el mayor puntaje en las cuatro entradas.
6. Se jugará con seis (6) argollas o arandelas por cada equipo en forma alterna, serán de acuerdo con cómo lo utilicen en cada región (tipo argolla o arandela).
7. Antes de iniciar el juego, el capitán de cada equipo dará al juez el orden de lanzamiento de su equipo, el cual se podrá cambiar con autorización del juez únicamente hasta en dos (2) ocasiones.
8. El capitán solicitará autorización al juez para realizar cambio de jugador, este cambio se puede realizar 1 vez por entrada.
9. Entrada: Cuando un equipo entra con sus 4 jugadores hacen sus 6 lanzamientos cada uno.
10. Turno: Son los 6 lanzamientos de cada jugador.
11. Lanzamiento: Es tirar la argolla o la arandela.
12. Procedimiento de Lanzamiento: Las argollas deben lanzarse de manera individual y sucesiva. El jugador debe esperar a que la argolla anterior se detenga por completo, ya sea en la mesa o en el suelo, antes de ejecutar el siguiente tiro.
Penalización por lanzamiento simultáneo: El lanzamiento de dos o más argollas al mismo tiempo resultará en la pérdida inmediata del lanzamiento.
Penalización por lanzamiento apresurado: Si se lanza una argolla mientras la anterior aún está en movimiento, resultará en la pérdida inmediata del lanzamiento.
13. El lanzamiento se efectuará a una distancia de 3,5 metros entre la mesa de la rana y la línea de tiro. Si en el momento de lanzar un jugador (a) pisa la línea, éste quedará anulado y pierde el lanzamiento.
14. Jugador(a) que introduzca todas las argollas o arandelas por los orificios, obtendrá una bonificación adicional de 5.000 puntos para su equipo; si por el contrario deja todas estas en el piso o en la mesa sin introducirlas en los orificios, se le descuentan 5.000 puntos del puntaje del equipo. Esta jugada se denomina barrida mixta.
15. Bonificación por Triplicado: Si un jugador logra introducir tres argollas en un mismo orificio durante su turno, recibirá un puntaje adicional equivalente al valor de dicho orificio.
16. El equipo que pierda por W. O. o por abandono, no se volverá a programar y todo lo actuado por el equipo será anulado y excluido del torneo y al equipo ganador se le asignan 2 puntos y un puntaje de 5.000.
17. Se considera un W.O. cuando un equipo se presenta con menos de tres (3) jugadores para iniciar el juego.
18. Un equipo perderá por sustracción de materia si durante el juego, el equipo se queda con menos de tres (3) jugadores.
19. Al equipo ganador por sustracción de materia se le asignan 5.000 puntos a menos que el puntaje que llevará más de 5.000 puntos, en cuyo caso se le dejará el puntaje que tenía al momento de terminar el partido, el rival mantiene los puntos obtenidos hasta ese momento.
20. Se establece la siguiente puntuación:
 - a. Juego ganado: dos (2) puntos.



- b. Juego Empatado: Un (1) punto.
 - c. Juego perdido: Cero (0) punto.
 - d. Juego perdido por W. O: cero (0) puntos y se desclasificará del torneo.
21. En caso de empate en puntos para definir una clasificación, se establecerá el siguiente procedimiento:
- a. Entre dos (2) equipos, se definirá de acuerdo con las siguientes alternativas:
 - i) El ganador del encuentro disputado por ellos en la respectiva ronda o fase.
 - ii) Mayor punto diferencia: puntos a favor, menos puntos en contra entre los equipos empatados contabilizados todos los partidos de la fase o grupo.
 - iii) Mejor promedio dividiendo el número de puntos a favor entre el número de partidos jugados entre los equipos empatados.
 - iv) Mejor promedio de puntos de los partidos disputados, sin tener en cuenta el número de equipos por grupo. (puntos a favor dividido entre puntos en contra).
 - v) Mayor número de puntos a favor entre los equipos empatados.
 - vi) Menor número de puntos en contra.
 - vii) Sorteo (moneda).
 - b. Si el empate es entre tres (3) o más equipos, se definirá de acuerdo con las siguientes alternativas:
 - viii) Mayor punto diferencia: puntos a favor, menos puntos en contra entre los equipos empatados contabilizados todos los partidos de la fase o grupo.
 - ix) Mejor promedio dividiendo el número de puntos a favor entre el número de partidos jugados entre los equipos empatados.
 - x) Mejor promedio de puntos de los partidos disputados, sin tener en cuenta el número de equipos por grupo. (puntos a favor dividido entre puntos en contra).
 - xi) Mayor número de puntos a favor entre los equipos empatados.
 - xii) Menor número de puntos en contra.
 - xiii) Sorteo (moneda).
22. Para la premiación se dará trofeo a la delegación campeona y medallas al primero, al segundo y tercero.
23. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
24. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.

Softbol.

- 1. El torneo se realizará en la rama masculina.
- 2. El número máximo de deportistas inscritos por delegación será hasta dieciocho (18).
- 3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
- 4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congreso Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
- 5. En el line up deben permanecer 2 mayores de 35 años, 4 mayores de 40 años incluyendo los pichers y uno mayor de 50 años y los restantes son libres desde los 18 hasta los 80 años; Se aplicará el corredor de cortesía.
- 6. Verificación de Identidad: Antes de cada encuentro, el árbitro principal y los delegados o mánager de cada equipo realizarán el cotejo de las escarapelas oficiales frente a la planilla de juego para validar las edades requeridas (35, 40, y 50 años).
- 7. En caso de empate, en cualquiera de las fases del torneo se definirá así:



- a. Ganador del partido jugado entre ellos.
 - b. Mayor Average (partidos ganados sobre partidos jugados por 100).
 - c. Menor número de carreras en contra.
 - d. Mayor número de carreras a favor.
 - e. Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate en ninguna fase del torneo.
8. El tiempo de espera, para declarar un W.O, será de 15 minutos después de la hora oficial fijada en la programación, y el siguiente juego se hará a la hora programada. En caso de declararse una perdida por W.O. infringir la regla de configuración del line up o regla de los bates, el marcador oficial registrado será de siete (7) carreras a cero (0) a favor del equipo cumplidor.
 9. Para que el equipo pueda jugar es necesario que sus jugadores estén debidamente uniformados, con los siguientes elementos: Gorra, Suéter o Camiseta, Bombacho, Guayos y Medias, adecuadas para la práctica de este Deporte. Queda estrictamente prohibido el uso de spikes (guayos con taches metálicos) para proteger la integridad de los jugadores y el estado del campo.
 10. Cada programación deberá contar con dos (2) Árbitros (un principal y un auxiliar).
 11. El torneo se realizará con lanzamiento de Bola Chata, no se permiten los demás lanzamientos.
 12. Solo está permitido utilizar en el torneo de Softbol "Bate de caldero"; delegación que utilice en un partido un Bate de Impacto o Bate con tapa, este perderá el partido y se le darán los puntos a equipo contrario.
 13. El torneo se jugará con bolas nuevas o que a juicio del árbitro se encuentren aptas para ser usadas, las cuales serán suministradas y de la marca que defina el Comité Organizador de los Juegos.
 14. Será aceptado el bateador designado, el bateador extra y el reintegro por una sola vez, siempre y cuando el reintegro fue alineado como inicialista, con los bateadores designado y extra no aplica el reintegro; se permitirá hasta dos (2) corredores de Cortesía por inning.
 15. Habrá K.O. (quedar fuera de juego) cuando exista una diferencia mínima de quince (15) carreras a partir del cierre del 5to inning.
 16. Si un juego se prolonga a extra-inning y persiste el empate al cierre del 7o. inning, a partir del 8, el jugador que haya consumido el último out del séptimo inning será habilitado para correr en la segunda base, hasta que uno de los dos equipos sea el ganador del compromiso.
 17. Para la premiación se dará trofeo al campeón y medalla al primero, al segundo y tercero.
 18. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana Softbol, a excepción de los numerales 10 y 11.
 19. Si un jugador es expulsado durante el partido, dependiendo de la gravedad del suceso y de acuerdo con el informe del árbitro, se determinarán las fechas en las que no podrá jugar, sanción que será determinada por la Comisión Técnica.
 20. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
 21. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
 22. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Tenis de Campo.

1. El Torneo se realizará en categoría libre, ramas femenina y masculina.
2. Cada delegación podrá inscribir máximo cuatro (4) deportistas por rama.



3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. En las siguientes modalidades: Individual masculino y femenino, dobles masculino, dobles femenino y dobles mixto.
5. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congresillo Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos
6. En el Congresillo Técnico se definirá la conformación de los cuadros y su respectiva programación, en la misma se hará la definición de las parejas participantes en la modalidad mixta.
7. El Torneo se jugará en canchas en polvo de ladrillo o de piso.
8. El sistema de juego en tenis de campo será de la siguiente manera, se realizarán cuadros de cuatro (4) jugadores, clasificando los dos primeros jugadores (2) por cada cuadro.
9. Primera ronda: se jugará a ocho (8) games. En caso de empate a siete (7-7), se definirá mediante tie break a siete (7) puntos con diferencia mínima de dos (2).
10. Segunda ronda: se disputará a dos (2) sets regulares. En caso de empate a seis (6-6), se aplicará tie break a siete (7) puntos con diferencia mínima de dos (2).
Parágrafo: En caso de ir el partido uno-uno en sets, se jugará un súper tie break.
11. Para la Semifinal y Final se jugará a dos (2) de tres (3) sets con tie break en todos los sets en caso de empate.
12. Se aplicará W.O desde la fase de round Robin.
13. En caso de lluvia, el Juez decidirá si se aplaza o no el partido.
14. La bola será por cuenta de cada delegación.
15. Cada jugador deberá jugar como mínimo dos (2) o tres (3) partidos por día que sea señalado.
16. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y medallas al primero, al segundo y tercero de cada una de las pruebas por rama.
17. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Tenis de Campo.
18. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
19. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
20. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Tenis de Mesa.

1. El Torneo se realizará en categoría libre, ramas femenina y masculina.
2. Cada delegación podrá inscribir máximo cuatro (4) deportistas por rama.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. En las siguientes modalidades: Individual masculino y femenino, dobles masculino, dobles femenino y dobles mixto.
5. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congresillo Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.



6. El torneo se hará por el sistema de todos contra todos, a una vuelta en los grupos definidos en el congreso técnico.
7. En el Congresillo Técnico se definirá la conformación de los cuadros y su respectiva programación, en la misma se hará la definición de las parejas participantes en la modalidad mixta.
8. Los partidos se programarán a cinco (5) sets y se declarará ganador al jugador que gane tres (3) de los cinco (5) sets.
9. Si se presenta empate se procederá así:
 - a. Entre dos jugadores:
 - I. Será primero quien haya ganado el partido jugado entre ellos.
 - II. Mayor diferencia de sets a favor menos sets en contra.
 - III. Mayor número de sets a favor.
 - IV. Menor número de sets perdidos.
 - V. Mayor número de puntos de los respectivos partidos entre quienes participen en el empate.Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate.
 - b. Entre más de dos jugadores:
 - I. Mayor número de partidos ganados.
 - II. Mayor diferencia de sets a favor menos sets en contra.
 - III. Mayor número de sets a favor.
 - IV. Menor número de sets perdidos.
 - V. Mayor número de puntos de los respectivos partidos entre quienes participen en el empate.Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate.
10. El uniforme de competencia para cada jugador será:
 - a. Tenis, medias, pantaloneta y camiseta.
 - b. La camiseta debe ser de fondo entero y de cualquier color exceptuando el Blanco.
 - c. Ningún jugador podrá participar en el torneo con sudadera.
11. La bola será por cuenta de cada delegación y deberán ser bolas Double Happiness, Stiga, o Butterfly 3 estrellas color blanco material de plástico +40.
12. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y medallas al primero, al segundo y tercero de cada una de las pruebas por rama.
13. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la Federación Colombiana de Tenis de Mesa.
14. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
15. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
16. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Tejo.

1. El torneo se hará en la rama masculina, categoría única.
2. El número máximo de deportistas inscritos por delegación será de cinco (5).
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.



4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congresillo Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
5. La puntuación que se otorgará en cada partido será:
 - a. Dos (2) puntos por partido ganado.
 - b. Un (1) punto por partido perdido.
6. Sistema de desempate:
En caso de empates en las primeras rondas para definir los primeros lugares se definirán a tres lanzamientos, por equipos.
7. Cada partido se jugará a puntaje corrido, ganando el partido el equipo que llegue primero a veintisiete (27) manos.
8. Los partidos declarados W.O. tendrán un marcador de veintisiete (27) manos a cero (0).
9. Las medidas para el campo de juego y tablero serán las dispuestas en el reglamento oficial de la Federación Colombiana de Tejo y Minitajo.
10. El bocín tendrá una medida de 11 cm.
11. Para la habilitación de los tejos, en cada partido estos serán calibrados.
12. Las medidas de la mecha es un triángulo equilátero, de 6 cm por cada lado, puede ser mecha blanca o roja.
13. El uniforme de juego será: pantalón de sudadera y camibuso (camiseta) de identificación de cada ente territorial, el camibuso y/o camiseta debe llevar el número de identificación (del 1 al 5), zapatos deportivos tenis y medias.
14. Es de obligatorio cumplimiento el brazalete de capitán.
15. El tiempo máximo de espera para el inicio de la partida por alguno de los equipos, será de quince (15) minutos, seguidamente procederá el W. O, como lo dispone el reglamento de la Federación Colombiana de Tejo y Minitajo.
16. La figura suspenderá los siguientes lanzamientos de los demás jugadores (mecha, moñona, embocinada); solo en caso de desempates de lanzamientos, no se aplicará el llamado de la figura.
17. Está prohibido que los jugadores que se encuentren en el área de espera, o los que ya lanzaron y están en el área central, azaren mediante movimientos, gritos, señas, tos, estornudos fingidos, golpes a los tableros, dejar caer el tejo, o cualquier otro hecho antideportivo que haga perder la concentración del jugador que esté realizando el lanzamiento, en caso tal, se dispone lo estipulado en el reglamento de la Federación Colombiana de Tejo y Minitajo.
18. El peso del tejo será máximo de 3.5 libras, siempre y cuando pase por la medida del calibrador. No se permitirán Tejos Tacados ni de manganeso.
19. Quien sea sorprendido cambiando el Tejo en medio de la competencia, será sancionado con tarjeta roja
20. Se premiará y se le asignará puntuación a Ronda de capitanes, duplas y Equipos; para mecha, bocín y moñona solo se dará premiación (medallas).
21. Para la premiación se dará trofeo al campeón y medalla al primero, al segundo y tercero.
22. Teniendo en cuenta el Reglamento Oficial de la Federación Colombiana de Tejo y Minitajo, el escalafón para un jugador de tejo o Minitajo (profesional), es aquel que se encuentra afiliado a un Club Deportivo de Tejo o Minitajo y que este Club este afiliado a la Federación Colombiana de Tejo y Minitajo, en la categoría que sea.
23. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento oficial de la Federación Colombiana de Tejo y Minitajo, su coordinación y juzgamiento será designado por el Comité Organizador de los Juegos.
24. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
25. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al

procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.

26. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Voleibol.

1. El torneo se realizará en categoría abierta en ramas masculina y femenina.
2. El número máximo de deportistas inscritos por delegación será doce (12) jugadores por rama.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congreso Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
5. En el campo de juego deben permanecer 2 mayores de 40 años y 1 mayor de 35 años y los 3 restantes son libres desde los 18 hasta los 80 años. Un jugador de 40 años puede reemplazar un jugador de 35 años, pero no viceversa.
6. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congreso técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
7. Para determinar la clasificación se sumarán los puntos obtenidos por cada equipo participante de la siguiente forma:
 - a. Dos (2) puntos por partido ganado.
 - b. Un (1) punto por partido perdido.
 - c. Cero (0) puntos por no presentación o abandono.
8. Si se presenta empate entre dos o más equipos en la fase eliminatoria se procederá de la siguiente manera:
 - a. Entre dos (2) equipos, se definirá así:
 - i. Ganador del partido jugado entre ellos.
 - ii. Diferencia de sets (suma de sets a favor menos sets en contra).
 - iii. Menor número de sets en contra.
 - iv. Sorteo (moneda).
 - v. Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate.
 - b. Entre más de dos (2) equipos, se definirá así:
 - i. Mayor número de partidos ganados.
 - ii. Diferencia de sets (suma de sets a favor menos sets en contra).
 - iii. Menor número de sets en contra.
 - iv. Sorteo (moneda).
 - v. Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate.
9. Ningún equipo podrá iniciar un partido con menos de cinco (5) jugadores.
10. Los partidos se programarán a cinco (5) sets y ganará el equipo que obtenga tres (3) de ellos.
11. Si un equipo pierde por W.O. se declara un marcador de 3 X 0 y sets de 25-0 en su contra.

Parágrafo: Si un equipo queda con menos de 4 jugadores se declarará perdedor por 3x0.
12. Cuando un partido sea suspendido por razones de fuerza mayor no relacionadas con aspectos disciplinarios, se esperan 30 minutos, después de los cuales, de no continuarse se darán las siguientes opciones:
 - a. Se dará por finalizado si uno de los equipos lleva ventaja mínima de un set, siempre y cuando se hayan jugado mínimo 3 set.
 - b. Se continuará con reprogramación si se ha jugado más de un set y hay empates en sets al momento de la suspensión.
 - c. Se iniciará con reprogramación si no se ha logrado terminar el primer set.
13. El jugador descalificado no podrá alinearse en el siguiente partido independiente de la sanción que imponga el tribunal disciplinario.



14. El tiempo de espera, para declarar un W-O, será de (quince) 15 minutos después de la hora oficial fijada en la programación.
15. La dimensión del balón debe ser 65/67 cm, debe ser Profesional marca Molten o Golty, es de presentación obligatoria el balón al árbitro antes de iniciar el partido, de lo contrario perderá por W.O.
16. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y medalla al primero, al segundo y tercero por rama.
17. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la FIVB y aplicadas por la Federación Colombiana de Voleibol.
18. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
19. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
20. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Voleibol Playa.

1. El torneo se realizará en categoría abierta en ramas masculina y femenina.
2. El número máximo de deportistas inscritos por delegación serán dos (2) jugadores por rama.
3. La inscripción se tramitará de acuerdo con lo dispuesto en las Normas Generales de Participación de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos 2026, en el capítulo VI, el artículo 9, en todos sus ordinales.
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el Congreso Técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
5. Para determinar la clasificación se sumarán los puntos obtenidos por cada equipo participante de la siguiente forma:
 - a. Dos (2) puntos por partido ganado.
 - b. Un (1) punto por partido perdido.
 - c. Cero (0) puntos por no presentación o abandono.
6. Si se presenta empate entre dos o más equipos en la fase eliminatoria se procederá de la siguiente manera:
 - a. Entre dos (2) equipos, se definirá así:
 - i. Ganador del partido jugado entre ellos.
 - ii. Diferencia de sets (suma de sets a favor menos sets en contra).
 - iii. Menor número de sets en contra.
 - iv. Sorteo (moneda).
 - v. Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate.
 - b. Entre más de dos (2) equipos, se definirá así:
 - i. Mayor número de partidos ganados.
 - ii. Diferencia de sets (suma de sets a favor menos sets en contra).
 - iii. Menor número de sets en contra.
 - iv. Sorteo (moneda).
 - v. Por ninguna circunstancia habrá partidos de desempate.
7. Los partidos se programarán a tres (3) sets y ganará el equipo que obtenga dos (2) de ellos.
8. Si un equipo pierde por W.O. se declara un marcador de 2 X 0 y sets de 21-0 en su contra.

Parágrafo: Si un equipo queda con menos de 2 jugadores se declarará perdedor por 2x0 a excepción que el equipo infractor, haya ganado más de un set, estos se computarán.



9. Cuando un partido sea suspendido por razones de fuerza mayor no relacionadas con aspectos disciplinarios, se esperan 30 minutos, después de los cuales, de no continuar se darán las siguientes opciones:
 - a. Se dará por finalizado si uno de los equipos lleva ventaja mínima de un set.
 - b. Se continuará con reprogramación si se ha jugado más de un set y hay empates en sets al momento de la suspensión.
 - c. Se iniciará con reprogramación si no se ha logrado terminar el primer set.
10. El jugador descalificado no podrá alinearse en el siguiente partido independiente de la sanción que imponga la Comisión Disciplinaria.
11. El tiempo de espera, para declarar un W-O, será de (quince) 15 minutos después de la hora oficial fijada en la programación.
12. La dimensión del balón debe ser 66/68 cm y debe ser marca Molten o Goly, es de presentación obligatoria el balón al árbitro antes de iniciar el partido, de lo contrario perderá por W.O.
13. Para la premiación se dará trofeo por rama al campeón y medalla al primero, al segundo y tercero por rama.
14. La dirección del torneo aplicará para los casos no contemplados en este reglamento los indicados en el Reglamento de la FIVB y aplicadas por la Federación Colombiana de Voleibol.
15. Cualquier situación que se presente durante el desarrollo del juego será resuelta por el juez de manera inmediata como máxima autoridad dentro del mismo, en caso de no ser resuelta deberá presentarse por escrito, por el delegado de la disciplina o de la entidad, al comité respectivo de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
16. A los jugadores, delegados y entrenadores se les prohíbe el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias alucinógenas durante la jornada de juego (obligatorio). En caso de presentarse, el juez no debe permitir su participación y debe oficiar a la Comisión Disciplinaria, la cual deberá iniciar el proceso respectivo conforme al procedimiento reglado en el Código de Penas y Sanciones. Si el fallo es sancionatorio será informado al ente territorial que representa.
17. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos en primera instancia por el juez del encuentro y en segunda instancia y definitiva, por la Comisión Técnica de los XXIII Juegos Nacionales Deportivos de Servidores Públicos.

Abril 2026



JOAQUIN ISMAEL VALENCIA DÍAZ

Presidente

CC. 70'071.595



JACQUELINE RODRIGUEZ CRUZ

secretaria

CC. 39'621.958