



0 0 0 3 6 2
RESOLUCIÓN No. DE 2026

«Por la cual se adopta el Reglamento de la "Copa Gobernación 2026" realizada en la Gobernación de Cundinamarca.»

LA DIRECTORA DEL DEPARTAMENTO ADMINISTRATIVO DE FUNCIÓN PÚBLICA DE CUNDINAMARCA

En ejercicio de sus facultades legales y reglamentarias, en especial las conferidas por el Decreto Departamental 406 de 2024, y

CONSIDERANDO:

Que el artículo 52 de la Constitución Política de Colombia establece que el ejercicio del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre constituyen derechos de todas las personas y forman parte del gasto público social.

Que el artículo 3 de la Ley 181 de 1995 dispone que el Estado debe fomentar la creación de espacios que faciliten la actividad física, el deporte y la recreación como hábitos de salud y mejoramiento de la calidad de vida y el bienestar social.

Que el artículo 20 del Decreto 1567 de 1998 establece que los programas de bienestar social deben orientarse al desarrollo integral de los empleados del Estado, permitiendo elevar sus niveles de satisfacción, eficacia y sentido de pertenencia institucional.

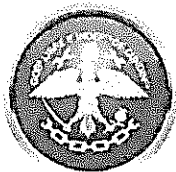
Que los artículos 2.2.10.1 y 2.2.10.2 del Decreto 1083 de 2015 señalan que las entidades públicas deben implementar programas de estímulos a través de planes de bienestar social, incluyendo actividades deportivas y recreativas dirigidas a sus servidores públicos y sus familias.

Que el Ley 909 de 2004 establece dentro de la gestión del talento humano el desarrollo de programas de bienestar e incentivos dirigidos a fortalecer el desempeño institucional y la calidad de vida de los servidores públicos.

Que el Decreto 1072 de 2015 dispone la implementación del Sistema de Gestión de Seguridad y Salud en el Trabajo, el cual incluye acciones de promoción y prevención orientadas al bienestar físico y mental de los trabajadores.

Que el Decreto Departamental 077 de 2025 definió y actualizó los criterios para la implementación del Plan Institucional de Estímulos "Bienestar e Incentivos" para los servidores públicos del sector central de la Gobernación de Cundinamarca y asignó al Departamento Administrativo de Función Pública la dirección y coordinación de dichos planes.

Que mediante Resolución 0179 del 29 de enero de 2026 se adoptó el Plan Institucional de Estímulos "Bienestar e Incentivos" del Sector Central de la Gobernación de Cundinamarca, dentro del cual se contempla la realización de la



000362
RESOLUCIÓN No. DE 2026

«Por la cual se adopta el Reglamento de la "Copa Gobernación 2026" realizada en la Gobernación de Cundinamarca.»

"Copa Gobernación 2026" como estrategia de integración, promoción del autocuidado y fortalecimiento del clima organizacional.

Que se hace necesario adoptar el reglamento que regirá el desarrollo de la "Copa Gobernación 2026", con el fin de garantizar su adecuada organización, ejecución y evaluación, en el marco de las políticas institucionales de bienestar y del cumplimiento de la normatividad vigente.

Que, en mérito de lo expuesto,

RESUELVE:

ARTÍCULO 1°. ADOPCIÓN. Adoptar el Reglamento de la "Copa Gobernación 2026", el cual se anexa al presente acto administrativo y hace parte integral del mismo.

ARTÍCULO 2°. SEGUIMIENTO Y COORDINACIÓN. La Dirección de Potencial Humano, junto con el Comité Organizador designado para tal efecto, será la encargada de coordinar, supervisar y realizar el seguimiento al desarrollo de la actividad, garantizando el cumplimiento del reglamento adoptado y de las disposiciones en materia de seguridad y salud en el trabajo.

ARTÍCULO 3°. SUSPENSIÓN O REPROGRAMACIÓN. El Departamento Administrativo de Función Pública de Cundinamarca podrá suspender, aplazar, prorrogar o reprogramar, mediante acto administrativo debidamente motivado, en cualquier etapa de la Copa, su desarrollo, cuando medien decisiones de autoridad del orden nacional, departamental o distrital, o cuando se presenten circunstancias de fuerza mayor, caso fortuito o situaciones que afecten su normal ejecución.

ARTÍCULO 4°. VIGENCIA. La presente Resolución rige a partir de la fecha de su expedición.

PUBLÍQUESE Y CUMPLASE

Dada en Bogotá D.C., a los 24 FEB 2026


LUZ MARINA SÁNCHEZ BOHÓRQUEZ

Directora del Departamento Administrativo de Función Pública de
Cundinamarca

Proyectó: David Julian Lamprea - Profesional Especializado DAFPC

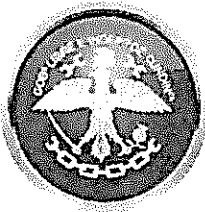
Proyectó: Yineith Ramírez - Asesora DAFPC

Revisó: Natalia Valenzuela - Jefe OAJ DAFPC (E)

Revisó: Aprobó: Xiomara Morales Piramanique - Directora Potencial Humano

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 2.
Código Postal: 111321 Teléfono: 749 1364

 /CundiGob  @CundinamarcaGob
www.cundinamarca.gov.co



REGLAMENTO COPA GOBERNACIÓN 2026

**CAPÍTULO I
DISPOSICIONES GENERALES**

ARTÍCULO 1. OBJETIVO GENERAL. Realizar "La Copa Gobernación 2026" como un evento deportivo, recreativo y cultural, que promueva el bienestar social de los servidores públicos de la Gobernación de Cundinamarca y todas aquellas instituciones que ejerzan actividades en el Departamento, fortaleciendo la gestión interinstitucional y el mejoramiento del clima organizacional, a través de la sana convivencia basados en los principios del olimpismo.

"Andamos cumpliendo con el bienestar institucional, el espíritu deportivo y el juego limpio"

ARTÍCULO 2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS. La Copa Gobernación, tiene como principales objetivos:

1. Promover la práctica del deporte y la recreación entre los servidores públicos de la gobernación de Cundinamarca.
2. Generar hábitos de calidad de vida y estilos saludables por medio de la actividad física.
3. Integrar a los servidores públicos de la Gobernación de Cundinamarca a través del deporte y la recreación.
4. Crear espacios de integración y fortalecimiento de los lazos de amistad entre los servidores públicos de la Gobernación de Cundinamarca.
5. Posicionar a la Gobernación de Cundinamarca como referente deportivo nacional en el ámbito de la función pública.

ARTÍCULO 3: PRINCIPIOS RECTORES. La Copa se regirá por los principios de:

- Juego limpio
- Respeto
- Igualdad
- Transparencia
- Convivencia pacífica
- Integración institucional

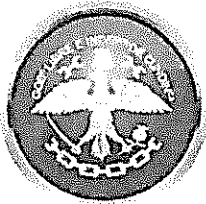
**CAPÍTULO II
DESARROLLO DEL TORNEO**

Artículo 4. Comité organizador.

El comité organizador será la autoridad competente para:

- Definir calendario/cronograma
- Establecer programación
- Resolver controversias
- Aplicar sanciones disciplinarias
- Interpretar el reglamento





Gobernación de Cundinamarca

Artículo 5. Sistema de competencia.

El torneo se desarrollará bajo el sistema definido por el comité organizador, el cual será informado previamente a los equipos participantes.

Artículo 6. Programación.

La programación oficial será publicada oportunamente y su modificación solo procederá por causa justificada.

CAPÍTULO III ESTRUCTURA Y ORGANIZACIÓN

ARTÍCULO 7. ESTRUCTURA. La estructura organizacional de la "Copa Gobernación 2026" está conformada por:

1. Comité Organizador.
2. Comité Técnico.
3. Comisión Disciplinaria.

ARTÍCULO 8. COMITÉ ORGANIZADOR. El Comité Organizador estará integrado por los siguientes Directivos o quien haga sus veces:

1. El Gobernador de Cundinamarca – Jorge Emilio Rey Ángel o su delegado.
2. La Directora del Departamento Administrativo de Función Pública de Cundinamarca.
3. La secretaría general y de Cercanía al Ciudadano.
4. El jefe de la Oficina Asesora de Prensa y Comunicaciones.
5. La Gerente de la Agencia logística e Inmobiliaria de Cundinamarca.

ARTÍCULO 9. FUNCIONES DEL COMITÉ ORGANIZADOR. El Comité Organizador es la máxima autoridad de la "Copa Gobernación 2026" y sus funciones son:

1. Definir las políticas y las normas generales que regirán las actividades recreativas y deportivas.
2. Garantizar la logística de la "Copa Gobernación 2026".
3. Disponer los bienes y servicios necesarios para el desarrollo de las actividades recreativas y deportivas.
4. Permitir y facilitar la participación de los inscritos, para cumplir con la programación en los distintos eventos.
5. Aprobar y ejecutar el plan de incentivos para los ganadores y/o participantes de la Copa Gobernación 2026 otorgando los siguientes incentivos:

- 1 Puesto: Trofeo, medallas de oro y otro obsequio opcional.
- 2 Puesto: Trofeo, medallas de plata y otro obsequio opcional.
- 3 Puesto: Trofeo, medallas bronce y otro obsequio opcional.

Deportes de conjunto:



Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca

Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 – Teléfono: 7490000

/CundiGov @CundinamarcaGov
www.cundinamarca.gov.co



Gobernación de Cundinamarca

Baloncesto: Trofeo Mayor, Encestador Masculino Y Femenino.
Voleibol: Trofeo Mayor, Mejor jugador Masculino Y Femenino.
Fútbol 5 masculino, femenino y senior: Trofeo Mayor, Goleador y valla menos vencida masculina y femenina.

El comité organizador acordó que los delegados tendrán un reconocimiento por su labor en la Copa Gobernación 2026, atendiendo esto, se brindarán diferentes distintivos como una escarapela y una prenda específica para cada uno, así mismo obtendrán salario emocional y contarán con una mención de reconocimiento en la Gala Dinamo 2026.

Finalmente, para el campeón de campeones se entregará un trofeo único, además de una mención honorífica por el esfuerzo en conjunto de la secretaría o entidad.

Los eventos de premiación y reconocimiento deportivos se harán en los lugares de competencia una vez finalizado cada fixture deportivo, adicional reconocimiento en eventos como la Gala Dinamo 2026 y el cierre de gestión de la vigencia 2026, entregando menciones de reconocimiento a todos los deportistas y delegados destacados por su desempeño deportivo.

6. Implementar el plan de medios, imagen corporativa, difusión y comunicación de la "Copa Gobernación 2026".

ARTÍCULO 10. COMITÉ TÉCNICO. La comisión técnica es la encargada de proyectar, liderar y controlar el desarrollo de las competencias deportivas y recreativas de la copa, el cual estará integrado por:

1. El Director(a) del Departamento Administrativo de Función Pública de Cundinamarca o su delegado.
2. El Director(a) del Instituto para la Recreación y el Deporte de Cundinamarca - INDEPORTES o su delegado.
3. Un designado de la Caja de Compensación Familiar – Oficina de Deportes.

PARÁGRAFO: En caso de ausencia temporal o definitiva de uno de los designados, el área correspondiente escogerá su reemplazo.

ARTÍCULO 11. FUNCIONES DEL COMITÉ TÉCNICO. Son funciones del comité técnico las siguientes

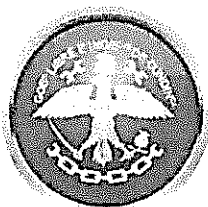
1. Presentar al comité organizador el proyecto para la organización, dirección, desarrollo y control de los deportes de la "Copa Gobernación 2026".



Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca
Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 – Teléfono: 7490000
f/CundiGob x/CundinamarcaGob
www.cundinamarca.gov.co

21



Gobernación de Cundinamarca

2. Revisar y avalar la inscripción de equipos y deportistas participantes en la Copa Gobernación 2026, acorde a los parámetros establecidos. La inscripción se realizará preferiblemente mediante formulario virtual, y en caso de requerirse una copia física, esta deberá ser fiel reflejo del documento digital. Solo el delegado deportivo de la secretaría y/o entidad podrá radicar la inscripción, salvo en casos de fuerza mayor debidamente justificados ante la Comisión Técnica.
3. Todas las inscripciones, comunicaciones, solicitudes, reclamaciones y/o demandas, serán radicados únicamente por el correo electrónico
4. Planear los aspectos técnicos, logísticos y operativos en cada fase y jornada de la copa.
5. Rendir informe sobre el desarrollo de la Copa Gobernación cuando el comité organizador así lo requiera.
6. Establecer la organización técnica de cada deporte.
7. Aplicar y garantizar el cumplimiento de la reglamentación de la Copa Gobernación 2026.
8. Determinar el sistema de campeonato y criterios de clasificación de acuerdo con el número de inscritos por deporte.
9. Coordinar la reunión informativa con los delegados y/o directivos.
10. Resolver las situaciones que se presenten en el desarrollo de los eventos deportivos inscritos, no contempladas en la reglamentación.
11. Proponer al comité organizador los actos protocolarios de inauguración y clausura.
12. Garantizar el juzgamiento, los escenarios deportivos, los materiales y las plataformas virtuales en el desarrollo de las competencias.
13. Instalar comités operativos con sus respectivas comisiones.
14. Garantizar el sistema de información en los procesos de inscripción, promoción, acreditación, y resultados de la competencia.
15. La comisión técnica es el único organismo autorizado para tomar decisiones con relación al desarrollo de la copa, ni los equipos participantes, ni los jueces, ni los veedores, ni el delegado tendrán esta facultad.

PARÁGRAFO 1. Las determinaciones o fallos de la comisión técnica serán emitidos mediante acto administrativo de la "Copa Gobernación 2026" con numeración interna según sus facultades.

PARÁGRAFO 2. Una vez emitida la decisión de la queja o demanda, se deben notificar los implicados, publicar y enviar copia al cuerpo arbitral para su conocimiento y fines pertinentes.

PARÁGRAFO 3. Los integrantes de la comisión técnica NO podrán ser parte del comité organizador y de la comisión disciplinaria, estos son los tres miembros como se establece en el Artículo 6. Comité Técnico.

ARTÍCULO 12. COMISIÓN DISCIPLINARIA. Es un estamento creado para administrar Justicia deportiva, durante los encuentros deportivos y recreativos de la Copa Gobernación, a través de sus actuaciones debe garantizar que se cumplan las normas establecidas para el normal desarrollo



Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca
Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 - Teléfono: 7490000
@CundiGov @CundinamarcaGov
www.cundinamarca.gov.co



Gobernación de Cundinamarca

de los mismos y será integrada conforme a lo dispuesto en el presente reglamento.

Es función de las autoridades disciplinarias conocer y resolver sobre el desacato del presente reglamento de la Copa Gobernación, y sus facultades sancionadoras se ejercerán dependiendo la gravedad de los hechos a sancionar.

La Comisión disciplinaria estará integrada por:

1. Un designado por el Departamento Administrativo de Función Pública de Cundinamarca
2. Un designado Profesional del Deporte por parte de COLSUBSIDIO
3. El delegado de delegados; quien será escogido por elección en representación de todos los delegados de las entidades participantes.

PARÁGRAFO 1. Para la "Copa Gobernación 2026", se conformará una comisión disciplinaria, la cual es un estamento creado por el tiempo que dure la competencia.

PARÁGRAFO 2. Contra las decisiones que profiera la Comisión Disciplinaria podrán interponerse el recurso de reposición ante la misma comisión, siendo éste la última instancia y frente a su fallo no procede ningún recurso.

PARÁGRAFO 3. El representante de los delegados participantes, deberá declararse impedido cuando él o sus equipos o jugadores se encuentren incurso en el acto de Indisciplina analizado, cediéndole sus funciones al delegado suplente.

ARTÍCULO 13. FUNCIONES DE LA COMISIÓN DISCIPLINARIA: Esta Comisión tendrá las siguientes funciones:

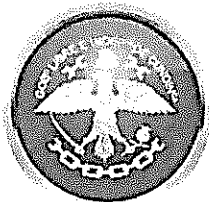
1. Conocer el desarrollo de las competencias deportivas de la Copa Gobernación 2026, su reglamento y el de cada modalidad.
2. Tomar decisiones sobre las actuaciones de los jugadores, dirigentes, directores, entrenadores, equipos u otro correspondiente a la gravedad de cada caso con amonestaciones, sanciones, suspensiones, o descalificaciones.
3. Investigar, resolver y decidir mediante actos administrativos los aspectos disciplinarios de la copa.
4. Las decisiones se basarán en los informes escritos por los árbitros, árbitros asistentes, Veedores de campo, miembros del Comité Organizador, comité técnico los cuales deben estar fundamentado en documentos y testimonios probatorios.
5. La decisión será válida siempre que estén presentes por lo menos dos de los tres miembros de la comisión disciplinaria y cuando se obtenga mayoría.



Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca
Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 - Teléfono: 7490000

/CundiGob @CundinamarcaGob
www.cundinamarca.gov.co



6. Esta comisión velará por el cumplimiento de las normas establecidas en la copa y los reglamentos oficiales de los deportes, como elemento constructor de cultura ciudadana y convivencia.
7. Corresponde a la comisión disciplinaria la facultad de sancionar todas las faltas y anormal comportamiento, ya sean individuales o colectivas de los deportistas, barras, equipos, y todo personal adscrito en la copa Gobernación.
8. Se otorgan facultades a la comisión disciplinaria de la copa para sancionar disciplinariamente según lo establecido en el presente reglamento y demás normas que la rigen.

CAPÍTULO IV

DELEGADO, PARTICIPANTES E INSCRIPCIONES

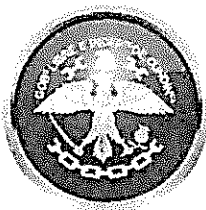
ARTÍCULO 14. DELEGADO. Cada Secretaría o Entidad participante debe elegir un delegado, quien será el responsable de promover la "Copa Gobernación 2026" y realizará las acciones necesarias en el proceso de convocatoria, inscripción, acompañamiento y participación de sus deportistas.

PARAGRAFO 1. En caso de que el delegado designado se encuentre en período de vacaciones, incapacidad o en alguna otra situación administrativa, podrá nombrarse un delegado suplente mediante comunicación formal enviada por el (la) Secretario(a) o Director(a) de la entidad. Dicho delegado ejercerá las funciones correspondientes hasta que el delegado principal se reincorpore a sus labores habituales.

ARTÍCULO 15. FUNCIONES DEL DELEGADO. El delegado es la persona que en representación de su secretaría o entidad actúa como enlace entre la organización y los deportistas inscritos en la copa, y debe cumplir las siguientes funciones:

1. Representar a sus deportistas, siendo el primer veedor del proceso de inscripción, participación, comportamiento y reglamentación de su delegación.
2. Constatar que el servidor público cuenta con contrato activo al momento de realizar la inscripción y que su plazo de ejecución estará vigente por el tiempo de duración de la competencia deportiva.
3. Verificar que el servidor público y contratista cumple con los requisitos de afiliación y vigencia de ARL y EPS y vinculación activa con la entidad durante el desarrollo de la Copa Gobernación 2026
4. Acreditar que el funcionario(a) o contratista está inscrito en el formulario oficial de la copa.
5. Diligenciar, cargar y/o reportar la totalidad de la información requerida en los formularios físicos y virtuales creados por la organización.





Gobernación de Cundinamarca

6. Atender las directrices, las condiciones, el cronograma, las bases de datos y demás parámetros en los tiempos establecidos por la organización.
7. Participar en las reuniones convocadas por la organización.
8. Es la única persona que interpone aclaraciones, demandas y/o solicita información pertinente al desarrollo de la Copa Gobernación 2026.
9. El delegado será responsable de la veracidad de la información suministrada en los procesos de inscripción y acreditación de los participantes. En caso de detectarse irregularidades, adulteraciones o suplantaciones, se aplicarán las sanciones establecidas en el presente reglamento y, cuando corresponda, las disposiciones disciplinarias de la entidad respectiva. Si se demuestra dolo o negligencia grave, el comité organizador podrá inhabilitar al delegado para futuras ediciones de la Copa Gobernación.

ARTÍCULO 16. PARTICIPANTES - Podrán participar en la Copa Gobernación 2026.

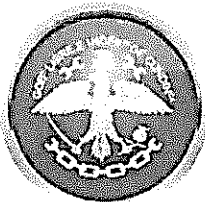
1. Funcionarios de las entidades del sector central y descentralizado de la Gobernación de Cundinamarca.
2. Los servidores públicos por elección popular para la vigencia 2026; únicamente incluye al Gobernador del Departamento y los diputados de la Asamblea Departamental.
3. Los contratistas vinculados con contrato vigente en el desarrollo de la Copa Gobernación 2026.
4. Las personas que tengan un contrato de prestación de servicios, como persona natural a la Gobernación de Cundinamarca o sus entidades descentralizadas, así como con la Asamblea Departamental con contrato vigente a la fecha de inscripción, competencia y terminación de su deporte o modalidad.
5. Los practicantes de pasa Cundinamarca y estado Joven que hacen parte de alguna secretaría y/o dependencia según lo establecido y reglamentado por los programas y convenios que así lo acrediten y validen.
6. Contratistas de entidades públicas que ejerzan funciones en el Departamento de Cundinamarca.
7. Los autorizados por el Comité Organizador, siempre y cuando cumpla el requisito de afiliación a la ARL y EPS y vinculación laboral actividad el desarrollo de la Copa Gobernación 2026.
8. El comité organizador tendrá la potestad de agregar delegaciones e invitados que sean aliados estratégicos de la gobernación de Cundinamarca, así mismo se le exigirá a todos los participantes externos a la gobernación de Cundinamarca entregar a los organizadores un consentimiento informado y documentos de seguridad social vigentes.



Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca
Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 – Teléfono: 7490000
@CundiGob @CundinamarcaGob
www.cundinamarca.gov.co

21



Gobernación de Cundinamarca

ARTÍCULO 17. INSCRIPCIONES. Cada servidor público y/o equipo interesado en participar en la "Copa Gobernación 2026" debe cumplir con los siguientes requisitos, sin excepción alguna. De lo contrario no se acepta la inscripción del equipo, deportista o directivo.

1. Para que se considere que un servidor público de la Gobernación o Entidad Pública del departamento de Cundinamarca se encuentra inscrito, este debe estar relacionado en la planilla de la copa, la cual, debe encontrarse completamente diligenciada en la fecha estipulada, con sus datos personales y cumpliendo con el mínimo de requisitos.
2. Cada servidor público y/o contratista podrá participar máximo en tres (3) actividades recreo deportivas en la "Copa Gobernación 2026", ya sea de conjunto o individual y sus diferentes modalidades, comprometiéndose a cumplir los horarios establecidos en cada programación; la organización NO se hace responsable por el cruce de horarios o dará privilegios en la programación.
3. Solo se permitirán cambios extraordinarios o nuevas inscripciones en el formulario virtual una vez se realice la solicitud por parte del delegado ante la comisión técnica, justificando la motivación por fuerza mayor en alguno de los siguientes casos:
 - a. Desvinculación laboral.
 - b. Incapacidad certificada por el médico tratante o EPS.
 - c. Muerte.
4. Cualquier autorización de ingreso o retiro de deportista estará a cargo del comité organizador de la Copa Gobernación 2026, quien estudia cada caso y sus decisiones serán publicadas a los delegados.
5. Ningún participante podrá inscribirse y participar con más de una secretaría o entidad en el mismo deporte; en caso que se determine que un jugador evidentemente no corresponde a la secretaría o entidad en la cual realizó la inscripción, quedará inhabilitado para seguir participando y el equipo pierde los puntos obtenidos en el respectivo encuentro. Quienes por necesidades del servicio sean asignados a otra secretaría, deberán por medio del respectivo delegado presentar un oficio solicitando la autorización para poder jugar con la secretaría que ha sido asignado y desvinculándose con la secretaría que inicialmente fue inscrito.
6. Cada entidad deberá inscribir el número mínimo de participantes según el reglamento por deporte en garantía de su permanencia y continuidad en el torneo; de lo contrario, será retirado de la inscripción antes del sorteo, en los deportes de equipo.
7. De no completar el número de deportistas una secretaría, en un deporte específico, solo podrá reforzarse, previo informe a la organización de la copa, por medio de su delegado, la entidad podrá



Departamento Administrativo de

Función Pública
de Cundinamarca

Gobernación de Cundinamarca • •

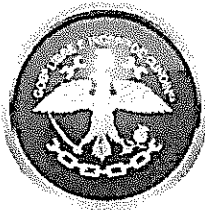
Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.

Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.

Código Postal: 111321 - Teléfono: 7490000

📍/CundiGov 📧@CundinamarcaGov

www.cundinamarca.gov.co



Gobernación de Cundinamarca

solo reforzarse hasta con máximo tres (3) deportistas de otras secretarías que no hayan participado en ningún equipo ni secretaría.

8. Cada entidad podrá inscribir solamente un equipo por cada deporte y rama en las disciplinas de conjunto.
9. El funcionario o contratista que se encuentre registrado en calidad de deportista en el Deporte Asociado (club, Liga o Federación), en los dos (2) últimos años a la fecha de la inscripción, NO podrá participar en la Copa Gobernación 2026, en la misma disciplina deportiva en la que esté inscrito o que haya representado el deporte competitivo, según corresponda; razón por la cual, SI podrá participar en otro deporte diferente al que compite en el deporte Asociado.
10. Para el caso de los inscritos por INDEPORTES y en consideración a su formación en el área del deporte, se requiere que las disciplinas deportivas para deportes de conjunto estén integradas como mínimo por el 60% de personal administrativo de oficina.
11. Para las fases finales de todos los deportes, NO se permiten hacer cambios y/o refuerzo con deportistas que hayan estado en las fases iniciales de otras secretarías, cada entidad participante deberá por medio de su delegado informar la novedad y presentar el posible cambio, siendo de la misma secretaría, con mínimo tres (3) días de anticipación del partido, para su respectiva autorización por parte del comité técnico y disciplinario.
12. Los Funcionarios y/o contratistas que se encuentren contratados por Secretaría General y de Cercanía al Ciudadano, Despacho del Gobernador o alguna entidad que preste sus servicios en diferentes secretarías, debe participar con la secretaría en donde cumpla sus funciones

PARÁGRAFO 1: En aquellas Secretarías o Entidades donde el bajo número de funcionarios no permita la conformación de un equipo, se estudiará por la organización la posibilidad de aceptar equipos conformados por servidores públicos de más de una entidad, manteniendo la alianza durante toda la copa, siempre y cuando no hayan participado en ningún equipo ni secretaría, así mismo estos deportistas no podrán reforzar otro equipo en ninguna fase del torneo.

PARÁGRAFO 2: Se permitirá la participación de refuerzos únicamente si en la entidad del funcionario no se logró conformar equipo en la modalidad a reforzar. Cada equipo podrá contar con un máximo de tres (3) refuerzos, los cuales deberán ser funcionarios o contratistas activos de la Gobernación o entidades descentralizadas. Los refuerzos no podrán haber competido previamente en el torneo con otra entidad.

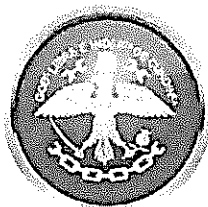


Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca
Gobernación de Cundinamarca • • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9
Código Postal: 111321 - Teléfono: 7490000

📍/CundiGob 📧@CundinamarcaGob
www.cundinamarca.gov.co

22



ARTÍCULO 18. REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN. Los participantes a la "Copa Gobernación 2026, deberán:

1. Estar oficialmente inscritos y en representación de una oficina o entidad.
2. Ser responsable por su integridad física durante las competencias, teniendo en cuenta que, para desarrollar las actividades recreativas y/o deportivas debe tener una aceptable aptitud física – atlética, confirmando esta situación en el consentimiento informado
3. Los inscritos que presenten diagnóstico de hipertensión arterial, enfermedad coronaria, antecedentes de fractura, artritis, esguinces, obesidad, lesiones de manguito rotador, alteraciones en rodilla o miembros inferiores, entre otras enfermedades de los músculos, huesos en extremidades o columna vertebral que limitan el adecuado desempeño durante la actividad física; para poder participar en la copa deberán como requisito indispensable, presentar al Departamento Administrativo de Función Pública de Cundinamarca un CERTIFICADO MÉDICO, expedido por su EPS o médico tratante con fecha de elaboración en un plazo no mayor a los 8 días de radicación, en el que conste que se encuentra apto para la participación en las actividades físicas, para la ejecución en los deportes de impacto.
4. Los deportistas acreditarán su participación antes de cada encuentro deportivo y recreativo, presentando el tarjetón oficial de la "Copa Gobernación 2026", siendo el único documento válido para la participación, así mismo el equipo que no presente su tarjetón no podrá participar en el la jornada deportiva.
5. El comité organizador mediante documento público convoca y establece un cronograma de jornadas de actividad física, para que los servidores públicos inscritos en la Copa Gobernación participen en las jornadas de "acondicionamiento físico" en las que recibirán instrucciones de adaptación del cuerpo y el autocuidado frente a las exigencias que conlleva cada deporte, el cual será obligatorio para la participación en los deportes inscritos.
6. Todos los participantes deben estar en los diferentes acondicionamientos físicos solicitados por el Departamento Administrativo de Función pública de Cundinamarca.
7. Todos los participantes deberán entregar, antes del primer encuentro deportivo, el consentimiento informado debidamente diligenciado. Dicho documento deberá presentarse de manera individual por cada disciplina deportiva en la que el deportista participe, siendo este requisito obligatorio para la validación de su inscripción y participación en las actividades programadas.





ARTÍCULO 19. INCAPACIDADES. En ningún caso se permitirá la participación de los servidores públicos y/o funcionarios que se encuentren incapacitados al momento de la competencia deportiva, de esto dará fe el delegado oficial de cada oficina o entidad.

ARTÍCULO 20. NOVEDADES ADMINISTRATIVAS. En ningún caso se permitirá la participación de servidores públicos y/o funcionarios de planta, provisionales o libre nombramiento y remoción que se encuentren en situación administrativa de vacaciones, licencias remuneradas, licencias no remuneradas y/o cualquier situación que se genere durante la participación de la Copa Gobernación, so pena de presentar consentimiento informado, donde el jugador se responsabiliza de la autenticidad de su ARL y previo autorización del comité organizador, comité técnico y disciplinario de la Copa Gobernación 2026.

CAPÍTULO V

JUZGAMIENTO DEPORTIVO

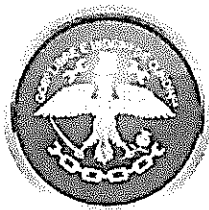
ARTÍCULO 21. JUZGAMIENTO. La dirección arbitral estará a cargo de personal capacitado y con experiencia adscrito a un colegio de Jueces debidamente reconocidos por su representante legal.

1. Sus actuaciones serán en pleno uso de las garantías de modo imparcial y calidad en la aplicación del reglamento de la Copa Gobernación.
2. Se aplicarán las reglas expuestas en el presente reglamento y lo que no esté allí contemplado, se acogerá a lo señalado por los reglamentos de la liga y federación correspondiente.

ARTÍCULO 22. CUERPO ARBITRAL. El cuerpo arbitral es la máxima autoridad en los campos de Juego y en la aplicación del reglamento de la Copa Gobernación, durante los encuentros deportivos y recreativos.

1. Sus decisiones en relación con las REGLAS DE JUEGO son DEFINITIVAS.
2. Los fallos o decisiones arbitrales son inapelables con ocasión de los encuentros deportivos; ningún equipo, deportista o delegación podrá recusar a un juez.
3. Debe diligenciar en su totalidad la planilla oficial de competencia, y entregársela a la organización de la Copa una vez se termine la jornada.
4. El árbitro debe diligenciar la planilla de juego de cada partido, firmada por el DT o Delegado y por el capitán de los equipos en contienda.
5. Finalizado un partido, los informes oficiales del árbitro y veedor, darán fe en primera instancia para todos los efectos administrativos, técnicos y disciplinarios a que haya lugar.





6. Los árbitros deben presentarse en el escenario deportivo como mínimo treinta minutos (30) antes de cada competencia, con la indumentaria y materiales necesarios para su labor.
7. Los miembros del cuerpo arbitral y veedor deben presentarse en óptimas condiciones médicas y sin estar bajo el efecto de cualquier sustancia que afecte el adecuado desarrollo de la competencia deportiva y recreativa.

CAPÍTULO VI ASPECTOS DISCIPLINARIOS Y REGLAMENTARIOS

Artículo 23. Conductas sancionables. Serán sancionables las conductas que atenten contra:

- El juego limpio
- La integridad física o moral de los participantes
- El orden del evento
- El respeto a las autoridades del torneo
-

Artículo 24. Sanciones. Las sanciones podrán consistir en:

- Amonestación verbal
- Suspensión temporal
- Expulsión del torneo
- Pérdida de puntos

Parágrafo: Las decisiones deberán ser motivadas y comunicadas al equipo correspondiente.

ARTÍCULO 25. EL CÓDIGO DISCIPLINARIO. La Comisión Disciplinaria de la "Copa Gobernación 2026", luego de estudiar los informes arbitrales y las pruebas que se tengan para cada una de las situaciones, y escuchar a los involucrados en los casos a que fuese necesario, procederá a aplicar y sancionar a los infractores con aplicación del siguiente Código:

1. En todas las disciplinas deportivas, los deportistas, delegados y barras deben mantener su buen comportamiento antes, durante y después de los partidos, interactuando de una manera respetuosa con sus compañeros, con el rival, con el cuerpo arbitral y con la organización de la copa.
2. En todas las disciplinas deportivas, las reglas de juegos serán las establecidas en el presente reglamento y lo que no se encuentre en este, se acogerá el respectivo reglamento de la liga y/o federación





Gobernación de Cundinamarca

nacional e internacional correspondiente, los cuáles se aplican para todas las disciplinas deportivas de la Copa Gobernación 2026.

3. Para todas las disciplinas deportivas, cada equipo y jugador debe presentarse al terreno de juego o escenario de competencia con la indumentaria adecuada para poder participar en la actividad deportiva y recreativa, acorde a la reglamentación oficial del deporte. Quien no cumpla con las condiciones mínimas del deporte NO está autorizado para participar en la contienda.
4. Para todas las disciplinas deportivas, los equipos deben presentarse en el campo de juego debidamente uniformados, con los números en las respectivas camisetas, pantalonetas, medias y calzado apropiado.
5. En todas las disciplinas deportivas, 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 programada para presentar el tarjetón oficial de la copa y diligenciar la planilla de juego.
6. Para todas las disciplinas deportivas, el árbitro dará una espera de máximo de diez (10) 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 puntos más los goles, sets o cestas a favor según el presente reglamento.
7. Para todas las disciplinas deportivas, queda prohibido el uso de publicidad política en la indumentaria deportiva y recreativa, dado el caso, los jueces o la organización de la Copa Gobernación deberán exigir a los equipos infractores el cambio de estos uniformes. De lo contrario no podrán jugar y el partido será perdido por W.O. otorgando los puntos y resultados según el fixture, el deporte y el reglamento por partidos perdidos o ganados por W.O.
8. Para todas las disciplinas deportivas, el sistema de clasificación se realizará de acuerdo a los equipos y deportistas que se encuentren oficialmente inscritos en el plazo establecido por la organización.
9. Si un equipo o deportista es expulsado o retirado del torneo, se otorgará la victoria a sus rivales con el siguiente marcador según la disciplina:

-Fútbol 5: 3-0 (tres puntos).

- Voleibol: 2 sets a 0 (puntuación de 25-0 en cada set).

- Baloncesto: 20-0 (dos puntos).

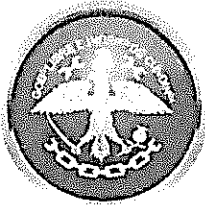


Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca
Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 - Teléfono: 7490000

/CundiGob @CundinamarcaGob
www.cundinamarca.gov.co

22



Gobernación de Cundinamarca

- Deportes individuales: Se otorgará la victoria al rival y el jugador eliminado perderá su posición en la clasificación general.

Estos resultados aplicarán siempre que la expulsión ocurra antes de la programación del partido. En caso de retiro durante el juego, se mantendrá el marcador en el momento de la retirada.

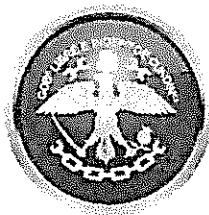
10. Para todas las disciplinas deportivas, el equipo que figure como local podrá usar su primer uniforme (el local es aquel que figure en la programación al lado izquierdo).
11. Para todas las disciplinas deportivas, la organización de la Copa Gobernación, designará delegados para cada partido o actividad, quien actuará como veedor o comisario de campo y sus informes serán tenidos en cuenta ante cualquier trámite y decisión.
12. Para todas las disciplinas deportivas, finalizando un partido o actividad, los informes oficiales del árbitro, veedor o comisario de campo, darán fe en primera instancia para todos los efectos administrativos, técnicos y disciplinarios a los que haya lugar.
13. En todas las disciplinas deportivas, todo jugador expulsado del terreno de juego queda automáticamente suspendido para el siguiente partido; la Comisión Disciplinaria podrá aumentar la sanción una vez haya estudiado el informe de los jueces, veedores y organización.
14. En todas las disciplinas deportivas, todo integrante del equipo que sea expulsado quedará automáticamente suspendido por una fecha.
15. En todas las disciplinas deportivas Si la expulsión es grave se sanciona la fecha automática más las que sean consideradas por la comisión disciplinaria.
16. En todas las disciplinas deportivas, todo partido ganado por W.O, no habilita para cumplir fecha(s) de suspensión.
17. Para todas las disciplinas deportivas los partidos perdidos por W. O. en la fase de clasificación según el fixture deportivo, se aplica otorgando perdida de los puntos y quedando por fuera de la fase en la que se encuentre el torneo, NO se reprogramaran partidos por W. O.
18. La acumulación de dos tarjetas rojas aumenta la sanción o pena, según la decisión de la comisión disciplinaria basada en los informes arbitrales y de los veedores, esto por ser reincidente.
19. En todas las disciplinas deportivas la NO presentación de un equipo y/o retiro del campo de juego, en un encuentro deportivo, en cualesquier instancias del torneo se considera W. O., aplicando las



Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca
Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 – Teléfono: 7490000

📞/CundiGob 📧@CundinamarcaGob
www.cundinamarca.gov.co



Gobernación de Cundinamarca

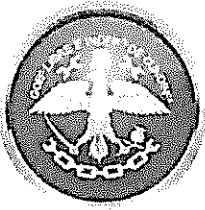
sanciones deportivas y disciplinarios según el reglamento de la Copa Gobernación 2026.

20. En todas las disciplinas deportivas las sanciones se producirán como consecuencia de las faltas que se enumeran en el presente reglamento.
21. En todas las disciplinas deportivas es causal de sanción o expulsión de un Jugador por una actuación considerada como Juego brusco y peligroso - conducta incorrecta reiterada a pesar de advertencias anteriores - Conducta antideportiva - Reclamar airadamente decisiones arbitrales - entrar o salir del terreno de juego sin autorización. Sanción: suspensión desde una (1) fecha y las que se consideren según corresponda su gravedad.
22. La acumulación de dos (2) tarjetas amarillas sanciona a un deportista automáticamente con una (1) fecha de suspensión. Una vez cumplida la fecha de suspensión y el deportista vuelva a recibir la doble amonestación, se aplicará una nueva sanción por una fecha. Cuando un jugador suspendido haga parte de un partido, este equipo o jugador perderá los puntos y se les dará al equipo o jugador rival.
23. En todas las disciplinas deportivas, el insulto o agresión física y verbal, así como el uso de señales o gestos antideportivos contra a los compañeros, jugadores contrarios, árbitros o espectadores, Jueces, público o directivos; tendrá una sanción mínima: de suspensión por tres (3) fechas.
24. En todas las disciplinas deportivas la expulsión del jugador por actos de violencia contra deportistas, espectadores, jueces, autoridades y público en general, tendrá una sanción mínima de: suspensión por tres (3) fechas y una suspensión máxima por agresión de no participación en dos (2) ediciones de la Copa Gobernación (2 años).
25. Ofensas verbales o injurias contra los estatutos del campeonato, directivos, veedores, comisarios y funcionarios de la organización. Sanción mínima: suspensión de tres (3) fechas en adelante o expulsión de acuerdo con la gravedad de los hechos.
26. Expulsión del Jugador por actos de violencia (agresión de hecho) contra jueces, jugadores, público, directivos, veedores, funcionarios y demás personal asistente. Sanción: expulsión inmediata de las personas implicados en los hechos y se notificará a la oficina de Talento Humano y Control Interno Disciplinario, si el cuerpo arbitral y la veeduría considera que la expulsión es grave o altera el bienestar de los deportistas, será dará por terminado el partido, y otorgando la pérdida del partido al equipo cuyo jugador y/o personas hayan causado la situación.



Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca
Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 - Teléfono: 7490000
📞/CundiGov 📧@CundinamarcaGov
www.cundinamarca.gov.co



27. En todas las disciplinas deportivas la expulsión del Jugador por actos de violencia (agresión de hecho) contra jueces, jugadores, público, directivos, veedores, funcionarios y demás personal asistente. Sanción: expulsión inmediata de las personas implicados en los hechos, quien o quienes NO podrán participar en las dos (2) versiones siguientes de la Copa Gobernación.
28. El comité técnico notificará al Departamento Administrativo de Función Pública, cualquier manifestación de actos indebidos durante la competencia, para trasladar e iniciar proceso disciplinario a que hubiere lugar.
29. Los participantes de la Copa que inciten al público, a las delegaciones, al cuerpo arbitral y/o a la organización a cometer actos de indisciplina, o se nieguen a jugar o a retirarse del terreno de juego, ya sean deportistas o Directivos, incurren en amonestación grave cuya sanción es la expulsión de la Copa Gobernación 2026 del o los responsables.
30. Cualquier acto contra la disciplina, el decoro y la ética deportiva, el uso de estimulantes o sustancias prohibidas, bebidas alcohólicas, la falsificación o adulteración de documentos, alinear jugadores que no estén debidamente inscritos, la suplantación de personas y el acuerdo con los adversarios para facilitar la victoria o la derrota dará la expulsión de la Copa Gobernación 2026. Sanción: expulsión de la Copa Gobernación 2026, del o los infractores, perdiendo todos los puntos obtenidos en los partidos en donde se inscribieron y/o participaron.
31. Por inscripción indebida, falsedad en la información y/o adulteración en los documentos será considerado como una falta grave. Sanción: Expulsión automática del equipo o jugador y pérdida de los puntos obtenidos donde haya actuado el infractor. Para todos los casos el delegado de cada entidad acreditará la inscripción de sus deportistas en cada planilla oficial con el diligenciamiento del formulario virtual.
32. La invasión al terreno de juego por barras o acompañantes que impidan el desarrollo del partido, sin existir garantías para los deportistas y cuerpo arbitral acarrea sanciones individuales y por delegación según los informes y evidencias presentadas:

Sanción: terminación del partido y se dará ganador al otro equipo (es decir al equipo que sí permitió el desarrollo del partido), con los siguientes marcadores en contra del infractor, según las disciplinas deportivas de conjunto así:

- a. Fútbol 5: Puntos: tres (3) x cero (0). Goles: tres (3) x cero (0).





Gobernación de Cundinamarca

- b. Voleibol: Sets: Dos (2) x cero (0). Puntos: (25) veinticinco x cero (0) en cada set en contra.
 - c. Baloncesto: Puntos: Dos (2) x cero (0). Cestos: veinte (20) x cero (0).
33. En el caso que los dos (2) equipos sean los infractores según el numeral anterior, los marcadores serán los siguientes para cada equipo involucrado.
- a. Fútbol 5: Puntos: cero (0). Goles: tres (3) x cero (0) en contra.
 - b. Voleibol: Set: cero (0). Puntos: veinticinco (25) x cero (0) en cada set, en contra.
 - c. Baloncesto: Puntos: cero (0). Cestos: veinte (20) x cero (0) en contra.
34. Todo jugador, delegado, acompañante o integrante de la barra, que atente contra la integridad física o moral de árbitros, compañeros de juego u organizadores., será remitido el respectivo informe a la oficina de Control Interno Disciplinario que corresponda, so pena de sanciones administrativas por tratarse de un proyecto institucional.
35. El participante, o capitán que permita anomalías en la inscripción de un participante en la planilla de juego, o la suplantación de uno o varios de sus jugadores, hará que todo el equipo que representa sea expulsado del torneo.
36. Cuando un jugador que esté inhabilitado para actuar lo haga, el equipo infractor perderá por W.O. y el jugador o jugadores involucrados será(n) expulsado(s) del torneo, sin poder continuar jugando en dicha disciplina deportiva, aplicando las sanciones según el reglamento de la Copa y notificaciones ante la Dirección de Potencial Humano y Control Interno Disciplinario, según planilla de juego, informe arbitral y/o notificación oficial por resolución emitida por la organización de la Copa Gobernación 2026.

PARÁGRAFO 1: En todos los casos se enviará copia de la sanción del funcionario al Departamento Administrativo de Función Pública de Cundinamarca, a través de la Dirección de Potencial Humano, como también a la respectiva entidad que lo inscribió.

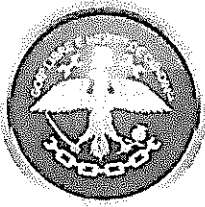
PARÁGRAFO 2: En caso de situaciones externas, climáticas y/o novedades que impidan la finalización del encuentro velando por la integridad y bienestar de los participantes el árbitro tendrá la potestad de dar por terminado el encuentro, así mismo si el encuentro se ha desarrollado en más de un 75 % se dará como ganador a quien vaya arriba en el puntaje; en caso de no cumplir con este requisito se reprogramara el encuentro y se reanudara con el marcador y el tiempo con el que se aplazó. En las fases que requieran un ganador obligatorio este aplazamiento será determinado por el juez y la organización de la copa.



Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca
Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 - Teléfono: 7490000
f/CundiGob x @CundinamarcaGob
www.cundinamarca.gov.co

2



CAPÍTULO VI
DEMANDAS Y RECLAMACIONES

ARTÍCULO 26. DE LA RECLAMACIÓN. Se entiende por reclamación la actuación que persigue la modificación o nulidad sobre el resultado de un partido o encuentro deportivo.

ARTÍCULO 27. PLAZO PARA LA RECLAMACIÓN. La petición debe ser presentada por escrito ante la comisión de disciplina con sus respectivas pruebas, máximo dentro de las doce (12) horas hábiles siguientes de presentado el hecho, como plazo único, presentado únicamente por el delegado de la secretaría.

ARTÍCULO 28. PROCEDIMIENTO PARA UNA RECLAMACIÓN: Para que una reclamación sea tenida en cuenta por la comisión disciplinaria, debe cumplir con cada una de las siguientes características:

1. Toda demanda debe presentarse por escrito ante la comisión disciplinaria, presentando el contexto de los hechos, mencionando cada prueba y dejando claro cuál es la solicitud.
2. Toda demanda debe estar firmada por el delegado oficial de la secretaría.
3. La reclamación debe estar acompañada de las pruebas que la motivaron, soportando la ocurrencia de los hechos que dan origen a la reclamación.

PARÁGRAFO 1. No se admiten reclamaciones por apreciaciones o fallas técnicas NO comprobadas o por diferencias en la apreciación de las reglas de juego.

PARÁGRAFO 2. El marcador oficial para todo partido perdido por reclamación será de:

- a. Para deportes de conjunto:

Fútbol 5: Puntos: tres (3) x cero (0). Goles: tres (3) x cero (0).

Voleibol: Sets: Dos (2) x cero (0). Puntos: (25) veinticinco x cero (0) en cada set en contra.

Baloncesto: Puntos: Dos (2) x cero (0). Cestos: veinte (20) x cero (0).

- b. Para deportes individuales, se descalificará al deportista perdiendo su posición en la clasificación general.

PARÁGRAFO 3. La comisión disciplinaria resolverá la reclamación dentro de un plazo máximo de cuarenta y ocho (48) horas hábiles, contados a partir





Gobernación de Cundinamarca

de la fecha y hora de su radicación, previo a la verificación del cumplimiento de los requisitos y de ser necesario discrecionalmente solicitará las pruebas que considere pertinentes.

PARÁGRAFO 4: Si la reclamación no cumple con plenitud estos requisitos, no se dará trámite a la misma.

ARTÍCULO 29. Para los actos no previstos en este reglamento, la comisión disciplinaria y/o técnica se acogerá a las normas y reglas del deporte en mención con su respectiva liga, federación colombiana e internacional.

ARTÍCULO 30. Finalizado un partido o jornada, los informes oficiales del árbitro y del veedor, darán fe en primera instancia para todos los efectos administrativos, técnicos y disciplinarios a que haya lugar, en un tiempo de treinta y seis Horas (36 horas) horas para el estudio y definición de la situación por parte del comité organizador de la copa, el comité técnico y disciplinario.

ARTÍCULO 31. DE LA REPOSICIÓN. Se entiende por reposición la solicitud | e busca reconsiderar la decisión emitida por el comité disciplinario respecto a la reclamación interpuesta por determinada confrontación deportiva.

ARTÍCULO 32. PLAZO PARA LA REPOSICIÓN. Este recurso deberá ser presentado por escrito ante la misma instancia únicamente por el delegado, dentro de las dos (2) horas siguientes a la fecha y hora de notificación de la comunicación que resuelve la reclamación.

PARÁGRAFO 1. El Comité Disciplinario resolverá el recurso de reposición dentro de las doce (12) horas hábiles siguientes a la radicación de este.

CAPITULO VII REUNIÓN TÉCNICA POR DEPORTE

ARTÍCULO 33. REUNIÓN TÉCNICA: La organización convocará a los delegados oficiales por secretaría, dependencia o entidad para tratar temas puntuales del deporte a desarrollar.

En esta reunión se informará a los delegados de los equipos participantes, los diferentes aspectos relacionados con el desarrollo de la Copa Gobernación, en sus aspectos técnicos, logísticos, administrativos y reglamentarios que la regirá en la competición, para lo cual se establecen los siguientes parámetros:

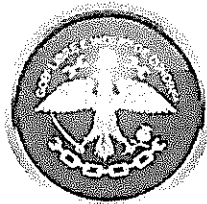
1. Los equipos interesados en participar ya deben estar oficialmente inscritos ante la organización de la copa, haber entregado las planillas de inscripción acorde a lo establecido en el presente reglamento, de lo contrario NO se tendrá en cuenta para el sorteo.



Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca
Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 - Teléfono: 7490000
@CundiGob @CundinamarcaGob
www.cundinamarca.gov.co

27



2. Para la reunión técnica es obligatoria la participación del delegado por cada oficina o entidad.
3. Durante el desarrollo de la reunión técnica cada equipo participante tendrá a través de su delegado voz y voto, en caso de contar con un acompañante este contará únicamente con voz.

ARTÍCULO 34. SORTEO: Para efectos del desarrollo de la Copa Gobernación en igualdad de condiciones, se hace necesario establecer el sistema de competencia según el número de equipos participantes y se tendrán en cuenta las siguientes condiciones:

1. Cumplir con los requisitos establecidos para la inscripción.
2. El sorteo se realizará mediante balotas acorde al sistema de competencia establecido y en presencia de los respectivos delegados.
3. Una vez realizado el sorteo NO se modificará el resultado de este.
4. No se aceptarán nuevos equipos después de la fecha del cierre de inscripción. Una vez hecho el sorteo, NO se acepta la inclusión de un nuevo equipo, ya que esto afecta el sistema de competencia y fechas de la copa.

ARTÍCULO 35. ASISTENCIA A LA REUNIÓN TÉCNICA Y SORTEO: Se hace necesario contar con la puntual asistencia de los delegados acorde a la fecha, hora y lugar de la convocatoria, de lo contrario no se aceptarán reclamaciones o ajustes a lo ya acordado.

CAPÍTULO VIII DEPORTES Y SU REGLAMENTACIÓN

ARTÍCULO 36. DE LOS DEPORTES. La "Copa Gobernación 2026" desarrollará las siguientes competiciones deportivas:

Deportes y número de participantes por Entidad o secretaría:

Nº	DEPORTE	MODALIDAD	CUPO POR ENTIDAD	RAMA	
				FEM	MASC
	AJEDREZ	Clásico	Libre	X	X
		Blitz – Rápido			
	ATLETISMO DE FONDO (3K-5K)	Nacidos entre los años 2008 y 1996 (participantes con edades entre 18 y 30 años) Nacidos entre los años 1995 y 1977 (participantes con edades entre 31 y 49 años) Nacidos en el año 1976 o en años anteriores	Libre	X	X





Gobernación de Cundinamarca

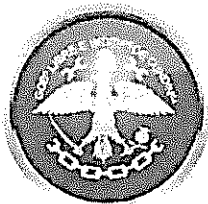
		(participantes con 50 años o más).			
	CILCISMO MTB	Nacidos entre los años 2008 y 1996 (participantes con edades entre 18 y 30 años) Nacidos entre los años 1995 y 1977 (participantes con edades entre 31 y 49 años) Nacidos en el año 1976 o en años anteriores (participantes con 50 años o más).	Libre	-	X
		Mujeres categoría única		X	-
	CICLISMO DE RUTA	Nacidos entre los años 2008 y 1996 (participantes con edades entre 18 y 30 años) Nacidos entre los años 1995 y 1977 (participantes con edades entre 31 y 49 años) Nacidos en el año 1976 o en años anteriores (participantes con 50 años o más).	Libre	-	X
		Mujeres categoría única.		X	-
	BALONCESTO	Equipos	UN (1) Equipo por rama de doce (12) jugadores cada uno	X	X
	FÚTBOL 5	Categoría Abierta: Sin límite de edad	UN (1) Equipo de doce (12) jugadores	-	X
		Categoría Senior: 45 años cumplidos a la fecha del cierre de la inscripción en adelante	UN (1) Equipo de doce (12) jugadores	-	X
		Categoría Mujeres	UN (1) Equipo de doce (12) jugadoras	X	-



Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca
Gobernación de Cundinamarca • •

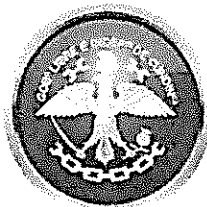
Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 - Teléfono: 7490000
@CundiGob @CundinamarcaGob
www.cundinamarca.gov.co

27



	VOLEIBOL	Mixto	UN (1) Equipo de doce (12) jugadores	MIXTO	
	MINI TEJO	Equipos	cuatro (4) integrantes y en planilla de inscripción hasta 10 participantes	X	-
	TEJO	Equipos	cuatro (4) integrantes y en planilla de inscripción hasta 10 participantes	-	X
	MAXITEJO	Equipos	cuatro (4) integrantes y en planilla de inscripción hasta 10 participantes	MIXTO	
	BOWILING	Equipos	UN (1) Equipo de doce (12) jugadores	MIXTO	
	BILLAR	Tres Bandas	3 bandas máximo (6) personas por secretaría Pool máximo cuatro (4) equipos de dos (2) jugadores.	-	X
		Pool		MIXTO	
	TENIS DE MESA	Individual	Máximo Seis (6) por rama.	X	X
	BOLIRANA	Equipos	Máximo cuatro (4) equipos. Conformado por (10) personas cada equipo.	MIXTO	
	NATACIÓN	Crol y espalda, relevos 4X25 libre 25 y 50 metros por estilo.	Máximo cuatro (4) personas (2 hombres y 2 mujeres) por modalidad en cada categoría	X	X
	JUEGOS VIRTUALES (E-SPORTS)	FC	Máximo cuatro (4) personas por secretaría	MIXTO	
		MARIO KART	Máximo Cuatro (4) personas por secretaría	MIXTO	





		WARZONE	Máximo Cuatro (4) personas por secretaría	MIXTO	
	GUERRERO Y GUERRERA DORADOS	Individual	Máximo de tres (3) personas por categoría por secretaría/entidad	X	X
	MINI GOLF	Threesome – carrusel	Cuatro (4) personas	MIXTO	
	FUTBOL TENIS	Única masculina y femenina	dos (2) duplas masculinas y dos (2) cupos individuales para la categoría femenina	X	X
	PÁDEL	Única masculina y femenina	equipos de dos (2) jugadores en la rama masculina y d en la rama femenina para un total de cuatro (4) equipos por secretaría	X X	
	KARTS	Única Mixta	Dos (2) personas por rama	X	X
	CROSSFIT	Única masculina y femenina	Cuatro (4) Personas dos (2) hombres dos (2) mujeres	X	X

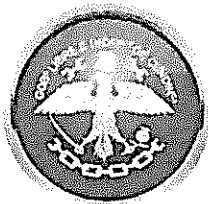
ARTÍCULO 37. DEL AJEDREZ. El torneo de Ajedrez se desarrollará en la rama femenina y masculina. El cupo por entidad es libre.

Se realizarán una de las dos modalidades:

1. Torneo Clásico: individual, por sistema Suizo conforme a las reglas de la FIDE, ritmo de juego máximo de una hora y media (1H y 30 min) a finish por jugador. Los pareos se realizan con el software Swiss Perfect.
2. Torneo Blitz – Rápido se desarrollara en un máximo de 3 minutos

Sistema de desempate:





- a. Acumulativo
- b. Bucholz
- c. Progresivo
- d. Sonnemberg.

Los sorteos para los competidores se realizarán en reunión técnica programada por la organización

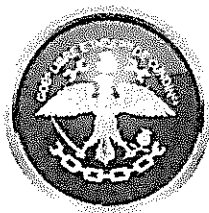
ARTÍCULO 38. DEL ATLETISMO DE FONDO. El Circuito de Atletismo de fondo se desarrolla con el registro de numeración en las camisetas según los logos y el diseño de la organización de la Copa Gobernación 2026, en la rama femenina y masculina y en la modalidad 3k y 5k. Cada Entidad o Secretaría tendrá un cupo libre de inscritos teniendo en cuenta las tres categorías. O podrá usar el cupo en una sola categoría.

Categorías y ramas: la carrera se desarrollará en tres categorías por edad en femenino y masculino, así:

ATLETISMO
RAMA: MASCULINO - FEMENINO
CATEGORIA A: NACIDOS ENTRE LOS AÑOS 2008 Y 1996 (PARTICIPANTES CON EDADES ENTRE 18 Y 30 AÑOS)
CATEGORIA B: NACIDOS ENTRE LOS AÑOS 1995 Y 1977 (PARTICIPANTES CON EDADES ENTRE 31 Y 49 AÑOS)
CATEGORIA C: NACIDOS EN EL AÑO 1976 O EN AÑOS ANTERIORES (PARTICIPANTES CON 50 AÑOS O MÁS).

1. Los atletas deben presentarse por lo menos 20 minutos antes de la hora de salida para realizar el registro de verificación con el tarjetón de la copa, tanto en la rama femenina como en la masculina, según cada categoría.
2. Los atletas deben presentarse al punto de salida con la indumentaria requerida para este deporte, de lo contrario no se le permitirá su participación.
3. Los resultados de la carrera se informarán el mismo día del evento.
4. La organización de la carrera cuenta con un operativo de emergencia adecuado.
5. El inscrito a la carrera reconoce que participa en este evento por su libre y espontánea voluntad (comprometiéndose a realizar una preparación física adecuada)
6. Cualquier situación o acontecimiento técnico-deportivo imprevisto, que pudiese ocurrir durante la realización del evento y que no hubiese





sido contemplado en el presente reglamento, quedará supeditado a la exclusiva decisión del comité organizador de la copa.

7. Todas las reclamaciones relacionadas con los tiempos de carrera o posiciones en la clasificación serán tenidas en cuenta únicamente cuando se radique reclamación escrita como lo establece el capítulo VI del presente reglamento, luego de dicho período y condiciones no serán tenidas en cuenta dichas reclamaciones.

Está totalmente prohibido salirse de los límites del circuito originalmente trazado para el evento; el participante que lo hiciera quedará automáticamente descalificado.

ARTÍCULO 39. DEL CICLISMO MTB Y RUTA. La carrera se desarrollará en la modalidad MTB, (todo terreno) y Ruta (de carreras) en masculino y femenino así:

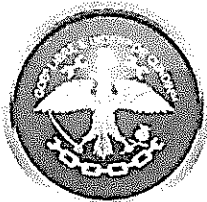
1. Carrera Masculino, se desarrollará en tres categorías para la rama masculina.

CICLISMO	
RAMA: MASCULINA	
CATEGORIA A:	NACIDOS ENTRE LOS AÑOS 2008 Y 1996 (PARTICIPANTES CON EDADES ENTRE 18 Y 30 AÑOS)
CATEGORIA B:	NACIDOS ENTRE LOS AÑOS 1995 Y 1977 (PARTICIPANTES CON EDADES ENTRE 31 Y 49 AÑOS)
CATEGORIA C:	NACIDOS EN EL AÑO 1976 O EN AÑOS ANTERIORES (PARTICIPANTES CON 50 AÑOS O MÁS).

2. La Carrera Femenina se desarrollará en única categoría 25 km, la carrera de ciclismo al ser catalogada como "recreativa" significa que la prueba es en tráfico abierto, respetando en todo momento las normas de circulación y seguridad vial vigentes.
3. Todo ciclista participante circula siempre por la derecha.
4. El evento tendrá su recorrido cronometrado desde la partida hasta el punto de Meta
5. De acuerdo con las categorías se ubican zonas de seguridad, las cuales tendrán información en el inicio y final de estas mediante vehículos perfectamente señalizados.
6. Habrá un recorrido con control de seguridad de 30 kilómetros.
7. Al transitar por la vía vehicular compartida, ocupar un carril completo y sólo salirse del carril para hacer adelantamientos o cruces, con la debida precaución.



21



8. Es importante utilizar las señales de manos para indicar el movimiento que realizará en adelantos y cruces.
9. No se permite el tránsito de vehículos acompañantes.
10. En caso de ser necesario las dos carreras se reglamentarán bajo las normas las normas de la federación nacional o internacional del deporte.

ARTÍCULO 40 . DEL BALONCESTO.

REGLAMENTO DEL BALONCESTO. El Campeonato de Baloncesto se realizará en las ramas femenina y masculino, con un cupo máximo de doce (12) jugadores por equipo y en el campo de juego siempre deberá permanecer el número mínimo de jugadores de cuatro (4).

1. Cada entidad podrá inscribir hasta 12 deportistas.
2. Los jugadores deben presentarse completamente uniformados con los números reglamentarios en sus camisetas y la indumentaria necesaria para la práctica de este deporte (camiseta, zapatos tenis, media deportiva y pantaloneta).
3. El sistema de juego y de clasificación se definirá en la reunión técnica de acuerdo con el número de inscritos.
4. No habrá límite de cambios en el transcurso de un partido, pero el capitán del equipo velará por garantizar que todo jugador inscrito en planilla del encuentro participe en el partido. so pena de ser sancionado, de lo contrario el equipo infractor perderá el partido por W.O.
5. El campeonato emplea la siguiente puntuación:
 - a. Partido ganado dos (2) puntos.
 - b. Partido perdido jugado un (1) punto.
 - c. Partido perdido por W.O. cero (0) puntos.
 - d. El equipo que gana por W.O. tendrá un marcador será 2 – 0 puntos y 20 – 0 tantos.
6. Desempate del Baloncesto: En caso de empate en puntos en la clasificación en cualquiera de las fases del torneo se definirá de la siguiente manera:
 - a. Entre dos equipos: Clasificará el equipo que haya ganado el partido disputado entre los dos.
 - b. Entre tres o más equipos: mayor diferencia de cestas (cestas a favor).
 - c. Cestas en contra de los juegos disputados entre sí.
 - d. Si persiste el empate, clasificará el que tenga el mejor promedio de cestas, esto es; dividiendo el número de cestas a favor, entre el número de partidos Jugados, de todos los partidos jugado de la fase.
 - e. Mayor suma de cestas a favor de todos los partidos jugados en la fase.





Gobernación de Cundinamarca

- f. Cada uno de los jugadores (cinco) cobran tiros libres hasta que haya un ganador haciendo rondas de tres (3) tiros por jugador.

Para el caso en que se haga necesario clasificar un equipo como mejor segundo o tercero de diferentes grupos se clasificará el mejor equipo así:

- a. Se deben nivelar el mismo número de partidos jugados.
 - b. No se tendrá en cuenta el marcador del último partido programado según fixture del grupo de mayor número de equipos.
 - c. Los ítems de desempate que se tomarán sean a partir del numeral "b" del Artículo 12.2.4
7. Por normas propias del deporte no puede existir empate, en caso de terminar el tiempo reglamentario y los equipos se encuentren empatados, se definirá con tiempo(s), extra(s), de cinco (5) minutos adicionales, hasta que haya ganador.
8. Los equipos deberán presentarse quince minutos antes de la hora programada para iniciar el respectivo calentamiento, presentación del tarjetón e inscripción del equipo.

Si por cualquier motivo un equipo o los dos no se presentan a esta hora, se les dará diez (10) minutos de espera. Transcurrido este tiempo el árbitro procederá a aplicar el W.O. Para él o los equipos ausentes

9. En todos los casos la hora oficial es la del árbitro y el veedor.
10. Se jugarán 4 periodos de 10 minutos cada uno. El tiempo será corrido en cada periodo; se detendrá el cronómetro únicamente en tiros libres, tiempos solicitados para charla técnica y cuando el árbitro lo estime conveniente.
11. El campeonato de baloncesto se regirá por el presente reglamento y las normas expedidas por la Federación Nacional e Internacional de Baloncesto. F.I.B.A.

PARÁGRAFO 1: Cada equipo estará conformado por cinco jugadores en el campo de juego, y se podrá iniciar, desarrollar y culminar un partido con mínimo cuatro (4) participantes por equipo.

PARÁGRAFO 2: Todo jugador inscrito en planilla de juego debe participar en el partido.

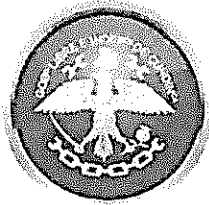
PARÁGRAFO 3: Adicionalmente a la premiación del primero, segundo y tercer lugar; Se premiará al mayor encestador en femenino y masculino de la Copa Gobernación 2026.



Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca
Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 - Teléfono: 7490000
@CundiGob @CundinamarcaGob
www.cundinamarca.gov.co

25



ARTÍCULO 41. FUTBOL 5 - FEMENINO Y MASCULINO.

El Campeonato de Futbol 5 se realizará en las ramas femenina y masculino, con un cupo máximo de 12 jugadores por equipo y en el campo de juego siempre deberá permanecer el número mínimo de jugadores de cuatro (4).

1. El sistema de juego y de clasificación se definirá en la reunión técnica de acuerdo con el número de inscritos.
2. Se podrán inscribir un máximo de 12 jugadores por equipo
3. No se permitirá iniciar un partido, ni proseguir, si cada uno de los equipos no tiene por lo menos cuatro (4) jugadores, perdiendo el partido y otorgando los puntos según el reglamento por W. O.
4. El uniforme del jugador estará compuesto por: Camiseta con numeración reglamentaria de manga corta, pantaloneta deportiva (no es válida la bermuda), medias largas, zapatos deportivos para grama sintética y canilleras reglamentarias para este deporte y es de uso obligatorio (no se aceptan canilleras de cartón u otro material que atente contra la integridad de los deportistas), sin estas condiciones no podrá participar del partido.
5. Los jugadores deberán usar en el espaldar de sus camisetas, obligatoriamente, numeración. No se permite la repetición de números en un mismo equipo; es obligatorio también que el color del número se distinga claramente sobre la camiseta.
6. Se permite el uso de zapatillas para fútbol sala sin ninguna clase de tache.
7. El portero usará uniforme de color diferente al del resto de jugadores; es permitido a este jugador exclusivamente, el uso de pantalón largo (sudadera).
8. El jugador no podrá usar objetos juzgados por el árbitro como peligrosos para la práctica del deporte y exigirá el retiro de un objeto que considere peligroso.
9. El jugador que no se presente debidamente uniformado, será retirado temporalmente del campo, sólo podrá retornar cuando cumpla con el requisito.
10. En el transcurso de un partido se pueden realizar las sustituciones, que se consideren necesarias siempre y cuando sean reglamentarias.
11. El jugador expulsado por el árbitro durante el partido (tarjeta roja) podrá ser sustituido dos minutos después de haber abandonado el campo de juego y NO podrá estar en el banco de suplentes, si dentro de los 2 minutos con el jugador menos les anotan gol podrá ingresar inmediatamente el jugador que lo remplazará.
12. No se permitirá la sustitución del portero cuando se va a cobrar un penalti, salvo lesión comprobada por el árbitro.
13. Sustitutos y sustituidos sólo podrán cambiarse cuando el balón esté fuera de juego, tras la autorización del árbitro.
14. Cuando el reemplazado sea el capitán, corresponderá a éste designar un nuevo capitán, dando cuenta de ello al árbitro.





Gobernación de Cundinamarca

15. El tiempo de duración de un partido será de cuarenta (40) minutos; dividido en dos (2) períodos de veinte (20) minutos de juego cada uno y con un descanso de cinco (5) minutos de intermedio.
16. Todo jugador inscrito en la planilla del encuentro respectivo deberá participar del juego.
17. TIROS LIBRES: Los tiros libres directos o indirectos, serán cobrados con una barrera a un mínimo de cinco (5) metros de distancia (puede haber jugada a riesgo).
18. TIRO LIBRE SIN BARRERA: Se realiza desde el segundo punto penal o donde lo establezca el árbitro. Al efectuarse todos los jugadores, excepto el portero y ejecutante, deberán estar dentro del campo y detrás, 3 metros mínimo, de la línea del balón. El portero permanecerá dentro del área y podrá moverse libremente dentro de su área.
19. TIRO PENAL: La pena máxima es un tiro directo cuyo cobro se debe hacer en la marca Correspondiente: Al efectuarse todos los jugadores, excepto el portero y ejecutante, deberán estar dentro del campo y detrás, 3 metros mínimo, de la línea del balón. El portero permanecerá sin mover los pies, sobre la línea de meta y entre los postes hasta que el penal sea ejecutado.

Faltas acumulables: Cada equipo podrá incurrir hasta en cinco (5) faltas acumulables, en cada periodo de juego. A partir de la sexta (6) falta acumulable del equipo, las faltas personales se sancionarán con un tiro de castigo. En cuya ejecución no se permitirá la formación de la barrera al infractor, ni la presencia de jugadores entre el arco del equipo penalizado. (Todos detrás del balón del tiro de castigo), salvo el portero defensor.

TARJETAS: Se considera como amonestación de un jugador así:

- a. Tarjeta Amarilla: Dos tarjetas amarillas; causan expulsión del infractor.
- b. Tarjeta Roja: Sanción – expulsión inmediata del jugador (a) del partido.

En cuanto a la PUNTUACIÓN: La puntuación será la siguiente:

- a. Tres (3) puntos por partido ganado
 - b. Un (1) punto por partido empatado
 - c. Cero (0) puntos por partido perdido
1. Los partidos por W.O: Son considerados partidos perdidos por W.O. aquellos en que uno o ambos equipos no se presenten debidamente uniformados, o no se presente el número de jugadores mínimos o no se presente el equipo para el juego.
 2. El equipo que se presenta debidamente uniformado con los jugadores inscritos a la hora del encuentro, y si el equipo rival no se encuentra; tiene diez (10) minutos para llegar, si el equipo rival no está listo en los 10 minutos se legaliza el W.O.
 3. El equipo que pierda dos (2) partidos por W.O. no podrá continuar en el torneo.



Departamento Administrativo de

Función Pública
de Cundinamarca

Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.

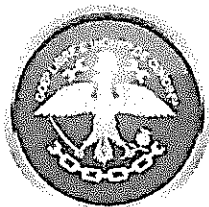
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.

Código Postal: 111321 – Teléfono: 7490000

/CundiGob @CundinamarcaGob

www.cundinamarca.gov.co

21



Gobernación de Cundinamarca

4. Si el balón toca la malla la parte de arriba se reanudó con saque lateral
5. El saque lateral se debe realizar con las manos.
6. El arquero puede salir por todo el campo de juego.
7. El saque de lateral el jugador se la entrega al arquero este deberá jugarlo con los pies, no podrá cogerlo con las manos
8. El arquero puede sacar de arco a arco con las manos haciendo válida la jugada, el balón puede pasar por el aire todo el terreno de juego (No existe el pasa), esto aplica únicamente para el torneo de la Copa Gobernación 2026.
9. Cuando hay una acción de juego si la coge el arquero podrá realizar jugada de mano pie.
10. La devolución al arquero por parte de un compañero en la acción de juego será libre sin penalización técnica, siempre y cuando el arquero continúe la acción con los pies, excepto en saque de banda.
11. Cada equipo tiene derecho un minuto de tiempo muerto en cada tiempo.

En cuanto a las SANCIONES:

1. Faltas personales: serán consideradas acumulables toda infracción en terreno de juego
2. Jugador que acumule dos (2) tarjetas amarillas consecutivas tendrá una (1) fecha automática de sanción en la primera fase, esto no se tendrá en cuenta para las eliminaciones directas en adelante.
3. Si la tarjeta amarilla se acumula en la última fecha de fase de grupos, esta no será acumulable, sin embargo si hay tarjeta roja por la acumulación de dos tarjetas amarillas si aplicara la sanción del siguiente punto.
4. Jugador que reciba una tarjeta roja directa y/o acumulable por doble amarilla tendrá una (1) fecha de suspensión como mínimo, dependiendo del informe arbitral y este si se tendrá en cuenta en todas las fases hasta la final.
5. Mínimo de jugadores: el partido no podrá continuar si un equipo tiene menos de cuatro jugadores en cancha. Si esto ocurre, el árbitro deberá suspender el partido y se le dará por perdido 3-0 al equipo infractor, siempre y cuando la diferencia en el marcador no sea mayor.
6. Desempate: en caso de empate en puntos en la clasificación en cualquiera de las fases del torneo se definirá de la siguiente manera:

Entre dos equipos:

1. Clasificará el equipo que haya ganado el partido disputado entre sí.
2. En caso de que se haya dado empate, clasificará el equipo que tenga mejor diferencia de goles (goles a favor menos goles en contra).
3. En caso de persistir el empate: clasificará el equipo que tenga menor número de tarjetas acumuladas (amarillas y rojas) primando la



Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca
Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 – Teléfono: 7490000
@CundiGov @CundinamarcaGov
www.cundinamarca.gov.co



Gobernación de Cundinamarca

gravedad del tipo de tarjeta, se tendrá en cuenta hasta donde se haya jugado.

4. Si persiste el empate se realizará un sorteo.

Entre tres o más equipos:

1. Mayor diferencia de goles (goles a favor menos goles en contra) de los juegos disputados entre sí.
2. Si persiste el empate, clasificará el que tenga mejor promedio de goles, esto es dividiendo el número de goles a favor, entre el número de partidos jugados, de todos los partidos jugados de la fase.
3. Mayor suma de goles a favor de todos los partidos jugados en la fase.
4. Menor número de tarjetas rojas de todo el torneo
5. Menor número de tarjetas amarillas de todo el torneo
6. Si persiste el empate se realizará un sorteo.

PARÁGRAFO 1. En ronda de clasificación a fase de eliminación directa, si el partido termina empatado, se realizarán cobros de tiro penal así:

1. Podrán cobrar los penaltis únicamente los cinco (5) jugadores que terminaron el encuentro.
2. Tres cobros desde el punto penal por equipo.
3. En caso de persistir el empate se reiniciará la tanda de penales en el mismo orden hasta que haya un ganador
4. Los arqueros podrán cobrar los penaltis.

PARÁGRAFO 2. Adicionalmente a la premiación de primero, segundo y tercer lugar; se premiará a la goleadora, goleador y la valla menos vencida del Torneo Copa Gobernación 2026.

PARÁGRAFO 3. El abandono de un equipo del terreno de juego en el tiempo que se esté desarrollando el encuentro deportivo, es falta grave y será sancionado conforme al reglamento de la copa, con la pérdida del partido, otorgando los puntos por W, O y retirando a todo equipo del torneo, así como quedando a estudio por parte del comité organizador, el comité técnico y disciplinario la participación de quienes hayan estado implicada en otras disciplinas deportivas.

PARAGRAFO 4. El presente reglamento podrá tener consideraciones bajo acuerdo en el congreso técnico

PARAGRAFO 5. Cualquier aspecto disciplinario y/o técnico que no se contemple en el presente reglamento será resuelto de acuerdo al reglamento de la federación nacional del deporte. FCF

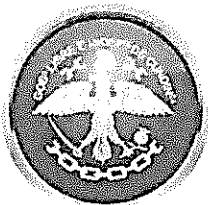
ARTÍCULO 42: DEL FÚTBOL 5 SENIOR. El campeonato de fútbol 5 Sr. Se realizará en la rama masculina, y su participación es permitida únicamente para los deportistas mayores de 45 años cumplidos al día del cierre de la inscripción de este deporte.



Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca
Gobernación de Cundinamarca • • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 - Teléfono: 7490000
@CundiGob @CundinamarcaGob
www.cundinamarca.gov.co

21



1. El sistema de juego y de clasificación se definirá en la reunión técnica de acuerdo con el número de inscritos.
2. Se podrán inscribir hasta 12 jugadores en la planilla de inscripción.
3. El equipo estará conformado por cinco (5) jugadores, uno de los cuales será el portero.
4. Para el desarrollo del torneo se aplican los numerales contemplados en el artículo anterior del presente reglamento.

PARÁGRAFO: La premiación de primero, segundo y tercer lugar se otorga medalla y trofeo al campeón y un reconocimiento especial al goleador y a la valla menos vencida del torneo Copa Gobernación 2026.

ARTÍCULO 43. DEL VOLEIBOL. El campeonato de Voleibol tendrá en cuenta la siguiente reglamentación:

1. El sistema de juego y de clasificación se definirá en la reunión técnica de acuerdo con el número de inscritos.
2. El campeonato de Voleibol se realizará en la rama mixta.
3. Cada entidad podrá inscribir hasta 12 participantes en planilla de juego, en el campo de juego debe permanecer de manera obligatoria durante cada partido mínimo 2 deportistas del sexo opuesto.
4. No habrá límite de cambios en el transcurso de un partido. Y además será obligatorio la participación de todos los jugadores inscritos en planilla de juego en cada uno de los partidos de lo contrario el equipo infractor perderá el partido.
5. Todo equipo que pierda dos (2) partidos por W.O será retirado del torneo
6. El campeonato emplea la siguiente puntuación:
 - a. Partido ganado dos (2) puntos.
 - b. Partido perdido jugado un (1) punto.
 - c. Partido perdido por W.O. cero (0) puntos.
 - d. Equipo que gana por W.O. el puntaje será 2 – 0
 - e. Equipo que gana por W.O. el marcador será 15 – 0 y 15 – 0
7. En caso de empate en puntos, para definir el campeonato o una clasificación se utilizarán los siguientes pasos consecutivos:
 - a) Si es entre 2 equipos, clasificará el que haya ganado entre ellos (calidad de juego).
8. Entre tres o más equipos:
 - a) Mayor diferencia de puntos (puntos a favor menos puntos en contra) de los juegos disputados entre sí.
 - b) Si persiste el empate se tendrá en cuenta la mayor suma de sets ganados en la fase grupo.
 - c) Menor número de tarjetas rojas de todo el torneo





Gobernación de Cundinamarca

- d) Menor número de tarjetas amarillas de todo el torneo
 - e) Si persiste el empate se realizará un sorteo.
-
- 9. Los equipos deberán presentarse al campo de juego uniformados y con las camisetas numeradas en pecho y espalda (camiseta deportiva, pantaloneta corta y/o licra) preferiblemente estampado.
 - 10. Los equipos deberán presentarse quince (15) minutos antes de la hora programada para el respectivo partido. Si por cualquier motivo un equipo o los dos no se presentan a esta hora, se les dará quince (15) minutos de espera. Transcurrido este tiempo el árbitro procederá a aplicar el W.O. para él o los equipos ausentes. En todos los casos la hora oficial es la del árbitro.
 - 11. Se jugarán 2 set de 3. Cada set se disputará a 25 puntos y el set de decisivo, se jugará a 15 puntos. Todos los sets se jugarán por el sistema "punto por jugada" (rollloing Point).
 - 12. El campeonato de voleibol se regirá por las normas expedidas por la Federación Internacional de Voleibol.

PARÁGRAFO 1. Adicionalmente a la premiación de primero, segundo y tercer lugar; Se premiará al mejor jugador y jugadora del Torneo Copa Gobernación 2026, estos jugadores serán elegidos de los equipos clasificados a las fases finales (semifinales y final).

PARAGRAFO 2. Cualquier aspecto disciplinario y/o técnico que no se contemple en el presente reglamento será resuelto de acuerdo al reglamento de la federación nacional del deporte.

ARTÍCULO 44. DEL MINITEJO.

El campeonato de Mini tejo se realizará en la rama femenina con partidas a VEINTISIETE (27) MANOS o 40 minutos de juego.

- 1. Cada equipo podrá inscribir un total de diez (10) participantes en planilla de inscripción y en la planilla de juego son cuatro (4) jugadores o hasta los diez (10) que haya inscrito en la planilla de inscripción, siendo obligatorio que todos los que se inscriban en la planilla de juego deben jugar en la partida.
- 2. Mínimo jugarán tres integrantes por partida, pero perderán un lanzamiento (no puede repetir lanzamiento ningún jugador).
- 3. El sistema de juego y clasificación se definirá en el comité técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.

4. SISTEMA DE PUNTUACIÓN

- a. Para la partida, a continuación, se relaciona la puntuación por figuras:

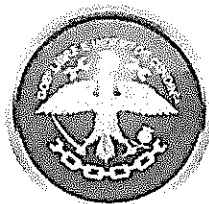
MANO	1 punto
MECHA	3 puntos
EMBOCINADA	6 puntos
MOÑONA	9 puntos



Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca
Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 - Teléfono: 7490000
@CundiGob @CundinamarcaGob
www.cundinamarca.gov.co

21



Gobernación de Cundinamarca

- b. Para la tabla de posiciones en la fase de grupos El campeonato emplea la siguiente puntuación:

Equipo de ganador	dos (2) puntos
Equipo perdedor	un (1) punto
Partido perdido o por W-O	cero (0) puntos
Partido ganado por W.O	dos (2) puntos
Partido ganado por W.O	El marcador final será 27 –

0.

- c. Equipo que complete dos (2) W.O. quedará automáticamente descalificado del torneo y el resultado que se entrega al equipo infractor por no presentación WO es de 0-27 en contra.

- a. Empate: Para la tabla de posiciones en la fase de grupos o Inter grupos si existe empate, se procederá en el siguiente orden:

SI EL EMPATE ES ENTRE 2 O MÁS EQUIPOS:

- a. Para definir el puesto la clasificación en el caso de empate en puntos entre dos (2) equipos se definirá por medio de tres (3) lanzamientos libres, clasificando al equipo que más puntos haga.
- b. Deben lanzar cuatro (4) deportistas por equipo. Si se presentara el caso en que no esté el equipo completo, lanzarán los que estén presentes.

5. **FUNCIONES DEL CAPITÁN.** Un jugador de cada equipo ejercerá la función de capitán, a quien corresponde:

- a. Representar a su equipo y responder por la buena conducta de sus jugadores antes, durante y después del juego.
- b. Suministrar al juez, antes de la iniciación del juego, los nombres y números de sus jugadores.
- c. Avisar al árbitro la sustitución de los jugadores y el cambio de números que ocurrieran en su equipo.

Solo él puede dirigirse al árbitro en asuntos de interpretación o de esencial información, cuando fuere necesario siempre en forma cortés.

ARTÍCULO 45. TEJO

Se define la categoría de tejo, según la distancia del lanzamiento, siendo de 18 metros y se tendrá en cuenta las dimensiones del Bocín y asimismo las dimensiones y pesos de los tejos para sus lanzamientos.

1. El sistema de juego y de clasificación se definirá en la reunión técnica de acuerdo con el número de inscritos.



Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca
Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 – Teléfono: 7490000
@CundiGov @CundinamarcaGov
www.cundinamarca.gov.co



Gobernación de Cundinamarca

2. Cada equipo podrá inscribir un total de diez (10) participantes en planilla de inscripción y en la planilla de juego son cuatro (4) jugadores o hasta los diez (10) que haya inscrito en la planilla de inscripción, siendo obligatorio que todos los que se inscriban en la planilla de juego deben jugar en la partida.
3. Mínimo jugarán tres integrantes por partida, pero perderán un lanzamiento (no puede repetir lanzamiento ningún jugador).
4. El sistema de juego y clasificación se definirá en el comité técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.

5. SISTEMA DE COMPETENCIA: De acuerdo al número de equipos inscritos, la organización acuerda en reunión técnica el sistema de juego.

- a. No obstante, para la primera fase se conformarán grupos dependiendo la cantidad de equipos participantes, jugando todos vs todos en cada uno de los grupos; clasificando los equipos que se definan en el congreso técnico y/o reunión informativa.

6. SISTEMA DE JUEGO. Todas las partidas se jugarán a VEINTISIETE (27) puntos o máximo cuarenta (40) minutos de juego, quedando el marcador que se lleve hasta el momento de terminado el tiempo (Ningún partido podrá quedar empatado). En caso de ser necesario cada jugador que esté en la cancha hará un lanzamiento adicional para realizar el desempate.

7. SISTEMA DE PUNTUACIÓN.

- b. Para la partida, a continuación, se relaciona la puntuación por figuras:

MANO	1 punto
MECHA	3 puntos
EMBOCINADA	6 puntos
MOÑONA	9 puntos

- c. Para la tabla de posiciones en la fase de grupos, a continuación, se relaciona la designación de puntos que se aplican:

PARTIDA GANADA – 2 puntos
PARTIDA PERDIDA JUGADA – 1 punto
PARTIDA PERDIDA POR WO – 0 puntos

- d. Equipo que complete dos (2) W.O. quedará automáticamente descalificado del torneo y el resultado que se entrega al equipo infractor por no presentación WO es de 0-27 en contra.



Departamento Administrativo de

Función Pública
de Cundinamarca

Gobernación de Cundinamarca • • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.

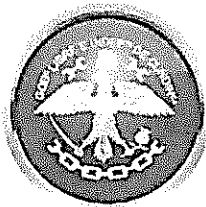
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.

Código Postal: 111321 – Teléfono: 7490000

📍/CundiGob 📧@CundinamarcaGob.

www.cundinamarca.gov.co

21



Gobernación de Cundinamarca

8. **SISTEMA DE DESEMPATES.** Para la tabla de posiciones en la fase de grupos o inter-grupos, se procederá en el siguiente orden:

a. SI EL EMPATE ES ENTRE 2 O MÁS EQUIPOS:

Para definir el puesto la clasificación en el caso de empate en puntos entre dos (2) equipos se definirá por medio de tres (3) lanzamientos libres. Clasifica el que más puntos haga.

Deben lanzar cuatro (4) deportistas por equipo. Si se presentara el caso en que no esté el equipo completo, lanzarán los que estén presentes.

9. **INSCRIPCIONES PARA LOS PARTIDOS.**

Los participantes deben presentarse en el escenario 30 minutos antes de la hora programada de competencia.

- a. Para el registro con el veedor - organizador, cada deportista debe presentar su tarjetón de la entidad oficial de la copa respaldado con algún documento para cerciorar que sea el participante que está en el tarjetón, o en su defecto autorización de la organización. Previo trámite
- b. Deportista que no presente documento para registro, no podrá participar sin excepción.
- c. La alineación de forma indebida de jugadores para una partida, es causal de ANULACIÓN y pérdida automática de la partida para el equipo.
- d. La suplantación de jugadores encontrada durante o posterior a la partida es causal de EXPULSIÓN del equipo completo del torneo.

10. **DE LAS CONDICIONES DURANTE EL JUEGO.**

- a. Ningún jugador puede retirarse del partido sin autorización del juez.
- b. El orden del lanzamiento puede variar en el momento que los jugadores lo estimen conveniente.
- c. Finalización del juego por retiro. El equipo que se retire del campo de juego, sin que éste haya sido terminado por el juez, se entenderá como la renuncia a jugar y perderá el partido. Se aplicará el marcador para W.O.
- d. Cuando un equipo no pueda continuar su juego por lesión comprobada de sus jugadores y no teniendo el mínimo para continuar, éste perderá por inferioridad numérica; si el marcador es favorable al equipo que presenta la inferioridad numérica, este cambiará con relación al puntaje que lleva el equipo rival; si es favorable al equipo que permanece en el campo, quedará de esa forma.
- e. Cuando un equipo quede con menos jugadores de los requeridos para continuar el juego (DOS (2) jugadores) por razones disciplinarias, perderá por inferioridad numérica y el resultado será el puntaje que se da en partidos por W.O.



Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca
Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 – Teléfono: 7490000

📞/CundiGov 📧@CundinamarcaGov
www.cundinamarca.gov.co



Gobernación de Cundinamarca

- f. Cuando el partido es suspendido por situaciones diferentes a las consideradas de fuerza mayor, este se dará por terminado y el equipo responsable será sancionado conforme al reglamento para el marcador se aplicará el W.O. Si los dos equipos son responsables de la suspensión se procederá de igual forma.
- g. Se prohíbe fumar, la comunicación por celular y consumir bebidas embriagantes o similares en el transcurso de cada partido.
- h. El juez dará espera de hasta DIEZ (10) minutos si es la primera partida de la jornada. Para casos de partidas de orden posterior en la jornada, se esperará solamente cinco (5) minutos sobre la hora programada entendiendo que los equipos están presentes y atentos a su nueva partida por programación. Si luego de este periodo, el equipo no se presenta reglamentariamente o no se presenta, se procederá a sancionar el WO.

11. **PENAS Y SANCIONES.** Las siguientes son las sanciones aplicables de acuerdo con el informe arbitral y del veedor, y es igualmente aplicable para jugadores, delegados y barras:

- a. Toda adulteración en el registro de las figuras (mechas, embocinadas o moñonas) se penalizará con la exclusión del equipo.
- b. Por razones de disciplina y seguridad de los deportistas, los jueces no permitirán la participación de los jugadores que presenten signos de consumo de bebidas embriagantes, en caso de no acatar esta norma, el juez informará al capitán el cual tendrá dos (2) minutos para retirar al jugador de la zona de juego, de lo contrario, el equipo infractor perderá por W.O.

ARTICULO 46. MAXITEJO (Mataperros)

Se denomina la categoría de MAXITEJO (Mataperros), según la distancia del lanzamiento, siendo de 10 a 12 metros aproximadamente según el lugar donde se vaya a desarrollar la competencia y se tendrá en cuenta las dimensiones del Bocín y asimismo las dimensiones y pesos de los tejos para sus lanzamientos.

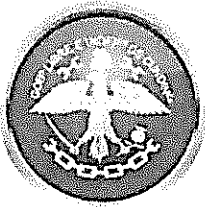
- 12. El sistema de juego y de clasificación se definirá en la reunión técnica de acuerdo con el número de inscritos.
- 13. Cada equipo podrá inscribir un total de diez (10) participantes en planilla de inscripción y en la planilla de juego son cuatro (4) jugadores o hasta los diez (10) que haya inscrito en la planilla de inscripción, siendo obligatorio que todos los que se inscriban en la planilla de juego deben jugar en la partida y debe participar mínimo una (1) mujer en la partida.
- 14. Mínimo deben haber tres integrantes en planilla en el momento de la partida (dos hombre y una mujer) para no perder por WO, pero



Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca
Gobernación de Cundinamarca • • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 - Teléfono: 7490000
@CundiGob @CundinamarcaGob
www.cundinamarca.gov.co

81



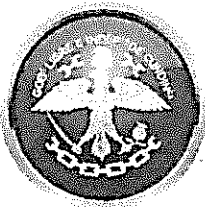
Gobernación de Cundinamarca

- perderán un lanzamiento (no puede repetir lanzamiento ningún jugador).
15. El sistema de juego y clasificación se definirá en el comité técnico de acuerdo con el número de equipos inscritos.
16. SISTEMA DE COMPETENCIA: De acuerdo al número de equipos inscritos, la organización acuerda en reunión técnica el sistema de juego.
- b. No obstante, para la primera fase se conformarán grupos dependiendo la cantidad de equipos participantes, jugando todos vs todos en cada uno de los grupos; clasificando los equipos que se definan en el congreso técnico y/o reunión informativa.
17. SISTEMA DE JUEGO. Todas las partidas se jugarán a VEINTISIETE (27) puntos o máximo cuarenta (40) minutos de juego, quedando el marcador que se lleve hasta el momento de terminado el tiempo (Ningún partido podrá quedar empatado). En caso de ser necesario cada jugador que esté en la cancha hará un lanzamiento adicional para realizar el desempate.
18. SISTEMA DE PUNTUACIÓN.
- e. Para la partida, a continuación, se relaciona la puntuación por figuras:
- | | |
|------------|----------|
| MANO | 1 punto |
| MECHA | 3 puntos |
| EMBOCINADA | 6 puntos |
| MOÑONA | 9 puntos |
- f. Para la tabla de posiciones en la fase de grupos, a continuación, se relaciona la designación de puntos que se aplican:
- PARTIDA GANADA – 2 puntos
PARTIDA PERDIDA JUGADA – 1 punto
PARTIDA PERDIDA POR WO – 0 puntos
- g. Equipo que complete dos (2) W.O. quedará automáticamente descalificado del torneo y el resultado que se entrega al equipo infractor por no presentación WO es de 0-27 en contra.
19. SISTEMA DE DESEMPATES. Para la tabla de posiciones en la fase de grupos o inter-grupos, se procederá en el siguiente orden:
- a. SI EL EMPATE ES ENTRE 2 O MÁS EQUIPOS:



Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca
Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 - Teléfono: 7490000
@CundiGov @CundinamarcaGov
www.cundinamarca.gov.co



Gobernación de Cundinamarca

Para definir el puesto la clasificación en el caso de empate en puntos entre dos (2) equipos se definirá por medio de tres (3) lanzamientos libres. Clasifica el que más puntos haga.

Deben lanzar cuatro (4) deportistas por equipo. Si se presentara el caso en que no esté el equipo completo, lanzarán los que estén presentes.

20. INSCRIPCIONES PARA LOS PARTIDOS.

Los participantes deben presentarse en el escenario 30 minutos antes de la hora programada de competencia.

- e. Para el registro con el veedor - organizador, cada deportista debe presentar su tarjetón de la entidad oficial de la copa respaldado con algún documento para cerciorar que sea el participante que está en el tarjetón, o en su defecto autorización de la organización. Previo trámite
- f. Deportista que no presente documento para registro, no podrá participar sin excepción.
- g. La alineación de forma indebida de jugadores para una partida, es causal de ANULACIÓN y pérdida automática de la partida para el equipo.
- h. La suplantación de jugadores encontrada durante o posterior a la partida es causal de EXPULSIÓN del equipo completo del torneo.

21. DE LAS CONDICIONES DURANTE EL JUEGO.

- i. Ningún jugador puede retirarse del partido sin autorización del juez.
- j. El orden del lanzamiento puede variar en el momento que los jugadores lo estimen conveniente.
- k. Finalización del juego por retiro. El equipo que se retire del campo de juego, sin que éste haya sido terminado por el juez, se entenderá como la renuncia a jugar y perderá el partido. Se aplicará el marcador para W.O.
- l. Cuando un equipo no pueda continuar su juego por lesión comprobada de sus jugadores y no teniendo el mínimo para continuar, éste perderá por inferioridad numérica; si el marcador es favorable al equipo que presenta la inferioridad numérica, este cambiará con relación al puntaje que lleva el equipo rival; si es favorable al equipo que permanece en el campo, quedará de esa forma.
- m. Cuando un equipo quede con menos jugadores de los requeridos para continuar el juego (DOS (2) jugadores) por razones disciplinarias, perderá por inferioridad numérica y el resultado será el puntaje que se da en partidos por W.O.
- n. Cuando el partido es suspendido por situaciones diferentes a las consideradas de fuerza mayor, este se dará por terminado y el equipo responsable será sancionado conforme al reglamento para el marcador se aplicará el W.O. Si los dos equipos son responsables de la suspensión se procederá de igual forma.



Departamento Administrativo de

**Función Pública
de Cundinamarca**

Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.

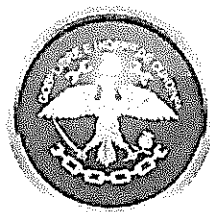
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.

Código Postal: 111321 - Teléfono: 7490000

📞/CundiGov 📧@CundinamarcaGov

www.cundinamarca.gov.co

21



Gobernación de Cundinamarca

- o. Se prohíbe fumar, la comunicación por celular y consumir bebidas embriagantes o similares en el transcurso de cada partido.
 - p. El juez dará espera de hasta DIEZ (10) minutos si es la primera partida de la jornada. Para casos de partidas de orden posterior en la jornada, se esperará solamente cinco (5) minutos sobre la hora programada entendiendo que los equipos están presentes y atentos a su nueva partida por programación. Si luego de este periodo, el equipo no se presenta reglamentariamente o no se presenta, se procederá a sancionar el WO.
22. **PENAS Y SANCIONES.** Las siguientes son las sanciones aplicables de acuerdo con el informe arbitral y del veedor, y es igualmente aplicable para jugadores, delegados y barras:
- c. Toda adulteración en el registro de las figuras (mechas, embocinadas o moñonas) se penalizará con la exclusión del equipo.
 - d. Por razones de disciplina y seguridad de los deportistas, los jueces no permitirán la participación de los jugadores que presenten signos de consumo de bebidas embriagantes, en caso de no acatar esta norma, el juez informará al capitán el cual tendrá dos (2) minutos para retirar al jugador de la zona de juego, de lo contrario, el equipo infractor perderá por W.O.

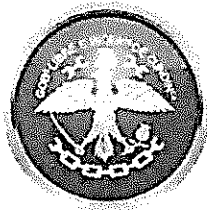
ARTÍCULO 47. DEL BOWLING.

- 1. El Campeonato de Bowling se realizará en la modalidad mixta.
- 2. Se puede inscribir solo un (1) equipo mixto por entidad y hasta 12 jugadores en la planilla de inscripción.
- 3. El sistema de juego y de clasificación se definirá en la reunión técnica de acuerdo con el número de inscritos.
- 4. Cada ronda se juega a tres (3) líneas, el equipo dispone el número de participantes que entran a intervenir en la respectiva ronda.
- 5. Cada jugador inscrito en planilla de juego deberá terminar la respectiva línea
- 6. El equipo estará conformado en cada línea por 4 integrantes, para garantizar que no haya pérdida de juego por W-O.
- 7. En toda ronda deberá actuar como mínimo un hombre o una mujer, conformando el equipo mixto.
- 8. No habrá límite de cambios en el transcurso del torneo, pero se debe garantizar que el jugador que ingresa, juega la línea completa. Solo se aceptan cambios al término de una línea jugada, con excepción de la lesión en el desarrollo del juego.
- 9. Si durante un encuentro se presenta lesión y el participante no puede continuar, el equipo afectado debe incluir a un suplente del mismo género de quien sale. En caso de no tener suplente en ese momento, el equipo afectado perderá las entradas jugadas siguientes de este jugador y se sumará lo acumulado hasta el momento.



Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca
Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 - Teléfono: 7490000
@CundiGov @CundinamarcaGov
www.cundinamarca.gov.co



Gobernación de Cundinamarca

10. Las modalidades de juego serán:

Equipos: Se competirá en la modalidad mixtos en dos fases a saber:

- Clasificación: Se jugarán dos (2) rondas en fechas diferentes, cada una de tres (3) líneas con la participación de cuatro (4) jugadores por equipo para un total de 24 líneas.
- Semifinal: Se jugarán tres (3) líneas en una sola fecha con los 16 primeros equipos clasificados, para un total de 12 líneas.
- Final: Se jugarán 3 líneas en una sola fecha con los Ocho (8) primeros equipos clasificados, para un total de 12 líneas.

11. En esta competencia se manejará el Patrón Oficial – IBF, el cual será bajo el patrón: aceite en todo el torneo será por medio del patrón los ángeles 38 pies

12. Los equipos deberán presentarse con un mínimo de 20 minutos antes de la hora programada para el juego.

13. Es obligatorio el cumplimiento del horario, se dará inicio a la hora programada y se darán 10 minutos de calentamiento en la pista, los equipos deben presentarse completos con sus cuatro (4) integrantes. Si un equipo no se presenta completo o lo hace cuando ya inició el juego, el(los) jugador(es) iniciarán en el lanzamiento que los demás equipos vayan, si llegan después del 5to lanzamiento, perderá(n) la línea y deberán iniciar en la siguiente línea.

14. No se realizará cambio de horarios ni se aplazarán líneas.

15. Para efectos de desempate en puntaje de equipos que inciden en el cupo máximo de clasificados para la siguiente ronda, se tendrá en cuenta la mejor línea para clasificar al equipo. Si el empate persiste, Se tomará la menor diferencia entre la mayor y menor línea jugada por el equipo, así sucesivamente para determinar menor diferencia.

16. Se premiará la modalidad de equipos únicamente.

17. La sede del torneo se informará en la reunión técnica del deporte; no obstante, se informa que no incluye parqueadero ni consumos extras como bebidas o comidas, ni zapatos.

PARÁGRAFO: Se premiará a la mayor línea jugada durante todo el evento en hombres y mujeres, pero no será sumatoria como puntaje al campeón general de la Copa Gobernación 2026.

ARTÍCULO 48. DEL BILLAR - TRES BANDAS. El Campeonato de Billar se realizará únicamente en la rama masculina, en la modalidad tres bandas, cada Entidad o Secretaría tiene un cupo máximo seis (6) jugadores, aclarando que el torneo es de manera individual.

- El sistema de juego y de clasificación se definirá en la reunión técnica de acuerdo con el número de inscritos.
- Se juega con 3 bolas, una bola blanca, una amarilla y una roja, o bien con dos bolas blancas una de ellas llevaría un círculo rojo y una roja.
- El tiro de salida define quien va a iniciar la partida y se realizará de la siguiente forma:



Departamento Administrativo de

Función Pública
de Cundinamarca

Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 – Teléfono: 7490000

📍/CundiGob 📧@CundinamarcaGob
www.cundinamarca.gov.co

21



Gobernación de Cundinamarca

- a. Deben golpear la bola a la banda corta del frente y tratar de dejarla lo más cerca de la banda corta contraria. Es igual al tiro de salida en billar bola 8.
 - b. Quien gana el tiro de salida es el que inicia el juego con la bola blanca.
 - c. Si el oponente usa la bola amarilla el otro usa la bola blanca y la bola roja es neutra.
 - d. Debe mantener la bola blanca elegida durante todo el partido.
 - e. La posición de salida es la única posición en la que el jugador no puede optar entre jugar a una bola u otra, sino que obligatoriamente debes jugar por la bola roja.
 - f. Mientras no falle y haga carambolas sigue jugando, en el momento en que falla entonces el oponente pasa a jugar, hasta que falle.
4. Sistema de clasificación: De acuerdo con el número de inscritos el torneo se desarrollará por grupos. La siguiente fase se define en reunión técnica.
 5. Billar Tres bandas masculino: Las entradas y el tiempo se definirán en el congreso técnico.
 6. En caso de que la bola blanca alcance primero la meta fijada de carambolas, la amarilla debe cerrar con la contra salida. En caso de empate, se jugará carambola de oro o penaltis.
 7. Ganará la partida el participante que primero, realice, las treinta y cinco entradas al concluir los treinta minutos lo que significa que cierra la entrada la bola amarilla, (realizando la ejecución el participante que compita con dicha bola), NO existirá descanso durante la partida.
 8. El ganador de cada encuentro obtendrá dos (2) puntos por partida ganada, en caso de empate (mismo número de carambolas en la partida) cada participante tendrá un (1) punto y por partida perdida no habrá puntuación, en caso de ganar por W.O se le asignan 0 carambolas al participante perdedor y las 10 carambolas al jugador ganador.
 9. Si se presentan empates a la hora de clasificar a los deportistas a la siguiente fase, se aplicarán los siguientes ítems:
 - a. Quien haya ganado el encuentro entre sí.
 - b. Mayor número de carambolas diferencia (carambola. Favor - carambola en contra)
 - c. Mayor número de carambolas a favor
 - d. Menor número de carambolas en contra
 - e. Si son más de dos desempates, se realizará un promedio entre el número de entradas y el número de carambolas.
 10. El deportista que pierda dos (2) partidos por W.O, quedará excluido de la competencia.



Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca
Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 - Teléfono: 7490000
@CundjGob @CundinamarcaGob
www.cundinamarca.gov.co



Gobernación de Cundinamarca

PARÁGRAFO 1: El tiempo de espera después de la hora después de la hora programada será de diez (10) minutos.

ARTÍCULO 49. BILLAR POOL CLÁSICO.

El torneo de billar pool será mixto, es un juego de mesa que combina habilidad, estrategia y precisión. Se juega en una mesa rectangular con 15 bolas numeradas y una bola blanca. El objetivo es meter las bolas en orden numérico. Cada Entidad o Secretaría tiene un cupo máximo cuatro (4) equipos de dos (2) jugadores (un hombre, una mujer).

GENERALIDADES

1. El sistema de juego y de clasificación se definirá en la reunión técnica de acuerdo con el número de inscritos.
2. El objetivo del juego es meter las bolas numeradas en los agujeros de la mesa, en un orden específico (1 al 15).
3. Se juega con 16 bolas: una bola blanca (la bola de tiro) y 15 bolas numeradas.
4. Al inicio, se colocan las bolas numeradas en forma de triángulo, la bola blanca se coloca en la zona de saque.
5. Si un jugador mete una bola, sigue jugando hasta fallar el lanzamiento.
6. se dará "bola en mano" cuando no se toca la bola indicada en el turno o cuando la bola de tiro se cae de la mesa de juego, cuando se le pegue a otra bola diferente o cuando la bola blanca caiga en una de los agujeros, es decir, que el jugador contrario puede colocar la bola blanca en cualquier lugar de la mesa antes de su tiro.
7. El ganador será el que suma 61 puntos o más.
8. Si se presenta empate 60-60 en una partida, esta se desempatará con 3 bolas aleatorias en mesa ubicadas en formación de salida y ganará quien pueda introducir 2 de las 3 bolas en disputa.
9. El ganador de cada encuentro obtendrá dos (2) puntos por partida ganada, en caso de empate cada participante tendrá un (1) punto y por partida perdida no habrá puntuación.
10. Si se presentan empates a la hora de clasificar a los deportistas a la siguiente fase, se aplicarán los siguientes ítems:
 - a. Ganador de partida entre sí.
 - b. Mayor número de puntos realizados
 - c. Puntos diferencia.
11. El deportista que pierda dos (2) partidos por W.O, quedará excluido de la competencia.

PARÁGRAFO: El tiempo de espera después de la hora después de la hora programada será de diez (10) minutos.

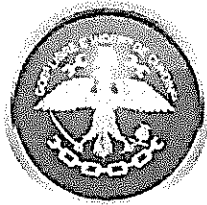
ARTÍCULO 50. DEL TENIS DE MESA

1. El campeonato tendrá lugar en las instalaciones de la Gobernación.



Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca
Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 - Teléfono: 7490000
@CundiGob @CundinamarcaGob
www.cundinamarca.gov.co



Gobernación de Cundinamarca

2. El Campeonato de Tenis de Mesa se jugará en la modalidad de individual,
3. géneros Masculino y femenino con un cupo máximo seis (6) jugadores entre femenino y masculino por Entidad.
4. Sistema de Juego:
 - a. Primera fase. Grupos de tres (3) o cuatro (4) participantes, bajo el sistema de todos contra todos. Clasifica el primero de cada grupo a la siguiente ronda. Se tendrá en cuenta los resultados del 2025 para las siembras de los grupos.
 - b. Segunda fase. A partir de la primera fase de todos contra todos se diseñará el cuadro de eliminación directa (jugador que pierda sale del torneo).
 - c. Todos los partidos se disputan al mejor de 3 sets posibles.
5. La programación se iniciará con los grupos de individual masculino, los participantes deben presentarse como mínimo 10 minutos antes de la hora y en la mesa programada. La no presencia de un participante a la hora estipulada se determinará W.O. y será descalificado.
6. Los participantes deben vestir indumentaria deportiva, es decir, camiseta, pantaloneta, medias y tenis.
7. Todos los aspectos no previstos en la presente Resolución, serán resueltos por la Dirección Técnica del Campeonato o por el Juez General, de acuerdo a lo establecido por las normas internacionales de la ITTF y/o según su leal saber y entender.

ARTÍCULO 51. DE BOLIRANA

1. El torneo se jugará en equipos MIXTOS de cinco (5) integrantes, tres (3) hombres y dos mujeres y en planilla de inscripción hasta diez (10) participantes
2. En cada encuentro se harán a determinada cantidad de puntos.
3. El mínimo de jugadores con los cuales un equipo puede iniciar o continuar su competencia en cancha es de CUATRO (4) mínimo una (1) mujer y pierden un lanzamiento.

Parágrafo: si el equipo inicio su partida con cuatro (4) integrantes debe terminarla con la cantidad con la que iniciaron la partida

4. Si no se cumpliera la cantidad mínima de jugadores debidamente inscritos para empezar, el equipo perderá por WO.

GENERALIDADES.

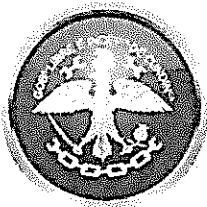
1. La distancia mínima para ejecutar el lanzamiento de las entradas son 3 metros.
2. Solo se podrá ejecutar el lanzamiento de una en una esfera.
3. No se podrá pisar la línea de lanzamiento.
4. Mientras el participante esté efectuando sus lanzamientos de campeonato los demás asistentes deberán estar detrás del jugador.
5. No se podrá realizar ningún tipo de interrupción mientras el deportista esté realizando sus lanzamientos de torneo.



Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca
Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 – Teléfono: 7490000

/CundiGov @CundinamarcaGov
www.cundinamarca.gov.co



Gobernación de Cundinamarca

6. castigo al no sumar puntos en su entrada será de 100 puntos o lo determinado en el congresillo técnico.
7. No se jugará con la opción de ruleta.
8. No se jugará con la opción gallo tapado.
9. No se jugará con opción de moñona.
10. Los puntajes de la rana pequeña, rana grande y botellas serán los determinados por cada sistema.

Para la tabla de posiciones en la fase de grupos el campeonato emplea la siguiente puntuación:

Partido ganado	dos (2) puntos
Partido Empatado	un (1) punto
Partido perdido por W-O	cero (0) puntos

DESEMPATE

Los desempates de clasificación se definirán de acuerdo al siguiente orden:

1. El equipo que haya ganado el partido entre los dos.
2. puntos diferencia (puntos a favor – puntos en contra).
3. Al persistir el empate, este se definirá mediante el sistema de un lanzamiento por parte de un integrante del equipo y ganará el jugador que saque la diferencia frente a su rival en este lanzamiento.

Parágrafo: Si hay empate entre tres equipos, se definirá mediante el sistema de un lanzamiento por parte de un integrante del equipo y ganará el o los jugadores que saque la diferencia frente a su rival en este lanzamiento.

1. El juez esperará a los jugadores diez (10) minutos a partir de la hora programada para el encuentro, de no presentarse se declara el partido no presentación o W.O.

Nota: El retiro del lugar de juego o la renuncia a jugar se considera no

Presentación.

2. No es posible el aplazamiento de partidos
3. Los equipos podrán un uniforme o camiseta similar no específicamente igual
4. Equipo que complete dos (2) W.O. quedará automáticamente descalificado del torneo, de ser así el capitán del equipo ganador realizará una entrada de 6 esferas esta puntuación será con la que ganen el enfrentamiento.

ARTÍCULO 52. DE NATACIÓN

Las edades, cupos y modalidades por secretaría y/o dependencia para la competencia son:



Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca
Gobernación de Cundinamarca • • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 – Teléfono: 7490000
📞/CundiGob. 📧@CundinamarcaGob
www.cundinamarca.gov.co

21



NATACION
RAMA: MASCULINO - FEMENINO
CATEGORIA A: NACIDOS ENTRE LOS AÑOS 2008 Y 1996 (PARTICIPANTES CON EDADES ENTRE 18 Y 30 AÑOS)
CATEGORIA B: NACIDOS ENTRE LOS AÑOS 1995 Y 1977 (PARTICIPANTES CON EDADES ENTRE 31 Y 49 AÑOS)
CATEGORIA C: NACIDOS EN EL AÑO 1976 O EN AÑOS ANTERIORES (PARTICIPANTES CON 50 AÑOS O MÁS).
MODALIDADES MASCULINO
CROL 25 METROS MASCULINO CATEGORIA: A,B,C
CROL 50 METROS MASCULINO CATEGORIA: A,B,C
ESPALDA 25 METROS MASCULINO CATEGORIA: A,B,C
ESPALDA 50 METROS MASCULINO CATEGORIA: A,B,C
MODALIDAD FEMENINO
CROL 25 METROS FEMENINO CATEGORIA: A,B,C
CROL 50 METROS FEMENINO CATEGORIA: A,B,C
ESPALDA 25 METROS FEMENINO CATEGORIA: A,B,C
ESPALDA 50 METROS FEMENINO CATEGORIA: A,B,C
MODALIDAD RELEVOS
MIXTO 4X25 ESTILO LIBRE (DOS HOMBRES DOS MUJERES) CATEGORIA UNICA

Modalidad crol: La modalidad crol, o también llamado estilo libre, que es el más rápido y popular en la natación competitiva. En este estilo, los nadadores se desplazan boca abajo en el agua.

Características del estilo libre

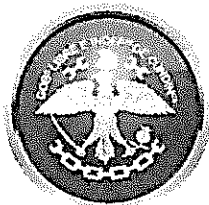
1. El nadador alterna el movimiento de los brazos.
2. Las piernas realizan un movimiento de patada ondulante.
3. El nadador se encuentra flotando boca abajo (posición ventral).
4. El nadador debe impulsarse alternando el movimiento rotativo de cada uno de los brazos.
5. Cada cierto número de brazadas, la boca debe salir a la superficie a respirar.

Modalidad espalda: El estilo de espalda es una modalidad de natación en la que se nada boca arriba, con la cabeza fuera del agua. Es similar al estilo crol, pero con los movimientos de brazos y piernas invertidos.

Características del estilo espalda

1. Se alternan los brazos en un movimiento circular.





Gobernación de Cundinamarca

2. Las piernas realizan una patada de crol.
3. La cabeza se mantiene neutral, con la cara hacia arriba.
4. Se respira de forma natural en posición decúbito dorsal.
5. La competencia se realizará de conformidad con las siguientes indicaciones.

Características de los relevos

1. Composición del Equipo: Un equipo de relevo mixto está formado obligatoriamente por cuatro nadadores (dos mujeres y dos hombres). Lo interesante es que el reglamento no dicta en qué orden deben lanzarse al agua. Cada equipo decide qué nadador realiza cada posta según su estrategia.
2. Pruebas Oficiales: Se nadará prueba de 25 metros por nadador, en estilo libre.
3. Reglamentación y Tiempos: Salidas:
Las reglas de intercambio de relevo son las mismas que en los relevos convencionales (el nadador no puede despegar los pies antes de que su compañero toque la pared).

Las categorías son las siguientes:

CATEGORIA A: NACIDOS ENTRE LOS AÑOS 2008 Y 1996
(PARTICIPANTES CON EDADES ENTRE 18 Y 30 AÑOS)

CATEGORIA B: NACIDOS ENTRE LOS AÑOS 1995 Y 1977
(PARTICIPANTES CON EDADES ENTRE 31 Y 49 AÑOS)

CATEGORIA C: NACIDOS EN EL AÑO 1976 O EN AÑOS ANTERIORES (PARTICIPANTES CON 50 AÑOS O MÁS).

1. Cada participante puede competir en una sola modalidad según la categoría en la que le corresponda.
2. Cada participante debe asistir en la hora y lugar programado para participar en la competencia, no habrá aplazamientos de competencia a menos de que se presente alguna novedad con el complejo deportivo.

PARAGRAFO 1: Si un participante inscrito no se presenta el día de la prueba a la cual se inscribió, quedará eliminado de la competencia.

PARAGRAFO 2:

El total de participantes por dependencia serán de máximo cuatro (4) personas (2 hombres y 2 mujeres) por modalidad en cada categoría.

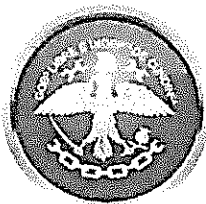
PARAGRAFO 3: Los participantes deberán usar en la competencia traje de baño adecuado para competir.

1. Mujeres traje enterizo o dos piezas, gorro y gafas opcionales para piscina



Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca
Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 - Teléfono: 7490000
@CundiGob @CundinamarcaGob
www.cundinamarca.gov.co



2. Masculino: licra, gorro y gafas opcionales para piscina

PARAGRAFO 4: Se define lugar, hora y fecha para la competencia en el congreso técnico el cual se cita con antelación para que los delegados de cada dependencia y/o secretaría asistan, para recibir información y también definir sistema de competición, premiación y demás por menores teniendo en cuenta las personas inscritas.

PARAGRAFO 5: Los participantes deben tener conocimiento básico en la modalidad en la cual van a competir.

PARAGRAFO 6: Las personas que presente una herida abierta o una herida con puntos de sutura, no podrán competir.

PARAGRAFO 7: El desarrollo de las pruebas de natación para cada uno de los estilos tener en cuenta las técnica y táctica de la salida, estilo llegadas y virajes.

ARTÍCULO 53. JUEGOS VIRTUALES

1. En el campeonato de juegos virtuales se dividirá en tres (3) modalidades gamers, los juegos son:

- a. FC 25 (fútbol).
- b. Mario Kart (carreras).
- c. Warzone (acción).

2. Para FC 25 se manejará un máximo de cuatro (4) participantes por secretaría.

3. Para Mario Kart se manejará un máximo de cuatro (4) participantes por secretaría.

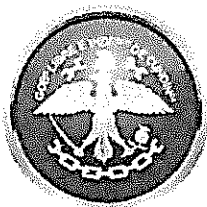
4. Para Warzone se manejará un máximo de cuatro (4) participantes por secretaría.

5. El campeonato de juegos virtuales se manejará de forma abierta mixta, es decir que en las partidas se pueden cruzar hombres y mujeres por igual.

6. Los participantes de cada una de las secretarías pueden inscribirse únicamente en un (1) juego.

7. Para FC 25, se jugarán partidos a dos (2) tiempos de siete (7) minutos, donde los jugadores deben estar de manera presencial frente al televisor uno al lado del otro.





Gobernación de Cundinamarca

8. Para la elección:
- a. Se hará un sorteo entre todas las dependencias, el cual liderará un encargado del Departamento Administrativo de la Función Pública de Cundinamarca y se seleccionará el orden de sorteo de los equipos.
 - b. Para el sorteo de selección de equipos, se escogerán al azar un equipo por persona entre las cinco (5) grandes ligas (Francia, Italia, España, Inglaterra y Alemania).
 - c. Se seleccionarán los equipos sin importar el rendimiento de los jugadores o la cantidad de estrellas, todo esto para ser lo más realista posible el torneo.
9. Los participantes deben estar diez (10) minutos antes de la hora de juego.
10. El sistema de juego y de clasificación se definirá en el congreso técnico de acuerdo al número de inscritos.
11. Se dará un tiempo de espera de diez (10) minutos para iniciar el partido; si un participante falta, perderá por W.O. y se le dará la victoria al rival.
12. Sistema de puntuación
- a) Cada partido ganado tendrá un valor de tres (3) puntos.
 - b) Cada partido empatado tendrá un valor de un (1) punto.
 - c) Cada partido perdido tendrá un valor de cero (0) puntos.
13. Cualquier falta de respeto física o verbal será sancionada según la gravedad de la infracción; esta será una decisión del veedor designado por el Departamento Administrativo de la Función Pública de Cundinamarca.
14. En caso de empate en FC 25:
- a. Clasificará el deportista que tenga mejor diferencia de goles (goles a favor menos goles en contra).
 - b. En caso de persistir el empate, clasificará el equipo que tenga menor número de tarjetas rojas.
 - c. De persistir el empate, clasificará el equipo que tenga menor número de tarjetas amarillas.
 - d. Si persiste el empate, se realizará un sorteo.
15. Para Mario Kart, se realizarán un máximo de manera directa quien gane 2 de 3 carreras.
16. Los circuitos en Mario Kart serán seleccionados en modo aleatorio antes de cada carrera.
17. Para Warzone, las partidas se jugarán en modalidad individual.
18. La clasificación en Warzone se determinará según el desempeño obtenido en las partidas programadas, teniendo en cuenta criterios como posición final o eliminaciones.



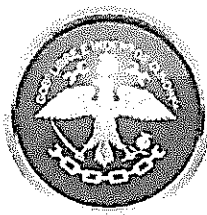
Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca

Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 - Teléfono: 7490000

📍/CundiGob 📧@CundinamarcaGob
www.cundinamarca.gov.co

21



Gobernación de Cundinamarca

19 Ganará en Warzone el participante que obtenga el mejor puntaje general al finalizar las partidas programadas.

ARTÍCULO 54. GUERRERO Y GUERRERA DORADOS

Guerrero y guerrera dorados es una competencia de circuitos donde que se incluyen varios retos de destreza físicas, como fuerza, resistencia, velocidad entre otras.

1. Para esta competencia se tiene destinado un máximo de inscripción de 10 participantes por secretaría y/o dependencia.
2. Se dará como ganador y ganadora a la persona que consiga completar todo el circuito en el menor tiempo posible, en caso de no ser completado por ningún participante, se dará como ganador quien llegue lo más lejos en el menor tiempo posible.
3. El orden de salida de los participantes será dado por un sorteo que se llevara a cabo en el congreso técnico específico antes de empezar la competición.
4. Los participantes deben estar 10 minutos antes de la hora de salida.
5. Se dará un tiempo de espera de cinco (5) minutos después de la hora asignada de salida, si el participante no está listo en la zona de partida, perderá automáticamente.
6. Cualquier falta de respeto física o verbal será sancionada según la gravedad de la infracción, esta será una decisión del veedor designado por el Departamento Administrativo de la Función Pública de Cundinamarca.
7. En caso de empate, los participantes que tengan el mismo tiempo deberán volver a hacer el circuito, de esta manera el que tenga el mejor tiempo ganara.
8. Todos los participantes, deberán vestir ropa adecuada para la actividad (cualquier tipo de ropa deportiva).
9. Las categorías de competencia serán las siguientes:

CATEGORIA A: NACIDOS ENTRE LOS AÑOS 2008 Y 1996
(PARTICIPANTES CON EDADES ENTRE 18 Y 30 AÑOS)

CATEGORIA B: NACIDOS ENTRE LOS AÑOS 1995 Y 1977
(PARTICIPANTES CON EDADES ENTRE 31 Y 49 AÑOS)

CATEGORIA C: NACIDOS EN EL AÑO 1976 O EN AÑOS ANTERIORES (PARTICIPANTES CON 50 AÑOS O MÁS).

ARTÍCULO 55. MINI GOLF

La competencia de Mini Golf se desarrollará en la modalidad competitiva, en categoría MIXTA, con una participación máxima por secretaría o dependencia de 4 personas bajo las siguientes disposiciones:

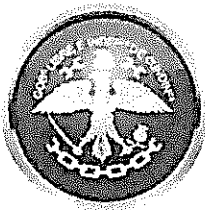
1. Modalidad del juego
La actividad se desarrollará en la modalidad de Mini Golf, sobre un



Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca
Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 – Teléfono: 7490000

📞/CundiGov 📧@CundinamarcaGov
www.cundinamarca.gov.co



Gobernación de Cundinamarca

circuito previamente establecido, el cual contará con obstáculos fijos y señalización adecuada.

2. Categorías

La competencia se desarrollará en las siguientes categorías:

a. Categoría mixta única

3. Carácter de la competencia

El Mini Golf, al ser catalogado como una actividad recreativa, se desarrollará bajo un ambiente de juego limpio, respeto y convivencia, sin contacto físico entre participantes.

4. Inicio del recorrido

Cada jugador iniciará el recorrido desde el punto de salida (tee) establecido para cada Threesome (grupos de 3 personas), respetando el orden asignado por la organización, así mismo la modalidad de juego será en carrusel (se ubicará cada Threesome en cada uno de los hoyos y saldrán todos los grupos al tiempo)

5. Sistema de puntuación

- a) Cada golpe será contado y ganará quien menos golpes haga durante los dos días.
- b) Una vez finalizada la primera jornada se hará un corte y pasarán a la fase final los 27 deportistas con menor score.

6. En caso de empate

- a) En caso de empate, ganará quien haga menos golpes en los hoyos seleccionados previamente por la organización.
- b) Si el empate persiste se jugará un hoyo con las personas que están empatadas las veces que sea necesario hasta que algún deportista haga menos golpes que otro

7. Límite de golpes

Se establece un máximo de seis (6) golpes por hoyo.

- a) En caso de no completar el hoyo dentro de este límite, se asignará el puntaje máximo permitido y el jugador continuará al siguiente hoyo.

8. Zonas y obstáculos

- a) El circuito contará con zonas delimitadas de juego y seguridad, debidamente señalizadas.
- b) No está permitido mover, alterar o intervenir los obstáculos del recorrido, en caso de ser así se le asignará al deportista el número máximo de golpes en el hoyo jugado.

9. Normas de circulación dentro del circuito

- a) El jugador deberá ejecutar los golpes desde el lugar donde la bola quede detenida.
- b) En caso de que la bola salga del área de juego, se reubicará en el punto más cercano por donde salió la bola, adicionando un (1) golpe de penalización.
- c) Si una bola golpea a la otra, La bola golpeada se devuelve a su posición original (si es posible determinarla) y la bola del jugador que ejecutó el golpe se juega desde donde quede, sin penalización.



Departamento Administrativo de

Función Pública
de Cundinamarca

Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.

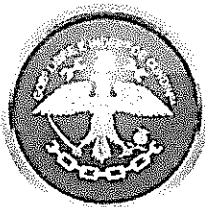
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.

Código Postal: 111321 - Teléfono: 7490000

Facebook: CundiGov Twitter: CundinamarcaGov

www.cundinamarca.gov.co

21



Gobernación de Cundinamarca

- d) Si no se puede determinar con claridad la posición original de la bola golpeada, el juez o la organización la colocará en el punto más aproximado posible.

10. Comportamiento y seguridad

- a) No se permite interferir, distraer o interrumpir el turno de juego de otros participantes.
- b) Los palos deberán mantenerse apoyados en el suelo cuando no estén en uso.
- c) Se prohíben golpes de práctica fuera del área de juego.
- d) El dress code se manejará de acuerdo a la etiqueta del golf (regulado por normas tradicionales aceptadas por la R&A y la USGA)

11. Acompañantes

No se permite la intervención de acompañantes durante el desarrollo de la competencia, salvo en los lugares autorizados por la organización.

PARAGRAFO 1. Cualquier situación no contemplada en el presente reglamento será resuelta por la organización del evento, cuya decisión será definitiva y de obligatorio cumplimiento.

ARTÍCULO 56: FUTBOL TENIS

La competencia de Fútbol Tenis se desarrollará en la modalidad recreativa y competitiva, en las ramas masculina y femenina, bajo las siguientes disposiciones:

1. Modalidad del juego

El Fútbol Tenis se disputará en una cancha delimitada, separada por una red central, bajo las reglas propias de esta disciplina, adaptadas al carácter recreativo del evento.

2. Categorías

La competencia se desarrollará en las siguientes categorías:

- a. Categoría Masculino: única categoría
- b. Categoría Femenina: única categoría

3. Integración de los equipos

- a) Cada equipo estará conformado por dos (2) jugadores.
- b) Se podrán inscribir máximo dos (2) equipos por secretarías o dependencia en la rama masculina y dos (2) deportistas individuales en la rama femenina.

4. Inicio del partido

- a) El partido iniciará con un servicio desde el fondo del campo, el cual deberá ejecutarse con el pie.
- b) El servicio se realizará por sorteo o indicación del juez u organización.



Departamento Administrativo de

Función Pública
de Cundinamarca

Gobernación de Cundinamarca • •

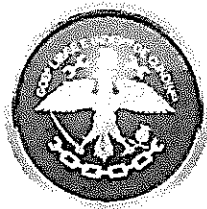
Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.

Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.

Código Postal: 111321 - Teléfono: 7490000

/CundiGov @CundinamarcaGov

www.cundinamarca.gov.co



Gobernación de Cundinamarca

- c) El servicio cambiará cada vez que un equipo pierda un punto. Es decir que un mismo jugador no puede repetir el servicio.
- 5. Reglas de contacto con el balón
 - a) Está prohibido el uso de las manos y brazos.
 - b) Se permite el contacto con cualquier parte del cuerpo, excepto manos y brazos.
 - c) Cada equipo podrá realizar máximo tres (3) toques antes de enviar el balón al campo contrario.
- 6. Cruce del balón y red
 - a) El balón deberá pasar por encima de la red.
 - b) No se permite tocar la red ni invadir el campo contrario.
- 7. Sistema de puntuación
 - a) Cada punto se otorgará cuando el equipo contrario cometa una falta o no logre devolver el balón correctamente.
- 8. Duración del encuentro
 - a) Los partidos tendrán una duración de 3 sets de 4 minutos cada uno.
 - b) El equipo que gane más sets, será el ganador del partido.
- 9. Comportamiento y seguridad
 - a) No se permite el contacto físico entre jugadores.
 - b) Se debe respetar en todo momento las decisiones del juez o personal organizador.
 - c) Cualquier conducta antideportiva podrá ser sancionada con la pérdida del punto o del partido.
- 10. Código de vestimenta
 - a) Camisetas deportivas y tenis tipo terretín o deportivo especiales para campo sintético.
 - b) Se recomienda utilizar pantaloneta o pantalón de sudadera (ropa cómoda)

PARAGRAFO 1. Cualquier situación no contemplada en el presente reglamento será resuelta por la organización del evento, cuya decisión será definitiva y de obligatorio cumplimiento.

ARTÍCULO 57. PADEL

La competencia de Pádel se desarrollará conforme a las normas oficiales del deporte, en modalidad recreativa y competitiva, en las ramas masculina y femenina, bajo las siguientes disposiciones:

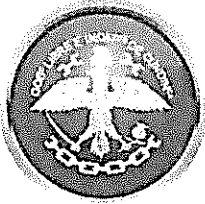
- 1. Modalidad del juego
La competencia se disputará en la modalidad de Pádel, en cancha reglamentaria cerrada, con paredes de fondo y laterales, separada por una red central, conforme a las normas establecidas por la Federación Internacional de Pádel (FIP).
- 2. Categorías
La competencia se desarrollará en las siguientes categorías, con un límite de inscripción por secretaría o dependencia de dos (2) equipos



Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca
Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 – Teléfono: 7490000
@CundiGob @CundinamarcaGob
www.cundinamarca.gov.co

21



Gobernación de Cundinamarca

en la rama masculina y dos (2) en la categoría femenina para un total de cuatro (4) duos:

- a. Categoría Masculino: única categoría
- b. Categoría Femenino: única categoría

3. Inicio del partido y saque

- a) El partido iniciará mediante sorteo, que definirá el equipo que realiza el primer saque.
- b) El saque deberá ejecutarse por debajo de la cintura, con la bola botando previamente en el suelo y dirigiéndola al cuadro de saque contrario, en diagonal.
- c) El saque será válido si la bola bota en el cuadro correspondiente y puede tocar las paredes posteriores, sin tocar la reja lateral directamente.

4. Desarrollo del juego

- a) Cada equipo dispone de un (1) bote antes de golpear la bola.
- b) La bola puede rebotar en las paredes propias después de haber botado en el suelo.
- c) Está permitido jugar la bola tras el rebote en paredes propias o del campo contrario, siempre que se respeten las normas reglamentarias.

5. Sistema de puntuación

- a) El sistema de puntuación será el oficial del pádel: 15, 30, 40 y juego.
- b) El partido se disputará al mejor de dos (2) sets.
- c) En caso de empate a tres (3) juegos, se podrá definir el set mediante tie-break, según disposición de la organización.

6. Duración de los encuentros

- a) Para efectos logísticos, la organización podrá fijar límites de tiempo por partido.
- b) Se esperará un máximo de 10 minutos después de la hora programada para empezar el partido una vez pasado el tiempo se dará como ganador al equipo que se encuentre en el campo listo para jugar
- c) Si ninguno de los equipos no se presentan se darán como perdedores a los dos equipos

7. Faltas y sanciones

- a) Se considera falta tocar la red, invadir el campo contrario o golpear la bola antes de que cruce la red.
- b) El uso indebido de la pala o conducta antideportiva podrá ser sancionado con pérdida del punto, del juego o del partido, según la gravedad.

8. Comportamiento y seguridad

- a) Los jugadores deberán respetar las decisiones del juez o del personal organizador.
- b) Se prohíbe cualquier conducta agresiva, ofensiva o antideportiva.
- c) El uso de indumentaria y calzado adecuado es obligatorio.



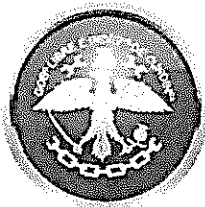
Departamento Administrativo de

Función Pública
de Cundinamarca

Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 - Teléfono: 7490000

📍/CundiGov 📧@CundinamarcaGov
www.cundinamarca.gov.co



9. Normativa

aplicable

En caso de situaciones no previstas en el presente reglamento, se aplicarán las normas oficiales de la Federación Internacional de Pádel (FIP).

PARAGRAFO 1. Cualquier situación no contemplada en el presente reglamento será resuelta por la organización del evento, cuya decisión será definitiva y de obligatorio cumplimiento.

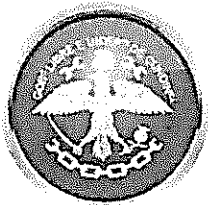
ARTÍCULO 58. KARTS

La competencia de Karts se desarrollará en modalidad competitiva, bajo las normas generales del kartismo, en las ramas masculina y femenina, conforme a las siguientes disposiciones:

1. Modalidad de la competencia
La actividad se desarrollará mediante carreras de karts en un circuito cerrado, debidamente delimitado y señalizado, diseñado para este tipo de vehículos.
2. Categorías
La competencia se desarrollará en las siguientes categorías, con un máximo de inscritos de dos (2) mujeres y dos (2) hombres.
 - a) Rama masculina
 - b) Rama femenina
3. Características de los karts
 - a) Los karts podrán ser recreativos o de competencia, según lo disponga la organización.
 - b) Deberán encontrarse en óptimas condiciones mecánicas y de seguridad.
 - c) No se permiten modificaciones técnicas no autorizadas.
4. Equipamiento de seguridad
 - a) Es obligatorio el uso de casco certificado durante toda la carrera.
 - b) Es obligatorio el uso de guantes, calzado cerrado y protector cervical.
 - c) Se deberá utilizar una camiseta, buso o licra de manga larga y pantalón.
 - d) No es permitido participar en ropa que no sea deportiva, en el caso de las mujeres no se permite participar en falda y en tacones.
 - e) El incumplimiento de estas normas impedirá la participación.
5. Inicio de la carrera
 - a) La carrera iniciará desde la parrilla de salida establecida.
 - b) El orden de salida será definido por sorteo, clasificación o decisión de la organización.
6. Desarrollo de la carrera



Handwritten signature



Gobernación de Cundinamarca

- a) Los participantes deberán conducir respetando el sentido del circuito y las normas de seguridad.
 - b) Está prohibido realizar maniobras peligrosas, choques intencionales o bloqueos.
 - c) Los adelantamientos deberán realizarse con precaución.
7. Formato y duración
- a) Las carreras tendrán una duración aproximada de 10 a 15 minutos o un número determinado de vueltas.
 - b) La organización podrá implementar mangas clasificatorias y finales.
8. Sistema de clasificación
- a) El ganador será el participante que complete el recorrido en el menor tiempo o mayor número de vueltas.
 - b) En caso de empate, se aplicará el mejor tiempo registrado o una manga adicional.
9. Zonas de seguridad
- a) El circuito contará con zonas de seguridad para pilotos y espectadores.
 - b) No se permite el ingreso al circuito durante la carrera, salvo personal autorizado.
10. Comportamiento y sanciones
- a) El incumplimiento de las normas podrá ser sancionado con advertencia, penalización o descalificación.
 - b) Los participantes deberán acatar las decisiones del juez o personal organizador.

PARAGRAFO 1. Cualquier situación no contemplada en el presente reglamento será resuelta por la organización del evento, cuya decisión será definitiva y de obligatorio cumplimiento.

ARTÍCULO 59. CROSSFIT

1. Modalidad de la competencia

La competencia se realizará bajo la modalidad de Workout of the Day (WOD), los cuales podrán incluir:

- a) Movimientos de levantamiento de pesas (halterofilia y fuerza)
- b) Movimientos gimnásticos
- c) Ejercicios cardiovasculares o metabólicos

La estructura del evento podrá desarrollarse en una o varias pruebas (WOD), definidas previamente por la organización.

Categorías

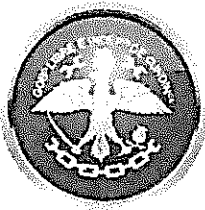
La competencia se desarrollará en las siguientes categorías, cada una con un límite máximo de cuatro (4) participantes dos (2) hombres dos (2) mujeres



Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca
Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 – Teléfono: 7490000

📍/CundiGov 📧@CundinamarcaGov
www.cundinamarca.gov.co



Gobernación de Cundinamarca

- a) Categoría Masculina: categoría única.
- b) Categoría Femenina: categoría única.

La organización podrá establecer divisiones adicionales (por ejemplo, intermedio o avanzado) según el número de inscritos y su nivel declarado.

2. Orden de las pruebas

Las pruebas se realizarán en el orden establecido por la organización y será informado previamente a los atletas. Cada WOD tendrá un formato específico (por tiempo, por rondas, por repeticiones máximas, o por carga máxima).

3. Intentos y repeticiones

- a) En pruebas de levantamiento máximo, cada atleta dispondrá de tres (3) intentos por movimiento.
- b) En pruebas por tiempo o repeticiones, solo se contabilizarán aquellas repeticiones realizadas con técnica válida.
- c) Las repeticiones no válidas ("no rep") deberán repetirse para ser contabilizadas.

4. Ejecución técnica – Movimientos de fuerza

- a) En movimientos como sentadilla, cargada (clean), arranque (snatch) o peso muerto, el atleta deberá cumplir con el rango completo de movimiento.
- b) El levantamiento será válido cuando exista extensión completa de caderas y rodillas y control total del implemento.

5. Ejecución técnica – Movimientos gimnásticos

- a) En dominadas (pull-ups), el mentón deberá superar claramente la barra.
- b) En flexiones de pecho (push-ups), el pecho deberá tocar el suelo y extender completamente los brazos en la parte superior.
- c) En burpees, el pecho deberá tocar el suelo y finalizar con salto y extensión completa de cadera.

6. Sistema de puntuación y ganador

- a) En pruebas "for time", el ganador será quien complete el WOD en el menor tiempo.
- b) En pruebas "AMRAP", ganará quien realice el mayor número de repeticiones o rondas en el tiempo establecido.
- c) En pruebas de carga máxima, ganará quien levante el mayor peso válido.
- d) En caso de empate, la organización definirá un criterio de desempate (tiempo parcial, mejor intento o prueba adicional).

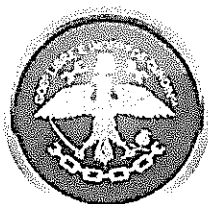


Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca
Gobernación de Cundinamarca

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 – Teléfono: 7490000

/CundiGov @CundinamarcaGov
www.cundinamarca.gov.co

21



7. Equipamiento permitido

- a) Se permite el uso de cinturón, muñequeras, rodilleras, grips y calleras.
- b) No se permiten ayudas externas ni asistencia durante la ejecución de los ejercicios.
- c) El calzado debe ser deportivo adecuado para entrenamiento funcional.

8. Seguridad y jueces

- a) Cada atleta contará con un juez asignado para validar repeticiones y técnica.
- b) La organización dispondrá de personal de apoyo para montaje, carga y seguridad del área de competencia.
- c) El atleta es responsable de informar cualquier condición médica que limite su participación.

9. Comportamiento y sanciones

- a) Cualquier conducta antideportiva, irrespeto a jueces o competidores, o incumplimiento del reglamento podrá ser sancionado con penalización de tiempo, repetición anulada o descalificación.
- b) Los atletas deberán acatar las decisiones de los jueces y de la organización.

PARÁGRAFO 1

En caso de situaciones no contempladas en el presente reglamento, se aplicarán los lineamientos generales de competencias oficiales de CrossFit o la decisión final de la organización del evento.

CAPÍTULO IX SISTEMA PREMIACIÓN

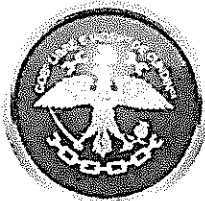
ARTÍCULO 60. PREMIACIÓN. La organización premiará en cada deporte a los tres primeros puestos con medalla y trofeo al campeón de cada rama.

ARTÍCULO 61. CAMPEÓN GENERAL. La organización otorga la COPA GOBERNACIÓN 2026 a la Secretaría o Entidad que obtenga el mayor número de puntos. Este puntaje será la sumatoria de las medallas obtenidas por cada Entidad o Secretaría de acuerdo a la siguiente tabla.

Tabla de puntuación por deporte

DEPORTE	MODALIDAD	RAMA	PUNTOS POR MEDALLA		
			ORO	PLATA	RONCE
AJEDREZ	CLÁSICO	HOMBR E	20	10	5
		MUJER	20	10	5





Gobernación de Cundinamarca

ATLETISMO	3K	HOMBR E	20	10	5
		MUJER	20	10	5
	5k	HOMBR E	20	10	5
		MUJER	20	10	5
	100 mts	HOMBR E	20	10	5
		MUJER	20	10	5
CICLISMO	400 mts	HOMBR E	20	10	5
		MUJER	20	10	5
	MTB	HOMBR E	20	10	5
		MUJER	20	10	5
BALONCESTO	EQUIPO	HOMBR E	40	20	10
		MUJER	40	20	10
FÚTBOL 5	EQUIPO	HOMBR E	40	20	10
		MUJER	40	20	10
FÚTBOL SENIOR	EQUIPO	HOMBR E	40	20	10
VOLEIBOL	EQUIPO	MIXTO	40	20	10
MINITEJO	EQUIPO	MUJER	20	10	5
TEJO	EQUIPO	HOMBR E	20	10	5
MAXITEJO (Mataperro)	EQUIPO	MIXTO	20	10	5
BOWLING	EQUIPO	MIXTO	40	10	5
BILLAR TRES BANDAS	INDIVIDUAL	HOMBR E	20	10	5
BILLAR POOL	INDIVIDUAL	MIXTO	20	10	5
TENIS DE MESA	INDIVIDUAL	HOMBR E	20	10	5
		MUJER	20	10	5
BOLIRANA	EQUIPO	MIXTO	40	20	10
REGLAMENTO DE MINI GOLF	INDIVIDUAL	MIXTO	20	10	5



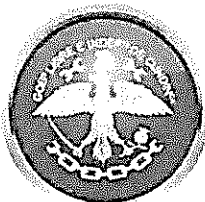
Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca

Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 - Teléfono: 7490000

📍/CundiGob 📧@CundinamarcaGob
www.cundinamarca.gov.co

21



Gobernación de Cundinamarca

FÚTBOL TENIS	PAREJA	MUJER	20	10	5
	PAREJA	HOMBR E	20	10	5
PÁDEL	PAREJA	MUJER	20	10	5
	PAREJA	HOMBR E	20	10	5
KARTS	INDIVIDUAL	MIXTO	20	10	5
CROSSFIT	INDIVIDUAL	HOMBR E	20	10	5
	INDIVIDUAL	MUJER			
NATACIÓN	CROLL 25 MTS	HOMBR E	20	10	5
		MUJER	20	10	5
	ESPALDA 25 MTS	HOMBR E	20	10	5
		MUJER	20	10	5
	CROLL 50 MTS	HOMBR E	20	10	5
		MUJER	20	10	5
	ESPALDA 50 MTS	HOMBR E	20	10	5
		MUJER	20	10	5
JUEGOS VIRTALES	INDIVIDUAL	MIXTO	20	10	5
		MUJER	20	10	5
GUERRERO GUERRERA DORADO	INDIVIDUAL	HOMBR E	20	10	5
		MUJER	20	10	5
TOTAL			1140	560	280

Para los deportes individuales en cada prueba se sumarán los puntos obtenidos por las medallas siempre y cuando compitan un número igual o superior a cuatro (4) participantes. De ser menor a cuatro (4) participantes en cada prueba y rama, ésta se realizará y se entregarán las medallas, pero no se sumarán los puntajes para la clasificación general.

ARTÍCULO 62. RECONOCIMIENTO AL JUEGO LIMPIO. La organización premiará en los deportes de conjunto a la entidad que participe, hasta la fase de grupos únicamente, no se tomarán los partidos jugados en semifinales y finales. Este reconocimiento se hará a los equipos que acumulen menor número de tarjetas y/o amonestaciones. Cada entidad inicia con un total de 500 Puntos de Juego Limpio.

PARÁGRAFO. Por cada amonestación y/o tarjeta se restará por deporte así:

- Tarjeta amarilla perderá 10 puntos.
- Tarjeta azul o descalificación del partido perderá 15 puntos.

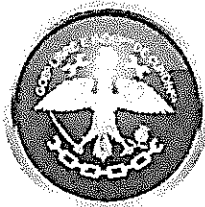


Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca

Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 - Teléfono: 7490000

📞/CundiGob 📧@CundinamarcaGob
www.cundinamarca.gov.co



Gobernación de Cundinamarca

- c. Tarjeta roja o expulsión de un partido perderá 20 puntos.
- d. Informe arbitral que genere el juez por gresca, agresión verbal o, de hecho: perderá 80 puntos.
- e. Partido perdido por W. O, perderá 60 puntos.

ARTÍCULO 63. PÉRDIDA DE PUNTOS POR W.O. Todo deportista y equipo al cual se le Decretó W.O. por causa de su ausencia en la programación se le aplicarán las siguientes sanciones a la Secretaría o Entidad:

- a. Disciplina individual: se restan 30 puntos de la reclasificación general de la Entidad que representa
- b. Disciplinas de conjunto: en el momento que se aplique el primer W.O. a la Entidad o secretaria se le restaron 40 puntos de la reclasificación general de la Entidad que representa. En el momento que se le sancione el segundo W.O. el equipo será excluido de la Copa y se le restaron 40 puntos de la reclasificación general de la Entidad que representa

ARTÍCULO 64. SERVICIO DE PRIMEROS AUXILIOS

La organización prestará la atención en primeros auxilios en los escenarios a través de la ARL POSITIVA. En todo caso es necesario reportar el accidente de trabajo que se presente con ocasión de los encuentros deportivos programados.

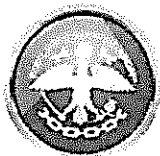
Parágrafo: Para tomar parte en la Copa Gobernación 2026 es necesario, acreditar mediante el formulario virtual, encontrarse apto para la práctica de la actividad física.

ARTÍCULO 65. Para todo participante de la Copa es de carácter obligatorio participar del proceso de calentamiento y estiramiento antes y después de la actividad; así como cumplir con el protocolo del juego limpio (saludo antes y posterior) propios de cada Actividad.

ARTÍCULO 66. Todas las novedades del Torneo (resultados, programaciones, sanciones) serán publicadas en el boletín informativo en la Intranet.

ARTÍCULO 67. Los participantes en la Copa Gobernación 2026 autorizan a la Gobernación de Cundinamarca, la utilización de su imagen en las piezas que se generan con ocasión de la Copa Gobernación 2026, al momento de realizar la inscripción.

ARTÍCULO 68. La participación de funcionarios y contratistas en la Copa Gobernación 2026 implica el conocimiento y aceptación del presente reglamento. El tratamiento de datos personales se efectuará conforme a lo dispuesto por la Ley 1581 de 2012 y sus Decretos reglamentarios.



Departamento Administrativo de

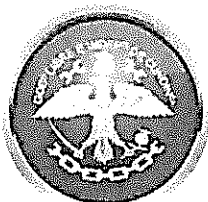
**Función Pública
de Cundinamarca**

Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 - Teléfono: 7490000

📍/CundiGob 📧@CundinamarcaGob
www.cundinamarca.gov.co

A



Gobernación de Cundinamarca

ARTÍCULO 69. Los aspectos no contemplados en el presente manual serán resueltos por el Comité Técnico y/o comité organizador según corresponda el caso.

Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento serán resueltos por el Comité Organizador de la Copa Gobernación basándose en el reglamento mundial, según la liga y/o federación nacional oficial de cada deporte.

ARTÍCULO 70. GLOSARIO REGLAMENTO COPA GOBERNACIÓN 2026

COMITÉ: Conjunto de personas encargadas de un asunto). Junta, comisión, delegación, corporación, asamblea, consejo, jurado, grupo, asociación.

CONGRESO TÉCNICO: Se realiza previo al inicio de cada etapa o torneo clasificatorio, donde se definirán los aspectos organizativos y normas específicas que regirán dicha etapa o torneo.

TABLA DE POSICIONES: Listado que muestra el rendimiento de los equipos o jugadores en una competición, ordenados según puntos, victorias, empates y derrotas, entre otros criterios.

PUNTAJE: Utilizado para medir el rendimiento de un equipo o jugador en una competencia, generalmente basado en victorias, empates, goles u otros logros específicos del deporte.

EMPATE: Cuando dos equipos o jugadores terminan un partido con el mismo resultado, sin que haya ganador ni perdedor.

PENAS Y SANCIONES: Castigos o penalizaciones impuestas a jugadores o equipos por infringir las reglas, que pueden incluir multas, suspensiones o pérdida de puntos.

CAPITÁN: Jugador designado para liderar al equipo, representar al grupo en decisiones importantes y mantener la comunicación con el entrenador y los árbitros.

VEEDORES: Persona encargada de supervisar el cumplimiento de las reglas, la organización y el correcto desarrollo de las competiciones o eventos deportivos.

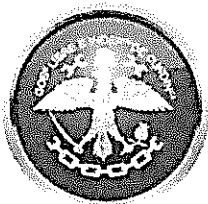
FIXTURE: Calendario o programación de los partidos o competiciones deportivas, indicando las fechas, horas y lugares en los que se llevarán a cabo.

REGLAMENTO: Conjunto de normas y reglas que regulan el desarrollo de una disciplina deportiva, asegurando la equidad y el orden durante la competencia.



Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca
Gobernación de Cundinamarca

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 - Teléfono: 7490000
@CundiGov @CundinamarcaGov
www.cundinamarca.gov.co



Gobernación de Cundinamarca

ÁRBITROS: Grupo de personas calificadas, encargadas de dirigir un encuentro deportivo, asegurando que se cumplan las reglas del juego y manteniendo el orden durante la competencia.

JUZGAMIENTO: Acción y efecto de juzgar, es decir, de formar una opinión o emitir un juicio sobre la competencia deportiva y sus actores.

SANCIONES: Medidas disciplinarias impuestas a jugadores, entrenadores, árbitros u otros participantes que infringen las reglas o normas de una disciplina deportiva. Estas sanciones buscan mantener la integridad y el orden en las competencias, y pueden variar desde amonestaciones hasta suspensiones o expulsiones, dependiendo de la gravedad de la infracción.

COMITÉ OPERATIVO: Grupo de trabajo encargado de coordinar, supervisar y ejecutar acciones específicas dentro de una organización o proyecto, asegurando el cumplimiento de objetivos y la correcta implementación de planes establecidos.

COMITÉ ORGANIZADOR: Grupo de personas designadas para planificar, coordinar y supervisar la realización de un evento (Copa gobernación 2026) o actividad específica, asegurando que se cumplan los objetivos establecidos y que todos los aspectos logísticos y operativos se lleven a cabo de manera eficiente.

COMITÉ TÉCNICO: Grupo especializado dentro de una organización o entidad, encargado de asesorar, evaluar y desarrollar aspectos técnicos específicos relacionados con su ámbito de actuación (Deportes de la Copa Gobernación)

COMISIÓN DISCIPLINARIA: Órgano encargado de investigar y sancionar las conductas inapropiadas o infracciones cometidas por los participantes de la Copa Gobernación, asegurando el cumplimiento de las normas y el mantenimiento del orden interno.

INSCRIPCIONES: Registrar formalmente a una persona o entidad en una lista específica para la participación en la copa gobernación.

COMPETENCIA: Evento organizado donde atletas o equipos se enfrentan según reglas establecidas para determinar al mejor en una disciplina específica.

JUEGOS: Actividad recreativa realizada por una o más personas, con el propósito de entretener y divertir.

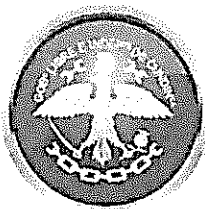
TORNEO: Competición deportiva en la que varios participantes o equipos se enfrentan entre sí en una serie de encuentros, siguiendo un formato establecido, para determinar al ganador.



Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca
Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 - Teléfono: 7490000
📞/CundiGob 📧@CundinamarcaGob
www.cundinamarca.gov.co

21



Gobernación de Cundinamarca

DEMANDAS: Acto procesal mediante el cual una persona solicita formalmente a un tribunal que inicie un proceso judicial para resolver una controversia

RECLAMACIONES: Manifestación formal de insatisfacción o queja que una persona presenta ante una entidad o autoridad competente, con el objetivo de expresar desacuerdo o solicitar una solución a un problema o inconveniente.

REPOSICIÓN: Acción de reponer o restituir un proceso o procedimiento a su estado anterior, generalmente debido a la existencia de un vicio o irregularidad que afecta la validez de un acto procesal esencial.

MODALIDAD: Forma específica de práctica de actividad físico-deportiva que posee características estructurales propias, tiene tradición, reconocimiento y está regulada por una normativa oficial.

TÉCNICA: Conjunto de procedimientos, reglas y normas que se aplican en diversas disciplinas para lograr un resultado específico

REUNIÓN TÉCNICA: Encuentro organizado entre entrenadores, deportistas y, en ocasiones, árbitros, con el objetivo de discutir aspectos tácticos, estratégicos y operativos antes de una competición o evento deportivo.

SORTEO: Procedimiento mediante el cual se asigna premios, posiciones o decisiones de manera aleatoria

RAMA: Una rama en el ámbito deportivo; se refiere a una disciplina o especialidad específica dentro del deporte en general. Cada rama tiene sus propias reglas, técnicas y características que la distinguen de otras.

EQUIPOS: Conjunto de individuos que colaboran y se organizan para alcanzar un objetivo común en una disciplina específica.

CATEGORÍAS: Son divisiones establecidas para organizar a los participantes según criterios específicos, como edad, género o nivel de habilidad. Estas divisiones permiten una competencia más equitativa y estructurada.

JUEGOS RECREATIVOS: Actividades lúdicas diseñadas para el entretenimiento y la diversión, sin un objetivo competitivo.

THREESOME: Es una modalidad de juego en la que participan tres jugadores en el mismo grupo

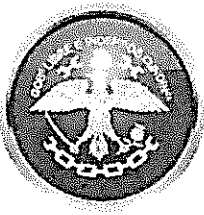
CARRUSEL: un sistema de competencia en el que los participantes o equipos van rotando periódicamente entre diferentes estaciones, rivales o canchas,



Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca
Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 – Teléfono: 7490000

📞/CundiGov 📧 @CundinamarcaGov
www.cundinamarca.gov.co



Gobernación de Cundinamarca

CAPÍTULO X DISPOSICIONES FINALES

Artículo 71. Interpretación. Las situaciones no previstas en el presente reglamento serán resueltas por el comité organizador conforme a los principios del deporte, equidad y buena fe.

Artículo 72. Vigencia: El presente reglamento rige a partir de su publicación y se mantendrá vigente durante el desarrollo de la Copa Gobernación 2026.

Proyecto: Manuel Orjuela – Contratista DAFPC *ms*
Revisó: David Lamprea – Profesional Especializado DAFPC *DL*
William Tovar – Contratista DAFPC *W*
Natalia Valenzuela – Jefe OAJ DAFPC (E) *N*
Aprobó: Xiomara Morales Piramanrique – Directora Potencial Humano *XM*



Departamento Administrativo de
Función Pública
de Cundinamarca
Gobernación de Cundinamarca • •

Calle 26 #51-53 Bogotá D.C.
Sede Administrativa - Torre Central Piso 9.
Código Postal: 111321 – Teléfono: 7490000
📱/CundiGov 📧@CundinamarcaGov
www.cundinamarca.gov.co

X

