



# LIGA DE TALENTOS CENIT

NOS MOVEMOS  
POR LA DE ORO



## CARTA MAGNA

### CAPITULO 1 DE LA ORGANIZACIÓN

La práctica de las diferentes disciplinas se rige bajo lo establecido en los diferentes Reglamentos Internacionales de cada deporte, así como las disposiciones que dicte Cenit Transporte y Logística de Hidrocarburos, en adelante Cenit, en relación con el reglamento interno de trabajo. Con base en lo anterior se establecen las normas que regirán la Liga de Talentos Cenit.

El conducto regular serán los integrantes de la coordinación del evento nombrados por Cenit quienes serán los únicos que podrán autorizar cambios a las normas establecidas de participación.

En ningún caso las normas deportivas, decisiones arbitrales, o normas del reglamento interno de trabajo podrán ser modificados.

El presente reglamento obliga al personal técnico, deportistas, y demás personal que intervenga en el evento.

**El comité organizador de la Liga de Talentos Cenit** estará conformado por:

- **El presidente** del comité organizador estará en cabeza de Carolina García Mantilla de la Vicepresidencia de Talento Humano de CENIT.
- **La dirección operativa** estará en cabeza de Mónica Tarazona Buenahora de la Vicepresidencia de Talento Humano de CENIT.
- Contará con un **apoyo externo** de carácter **técnico** para el desarrollo de la programación y, quien a su vez funcionará como ente consultor.
- **Tribunal disciplinario** quien funcionará como organismo consultor, para aquellos casos no contemplados en el reglamento de participación.

**Este tribunal debe estar conformado por 3 personas** (se sugiere un representante de los participantes en los juegos, y dos integrantes del equipo organizador)

### CAPITULO 2 PRINCIPIOS FUNDAMENTALES DE DIVERSIDAD, EQUIDAD E INCLUSIÓN

En el Grupo Ecopetrol todas las personas tienen la posibilidad de participar en actividades deportivas, en entornos libres, emocionalmente seguros, libres de acoso y sin discriminación de ningún tipo, ya sea por sexo, capacidad física, identidad étnica, fisonomía, características genéticas, edad, creencias religiosas, ideología política o filosófica, nivel educativo, nacionalidad, origen familiar, lengua, orientación, identidad y expresión de género, nivel socioeconómico, o cualquier otra característica sociocultural, así como, el pensamiento, la expresión y las formas de ser; dentro del espíritu olímpico, que exige comprensión mutua, espíritu de amistad, solidaridad y juego limpio.

Al mismo tiempo, la credibilidad en la competitividad del deporte se basa sobre el hecho de que ningún deportista tiene una ventaja desproporcionada sobre el resto (Resultados de las investigaciones con evidencia robusta, conducidas por el International Olympic Committee IOC, con foco de experticia legal, DDHH, medicina, ética y representación de cada deporte).

Bajo este marco, el Comité Organizador o quien haga sus veces, velará por un entorno emocionalmente seguro, que reconoce y respeta las particularidades y necesidades de los individuos, y que les da la bienvenida a todas las personas en consistencia con la política de DEI del Grupo Ecopetrol.

Por último, se reconoce que, en el marco deportivo, la mayoría de las competiciones de alto nivel y otros, se determinan generalmente en categorías donde hombres y mujeres compiten por separado. En este contexto, estos principios de diversidad, equidad e inclusión, tienen como propósito asegurar que la competencia en cada una de estas categorías es justa, segura y ningún deportista sea excluido; en especial sobre la base de su identidad de género o variaciones de sexo. Estos criterios son definidos con fundamento en los lineamientos IOC, el reconocimiento internacional de Derechos Humanos, Principios empresariales ONU LGBTIQ+ y como parte de una aproximación empática y comprensiva hacia todas las personas.

### **EQUIDAD E INCLUSIÓN:**

Todas las personas, independientemente de su diversidad podrán participar en eventos deportivos en un entorno emocionalmente seguro y libres de prejuicios.

La organización realiza ajustes razonables y medidas afirmativas que favorecen la participación de todas las personas reconociendo su diversidad. Lo anterior, con las consideraciones propias del desarrollo de eventos corporativos que tienen como propósito principal favorecer la salud, la recreación y la camaradería. Se rechazarán todas las formas de acoso o discriminación considerando la vulnerabilidad de distintas poblaciones con mayores barreras de acceso al deporte.

### **NO DISCRIMINACIÓN:**

Los criterios de participación se establecen de manera justa y de forma tal, que no afecten o excluyan sistemáticamente a ningún deportista sobre la base de su diversidad.

Todo deportista tendrá la posibilidad de participar en las categorías que mejor se ajusten al autorreconocimiento de su diversidad. Ningún deportista será objeto de pruebas para determinar identidad o expresión de género o variaciones de sexo.

### **JUSTICIA:**

Se promueve en todo deportista la responsabilidad de proveer confianza de que no tiene una ventaja desproporcionada (por alteraciones del cuerpo que exceden los niveles de competición, tomando como referencia las competiciones de nivel profesional), y de prevenir falsas declaraciones de autorreconocimiento que difieran de su diversidad ejercida de forma sistemática y pública, con el objetivo de entrar en una determinada categoría.

## **CAPÍTULO 3 DE LOS JUEGOS**

**Artículo 1. Definición.** La Liga de Talentos Cenit es un evento deportivo en el cual compiten colaboradores bajo contrato fijo o indefinido directo con Cenit, cada colaborador podrá inscribirse a un solo deporte (los equipos deben ser conformados por jugadores de una misma troncal).

**Artículo 2. Objetivo.** La Liga de Talentos Cenit es organizada para generar espacios de interrelación e integración de los participantes, mediante la competición amistosa, en la cual prevalecerán por encima de todo, la dignidad humana, los valores institucionales y el juego limpio.

**Artículo 3. De los participantes.** En la Liga de Talentos Cenit podrán participar las sedes a nivel nacional a través de sus selecciones deportivas conformadas por colaboradores bajo contrato fijo o indefinido directo con la empresa, que hayan cumplido con los criterios y requisitos. Los jugadores e integrantes del cuerpo técnico deben identificarse ante los jueces de cada disciplina con los documentos avalados por la organización para este propósito, los cuales son: cédula de ciudadanía o carné de Cenit.

**Parágrafo 1.** Los deportistas seleccionados para representar a las diferentes sedes **deben cumplir los requisitos de las valoraciones médicas obligatorias.**

**Parágrafo 2.** La logística y traslado de los participantes a las diferentes sedes y fases de **competencia estarán a cargo de cada Troncal o Regional.**

**Parágrafo 3. Cenit solo entregará uniformes a los deportistas y equipos que alcancen la fase final de cada disciplina.**

**Parágrafo 4. No se podrá fumar, tomar licor, ni presentarse a las competencias en estado de embriaguez o habiendo consumido algún tipo de sustancia psicoactiva.**

**Parágrafo 5. Los deportistas organizarán su calentamiento antes de iniciar el juego y se asegurarán que una vez finalizado se realice el estiramiento correspondiente.**

#### **CAPÍTULO 4 DE LOS DEPORTES Y CALENDARIO**

**Artículo 4.** La periodicidad para la realización de la Liga de Talentos Cenit está sujeta a definición por parte de la compañía. Las disciplinas deportivas para la Liga de Talentos Cenit para el 2023 son:

	Masculino	Femenino
ATLETISMO		
BALONCESTO		
CICLISMO		
FÚTBOL		
NATACIÓN		
MINI TEJO		
TEJO		
TENIS DE CAMPO		
BOLOS		

**Parágrafo:** las disciplinas deportivas se podrán modificar o adicionar de acuerdo con el desarrollo que ellas tengan en las diferentes Sedes.

**Artículo 5.** Los calendarios de los torneos, los sistemas de juego, los reglamentos por deportes y de puntuación, son potestad del Comité Organizador de La Liga de Talentos Cenit

## **CAPÍTULO 5 De los Escenarios Deportivos**

**Artículo 6.** Cada sede tendrá sus escenarios para la fase clasificatoria.

**\*Las sedes a nivel nacional se definirán una vez se cierren las inscripciones.**

## **CAPITULO 6 Del Reglamento por Deporte y Sistema de Competencia**

### **DEL ATLETISMO 5 K**

#### **1. INSCRIPCIONES**

El atletismo se realizará en las ramas masculina y femenina, en las modalidades deportivas donde se complete el cupo mínimo de competencia. Las categorías abiertas para inscripción son:

Cross Country 5K metros Masculino de 18 a 39 años  
Cross Country 5K metros Masculino de 40 a 49 años  
Cross Country 5K metros Masculino de 50 años en adelante  
Cross Country 5K metros Femenino de 18 a 39 años  
Cross Country 5K metros Femenino de 40 a 49 años  
Cross Country 5K metros Femenino de 50 años en adelante

#### **2. REUNIÓN TÉCNICA**

Todos los deportistas inscritos para participar en el evento de atletismo deberán estar en la reunión técnica. En la reunión técnica se confirmarán los deportistas participantes, se indicará el recorrido y condiciones del terreno.

#### **3. PROCEDIMIENTO DE PRUEBAS**

3.1. En cada prueba solo podrán participar los deportistas que aparezcan inscritos oficialmente en las planillas de competencia.

#### **4. CLASIFICACIÓN Y PREMIACIÓN**

En cada prueba se premiarán los tres primeros lugares en su orden.

#### **5. NORMAS Y APLICACIÓN**

6.1. Se aplicarán las normas de la IAAF.

6.2. Se exigirá de los participantes un comportamiento acorde con los principios del deporte y el juego limpio. En caso de mal comportamiento, los jueces o el director del evento podrán excluir de las competencias al implicado.

6.3. Las reclamaciones deberán ser presentadas por escrito a la Dirección del evento, en un tiempo no superior a 15 minutos luego de terminada la carrera, quién las resolverá de la misma forma oportunamente.

**6.4. Todos los deportistas están obligados a presentarse con los uniformes adecuados; de lo contrario no podrán participar de las pruebas.**

6.5. Los casos no contemplados serán resueltos oportunamente por el Director del Torneo.

## **DEL BALONCESTO**

### **1. SISTEMA DE COMPETENCIA.**

El sistema de competencia del campeonato de baloncesto se jugará de acuerdo con el número de inscritos en cada sede o ciudad. Los ganadores juegan la final.

### **2. PUNTUACION**

Dos (2) puntos por partido ganado.

Un (1) punto por partido perdido jugando.

Cero (0) por W.O. Marcador (20X0)

### **3. DESEMPATES**

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

Entre dos equipos: El ganador del partido jugado entre ellos.

Entre más de dos equipos

- A. El equipo con mejor canasta, diferencia (puntos a favor menos puntos en contra) de los partidos jugados entre los equipos empatados.
- B. El mejor puntaje diferencia de todos los partidos jugados por los empatados.
- C. Mayor número de puntos a favor.
- D. Sorteo.

### **4. ASUNTOS VARIOS**

4.1. Las Reglas de Juego que serán aplicadas son las vigentes de la Federación Internacional de Baloncesto (FIBA).

4.2. Las fechas que se tendrán en cuenta para cumplimiento de una sanción, serán aquellas en la que su equipo haya jugado efectivamente, por tanto, se excluyen los W.O. y los BYE.

4.3. Los jugadores de los equipos deberán presentarse ante el árbitro quince (15) minutos antes de la hora programada para jugar los partidos y listos para iniciar el juego. El árbitro deberá iniciar el juego a la hora indicada. **NO** hay tiempo de espera.

4.4. El número mínimo de jugadores para iniciar un partido será de cinco (5).

4.5. La duración de los partidos será de cuarenta (40) minutos divididos en dos periodos. Cada periodo estará dividido en dos (2) cuartos de diez minutos cada uno. **Se jugará tiempo corrido.**

4.6. Si un partido se suspende por cualquier causa y han transcurrido treinta (30) minutos del mismo, la Organización podrá declararlo como concluido.

4.7. Tanto los jugadores titulares como los sustitutos, deben ser inscritos antes de comenzar el partido. Solo los jugadores habilitados por la organización podrán tomar parte en los partidos.

4.8. Los jugadores y el personal técnico están obligados a identificarse ante los jueces con su cédula de ciudadanía o el carné de Cenit.

4.9. En la zona técnica (banco de sustitutos) solo podrán permanecer el entrenador, los sustitutos y los oficiales de equipo, previamente identificados y autorizados por el árbitro.

- 4.10. Los jugadores deben usar el equipamiento obligatorio: Camiseta, Pantalóneta, Medias, y Calzado (Zapatillas).
- 4.11. Se premiará a los tres primeros lugares en su orden.
- 4.12. Los casos no contemplados en este reglamento serán resueltos por el Coordinador del Torneo.

## **DEL CICLISMO: RUTA INDIVIDUAL CONTRA RELOJ, 30 Kilómetros**

Prueba de ciclismo de ruta contra reloj Femenino de 18 a 39 años  
Prueba de ciclismo de ruta contra reloj Femenino de 40 a 49 años  
Prueba de ciclismo de ruta contra reloj Femenino de 50 años en adelante  
Prueba de ciclismo de ruta contra reloj Masculino de 18 a 39 años  
Prueba de ciclismo de ruta contra reloj Masculino de 40 a 49 años  
Prueba de ciclismo de ruta contra reloj Masculino de 50 años en adelante

### 1. Aspectos generales:

- 1.1. Todos los deportistas deben correr con casco protector obligatorio.
- 1.2. Transitar sobre la derecha de la vía cuando ésta no esté cerrada totalmente.

### 2. Premiación

- 2.1. Se premiará a los tres primeros corredores de cada categoría, en las pruebas realizadas.

### 3. Categorías

- 3.1. Categoría A = Empleados hasta 39 años 364 días.
- 3.2. Categoría B = Empleados mayores de 40 hasta 49 años 364 días
- 3.3. Categoría C = Empleados mayores de 50 años

### 4. Programación y Pruebas. Se realizará etapa única de 30 kilómetros:

- 4.1. No se permite acompañamiento, casco protector obligatorio, el calentamiento será de carácter obligatorio. No se permite calentar en el recorrido de la prueba. El orden de salida será cada minuto; o podría variar según criterio de los jueces, dependiendo de la cantidad de participantes.
- 4.2. **La clasificación**, será de acuerdo con lo estipulado en el reglamento general de los juegos.

5. **Disciplina:** El evento **se rige por el código U.C.I.** el cual es manejado por los jueces y comisarios de competencia, los cuales son autónomos en tomar decisiones según criterio propio de acuerdo con lo que suceda durante las pruebas.

## **DEL FUTBOL**

### 1. SISTEMA DE COMPETENCIA

El sistema de juego se define de acuerdo con el número de participantes por ciudad o región.

Los ganadores juegan la final.

### 2. PUNTUACION

La puntuación que se otorgará según el resultado de los partidos será:

- 2.1. Tres (3) puntos por partido ganado.
- 2.2. Dos (2) punto por partido empatado.
- 2.3 Un (1) punto por partido perdido jugando
- 2.4 Cero (0) puntos par partido perdido por W.O

Nota: Si un equipo pierde por W.O. el marcador en su contra será de 3X0.

### 3. DESEMPATES

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

- 3.1. Por juego limpio. (Menor acumulado de puntos por acumulación de tarjetas)
- 3.2. Por el ganador del partido (solamente en el caso de que sean dos (2) equipos los empatados)
- 3.3. Por la mayor diferencia de goles.
- 3.4. Por mayor número de goles anotados.
- 3.5. Por sorteo.

Nota: El juego limpio se determinará teniendo en cuenta las sanciones disciplinarias que se impongan al equipo y de acuerdo con la tabla siguiente:

- 3.6. Una tarjeta amarilla –1 pts.
- 3.7. Una tarjeta roja por doble amonestación –2 pts.
- 3.8. Una tarjeta roja directa –3 pts.

### 4. Notas:

- 4.1. Las fechas que se tendrán en cuenta para cumplimiento de una sanción, serán aquellas en la que su equipo haya jugado efectivamente, por tanto, se excluyen los W.O. y los BYE.
- 4.2. Cuando un jugador sea expulsado o acumula dos (2) tarjetas amarillas, tendrá una fecha de suspensión automática; el tribunal disciplinario confirmará la suspensión y podrá ampliarla si la falta cometida así lo amerita.
- 4.3. Las Reglas de Juego que serán aplicadas son las de la Federación Internacional de Fútbol Asociado (FIFA).
- 4.4. Los jugadores de los equipos deberán presentarse ante el árbitro quince (15) minutos antes de la hora programada para jugar los partidos y listos para iniciar el juego. El árbitro deberá iniciar el juego a la hora indicada; en el caso que un equipo o ambos no tengan el número mínimo de jugadores para iniciar el partido, el árbitro esperará hasta diez (10) minutos más después de la hora programada y al momento de completarse el número mínimo de jugadores el árbitro dará inicio inmediatamente al juego. Al equipo que no se presente al terreno de juego o no complete el número mínimo de jugadores después de concluido el tiempo de espera, el árbitro le decretará W.O.
- 4.5. El número mínimo de jugadores para iniciar o continuar un partido es de siete (7) jugadores.
- 4.6. La duración de los partidos será de noventa (90) minutos, cuarenta y cinco (45) minutos por periodo de juego.
- 4.7. Si un partido se suspende por cualquier causa y ha transcurrido el 75% o más, se dará por terminado.
- 4.8. El descanso entre periodos no será mayor de diez (10) minutos.
- 4.9. Los equipos podrán utilizar hasta siete sustitutos (7) y las mismas (7) sustituciones en un partido. Antes de comenzar el partido se deberán comunicar los nombres, el número de documento de identidad y de camiseta de todos los jugadores titulares y suplentes.
- 4.10. Tanto los jugadores titulares como los sustitutos y el personal técnico, deben ser inscritos en la planilla de juego antes de comenzar el partido. Solo los jugadores habilitados por la organización podrán tomar parte en los partidos.
- 4.11. Los jugadores y el personal técnico están obligados a identificarse ante los jueces con cédula de ciudadanía o carné de Cénit.
- 4.12. En la zona técnica (banco de sustitutos) solo podrán permanecer los sustitutos y el personal técnico acreditado.
- 4.13. Los jugadores deben usar el equipamiento obligatorio: Camiseta, Pantalóneta, Medias, Canilleras (de uso obligatorio) y Calzado de fútbol.

- 4.14. En caso de presentarse empate después de concluido el tiempo de juego en un partido en el que debe salir un ganador, el desempate se realizará mediante cobros desde el punto de pena máxima.
- 4.15. Se premiará a los tres primeros lugares en su orden.
- 4.16. Los casos no contemplados en este reglamento, serán resueltos por la organización o el respectivo comité coordinador del torneo.

## **DE LA NATACIÓN FEMENINO Y MASCULINO**

50 metros Masculino Estilo Libre de 18 a 39 años  
50 metros Masculino Estilo Libre de 40 a 49 años  
50 metros Masculino Estilo Libre de 50 años en adelante  
50 metros Femenino Estilo Libre de 18 a 39 años  
50 metros Femenino Estilo Libre de 40 a 49 años  
50 metros Femenino Estilo Libre de 50 años en adelante

### **1. INSCRIPCIONES**

- 1.1. Las inscripciones de deportistas deberán realizarse en el tiempo establecido por la organización de acuerdo con la programación y el número de pruebas máximo en que puede competir.
- 1.2. Cada deportista podrá participar hasta en cuatro (4) pruebas.

### **2. PROGRAMA Y ORDEN DE LAS PRUEBAS**

Por definir según cantidad de inscritos por ciudad o región.

### **3. PROCEDIMIENTO DE PRUEBAS**

- 3.1. En cada prueba solo podrán participar los deportistas que aparezcan inscritos oficialmente en el programa de pruebas.
- 3.2. Los deportistas antes de cada prueba deberán presentarse ante el juez principal. Se deberán identificar con cedula de ciudadanía o carné de Cénit. Quienes omitan este procedimiento serán descalificados.
- 3.3. Los deportistas deberán competir con pantaloneta de baño y gorro (hombres) y vestido de baño enterizo y gorro (mujeres).
- 3.4. Para que una prueba se realice debe haber al menos tres (3) participantes de dos sedes distintas.

### **4. REUNIÓN TÉCNICA**

- 3.1. Todos los deportistas inscritos para participar en el evento de natación, deberán estar PRESENTES en la reunión técnica.
- 3.2. En la reunión técnica se confirmarán los deportistas participantes y las pruebas que inscriben. Si no hay confirmación, se entenderá que el deportista no tomará parte en el evento.

### **5. CLASIFICACIÓN Y PREMIACIÓN**

En cada prueba se premiará a los tres primeros lugares en su orden.

### **6. NORMAS Y APLICACIÓN**

- 6.1. Se aplicarán las normas de la FINA.
- 6.2. Los resultados serán los entregados oficialmente por los jueces.
- 6.3. Se exigirá de los participantes un comportamiento acorde a los principios deportivos y el juego limpio. En caso de mal comportamiento, los jueces o el director del evento podrán excluir de las competencias al implicado.

- 6.4. Las reclamaciones deberán ser presentadas por escrito al Director del evento, en un tiempo no superior a 15 minutos; quién las resolverá de la misma forma oportunamente.
- 6.5. Los casos no contemplados serán resueltos oportunamente por la organización.

## **DEL TEJO Y EL MINITEJO**

### **1. EQUIPOS**

Los equipos de Tejo y Minitajo estarán conformados hasta por seis (6) jugadores. En los partidos actuarán cuatro (4) y se podrán hacer hasta dos (2) sustituciones en cualquier momento.

### **2. SISTEMA DE COMPETICION**

El campeonato de Tejo y Minitajo se jugará de acuerdo con el número de equipos participantes, se indicará la conformación de grupos, para determinar los clasificados a la segunda fase.

Segunda Fase: De acuerdo al número de grupos, se organizará la fase final.

### **3. PUNTUACION**

Dos (2) puntos por partido ganado.

Un (1) punto por partido perdido.

Nota: Si un equipo pierde por W.O. recibirá un marcador en su contra de 21X0, en caso del Mini tejo y 27X0 para Tejo.

### **4. DESEMPATES**

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

4.1. Por juego limpio.

4.2. El ganador del partido entre sí (solamente en el caso de dos (2) equipos empatados y que pertenezcan al mismo grupo)

4.3. Entre tres equipos o más, se sorteará la salida para tres lanzamientos, de acuerdo con la norma de la Federación Nacional de Tejo.

4.4. Por el mayor número de puntos a favor.

4.5. Por sorteo.

**Nota:** El juego limpio se determinará teniendo en cuenta las sanciones disciplinarias que se impongan al equipo. Cada falta tendrá una calificación negativa de puntos, el equipo que obtenga el menor número de puntos negativos será el ganador del juego limpio.

Los puntos negativos se asignarán de acuerdo con la tabla siguiente:

4.6. Una tarjeta amarilla –1 pts.

4.7. Una tarjeta roja por doble amonestación –2 pts.

4.8. Una tarjeta roja directa –3 pts.

### **5. ASUNTOS VARIOS**

5.1. Las Reglas de Juego aplicadas serán las determinadas por la Federación Colombiana de Tejo.

5.2. Los jugadores de los equipos deberán presentarse ante el árbitro quince (15) minutos antes de la hora programada para jugar los partidos y listos para iniciar el juego.

El árbitro deberá iniciar el juego a la hora indicada; en el caso que un equipo o ambos no tengan el número mínimo de jugadores para iniciar el partido, el árbitro esperará hasta diez (10) minutos más, después de la

hora programada y al momento de completarse el número mínimo de jugadores, el árbitro dará inicio inmediatamente al juego. Al equipo que no se presente al terreno de juego o no complete el número mínimo de jugadores, después de concluido el tiempo de espera, el árbitro le decretará W.O.

- 5.3. El número mínimo de jugadores por equipo para iniciar o continuar un partido será de tres (3).
- 5.4. La duración de los partidos será de treinta (30) minutos o de 27 puntos, lo que ocurra primero.
- 5.5. Si un partido se suspende por cualquier causa y han transcurrido veinte (20) minutos del mismo, la Organización podrá declararlo como concluido.  
Si el partido estaba empatado, ganará quien haya realizado en su orden el mayor número de moñonas, embocinadas o mechas, anotándole un punto a su favor. Si persiste el empate la organización determinará si se continua el partido, si las circunstancias lo permiten, o sortea el ganador.
- 5.6. Los jugadores y el personal técnico están obligados a identificarse ante los jueces con cedula de ciudadanía o carné de Cénit.
- 5.7. En la zona técnica (banco de sustitutos) solo podrán permanecer el entrenador y los sustitutos.
- 5.8. Los jugadores deben usar el equipamiento obligatorio de su propiedad: Camiseta, pantalón, calzado y Tejo.
- 5.9. Tanto los jugadores titulares como los sustitutos, deben ser inscritos y presentarse al árbitro antes de comenzar el partido y calibrar el tejo.  
Los jugadores ausentes, una vez iniciado el partido no podrán tomar parte del juego.
- 5.10. Se premiará a los 3 primeros lugares en su orden.
- 5.11. No se permite a los jugadores cruzarse o estar en la pista de lanzamiento, caso contrario, cuando se encuentren en acción de lanzamiento.
- 5.12. Los casos no contemplados en este reglamento, serán resueltos por la Organización.

## DEL TENIS DE CAMPO

### 1. SISTEMA DE COMPETICION:

**Parágrafo:** en concordancia con el espíritu de los juegos, se realizará una ronda pre-clasificatoria para determinar el ranking de cada jugador, y de esta manera inscribirse en la categoría adecuada a su nivel; no se jugará con ventajas.

Las modalidades abiertas a inscripción son: Sencillos (Femenino y Masculino).

En ambas ramas se organizarán cuadros, de acuerdo con el número de participantes sin exceder grupos de 5 jugadores, para jugar la primera fase.

Se clasificarán a la segunda fase, de acuerdo al número de participantes, teniendo en cuenta:

- 1.1. Juegos ganados.
- 1.2. Juegos de diferencias (juegos ganados menos juegos perdidos)
- 1.3. Juegos menor número de juegos perdidos.
- 1.4. Sorteo.

La segunda fase se jugará a eliminación sencilla hasta la final. El tercer lugar se disputará entre los perdedores de la semifinal. Los jugadores se ubicarán en el cuadro, de acuerdo con el ranking de la primera ronda, el cual se construiría siguiendo los siguientes ítems:

- 1.5. Posición en el grupo clasificatorio
- 1.6. Promedio de partidos ganados.
- 1.7. Promedio de set ganados
- 1.8. Promedio de set perdidos
- 1.9. Promedio de games ganados.
- 1.10. Promedio de games perdidos.
- 1.11. Sorteo

## 2. REGLAS DE JUEGO:

El Torneo se regirá por las normas de juego Internacionales y por las disposiciones de este Reglamento.

Los partidos de Round Robin se jugarán a ocho (8) games, con diferencia de dos o a nueve (9) en caso de empate.

Los partidos de eliminación sencilla se jugarán a dos sets con Taebreak en los dos. En caso de empate se jugará un Súper Taebreak final. La final se jugará a tres sets, con Taebreak en todos los sets.

## 3. PROGRAMACIÓN:

- 3.1. La fijación de la hora y sitio de juego es facultad exclusiva de la Organización. Ningún participante podrá negarse a jugar un partido previamente programado.
- 3.2. Los participantes deberán presentarse 15 minutos antes de la hora fijada para el partido. Si no se ha presentado después de 15 minutos de la hora programada, se le aplicará W.O.
- 3.3. Los participantes están obligados a identificarse ante los jueces con cedula de ciudadanía o carné de Cénit.
- 3.4. Los partidos podrán ser suspendidos solamente por fuerza mayor manifiesta: Falta de luz, lluvia o por mal estado del terreno que impida el normal desarrollo del juego. Calificación que solo podrá hacer el Juez Principal del Torneo.
- 3.5. La organización proveerá el juzgamiento y las bolas y los Cadies.

## 4. SANCIONES:

Se exigirá espíritu deportivo y juego limpio de los jugadores. El juez principal tendrá facultades discrecionales para retirar del Torneo a jugadores que se comporten de manera contraria.

## 5. IMPREVISTOS:

Los casos no contemplados en el presente reglamento, serán resueltos por la organización.

## 6. PREMIACIÓN:

Se premiará a los 3 primeros lugares en su orden.

La clasificación general por institución y por rama se realizará de acuerdo, al puntaje acumulado generado por sus deportistas.

## DE BOLOS

### Modalidad Mixto

#### 1. Generalidades

El torneo de bolo se regirá bajo las normas de la Federación Colombiana de Bolo, además de las normas especiales promulgadas en este reglamento.

#### 2. Sistema de competencia

Cada equipo jugará tres (3) líneas en la primera ronda, clasificando el veinte por ciento (20%) de los equipos inscritos que tengan los mejores puntajes. En la ronda final, cada equipo clasificado jugará tres (3) líneas para determinar los primeros tres (3) puestos. Los puntajes no se acumularán entre las rondas.

#### 3. Condiciones de juego

##### 3.1 Nómina

Cada equipo debe estar conformado mínimo por cuatro (4) jugadores y máximo por cinco (5). Juegan 4 jugadores, pueden ser: 2 y 2 o 3 y 1. por lo menos debe haber uno del sexo opuesto lanzando.

Un equipo podrá iniciar hasta con 3 jugadores debiendo terminar la ronda de lanzamiento. para que ingrese el cuarto jugador. El equipo que se presente con dos (2) o menos jugadores, perderá por W.O.

### 3.2 Indumentaria

\* Se deben utilizar las zapatillas especiales para el juego, pantalón y camiseta que identifique al equipo.

### 3.3 Generalidades

Para el calentamiento de esta modalidad, cada equipo dispone de 5 minutos para realizar lanzamientos.

\* Antes de iniciar un partido, el capitán o delegado presentará el orden de lanzamiento de sus jugadores.

\* Ningún equipo podrá variar el orden de lanzamiento.

El orden de lanzamiento se puede variar, teniendo en cuenta:

\* Que inicie otra línea

\* Que el capitán reporte al juez

El conteo de los puntos solo lo harán los jueces del partido debiendo realizar la suma de los puntos.

\* Jugador que pise la línea de lanzamiento perderá los puntos logrados. No se deben hacer lanzamientos extras durante el desarrollo de las rondas, al comenzar o finalizar el juego.

\* Se deben utilizar las zapatillas especiales para el juego. Está prohibido el uso de talco o sustancias que dañen la Approach (zona de deslizamiento).

## 4. Alternativas de clasificación

### 4.1 Desempate

En caso de empate para definir posiciones, se tomará en cuenta lo siguiente:

4.1.1 Diferencia de puntos (puntos a favor menos puntos en contra).

4.1.2 Mayor número de puntos a favor en todos los partidos jugados en la respectiva fase.

4.1.3 Menor número de puntos en contra en todos los partidos jugados en la respectiva fase.

4.1.4 Sorteo.

4.1.5 En la fase final, se disputarán 3 líneas.

## 5. Presentación a los encuentros

Todos los deportistas deberán hacerse presentes treinta (30) minutos antes de la hora programada. Los jugadores que no estén presentes en el sitio de juego, ni a los llamados de la dirección deportiva para la iniciación de su correspondiente partida, perderán ese derecho e iniciarán en forma inmediata la partida; siempre y cuando se hagan presentes dentro del tiempo reglamentario.

## 6. Sanciones

Los jugadores que se presenten después de la hora programada y de haber iniciado los lanzamientos se manejarán de la siguiente manera:

\*Si el jugador llega antes de que sus compañeros de herradura hayan realizado el tercer lanzamiento podrá iniciar su línea desde el primer lanzamiento.

\*Si el jugador llega después de que sus compañeros de herradura hayan realizado el tercer lanzamiento inicia su línea desde el lanzamiento que lleven sus compañeros.

\*Si el jugador llega después de que sus compañeros de herradura hayan realizado el sexto lanzamiento, este jugador pierde la línea y empieza a jugar desde la siguiente línea.

\*Los empates se definirán sacando la menor diferencia entre el mayor y el menor puntaje en la ronda donde se produzca el empate.

## 7. Premiación

Se establecieron premios para: Primer, Segundo y Tercer puesto, Mejor línea masculina y femenina, mejor línea individual de todo el evento.

Aplican las demás normas establecidas en la carta magna.

## CAPITULO 5 DE LOS ESTIMULOS

**Artículo 7.** La organización dispondrá de premios para los tres primeros lugares en los deportes individuales para cada prueba y en los deportes de conjunto premio para cada integrante del equipo que obtenga el primer, segundo y tercer lugar.

**Parágrafo 1.** La delegación que obtenga mayor puntuación será la ganadora general de los juegos, prevaleciendo el juego limpio por deporte, lo que significa que, si una delegación obtiene mayoría de puntos, pero si en el juego limpio no ha sido muy favorecido, se le descontará puntuación y se verá reflejada en la puntuación general de la Liga de Talentos Cenit. JUEGO LIMPIO COMO FACTOR DE DESEMPATE.

## CAPITULO 6 DEL CÓDIGO DISCIPLINARIO

**Artículo 8.** El código disciplinario previsto en esta Carta Magna tiene por objeto preservar la ética, los valores, los principios, la disciplina y el decoro que exige la Liga de Talentos Cenit y a la vez asegurar el cumplimiento de las reglas de competencia y las normas deportivas generales.

**Artículo 9.** Toda sanción, será aplicada al infractor plenamente individualizado, mediante decisión proferida por la Comisión Disciplinaria de la Liga de Talentos Cenit, la cual será objeto de los recursos de apelación, lo cual no implica levantamiento obligatorio de la sanción inicial.

**Artículo 10.** Conceptos de Infracción a las reglas de juego y competición: Son todas aquellas acciones u omisiones desplegadas por los jugadores, delegados, entrenadores, personal auxiliar y demás participantes adscritos a la Liga de Talentos Cenit, que impidan o perturben su normal desarrollo.

**Artículo 11.** Infracciones: Se considerarán infracciones a las reglas de juego o a las normas deportivas generales las siguientes:

- a. El incumplimiento de las sanciones impuestas.
- b. Las actuaciones dirigidas a predeterminar o alterar el resultado de una prueba, competición.
- c. La falsificación o adulteración de documentos aportados para la respectiva inscripción por los participantes, así como la suplantación de personas, para participar en los juegos.
- d. La provocación, incitación o utilización de medios que generen violencia en los Juegos.

- e. Los actos notorios y públicos que atenten contra la dignidad humana y el decoro deportivo.
- f. Las conductas antideportivas y claramente contrarias a las normas vigentes y a las establecidas en la presente Carta Magna.

**Artículo 12.** Las sanciones pueden ser aplicadas a los deportistas, delegados, entrenadores, personal auxiliar y demás participantes inscritos en la Liga de Talentos Cenit, que impidan o perturben su normal desarrollo, así:

- a. Expulsiones del juego o de la competición. El deportista, participante o entrenador que sea expulsado del terreno de juego o competición, automáticamente tendrá suspensión temporal para no actuar, en el siguiente partido, en los deportes de conjunto y para la siguiente prueba en los deportes individuales, ésta sanción será de inmediato cumplimiento, y estará sujeto a la decisión definitiva del tribunal disciplinario.
- b. Conducta antideportiva. El deportista o entrenador en los deportes individuales y de conjunto, que realice reclamaciones violentas. acerca de las decisiones arbitrales o cualquier otra demostración de inconformidad, no manifestada acorde con lo dispuesto en la Carta Magna, será suspendido por un (1) partido. Ésta sanción será de inmediato cumplimiento, proferida por la autoridad de juzgamiento correspondiente y comunicada al Comité Organizador y Comisión Técnica de la Liga de Talentos Cenit.

Posteriormente dicha sanción será estudiada por el Comité Disciplinario respectivo, conforme a la información recibida por parte del coordinador del campeonato; sanción que podrá ser aumentada hasta por el término de la descalificación de los juegos.

- c. Reincidencia. El deportista, entrenador o equipo que reincidan en la infracción serán suspendidos definitivamente de la Liga de Talentos Cenit.
- d. Agresiones Físicas. Los deportistas o entrenadores, que agredan físicamente, dentro o fuera del terreno de juego o sitio de competición a autoridades, coordinadores de campeonatos, deportistas, entrenadores de equipos contrarios o compañeros y público en general, será expulsado de la Liga de Talentos Cenit.
- e. Agresiones verbales. Los deportistas o entrenadores que profieran vocablos provocadores, injuriosos y ofensivos a deportistas o autoridades de la Liga de Talentos Cenit, serán sancionados con dos (2) partidos de suspensión.
- f. Gestos antideportivos. Los deportistas o entrenadores que manifiesten inconformidades a través de gestos antideportivos dentro o fuera del terreno de juego, o sitio de competición a deportistas o autoridades de la Liga de Talentos Cenit y público en general será sancionados con dos (2) partidos de suspensión.
- g. Abandono del terreno de juego. El equipo o deportista que abandone o se rehúse a continuar el juego o la competición, será sancionado con la pérdida del partido, con el marcador mínimo en contra en caso de ir empatados, y en caso de ir ganando se revertirá el marcador, en caso de ir perdiendo el encuentro se mantendrá el marcador obtenido hasta el momento, de acuerdo con el deporte y los puntos serán adjudicados al adversario.
- h. Reincidencia en abandono del terreno de juego. El equipo o deportista que reincida en el abandono del terreno de juego o se rehúsen a continuar el juego o competición, será sancionado con la expulsión de la Liga de Talentos Cenit.
- i. Está prohibido el porte de armas, consumo de estupefacientes, bebidas embriagantes en el desarrollo de la Liga de Talentos Cenit o participar en los partidos, bajo el efecto de sustancias alucinógenas o de bebidas embriagantes.  
El participante que incumpla esta prohibición será sancionado con la expulsión de la Liga de Talentos Cenit. El Comité Disciplinario respectivo podrá aumentar la sanción, una vez sea estudiado el informe de los jueces o veedores. De este hecho se informará al Comité Organizador.
- j. El participante expulsado que ingrese como jugador activo al campo de juego o sitio de competencia, será sancionado por un (1) año de la Liga de Talentos Cenit. Para el caso de deportes de conjunto, el equipo pierde el partido por el marcador mínimo establecido de acuerdo con el deporte. De este hecho se informará al Comité Organizador.
- k. Adulteración o falsificación de documentos: Los participantes que alteren, adulteren o falsifiquen documentos relacionados con los Juegos, serán expulsados de manera inmediata y suspendidos hasta por dos (2) años para participar en la Liga de Talentos Cenit y el equipo al cual pertenezca será

suspendido para continuar participando. Quien conozca directamente de los hechos estará en la obligación de poner en conocimiento de las autoridades correspondientes. De este hecho se informará al Comité Organizador.

- l. Sanción por inferioridad numérica. Cuando no exista la cantidad mínima de deportistas para iniciar o continuar un partido, en deportes de conjunto, será sancionado el equipo con la pérdida del partido y de los puntos, manteniendo el marcador registrado en planilla. Si esta inferioridad es ocasionada por conducta antideportiva o por otro factor malicioso o desleal será expulsado de la Liga de Talentos Cenit.
- m. Participación no válida. Los participantes que actúen en las competencias sin estar debidamente inscritos, acreditados o habilitados para tal fin, serán sancionados con la pérdida del partido, sin puntuación y con el marcador mínimo de acuerdo con el deporte.  
Igualmente se aplica para los participantes sancionados que sean inscritos en planilla de juego o actúen sin haber cumplido la sanción. En caso de reincidir, la totalidad de los integrantes del (los) equipo (s) será (n) suspendidos hasta por un (1) año para participar en la Liga de Talentos Cenit. De este hecho se informará al Comité Organizador.
- n. Suplantación. Cuando exista suplantación de uno (1) o más deportistas, es decir que uno o más deportistas presenten la cédula o carné de Cenit, y este no corresponda a su identidad, los responsables de esta infracción, perderán los puntos ganados en los partidos en que haya actuado el infractor y les serán asignados al contrario con la puntuación favorable y el marcador mínimo de acuerdo al deporte.

Los infractores serán suspendidos por un (1) año y no podrán participar en la Liga de Talentos Cenit, lo anterior sin perjuicio de las acciones legales a que haya a lugar. De este hecho se informará al Comité Organizador.

- o. Actos de indisciplina. El (los) equipo (s) o participante (s) que fuese (n) responsable (s) de actos notorios y públicos que atenten contra la dignidad, el decoro deportivo y la disciplina, tales como: Agresiones colectivas a autoridades, batallas campales, agresiones al público o a participantes, serán suspendidos por dos (2) años para participar en la Liga de Talentos Cenit y expulsados del lugar en la cual se presentan los actos y se rendirá informe al Comité Organizador.
- p. Falta de garantías: El partido o competición que sea suspendido por falta de garantías, tales como invasión del campo por parte de los espectadores o deportistas suplentes, no retiro de participantes expulsados del campo de juego o competición, agresión del público a participantes, actos de indisciplina, se dará como perdedor al equipo que ocasiona la falta y los puntos respectivos serán otorgados al equipo contrario con la puntuación favorable y el marcador mínimo de acuerdo con el deporte.  
Si los dos (2) equipos, son los implicados, ambos perderán el partido y no se otorgarán puntos. De este hecho se informará al Comité Organizador.
- q. No podrá actuar en el partido el participante (deportista o entrenador), que se niegue a presentar ante las autoridades de los Juegos, la cédula o carné de Cenit documentos avalados por la organización de la Liga de Talentos Cenit.

### **Artículo 13.**

#### **SANCIÓNES**

Las sanciones disciplinarias contra jugadores, cuerpo técnico y auxiliar de los equipos, se producirán como consecuencia de las faltas que se enumeran:

No	Falta	Sanción	Reincidir
15.1	Expulsión por agresión física contra jueces, jugadores adversarios, compañeros de equipo o público asistente.	Expulsión del Torneo e informe al Comité Organizador	
15.2	Expulsión por intento de agresión física contra jueces, jugadores adversarios, compañeros de equipo o público asistente.	Desde dos (2) fechas dependiendo el informe arbitral	Expulsión del torneo, e informe al Comité Organizador.

15.3	Expulsión por agresión verbal a jueces, jugadores adversarios, compañeros de equipo, directivos o público asistente	Tres (3) fechas de suspensión.	Seis (6) fechas.
15.4	Expulsión por juego brusco o mal intencionado.	Tres (3) fechas de suspensión según la gravedad de la falta.	Cinco (5) fechas.
15.5	Expulsión por actitudes groseras, obscenas o antideportivas.	Tres (3) fechas.	Seis (6) fechas.
15.6	Expulsión por doble tarjeta amarilla en el mismo partido.	Una (1) fecha de suspensión.	Dos (2) fechas.
15.7	La acumulación de dos tarjetas amarillas por un jugador en partidos diferentes.	Una (1) fecha.	Dos (2) fechas.
15.8	Si un equipo, antes o después de iniciado un partido, se rehusara a jugar o seguir jugando o se retira del terreno de juego.	Perderá el partido y será expulsado del Torneo de la Liga de Talentos Cenit.	
15.9	Si un equipo por actos de indisciplina causa la suspensión de un partido.	Perderá el partido y podrá ser expulsado del Torneo de la Liga de Talentos Cenit.	
15.10	Un equipo incluye en su nómina a un jugador no inscrito o a uno suspendido.	Expulsado del Torneo de la Liga de Talentos Cenit. De este hecho se informará al Comité Organizador.	

**Toda falta cometida luego de haber terminado el juego, se sancionará con el doble de las fechas previstas.**

**Artículo 14.** Las demás normas no contempladas en la presente CARTA MAGNA serán resueltas por el Comité Organizador de la Liga de Talentos Cenit y la Comisión Técnica.

**Artículo 15.** Vigencia. La presente Magna rige a partir de su publicación.