



Deporte



BOLO



XXII

JUEGOS DEPORTIVOS

— DE INTEGRACIÓN DE LA FUNCIÓN PÚBLICA —

En cumplimiento al Reglamento General de los *Juegos Deportivos de Integración de la Función Pública para los organismos y entidades de la administración pública*, donde se establecen. "Las categorías, sexos, modalidades, pruebas, entre otros estarán establecidas en los reglamentos técnicos por deporte", el GIT Deporte Social Comunitario emite y aprueba el:

REGLAMENTO TÉCNICO DE BOLO

ARTÍCULO 1º. CATEGORÍAS. Las categorías, edades y sexo establecidas para participar de los Juegos Deportivos de Integración de la Función Pública son las siguientes:

CATEGORÍA	EDAD	SEXO
ÚNICA	18 años cumplidos en adelante	MIXTO

ARTÍCULO 2º. INSCRIPCIÓN. Los deportistas deberán realizar su proceso de inscripción en cumplimiento al Reglamento General de los *Juegos Deportivos de Integración de la Función Pública*, "deben ser funcionarios públicos de la entidad bajo lo dispuesto por el artículo 1 de la ley 909 de 2004", y teniendo en cuenta los cupos máximos y mínimos estipulados.

ARTÍCULO 3º. PARTICIPACIÓN. La cantidad de deportistas habilitados que deben estar en campo de juego es la siguiente:

SEXO	DEPORTISTAS	
	MÍNIMO	MÁXIMO
Mixto	2	4

Parágrafo 1º. Se define como deportista habilitado para jugar, el cual esté inscrito en cumplimiento a la Convocatoria y al Reglamento General de los Juegos Deportivos de Integración de la Función Pública, en la planilla de juego y que no tenga ningún tipo de sanción para actuar en la partida.

Parágrafo 2º. Para dar inicio a un encuentro, cada equipo en la pista debe reportarse ante el juez con el carnet de los juegos. De presentarse un equipo en pista con el mínimo requerido deberá ser un hombre y una mujer.

Parágrafo 3º. No se permiten reemplazos para el participante que no se presente, cada jugador juega sus líneas y los jugadores que no asistan perderán sus lanzamientos.

Parágrafo 4º Todo participante debe realizar el protocolo de calentamiento dirigido, previo a la actividad.

Parágrafo 5º El deportista que llegue tarde no puede recuperar líneas, iniciará en la línea y el frame donde van sus compañeros.

Parágrafo 6º. En pista estarán 4 jugadores lanzando, el quinto y sexto inscrito serán reemplazos. En caso de asistir el quinto y sexto jugador podrá lanzar una de las dos líneas por uno de los cuatro que están en juego, no puede entrar a jugar en la mitad de una línea y manteniendo dos mujeres y dos hombres; La línea completa debe ser jugada por quien la inicio, de no poder seguir jugando, se perderán los lanzamientos faltantes.

ARTÍCULO 4º. CUPOS. El cupo máximo asignado para el torneo de bolo es de 50 entidades para la participación de los juegos, serán asignados según lo establecido en el reglamento general a las 50 primeras entidades inscritas, cumpliendo con todos los requisitos y en orden de inscripción.

SEXO	DEPORTISTAS	
	(MÍNIMO)	(MÁXIMO)
Mixto	4	6

Parágrafo. Para la inscripción a los juegos el equipo debe estar conformado por mínimo dos (2) hombres y dos (2) mujeres. El quinto jugador será un hombre y el sexto jugador será una mujer.

ARTÍCULO 5º. SISTEMA DE COMPETENCIA. El sistema de competencia a realizarse en el campeonato de Bolo será determinado según el número de equipos participantes.

ARTÍCULO 6º. SISTEMA DE PUNTUACIÓN. Para determinar la clasificación de los diferentes equipos se hará por ranking en ronda clasificatoria y luego ronda final, que también saldrá por ranking los tres mejores equipos

Parágrafo 1º. Después de 30 minutos si no ha llegado ningún jugador del equipo se decreta WO y se libera la pista. Si llega un solo jugador no se le habilitará pista, se habilita de dos (2) jugadores en adelante, siempre y cuando sea un hombre y una mujer (en ningún caso dos personas del mismo sexo).

Parágrafo 2º. Cuando un encuentro deportivo se declara por W.O. o no presentación, el equipo que no se presenta tendrá cero (0) puntos.

ARTÍCULO 7º. DESEMPATE. Si en el desarrollo del campeonato de Bolo, en la clasificación y/o eliminación se diera un empate por puntos entre dos o más equipos en la misma posición, éste se definirá así:

1. Participante que posea la línea de mayor valor
2. La siguiente mejor línea de cada participante, hasta encontrar el desempate.

ARTÍCULO 8º. ASPECTOS TÉCNICOS. En el desarrollo del campeonato de Bolo mixto:

1. Los participantes deben presentar una conducta ejemplar durante el desarrollo del juego cumpliendo con la política integral de gestión y políticas de no alcohol, no drogas y consumo de tabaco y similares de la Empresa.
2. Los acompañantes deberán permanecer fuera de la zona de juego.
3. Está prohibido fumar o consumir bebidas alcohólicas.
4. El capitán de cada equipo es la persona encargada de firmar la planilla de juego, avalando los puntajes que allí estén registrados; así mismo son las personas encargadas de reclamar el calzado para todos sus compañeros de equipo.
5. Se prohíbe a los jugadores manipular el tablero electrónico y/o el retorno.
6. Mesa de Pines:

- a. Si están incompletos los pines, se debe esperar a que el Juez opere la máquina y los coloque correcta y totalmente.
 - b. Si la bola en su lanzamiento hacia los pines rueda por el canal y vuelve nuevamente a la pista, su lanzamiento será de cero.
7. No estropee el approach. (Piso de la pista) con chicle, tiza, talcos o zapatos de calle.
8. No golpear las pistas al lanzar la bola.
9. No lanzar la bola hasta que la máquina coloque la jugada completa.
10. El puntaje oficial es el que lleva el anotador o juez, por lo cual, una vez terminada cada ronda el deportista debe verificar las planillas definitivas de anotación. No se aceptarán reclamos que no concuerden con las planillas definitivas y firmadas.
11. Se recomienda presentarse en ropa deportiva
12. El sistema de juego será tradicional, no habrá rotación en pistas o herradura.
13. Luego de iniciado el juego, este no podrá ser suspendido por motivos ajenos a la competencia, so pena a sanción de lanzar bola a la canal por parte del juez.
14. Las competencias que se suspendan por causas de fuerza mayor, ajenas a las conductas de los jugadores, serán programadas nuevamente en la hora y fecha señalada por el Comité Organizador.
15. Para efectos del numeral anterior se consideran causas de fuerza mayor las siguientes:
 - a. Factores climáticos.
 - b. Carencia de luz artificial o natural.
 - c. Invasión de las pistas y no es posible su evacuación.
 - d. Por falta de garantías para el normal desarrollo del partido, ejemplo actos de indisciplina, agresión mutua de los equipos.

- e. Mal estado de las pistas de juego, que pueda causar cualquier tipo de riesgo para la integridad física de los jugadores, cuerpo técnico, público y organización.
 - f. En caso de problemas de orden público o emergencias sanitarias
16. Cuando una competencia deba reanudarse por aplazamiento, no habrá tiempo de espera para ninguno de los equipos.
 17. Cuando el desarrollo normal de un partido es interrumpido en su labor arbitral, por parte de un miembro de las delegaciones en contienda, el árbitro exigirá al capitán o a los deportistas en materia de juicio, su efectiva colaboración para la correcta culminación del evento. Si su solicitud no es atendida satisfactoriamente, el árbitro suspenderá la competencia por falta de garantías y se aplicarán las respectivas sanciones por parte del comité disciplinario.

ARTÍCULO 9º. UNIFORMIDAD E IMPLEMENTACIÓN. Los uniformes de competencia y presentación de los deportistas serán responsabilidad de cada una de las entidades y deberán cumplir con las especificaciones técnicas contempladas en el Reglamento General de Bolo.

1. Los deportistas deben presentarse a la pista con el uniforme de competencia (camiseta)
2. Los entrenadores, jefes de misión, médicos, fisioterapeutas y delegados deben presentarse a la pista debidamente identificados.
3. Los directores de campeonato, jueces y/o árbitros, tendrán la autoridad de no permitir el ingreso a la pista y/o suspender la partida, si incumplen lo establecido en este artículo.
4. Los uniformes de presentación y de competencia no podrán llevar un logotipo de publicidad política, publicidad de bebidas alcohólicas, de cigarrillos y/o apuestas, tampoco deben tener mensajes ofensivos en ningún idioma.

5. De haber premiación oficial los deportistas deben presentarse en uniforme de presentación.

ARTÍCULO 10º. REGISTRO EN PLANILLA DE JUEGO La planilla de juego oficial, es la que tendrán los jueces a la hora del partido, y serán ellos quienes la diligencien; se debe tener en cuenta:

1. Los equipos deben presentarse 15 minutos antes de la hora señalada en la programación, como está estipulado en el reglamento general.
2. Para cada encuentro o ronda cada jugador deberá presentarse con su carné oficial de los juegos ante los árbitros o monitores antes del inicio de los lanzamientos, para registro en planilla y su plena identificación.
3. Luego de haber iniciado los lanzamientos, todo jugador podrá inscribirse en planilla de juego al llegar al escenario deportivo, siempre y cuando esté inscrito oficialmente en la plataforma y presente al árbitro el carné oficial de los juegos.
4. Los deportistas ya inscritos en algún equipo para la disciplina deportiva de Bolo mixto, **NO** podrá estar inscrito en otro equipo, ni participar en otro deporte con **EXCEPCIÓN** en la Carrera Atlética, de ser así, el o los jugadores que incurran en esta falta no podrán participar en el desarrollo de los juegos de integración de la función pública.

ARTÍCULO 11º CONDICIONES GENERALES.

1. Al inicio del encuentro deportivo las pistas son entregadas según criterio del grupo arbitral.
2. Ningún jugador puede hacer lanzamientos sin haber dado inicio al evento, de realizarlo, se le podrá contar como falta y le podrá ser cobrada (según costo del lugar) la línea.

3. Mientras el deportista esté en la zona de lanzamiento no podrá estar utilizando su celular.
4. El juez puede reconvénir por infracciones técnicas o disciplinarias o cualquier jugador o delegado.
5. El principio fundamental del Bolo mixto es el juego honesto y en paz. Cada encuentro deportivo se registrará por este principio acatando debidamente las decisiones optadas por el Juez.

ARTÍCULO 12º FUNCIONES DEL CAPITÁN.

1. Representar al equipo antes, durante y después del partido, dentro y fuera del campo de juego.
2. Intermediar entre jugadores y jueces.
3. Estar al tanto de las decisiones que se tomen por parte de la organización.
4. Hacer cumplir las instrucciones y decisiones del árbitro y/o monitor para que el partido se desarrolle con normalidad de principio a fin.
5. Estar a cargo de las modificaciones y/o adiciones de jugadores al equipo, antes del tiempo habilitado para estos procedimientos junto con el delegado.

ARTÍCULO 13º MEDALLERO. Se otorgarán medallas por equipo al campeón, al subcampeón y al tercer puesto. Por cada integrante de cada equipo.

MEDALLA	MIXTO	TOTAL
DORADA	1	1
PLATEADA	1	1
BRONCE	1	1

Parágrafo 1º. Para la premiación, los deportistas deberán portar el uniforme oficial de presentación y tapabocas, cumpliendo con los protocolos establecidos por la organización.

Parágrafo 2º. Para la premiación, los deportistas deberán estar oficialmente inscritos en cumplimiento del reglamento general de los juegos y haber participado en los juegos.

ARTÍCULO 14º. DISPOSICIONES GENERALES: Los aspectos del reglamento del deporte en mención, no contemplados en este documento serán resueltos de la siguiente manera:

- **De Orden General:** por el comité operativo de los Juegos y de acuerdo con el Reglamento General de los Juegos.
- **De Orden Técnico:** por el comité operativo de los juegos, quienes procederán de acuerdo con las normas y código disciplinario establecidos por la Federación del deporte correspondiente y vigentes a la fecha de inscripción

El presente reglamento de competencia es adoptado como oficial y será el encargado de orientar el proceso de participación, organización y realización del campeonato de Bolo, en el marco de los Juegos de la Función Pública.

**Comité Organizador
Juegos Deportivos de Integración de la Función Pública**