



REGLAMENTO DE RANA

El director técnico nacional, en cumplimiento de la Carta Deportiva Fundamental de los V Juegos Nacionales Deportivos y Recreativos Comunes, emite y promueve el presente Reglamento Técnico de Rana, con el propósito de regular, orientar y garantizar un desarrollo competitivo, equitativo y seguro de este juego durante los Juegos, estableciendo las disposiciones necesarias para su correcta aplicación.

ARTÍCULO 1°. CATEGORÍAS. Las categorías, edades y sexos correspondientes para participar en este juego de los V Juegos Nacionales Deportivos y Recreativos Comunes, son las siguientes:

CATEGORÍA	SEXO	EDAD
ÚNICA	Mujer	18 años en adelante
ÚNICA	Hombre	18 años en adelante

PARÁGRAFO: Solo podrán inscribirse los jugadores que tengan 18 años cumplidos al momento de realizar la inscripción.

ARTÍCULO 2°. MODALIDADES. Las modalidades que se desarrollarán durante cada una de las fases establecidas para este juego son las siguientes:

MODALIDAD	PARTICIPACIÓN	MUJER	HOMBRE
Cuatro jugadores (2 vs. 2)	Parejas	X	X
Ocho jugadores (4 vs. 4)	Equipos	Mixto	



PARÁGRAFO: Participarán en la modalidad de equipos dos (2) hombres y dos (2) mujeres de la misma delegación, de acuerdo con la programación establecida. La delegación que no cuente con alguno de los cuatro (4) jugadores inscritos para este juego tradicional no podrá competir en esta modalidad.

ARTÍCULO 3°. INSCRIPCIÓN. Los jugadores, entrenadores, delegados y demás participantes deberán realizar el proceso de inscripción conforme a lo establecido en la Carta Deportiva Fundamental y al cuadro oficial de cupos.

PARÁGRAFO 1: Para las Fases Departamental y Final Nacional, las delegaciones deberán cumplir con los mínimos establecidos y serán promovidas de acuerdo con lo establecido en la Carta Deportiva Fundamental.

PARÁGRAFO 2: Podrán inscribirse las personas mayores de edad que hagan parte de la estructura comunal de los 32 departamentos del país y de Bogotá D. C., siempre que se encuentren debidamente certificadas.

PARÁGRAFO 3: Un jugador solo podrá inscribirse en un (1) deporte de conjunto o individual o en un (1) juego tradicional; de igual forma, solo podrá representar a un (1) barrio, una (1) comunidad, o un (1) municipio; por ende, solo podrá representar a un (1) departamento en la Final Nacional.

PARÁGRAFO 4: No se podrán inscribir los jugadores que se encuentren inhabilitados, según las condiciones y previsiones establecidas en la Carta Deportiva Fundamental.

ARTÍCULO 4°. CUPOS A FASE FINAL. Los cupos establecidos para la Final Nacional de los Juegos en este juego son los siguientes:



SEXO	JUGADOR
HOMBRE	2
MUJER	2

PARÁGRAFO 1: Solo existirá un (1) cupo para delegado de juegos tradicionales, quien representará a los jugadores de dominó, rana y trompo.

PARÁGRAFO 2: Para la adjudicación de los cupos a la Final Nacional, todos los departamentos deberán entregar información del cronograma de realización de sus eventos, así como de los resultados de su final departamental en el formato establecido por el Ministerio del Deporte con el fin de realizar la correspondiente evaluación técnica. La delegación que no brinde la información mencionada en los plazos establecidos no tendrá cupos.

ARTÍCULO 5°. PARTICIPACIÓN. Podrán participar en la Final Nacional los jugadores promovidos por los entes departamentales y además que cumplan con los requisitos de la Carta Deportiva Fundamental.

PARÁGRAFO 1: Para participar en cada uno de los encuentros, los jugadores, cuerpo técnico, delegados y demás integrantes de la delegación deberán cumplir con lo señalado en la Carta Deportiva Fundamental.

PARÁGRAFO 2: Se considerará jugador habilitado aquel que cumpla con los criterios reglamentarios establecidos por la organización del evento. Para tal fin, el mecanismo de validación corresponderá a la planilla de juego, en la cual deberá encontrarse debidamente inscrito. Adicionalmente, el jugador no podrá registrar sanciones vigentes que restrinjan su participación, ni presentar concepto médico



de lesiones que limiten o imposibiliten su intervención competitiva en el encuentro de acuerdo con lo establecido en la Carta Deportiva Fundamental.

PARÁGRAFO 3: Las inhabilidades para participar en la Final Nacional están descritas en la Carta Deportiva Fundamental.

ARTÍCULO 6°. SISTEMA DE COMPETENCIA. El sistema de competencia a realizarse en Rana será determinado según el número de participantes promocionados en el mecanismo de inscripción definido por la organización para la Final Nacional y habrá evento siempre y cuando se cuente con el mínimo de parejas y equipos establecido en la Carta Deportiva Fundamental.

Para determinar la clasificación de los diferentes participantes se sumarán los puntos obtenidos de acuerdo con los resultados en cada partido:

ÍTEM	PUNTAJE
Partida ganada	3 puntos
Partida perdida jugada	1 punto
Partida perdida por abandono, incomparecencia o terminación anticipada (W.O.)	0 puntos

PARÁGRAFO 1: Cuando una partida se decreta por W.O. (abandono, incomparecencia o terminación anticipada), la pareja o equipo ganador recibirá tres (3) puntos y el perdedor cero (0).

PARÁGRAFO 2: Dos (2) partidas perdidas por W.O. (abandono o incomparecencia), eliminará a la pareja o equipo que incurra en esta falta y éstos



serán sancionados para participar de nuevo en la siguiente vigencia de estos Juegos.

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

A. Entre dos (2) parejas o equipos:

1. Ganador de la partida entre sí de los dos equipos.
2. Mayor número de puntos a favor.
3. Menor número de puntos en contra.
4. El mejor lanzamiento entre los capitanes de cada pareja o equipo a tres entradas con seis (6) argollas.

B. Entre tres (3) o más parejas o equipos:

1. Mayor número de puntos a favor.
2. Menor número de puntos en contra.
3. El mejor lanzamiento entre los capitanes de cada equipo a dos entradas con seis (6) argollas.
4. Sorteo o lo que determine el juez.

ARTÍCULO 8º. ASPECTOS TÉCNICOS. En el desarrollo de la competición de Rana:

1. En la reunión informativa se acordarán las reglas a manejar durante las partidas de Rana.
2. No habrá tiempo de espera para dar inicio a un encuentro o competencia, salvo en las excepciones establecidas en la Carta Deportiva Fundamental.



3. Cuando un encuentro o competencia sea suspendido por fuerza mayor, no relacionada con aspectos disciplinarios, se esperará 30 minutos de acuerdo con lo establecido en la Carta Deportiva Fundamental.
4. Las competencias que se suspendan por causas de fuerza mayor están establecidas en la Carta Deportiva Fundamental.
5. Cuando el desarrollo normal de un encuentro es interrumpido en su labor arbitral, por parte de un miembro de las delegaciones en contienda, el árbitro exigirá a los jugadores 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.
6. Si el desarrollo normal de la partida se ve interrumpido por acciones de un miembro de las delegaciones, el árbitro o juez solicitará la colaboración inmediata de los jugadores para continuar el evento. De no ser atendido satisfactoriamente, suspenderá la competencia por falta de garantías y se aplicarán las sanciones correspondientes por parte del Comité Disciplinario.
7. El árbitro podrá dar por terminado un encuentro por las siguientes razones:
 - a. Negarse un jugador expulsado a abandonar el campo de juego después de otorgarse un (1) minuto para ello.
 - b. Resistencia de jugadores, delegados o acompañantes a cumplir sus órdenes.
 - c. Retiro voluntario de los competidores.
 - d. Invasión del terreno de juego sin posibilidad de evacuación.
 - e. Actos de discriminación hacia cualquier persona presente en el escenario deportivo.
 - f. Cualquier otra situación que constituya falta demostrable de garantías.



8. No podrá participar el jugador que se encuentre bajo los efectos de bebidas embriagantes o sustancias psicoactivas.
9. El árbitro tomará las decisiones de acuerdo con las Reglas de Juego establecidas en el presente reglamento.

ARTÍCULO 9º. EL JUEGO

1. El puntaje en la modalidad de parejas será a 20.000 puntos o treinta (30) minutos de juego, garantizando el mismo número de entradas para cada participante. Si al finalizar el tiempo ninguno de los equipos alcanza dicho puntaje, se conservará el marcador vigente, resultando ganador el equipo con mayor puntuación.
2. El puntaje en la modalidad por equipos será a 50.000 puntos o cuarenta (40) minutos de juego, garantizando el mismo número de entradas por participante. Si al concluir el tiempo ningún equipo alcanza el puntaje establecido, se mantendrá el marcador vigente, ganando el equipo que registre la mayor puntuación.
3. Cada participante o equipo deberá contar con su propio juego de argollas, que podrá utilizar exclusivamente para realizar entrenamientos previos a su turno en la competencia. La organización suministrará las argollas oficiales que se emplearán durante la competencia.
4. Cada pareja o equipo podrá solicitar un (1) tiempo de un (1) minuto por juego, destinado exclusivamente para charla técnica, permitiéndose la entrada de los delegados con autorización del árbitro.
5. Antes del inicio del encuentro, se sorteará el saque mediante el lanzamiento de una (1) argolla; iniciará la partida el participante o equipo que obtenga el mayor puntaje.



6. Está prohibido a los jugadores en el área de espera o a quienes ya hayan efectuado sus lanzamientos, realizar acciones que distraigan al competidor en turno, tales como movimientos intencionales, tos o estornudos fingidos, golpear la mesa o cualquier conducta antideportiva. La infracción será sancionada con tarjeta amarilla.
7. Se realizarán tres torneos:
 - a. Torneo parejas hombres (para podio masculino).
 - b. Torneo parejas mujeres (para podio femenino).
 - c. Torneo equipos mixtos (dos hombres y dos mujeres) para podio de equipos.
8. La distancia de lanzamiento será de tres metros y medio (3.5 m), medida desde la mesa de rana hasta la línea de lanzamiento, la cual deberá estar claramente marcada en el piso.
9. En cada partida se enfrentarán dos parejas o equipos y, para que los lanzamientos sean válidos, se deberá cumplir con lo siguiente:
 - a. No se podrá pisar la línea de lanzamiento.
 - b. Los lanzamientos serán intercalados entre los participantes; no se permitirán lanzamientos consecutivos por un mismo jugador de la pareja o equipo.
 - c. Los lanzamientos deberán realizarse dentro de los tiempos oficiales de juego.
 - d. Las argollas no podrán tener contacto con elementos externos distintos a la mesa de rana. Tampoco podrán ingresar directamente por la parte frontal numerada de la mesa.
10. La pérdida deliberada de tiempo al realizar los lanzamientos será sancionada con tarjeta amarilla.
11. Se harán acreedores a tarjeta roja jugadores, delegados o técnicos por:
 - a. Reiterada violación del reglamento.



- b. Conducta antideportiva contra árbitros, delegados o cualquier persona presente.
- c. Agresiones físicas a árbitros o jugadores durante el partido, incluidas aquellas dirigidas a integrantes de su propio equipo.
- d. Fumar cigarrillo, tabaco, vapeador, pipa o similares; o consumir bebidas embriagantes o sustancias estimulantes durante el desarrollo del partido.
- e. Cualquier otra situación que, a juicio del árbitro, amerite la expulsión.

PARÁGRAFO: El puntaje máximo establecido para las modalidades de parejas y equipos podrá ser modificado de acuerdo con las características de las mesas de rana suministradas por la sede o el operador de los juegos. Cualquier ajuste deberá ser oficializado mediante un boletín técnico emitido por el director técnico nacional de los Juegos.

ARTÍCULO 10º. UNIFORMES E IMPLEMENTACIÓN. Los uniformes de competencia y presentación de los jugadores serán responsabilidad de cada uno de los entes departamentales y deberán cumplir con las especificaciones técnicas contempladas en la Carta Deportiva Fundamental. Asimismo, los uniformes del grupo de juzgamiento será responsabilidad de este. Estos uniformes se portarán obligatoriamente en la Final Nacional, teniendo en cuenta:

1. Los jugadores deberán presentarse al escenario de juego con uniforme acorde al juego.
2. Los jefes de misión, médicos, fisioterapeutas y delegados deberán presentarse al escenario de juego debidamente uniformados e identificados.

3. Los directores de campeonato, jueces y/o árbitros, tendrán la autoridad de no permitir el ingreso al recinto donde se estará desarrollando el juego tradicional 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. Adicionalmente, no deberán tener mensajes ofensivos en ningún idioma.

ARTÍCULO 11°. REGISTRO EN PLANILLA DE JUEGO

1. Los jugadores deberán presentarse mínimo 15 minutos antes de la hora citada en el escenario, como está estipulado en la Carta Deportiva Fundamental.
2. Para cada partido, cada jugador deberá presentarse con su documento de identidad y acreditación oficial de los Juegos ante los árbitros previo al inicio de cada encuentro para el registro en planilla y su plena identificación.

ARTÍCULO 12° MEDALLERO. En la Final Nacional de los V Juegos Nacionales Deportivos y Recreativos Comunes se otorgarán medallas así: tres (3) color dorado, tres (3) color plateado y tres (3) color bronce:

MEDALLA	PAREJA HOMBRES	PAREJA MUJERES	EQUIPOS	TOTAL
Color dorado	1	1	1	3
Color plateado	1	1	1	3
Color bronce	1	1	1	3



PARÁGRAFO 1: Para la premiación, los jugadores deberán portar el uniforme oficial de presentación cumpliendo con los protocolos establecidos por la organización.

PARÁGRAFO 2: Para la premiación, los jugadores deberán estar oficialmente inscritos en la plataforma o mecanismo dispuesto por la organización y haber participado en los Juegos.

PARÁGRAFO 3: La premiación oficial se hará conforme con lo dispuesto en la Carta Deportiva Fundamental de los Juegos.

ARTÍCULO 13°. DISPOSICIONES GENERALES. Los aspectos de reglamento del juego en mención no contemplados en este documento serán resueltos de la siguiente manera:

- 1. De Orden General:** por el Comité Organizador de los Juegos de la fase correspondiente y de acuerdo con lo dispuesto en la Carta Deportiva Fundamental.
- 2. De Orden Técnico:** por el Comité Organizador de los Juegos de la fase correspondiente, quienes procederán de acuerdo con las normas y código disciplinario de Juegos y Eventos del Grupo Interno de Deporte Social Comunitario, vigentes a la fecha de inscripción del juego.

El presente reglamento de competencia es adoptado como oficial y será el encargado de orientar el proceso de participación, organización y realización del torneo de Rana, en el marco de los V Juegos Nacionales Deportivos y Recreativos Comunes y hace parte integral de la Carta Deportiva Fundamental.



Nota: Las disposiciones contenidas en este documento se refieren igualmente a mujeres y hombres, sea cual fuere el género empleado en sus palabras o expresiones para simplificar su lectura. Asimismo, el uso del singular incluye también el plural o viceversa.

OSCAR EDUARDO APONTE BOTERO

Director Técnico Nacional

V Juegos Nacionales Deportivos y Recreativos Comunes

Revisó:	Antonio Gabriel Calderón	Coordinador GIT Deporte Social Comunitario
Revisó:	Yohana Patricia Chona Jiménez	GIT Deporte Social Comunitario
Revisó:	Brayan Sneyder Antolínez Romero	GIT Deporte Social Comunitario
Elaboró:	Oscar Eduardo Aponte Botero	GIT Deporte Social Comunitario