



Deporte



TEJO

 **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 TEJO.

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 | SEXO | EDAD |
|-----------|---------|--------------|
| ÚNICA | HOMBRES | 18 a 65 AÑOS |

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 |
| Hombres | 4 | 5 |

Parágrafo 1º Disputaran los partidos de tejo dos (2) equipos, cada uno de ellos con máximo cinco (5) jugadores en campo.

Parágrafo 2º Para iniciar un partido de tejo con el mínimo de jugadores será cuatro (4) deportistas en campo. So pena de perder el partido por W.O. al no cumplir esta regla.

Parágrafo 3º La condición del parágrafo N.º 2, se debe cumplir durante todo el desarrollo del partido, en sus mínimos, en caso de expulsión de uno de los deportistas que completan esta regla, perderán el partido por sustracción de materia.

Parágrafo 4º La condición del parágrafo N.º 2, se debe cumplir durante todo el desarrollo del partido, en sus mínimos, en caso de lesión o retiro de uno de los deportistas y no tengan quien lo sustituya perderán el partido por sustracción de materia.

Parágrafo 5º Se define como deportista habilitado para jugar, el deportista que este inscrito en concordancia con la convocatoria y en cumplimiento del Reglamento General, en la planilla de juego y no tener ningún tipo de sanción para actuar en el partido.

ARTÍCULO 4º. CUPOS.

El cupo máximo asignado para el deporte de Tejo es de 20 entidades para la participación de los juegos, serán asignados según lo establecido en el Reglamento General a las 20 primeras entidades inscritas, cumpliendo con todos los requisitos y en orden de inscripción.

| SEXO | DEPORTISTAS | |
|----------------|-------------|----------|
| | (MINIMO) | (MAXIMO) |
| Hombres | 5 | 6 |

Parágrafo. Para la inscripción el equipo tiene un cupo como mínimo de cinco (5) deportistas y un máximo de seis (6).

ARTÍCULO 5º. SISTEMA DE COMPETENCIA

El sistema de competencia a realizarse en el campeonato de Tejo será determinado según el número de equipos participantes.

ARTÍCULO 6º. SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Para determinar la clasificación de los diferentes equipos se sumarán los puntos obtenidos por cada equipo así:

| PARTIDOS | PUNTAJE |
|--|-----------------|
| Partido Ganado | 2 puntos |
| Partido perdido Jugado | 1 punto |
| Partido perdido por abandono o no presentación (w.o) | 0 puntos |

Parágrafo 1º. Cuando un encuentro deportivo se declara por W.O. o no presentación, el equipo ganador recibirá dos (2) puntos y el perdedor cero (0); el marcador será de 27-0.

Parágrafo 2º. Dos (2) encuentros deportivos perdidos por W.O. o no presentación eliminará al equipo que incurra en esta falta, éste será sancionado hasta por un año para participar de nuevo o la siguiente vigencia de estos juegos.

En el deporte del Tejo se dan cuatro (4) clases de jugadas a saber: MANO – MECHA – EMBOCINADA – MOÑONA.

MANO: La obtiene el Tejo que quede más cerca el borde interno del bocín. Vale un (1) punto. Cuando dos (2) tejos queden colocados dentro del bocín, si son contrarios no habrá mano. Cuando un Tejo cae dentro del bocín y es declarado embocinada no válida, tendrá prelación para la mano.

No se contabilizan manos: Cuando el Tejo más cercano al borde interno del bocín, está colocado a la misma distancia del tejo contrario. Cuando dos tejos contrarios queden haciendo contacto sobre el borde interno del bocín.

MECHA: Se da jugada de mecha, cuando en forma reglamentaria, lícita o válida, el tejo lanzado golpea y se produce explosión, llama o humo suficiente, vale tres (3) puntos.

Se considera forma reglamentaria cuando: El tejo lanzado la golpea y llega en forma directa sobre la mecha en posición reglamentaria. El tejo lanzado golpea el bocín y salta y sin tocar ningún objeto, golpea la mecha ubicada en la parte superior del bocín. El tejo lanzado se desliza sobre el bocín, greda o plastilina interna del mismo. El Árbitro señala doble jugada.

Se invalida una mecha: Cuando no se produce explosión, humo o llama suficiente. Cuando la explosión ha sido causada por jugada indirecta, la cual se da:

1. Cuando el tejo cae sobre la greda o plastilina fuera del bocín.
2. Cuando pega sobre los tejos colocados fuera del bocín.
3. Cuando el tejo golpea contra el tablero, marco de greda o área de lanzamiento.
4. Cuando la mecha haya perdido su sitio y posición, si permite la colocación de otra, estase marcará y en caso de explosión será la única que vale.

EMBOCINADA: Se da jugada de embocinada cuando el tejo lanzado cae dentro del bocín y se introduce con la base superior hacia el tablero y con adecuada fijeza, inclinación y ubicación. Esta jugada, habiendo sido declarada válida, se contabiliza por seis (6) puntos. Para declarar la validez o invalidez de una embocinada, se emplean los siguientes procedimientos, obligatoriamente y en estricto orden:

- Fijeza
- Inclinación
- Ubicación

Otras causales de invalidez de una embocinada:

- a. Cuando el Tejo impida la correcta postura del bocinómetro.
- b. Cuando el Tejo lanzado cae dentro del bocín en jugada indirecta.
- c. Cuando el Tejo lanzado cae dentro del bocín de plancha o tapa.
- d. Cuando el primer Tejo embocinado impida hacer las pruebas al segundo tejo, si hay mecha y hay posibilidad de moñona, se retirará el primer Tejo si es posible.

MOÑONA: Se da jugada de moñona cuando el Tejo cae correctamente dentro del bocín(embocinada) y explota simultáneamente la mecha en forma válida, se deben seguir tanto los pasos de la mecha como de la embocinada, para probar su validez. La moñona declarada válida se contabiliza por nueve (9) puntos y es la máxima jugada del Tejo.

ARTÍCULO 7º. SANCIONES

Llamada de atención: Reconvención verbal que hace el Árbitro a jugadores, delegados y/o directores técnicos.

Perdida del derecho a lanzar: Cuando entra al área de lanzamiento sin corresponderle, el Árbitro autorizará su ingreso. Cuando estando en el área de lanzamiento abandona dicha área con el Tejo o sin él. Cuando pisa las líneas que demarcan el área de lanzamiento con o sin el tejo. Cuando no hace el lanzamiento en el tiempo prudencial de cinco (5) segundos otorgados por el Árbitro. Cuando ingresa al área de lanzamiento por el lado que no le corresponde. Cuando abandona el terreno de juego.

Nulidad de lanzamiento: Cuando lanza sin la orden o autorización del Árbitro. Cuando lo hace a continuación de un compañero, excepto cuando estén jugando dos (2) contra tres (3). Cuando el Tejo ha sido lanzado dando volteretas. Cuando lanza después de los cinco (5) segundos otorgados por el Árbitro.

Cuando el jugador efectúe el lanzamiento portando en sus manos objetos distintos al tejo. Cuando el jugador pise las líneas que delimitan el área de lanzamiento, o abandona las mismas antes de que su Tejo caiga en la otra caja de greda o plastilina.

ARTÍCULO 8º. DESEMPATE

Si en el desarrollo de la competición de Tejo, 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:

A. Entre dos (2) equipos:

1. Ganador del partido entre sí de los dos equipos.
2. Mayor número de manos a favor.
3. Menor número de manos en contra.
4. Sorteo o lo que determine el Juez central

B. Entre tres (3) o más equipos:

1. Mayor número de manos a favor.
2. Menor número de manos en contra.
3. Sorteo o lo que determine el Juez central

ARTÍCULO 9. ASPECTOS TÉCNICOS

En el desarrollo de las competencias de Tejo:

1. Se jugará cada partida a 27 puntos o 30 minutos. Lo primero que se dé.
2. No habrá tiempo de espera para iniciar un partido, salvo en las excepciones establecidas en el reglamento general.
3. Cuando un jugador sufre un accidente deportivo, se hará el cambio si el reglamento lo permite, se le darán 15 minutos para su recuperación, si no es posible reemplazarlo perderán los lanzamientos que faltaban, conservando los puntos que llevaban hasta el momento.

4. Cada jugador tendrá derecho a solicitar el tiempo de un (1) minuto por una sola vez, para la charla técnica exclusivamente, permitiendo el Árbitro la entrada de los respectivos delegados.
5. En caso de que un jugador haya cambiado el tejo o los tejos por uno irreglamentario y este hecho sea comprobado por el Árbitro, automáticamente perderán el partido por un marcador de 0-27 en contra.
6. 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.
7. 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 la zona de juego 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 del escenario de juego, que pueda causar cualquier tipo de riesgo para la integridad física de los jugadores, cuerpo técnico, público y organización.
 - f. Los partidos que, en desarrollo de un torneo, se suspendan por cualquier motivo, serán los primeros en jugarse en la fecha siguiente, con los mismos jugadores, conservando el orden que tenían en el lanzamiento en el momento de suspenderse. En caso de suspensión por fuerza mayor de una partida, se cancelará la fase completa de lanzamiento y se reiniciará en la fecha siguiente, conservándose el marcador al momento de la suspensión. Cuando una competencia o partido deba reanudarse por aplazamiento, no habrá tiempo de espera para ninguno de los equipos.
8. Cuando el desarrollo normal de un partido es interrumpido en su labor arbitral, por parte de un miembro de las delegaciones en contienda, el juez o 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 o juez suspenderá la competencia por falta de garantías y se aplicarán las respectivas sanciones por parte de la organización.

9. El árbitro podrá dar por terminado un encuentro o competencia por:
 - a. Negarse un deportista expulsado a salir del campo de juego, una vez haya dado un minuto para que lo haga.
 - b. Resistencia por parte de los deportistas, miembros de la delegación y/o sus acompañantes a cumplir sus órdenes.
 - c. Retiro voluntario de los competidores.
 - d. Invasión del terreno de juego no siendo posible su evacuación.
 - e. Otras faltas de garantías demostrables.
10. Se harán acreedores a tarjeta roja, jugadores, delegados y técnicos por:
 - a. Por violación reiterada del reglamento.
 - b. Por conducta antideportiva contra: Árbitros, delegados o cualquier asistente en el escenario deportivo.
 - c. Por agresiones de hecho a: Árbitros, Jugadores, dentro del desarrollo del partido, incluyendo a los jugadores de su mismo equipo.
 - d. Por fumar cigarrillo, tabaco, pipa, o similares; por el consumo de bebidas embriagantes o sustancias estimulantes en el transcurso de los partidos.
 - e. Por acumulación de dos (2) tarjetas amarillas dentro del mismo partido.
 - f. Cuando el Árbitro compruebe que uno o más jugadores hayan cambiado el tejo por uno NO reglamentario.
 - g. En el caso que el árbitro lo determine

ARTÍCULO 10°. UNIFORMIDAD E IMPLEMENTACIÓN

Los uniformes de competencia y presentación de los deportistas serán responsabilidad de cada una de las entidades.

1. Los deportistas deben presentarse al escenario de juego con uniforme acorde al deporte.
2. Los jugadores deberán traer su propio Tejo (reglamentario), en el escenario se prestarán tejos, dejando un documento de identidad.
3. Los jefes de misión, médicos, fisioterapeutas y delegados deben presentarse al escenario de juego debidamente uniformados e identificados.
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 11°. REGISTRO EN PLANILLA DE JUEGO

1. La planilla de juego oficial es la que tendrán los jueces a la hora del encuentro, y serán ellos quienes la diligencien, se debe tener en cuenta:
2. Los deportistas deben presentarse 15 minutos antes de la hora citada en el escenario, como está estipulado en el reglamento general. No hay tiempo de espera.
3. En cada partido el jugador deberá presentarse con su carné oficial de los juegos ante los árbitros o monitores antes del inicio de cada encuentro deportivo, para registro en planilla y su plena identificación.
4. Los deportistas ya inscritos en la disciplina deportiva de Tejo **NO** podrán estar inscrito en otra disciplina deportiva, ni participar un equipo **CON EXCEPCIÓN** de 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 12° CONDICIONES GENERALES

- a. Al inicio del encuentro deportivo se sortearán el campo y el saque.
- b. Está prohibido a los jugadores que se encuentren en el área de espera o los que

ya lanzaron y están en áreas centrales, distraer mediante movimientos, tos, estornudos fingidos, golpear los tableros, dejar caer el Tejo al piso o cualquier otro hecho antideportivo que haga perder la concentración del jugador que se encuentra en el área de lanzamiento.

- c. El árbitro tomará sus decisiones según su criterio de acuerdo con las Reglas de Juego y al espíritu del Tejo. Las decisiones del árbitro se basarán en la opinión de este último, quien tiene el poder discrecional para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las Reglas de Juego.

ARTÍCULO 13° FUNCIONES DEL DELEGADO

- a. Representar al deportista antes, durante y después de los encuentros, dentro y fuera del escenario de juego.
- b. Intermediar entre sus deportistas y jueces.
- c. Estar al tanto de las decisiones que se tomen por parte de la organización.
- d. Hacer cumplir las instrucciones y decisiones del árbitro y/o monitor para que las partidas se desarrollen con normalidad de principio a fin.
- e. Asistir a la reunión informativa.
- f. Estar pendiente de la programación que se publicará en la página WEB de la entidad, y también será enviada por medios oficiales; este debe informarles oportunamente a sus deportistas.
- g. Acompañar a sus deportistas a los partidos y actos protocolarios.
- h. Ser responsable de sus deportistas.

Parágrafo. En caso de que el equipo no tenga delegado, todas las funciones recaen sobre el Jefe de Misión.

ARTÍCULO 14° MEDALLERÍA. Se otorgarán medallas al campeón, subcampeón y tercer puesto, según la cantidad de deportistas inscritos.

| MEDALLA | MINIMO | MAXIMO |
|----------|--------|--------|
| DORADA | 5 | 6 |
| PLATEADA | 5 | 6 |
| BRONCE | 5 | 6 |

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 de la convocatoria y del Reglamento General, haber participado en los juegos.

ARTÍCULO 15º. 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 Tejo, en el marco de los Juegos de la Función Pública.

Comité Organizador

Juegos Deportivos de Integración de la Función Pública