

Reglamento

Tejo

Versión 3



El Director General Nacional de los Juegos Nacionales Deportivos y Recreativos Comunes 2024, en cumplimiento de la Resolución 001396 del 14 de diciembre de 2023, emite y promueve el:

Reglamento Técnico de Tejo

ARTÍCULO 1º. CATEGORÍAS. La categoría, edad y sexo correspondientes para participar en la vigencia 2024 de los IV Juegos Nacionales Deportivos y Recreativos Comunes son las siguientes:

CATEGORÍA	EDAD	NACIDOS	SEXO
ÚNICA	18 años en adelante	Nacidos hasta el año 2006*	Hombre

***Nota:** Los deportistas nacidos en el 2006, deben haber cumplido los 18 años como plazo máximo el día del cierre de las inscripciones.

ARTÍCULO 2º. INSCRIPCIÓN. Los deportistas, entrenadores y demás integrantes de la delegación, deberán estar debidamente inscritos conforme a lo establecido en la Norma Reglamentaria de los Juegos Nacionales Deportivos y Recreativos Comunes; para las Fases Departamental, Regional y Final Nacional, las delegaciones deberán cumplir con los mínimos establecidos y serán promovidas de acuerdo con lo estipulado en la Norma Reglamentaria.

SEXO	MÍNIMO INSCRITOS	MÁXIMO INSCRITOS	ENTRENADOR	DELEGADO
HOMBRE	4	5	1	1

Parágrafo 1: Las cantidades descritas en el cuadro, hacen referencia a los mínimos y máximos para la Fase Final Nacional.

Parágrafo 2: Podrán inscribirse las personas que hagan parte de la estructura comunal de los 32 Departamentos y Bogotá D.C de Colombia debidamente certificados y deberán

cumplir con los diferentes requisitos según lo establecido en la Norma Reglamentaria 001396 del 14 de diciembre de 2023.

Parágrafo 3: Los deportistas ya inscritos en el equipo para la disciplina deportiva de Tejo, NO podrán estar inscritos en otro equipo, ni participar en otro deporte SIN EXCEPCIÓN, de ser así, se rechazará la inscripción del deportista para la vigente versión de los Juegos Nacionales Deportivos y Recreativos Comunes 2024.

ARTÍCULO 3°. CUPOS POR DELEGACIÓN A LA FASE FINAL NACIONAL. En concordancia con la Norma Reglamentaria de los Juegos Nacionales Deportivos y Recreativos Comunes, los cupos para cada uno de los treinta y dos (32) departamentos y Bogotá D.C. clasificados a la Fase Final Nacional serán:

SEXO	CUPOS POR EQUIPO	ENTRENADOR Y DELEGADO
HOMBRE	5	2 (serán los mismos de Minitejo)

ARTÍCULO 4°. PARTICIPACIÓN. Podrán participar en la Fase Final Nacional los deportistas promovidos por los Entes Departamentales, a la Fase Final Nacional y además que cumplan con los requisitos de la Norma Reglamentaria 001396 del 14 de diciembre de 2023.

Parágrafo 1: Para participar en cada uno de los encuentros deportivos, el deportista y demás miembros de la delegación, deberán cumplir con lo señalado en el Capítulo VIII de las acreditaciones de la Norma Reglamentaria.

Parágrafo 2: La cantidad de deportistas habilitados que deben estar en campo de juego es la siguiente:

SEXO	DEPORTISTAS	
	MÍNIMO	MÁXIMO
HOMBRE	3	4

Parágrafo 3: Para dar inicio a un encuentro, cada equipo debe tener inscritos en la planilla de juego mínimo tres (3) jugadores. So pena de perder el encuentro por W.O. si se presentan tres (3) jugadores, automáticamente renuncian a derecho a cambio.

Parágrafo 4: Si se inicia el encuentro con el mínimo de jugadores permitido, y en el transcurso del juego este número se reduce por cualquier causa a dos (2), el árbitro dará por terminada la competencia. El equipo responsable del hecho quedará con los puntos que haya hecho hasta ese momento, pero el equipo que quedo completo quedará con 27 puntos, quedando ganador del encuentro. El equipo que haya perdido por inferioridad recibirá 1 punto de clasificación.

Parágrafo 5: Se define como deportista habilitado para jugar, el deportista que este inscrito en plataforma, inscrito en la planilla de juego, que haya calibrado al inicio del juego y que no tenga ningún tipo de sanción para actuar en el encuentro deportivo.

ARTÍCULO 5°. SISTEMA DE COMPETENCIA. El sistema de competencia a realizarse en Tejo será determinado según el número de equipos promocionados en la plataforma dispuesta por la organización para la Fase Final Nacional. Y habrá evento siempre y cuando se cuente con el mínimo establecido en la norma reglamentaria.

ARTÍCULO 6°. SISTEMA DE PUNTUACIÓN. Para determinar la clasificación de los diferentes equipos se sumarán los puntos obtenidos por cada equipo así:

PARTIDOS	PUNTAJE
Partido Ganado	3 puntos
Partido perdido Jugado	1 punto
Partido perdido por no presentación (W.O)	0 puntos

Parágrafo 1: Cuando un encuentro deportivo se declara por W.O. o no presentación, el equipo ganador recibirá tres (3) puntos y el perdedor cero (0); el marcador será de 27-0.

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

ARTÍCULO 7°. 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. Posiciones Finales - Entre dos (2) equipos:

1. Por el primer puesto de la final nacional, mediante partido completo.
2. De segundo en adelante, mediante tres (3) ciclos de lanzamiento.

b. Fases Eliminatorias - Entre dos (2) o más equipos:

1. Entre dos equipos mediante tres ciclos de lanzamiento.
2. Entre tres (3) equipos a tres ciclos de lanzamiento y mediante sorteo: se enfrentarán el numero 2 vs el Numero 3 y el ganador definirá el puesto con el número 1.
3. En todo caso se aplicará el sistema de desempates que integran el reglamento Oficial de Tejo de la Federación Colombiana de Tejo.

Parágrafo 1: En cada ciclo de lanzamiento, todos los jugadores habilitados harán uso de lanzamiento. La figura no suspende los lanzamientos y ganará el puesto el equipo, que acumule mayor puntaje.

ARTÍCULO 8°. ASPECTOS TÉCNICOS. En el desarrollo de las competencias de Tejo:

1. Se jugará cada partido a 27 puntos o 40 minutos, lo primero que se dé.
2. No habrá tiempo de espera para dar inicio a un encuentro deportivo, salvo en las excepciones establecidas en la Norma Reglamentaria 001396 del 14 de diciembre de 2023.

3. Cuando un jugador sufre un accidente deportivo y su equipo interviene con tres (3) jugadores, se le darán 15 minutos, acumulativos, para su recuperación; si no es posible perderán el partido, conservando los puntos del partido que llevaban hasta el momento.
4. Cada equipo tendrá derecho a solicitar el tiempo de un (1) minuto por una sola vez, durante cada partido, 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 están establecidas en la Norma Reglamentaria 001396 del 14 de diciembre de 2023.
7. 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 un partido, 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 encuentro 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 del Comité Disciplinario.
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 (1) 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.** Por discriminación ante cualquier persona presente en el escenario deportivo.
 - f.** Otras faltas de garantías demostrables.
- 10.** No podrá(n) participar el(los) jugador(es) que se encuentren bajo los efectos de bebidas embriagantes o sustancias psicoactivas.
- 11.** 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 y público en general.
 - 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 irreglamentario.
 - g.** En el caso que el árbitro lo determine.
- 12.** Al inicio del encuentro deportivo se sortearán las canchas y el derecho a lanzar.
- 13.** 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.
- 14.** 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 9°. PUNTUACIÓN. 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 al 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.

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, esta se 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:

1. Fijeza.
2. Inclinación.
3. Ubicación.
4. 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 válidase contabiliza por nueve (9) puntos y es la máxima jugada del Tejo.

ARTÍCULO 10°. 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 tres (3) contra cuatro (4). 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 11º. UNIFORMIDAD E IMPLEMENTACIÓN. Los uniformes de competencia y presentación de los deportistas serán responsabilidad de cada uno de los Entes Departamentales y deberán cumplir con las especificaciones técnicas contempladas en Norma Reglamentaria y el reglamento de la federación de Tejo. Estos uniformes se portarán obligatoriamente en la Fase Final Nacional, teniendo en cuenta:

1. Los deportistas deben presentarse al escenario de juego con uniforme acorde al deporte.
2. Los deportistas deben traer su propio tejo, medidas: base inferior 9 cm., base superior 5.5 cm, altura 4 cm, borde inferior 1.5 cm, peso máximo 1.625 gramos.
3. Los jefes de misión, médicos, fisioterapeutas y delegados deben presentarse al campo 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 12º. REGISTRO EN PLANILLA DE JUEGO 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:

1. Los equipos deben presentarse mínimo 15 minutos antes de la hora señalada en la programación, y no habrá tiempo de espera.
2. Para cada partido, cada jugador deberá presentarse con su acreditación oficial de los juegos ante los árbitros antes del inicio de cada encuentro deportivo, para su registro en planilla y plena identificación.

ARTÍCULO 13º MEDALLERÍA. En la competición de Tejo en la Final Nacional de los Juegos Nacionales Deportivos y Recreativos Comunes 2024, se otorgarán las medallas así: una (1) dorada, una (1) plateada y una (1) de color bronce.

El total de medallero a entregar en el campeonato es:

MEDALLA	HOMBRE	TOTAL
DORADA	1	1
PLATEADA	1	1
BRONCE	1	1

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

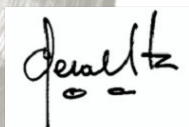
Parágrafo 2: Para la premiación, los deportistas deberán estar oficialmente en plataforma y haber participado en los juegos.

Parágrafo 3: La premiación oficial para los Juegos Nacionales Deportivos y Recreativos Comunes 2024, se hará conforme con lo dispuesto en la Norma Reglamentaria.

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

- **De Orden General:** por el Comité Organizador de los juegos de la fase correspondiente y de acuerdo con lo dispuesto en la Norma Reglamentaria 001396 del 14 de diciembre de 2023 de los Juegos Nacionales Deportivos y Recreativos Comunes.
- **De Orden Técnico:** por el Comité Organizador de los juegos de la fase correspondiente, quienes procederán de acuerdo con las normas y código disciplinario establecidos por la Federación Colombiana de Tejo (FEDETEJO), 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 Nacionales Deportivos y Recreativos Comunes y hace parte de la Norma Reglamentaria 001396 del 14 de diciembre de 2023.



CARLOS ANIBAL PERALTA CARRILLO

Director General

Juegos Nacionales Deportivos y Recreativos Comunes 2024

Aprobó: Plinio Mendoza - Federación Colombiana de Tejo.

Aprobó: Rubiel Mercado - Federación Colombiana de Tejo.

Revisó: Antonio Gabriel Calderón Silva - 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.

Elaboró: William Alberto Rodríguez Cruz - GIT Deporte Social Comunitario.