



Deporte



**JUEGOS
COMUNALES**

TEJO

DEPORTES CONVENCIONALES
DE CONJUNTO



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 Tejo, con el propósito de regular, orientar y garantizar un desarrollo competitivo, equitativo y seguro de esta disciplina durante los Juegos, estableciendo las disposiciones necesarias para su correcta aplicación.

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

CATEGORÍA	SEXO	EDAD
ÚNICA	Hombre	18 años en adelante

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

ARTÍCULO 2º. MODALIDADES. La modalidad que se desarrollará durante cada una de las fases establecidas para este deporte son las siguientes:

MODALIDAD	HOMBRE
Equipo	X

ARTÍCULO 3º. INSCRIPCIÓN. Los jugadores, responsables técnicos, 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 y/o responsable técnico 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 FINAL NACIONAL. Los cupos establecidos para la Final Nacional de los Juegos en este deporte son los siguientes:

SEXO	MÍNIMO POR EQUIPO	MÁXIMO POR EQUIPO
HOMBRES	3	5

PARÁGRAFO 1: Solo existirá un (1) cupo para delegado de deportes de conjunto, quien representará a los equipos de baloncesto, fútbol de salón, minitejo, tejo y voleibol.

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 deportivos, los jugadores, cuerpo técnico, delegados y demás integrantes de la delegación deberán cumplir con lo señalado en la Carta Deportiva Fundamental.

PARÁGRAFO 2: Para iniciar el partido, cada equipo deberá tener inscritos en la planilla de juego y habilitados en campo de juego tres (3) jugadores. El incumplimiento de esta disposición implicará la pérdida del partido por W.O., ya sea por incomparecencia o por terminación anticipada.

PARÁGRAFO 3: El árbitro dará por terminado el partido anticipadamente si por cualquier causa el número de jugadores de un equipo se reduce a uno (1). El equipo responsable de la infracción conservará únicamente los puntos obtenidos hasta ese momento. El equipo que permanezca completo recibirá automáticamente 27 puntos, resultando ganador del encuentro. El equipo que pierda por inferioridad obtendrá 1 punto de clasificación.

PARÁGRAFO 4: 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 5: 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 Tejo será determinado según el número de equipos 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 equipos establecidos 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
Partido ganado	2 puntos
Partido jugado perdido	1 punto

Partido perdido por abandono, incomparecencia o terminación anticipada (W.O.)	0 puntos
---	----------

PARÁGRAFO 1: Cuando un partido se decreta por W.O. (abandono, incomparecencia o terminación anticipada), el equipo ganador recibirá dos (2) puntos y el perdedor cero (0); el marcador será de 27-0 a favor del equipo que se presentó.

PARÁGRAFO 2: Dos (2) partidos perdidos por W.O. (abandono o incomparecencia), eliminará al equipo que incurra en esta falta y éste será sancionado para participar de nuevo en la siguiente vigencia de estos Juegos.

ARTÍCULO 7º. DESEMPATE. Si en el desarrollo de las competencias 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 (2) equipos mediante tres ciclos de lanzamiento.
2. Entre tres (3) equipos a tres ciclos de lanzamiento y mediante sorteo: se enfrentarán el número 2 vs. el número 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 expedido por la Federación Colombiana de Tejo (FEDETEJO).

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

1. Cada partido se jugará a 27 puntos o 40 minutos, lo que ocurra primero.
2. No habrá tiempo de espera para iniciar un partido, salvo en las excepciones establecidas en la Carta Deportiva Fundamental.
3. Cada equipo tendrá derecho a solicitar un (1) minuto de tiempo para charla técnica, una sola vez por partido, permitiéndose la entrada de los respectivos delegados con autorización del árbitro.

4. Si un jugador cambia el tejo o los tejos por uno irreglamentario y el árbitro lo comprueba, el equipo infractor perderá automáticamente el partido con un marcador de 0-27 en contra.
5. Las competencias que se suspendan por causas de fuerza mayor están establecidas en la Carta Deportiva Fundamental.
6. La reanudación de un partido por causas de fuerza mayor se hará bajo lo estipulado en el informe arbitral en el momento de la suspensión de este y no habrá tiempo de espera para ninguno de los equipos.
7. 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 jugadores en materia de juicio, su 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.
8. El árbitro podrá dar por terminado un partido por:
 - a. Luego de transcurrido el 70% de juego, si el partido no pudiera ser continuado por fuerza mayor, el árbitro dará por terminado el encuentro y el marcador hasta ese momento se mantendrá. (Se exceptúa este ítem en caso de batalla campal según informe arbitral).
 - b. Inicio de batalla campal en el terreno de juego o en el escenario en general.
 - c. Negarse un jugador expulsado a salir del campo de juego, una vez se le haya dado dos (2) minutos para que lo haga. Éste no podrá ubicarse en el banco de sustitutos.
 - d. Resistencia a abandonar el escenario deportivo por parte de miembros de la delegación y/o acompañantes en caso de ser expulsados por el árbitro o encargados de la organización (coordinadores y/o monitores).
 - e. Retiro voluntario de los competidores.
 - f. Invasión del terreno de juego no siendo posible su evacuación.
 - g. Otras faltas de garantías demostrables.
 - h. Por discriminación ante cualquier persona presente en el escenario deportivo.
9. Si un equipo no se presenta a la hora estipulada del partido según programación oficial y condiciones del reglamento y la responsabilidad sea de la organización, se deberá esperar hasta que se presente o hasta que la organización lo autorice.

10. No podrá participar el jugador que se encuentre bajo los efectos de bebidas embriagantes o sustancias psicoactivas.
11. Al inicio del encuentro se sortearán las canchas y el derecho a lanzar.
12. Se prohíbe a los jugadores en el área de espera o en zonas centrales realizar acciones que distraigan al lanzador, tales como movimientos intencionados, tos o estornudos fingidos, golpear los tableros, dejar caer el tejo o cualquier conducta antideportiva que afecte la concentración.
13. El principio fundamental de la competición de Tejo es el juego honesto y en paz, cada partido se regirá por este principio acatando debidamente las decisiones optadas por el árbitro.
14. El árbitro tomará sus decisiones según su criterio de acuerdo con las reglas de juego y al espíritu de este deporte. 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.
15. Todas las sanciones disciplinarias y técnicas se acogerán al reglamento de la Federación Colombiana de Tejo (FEDETEJO).

ARTÍCULO 9º. PUNTUACIÓN. En el deporte del Tejo existen cuatro (4) tipos de jugadas: Mano, Mecha, Embocinada y Moñona.

MANO: Se obtiene mano cuando el tejo queda más cerca del borde interno del bocín. **Valor: 1 punto.**

Consideraciones especiales:

1. Si dos (2) tejos quedan dentro del bocín y pertenecen a equipos contrarios, no habrá mano.
2. Si un tejo cae dentro del bocín y es declarado embocinada no válida, tendrá prelación para mano.
3. No se contabiliza mano cuando el tejo más cercano está a la misma distancia del tejo contrario.

MECHA: Hay jugada de mecha cuando el tejo, en forma reglamentaria, lícita o válida, golpea la mecha y se produce explosión, llama o humo suficiente. **Valor: 3 puntos.**

Es forma reglamentaria cuando:



1. El tejo golpea directamente la mecha en posición reglamentaria.
2. El tejo golpea el bocín, salta y sin tocar otro objeto golpea la mecha ubicada en la parte superior del bocín.
3. El tejo se desliza sobre el bocín, greda o plastilina interna del mismo.

En estas situaciones, el árbitro podrá señalar doble jugada.

La mecha se invalida cuando:

1. No se produce explosión, llama o humo suficiente.
2. La explosión proviene de jugada indirecta, la cual ocurre cuando:
 - a. El tejo cae sobre la greda o plastilina fuera del bocín.
 - b. El tejo golpea tejos ubicados fuera del bocín.
 - c. El tejo golpea el tablero, el marco de greda o el área de lanzamiento.
3. La mecha ha perdido su posición. Si puede colocarse otra, se marcará, y solo esa será válida en caso de explosión.

EMBOCINADA: Se da embocinada cuando el tejo lanzado cae dentro del bocín y se introduce con la base superior hacia el tablero, con adecuada fijeza, inclinación y ubicación. **Valor: 6 puntos.**

Procedimientos obligatorios para validar una embocinada (en estricto orden):

1. Fijeza.
2. Inclinación.
3. Ubicación.

Causales de invalidez:

1. El tejo impide la correcta colocación del bocinómetro.
2. El tejo cae dentro del bocín en jugada indirecta.
3. El tejo cae dentro del bocín de plancha o tapa.
4. Si hay dos tejos embocinados y el primero impide evaluar el segundo, se retirará el primero solo si existe mecha y posibilidad de moñona.

MOÑONA: Hay jugada de moñona cuando el tejo cae correctamente dentro del bocín (embocinada) y simultáneamente explota válidamente la mecha. **Valor: 9 puntos (máxima jugada del Tejo).** Para declararla válida se deben aplicar todos los procedimientos correspondientes tanto a la mecha como a la embocinada.

ARTÍCULO 10º. SANCIONES

Llamada de atención: Reconvención verbal del árbitro a jugadores, delegados o directores técnicos.

Pérdida del derecho a lanzar. Ocurre cuando el jugador:

1. Entra al área de lanzamiento sin autorización del árbitro.
2. Estando en el área, la abandona con o sin el tejo.
3. Pisa las líneas que demarcan el área de lanzamiento, con o sin el tejo.
4. No ejecuta el lanzamiento dentro del tiempo reglamentario de cinco (5) segundos.
5. Ingresa al área de lanzamiento por el lado incorrecto.
6. Abandona el terreno de juego.

Nulidad del lanzamiento. El lanzamiento será nulo cuando:

1. Se realiza sin orden o autorización del árbitro.
2. Se ejecuta inmediatamente después del lanzamiento de un compañero (excepto en partidos de 3 contra 4).
3. El tejo es lanzado dando volteretas.
4. Se lanza después de los cinco (5) segundos otorgados por el árbitro.
5. El jugador lanza portando objetos distintos al tejo en sus manos.
6. El jugador pisa las líneas que delimitan el área de lanzamiento o abandona dichas líneas antes de que el tejo caiga en la otra caja de greda o plastilina.

ARTÍCULO 11º. 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 y el reglamento de la

Federación Colombiana de Tejo. Estos uniformes se portarán obligatoriamente en la Final Nacional, teniendo en cuenta:

1. Los jugadores deberán presentarse al campo de juego con el uniforme de competencia acorde al deporte, el cual tendrá las siguientes especificaciones:
 - a. **Camiseta:** con los números del uno (1) al cinco (5) colocados en el pecho y espalda, debidamente estampados con las siguientes medidas: 10 centímetros espalda y 8 centímetros pecho.
 - b. Pantalón de sudadera.
 - c. Zapatos deportivos tenis, con medias.
2. Los jugadores deberán presentar su propio tejo, el cual deberá tener las siguientes medidas: base inferior 9 cm, base superior 5.5 cm, altura 4 cm, borde inferior 1.5 cm y un peso máximo de 1.625 gr, el cual deberá pasar por el calibrador del árbitro, quien determinará si es reglamentario para el juego. No obstante, en el escenario se prestarán tejos, dejando un documento de identidad.
3. Los responsables técnicos, delegados, jefes de misión, fisioterapeutas y médicos presentarse al campo de juego debidamente uniformados e identificados.
4. Los directores de campeonato, jueces y/o árbitros, tendrán la autoridad de no permitir el ingreso al terreno de juego y/o suspender el partido, si incumplen lo establecido en este artículo.
5. 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.
6. De haber premiación oficial, los jugadores deberán portar el uniforme de presentación.

ARTÍCULO 12º. REGISTRO EN PLANILLA DE JUEGO

1. Los equipos deberán presentarse treinta (30) minutos antes de la hora señalada en la programación y no habrá tiempo de espera, salvo lo dispuesto 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 deportivo para el registro en planilla y su plena identificación.

ARTÍCULO 13º MEDALLERO. En la Final Nacional de los V Juegos Nacionales Deportivos y Recreativos Comunes se otorgarán medallas así: una (1) color dorado, una (1) color plateado y una (1) color bronce:

MEDALLA	HOMBRE	TOTAL
Color dorado	1	1
Color plateado	1	1
Color bronce	1	1

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 14º. DISPOSICIONES GENERALES. Los aspectos de reglamento del deporte 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 Trabajo de Deporte Social Comunitario, 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

torneo de Tejo, 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






**JUEGOS
COMUNALES**

