

DEPORTE PARA LA PAZ

JUEGOS COMUNALES DISTRITALES 2025

REGLAMENTO DE TEJO MASCULINO

**INSTITUTO DISTRITAL DE RECREACIÓN Y DEPORTE
(IDRD)
SUBDIRECCIÓN TÉCNICA DE RECREACIÓN Y DEPORTE**

GENERALIDADES

En el TORNEO DE TEJO participarán hombres, intersexuales, personas de los sectores sociales, LGBTI, grupos poblacionales, pertenecientes a organizaciones comunitarias, equipos de las juntas comunales y comunidad en general, permitiendo compartir un espacio de convivencia pacífica, inclusión social y apropiación del espacio público, con la finalidad de lograr un mejor bienestar físico y emocional en los participantes; fortaleciendo vínculos familiares y sociales a través del desarrollo de valores como el respeto, la solidaridad y el trabajo en equipo, para el disfrute en armonía con la familia y los actores directos e indirectos del torneo.

OBJETIVO

Fomentar valores como el respeto, la solidaridad y el trabajo en equipo, además de la apropiación del espacio público, a través de la práctica de la disciplina deportiva del tejo en hombres pertenecientes a los distintos sectores sociales, grupos poblacionales y comunidad en general.

REQUISITOS GENERALES

- Tener 18 años en adelante
- Encontrarse vinculado a una entidad promotora de salud o Sisbén
- No padecer condiciones médicas o de salud que impidan la práctica deportiva o de actividad física.
- Todo participante se debe registrar en el Portal Ciudadano del IDRDR en el siguiente link: <https://portalciudadano.idrd.gov.co/usuarios/registrar>

**Para esta versión del torneo de esta modalidad, se realizará la inscripción el día de la competencia en este link: <https://forms.gle/Js8k8TuzKwYEW8yJ8>

Sin embargo, se sugiere adelantar el proceso de registro en el portal ciudadano ya que para próximas actividades o competencias solo se realizarán las inscripciones a través de dicha plataforma.

ASPECTOS TÉCNICOS

El presente reglamento ha sido creado y ajustado según las necesidades del programa de Deporte para la Paz del Instituto Distrital de Recreación y Deporte, tomando como referencia el conjunto de normas establecidas por la Asociación Internacional de Tejo (AIT).

Cualquier aspecto que no se encuentre explícito en el presente reglamento, se acudirá al conjunto de normas establecidas por la Asociación Internacional de Tejo (AIT).

ARTÍCULO 1: INSCRIPCIONES Y PROGRAMACIÓN

Parágrafo 1º. Los participantes y equipos inscritos deben suministrar los distintos documentos o información que sea solicitada por la organización (documento de identidad, consentimientos informados, certificados de salud, etc.), y así mismo se deben aceptar términos y condiciones en el registro y la inscripción específica para poder participar.

Parágrafo 2º. Para cada encuentro, todos los participantes deben presentar ante el juez copia de los documentos de identidad o la información que se requiera.

Parágrafo 3º. Los horarios de juego los determinará directamente el programa de DEPORTE PARA A PAZ DEL IDR D y los participantes acatarán su normatividad. Los horarios podrán ser fines de semana, o entre semana de acuerdo al cronograma establecido o la necesidad de cada torneo.

Parágrafo 4º. Los participantes deben estar presentes en la reunión técnica, la cual será convocada por la organización, con fecha o momento previo al inicio de la competencia. Participante que no se presente a la reunión informativa será eliminado del torneo.

Parágrafo 5º. La organización no está en la obligación de ajustar horarios o fechas de programación si algún equipo o participante inscrito se encuentra participando en algún otro evento o torneo deportivo, sea de la entidad o de cualquier otra índole.

ARTÍCULO 2: CONDICIONES DEL ENCUENTRO DEPORTIVO

Parágrafo 1º. Para poder iniciar el encuentro deportivo, el equipo debe estar conformado por un máximo de 4 personas dentro del terreno de juego y no menor a 3 personas por equipo. Si se reduce el número mínimo de personas del equipo participante, se dará por terminado el juego, dando como ganador al equipo contrario con marcador de 27-0.

Parágrafo 2º. Para cada partido, el delegado, entrenador o capitán debe entregar al juez copia de planilla oficial con los inscritos y los documentos de identidad de cada jugador.

Parágrafo 3º. Ningún jugador puede estar inscrito en más de un equipo y los delegados o entrenadores pueden actuar como jugadores

Parágrafo 4º. Los participantes deben presentarse con 20 minutos de anticipación al escenario programado, con ropa cómoda y sus implementos deportivos necesarios. El jugador puede llevar su propio tejo, si no lo hace, la organización facilitará uno para su juego.

Parágrafo 5º. El lanzamiento será aleatorio, con un miembro de cada equipo por turno.

Parágrafo 6º. Cada partida tiene una duración máxima de 30 minutos o el equipo que logre 27 puntos, para ello, el líder o representante corrobora el tiempo y la puntuación con los veedores, como un acto de confianza y solidaridad con la organización.

Parágrafo 7º. En el deporte del Tejo se dan cuatro (4) clases de jugadas asaber: 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 habrámano. 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:

- Cuando el tejo cae sobre la greda o plastilina fuera del bocín.
- Cuando pega sobre los tejos colocados fuera del bocín.
- Cuando el tejo golpea contra el tablero, marco de greda o área de lanzamiento.
- 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 válidase contabiliza por nueve (9) puntos y es la máxima jugada del Tejo.

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 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 Tejocaiga en la otra caja de greda o plastilina.

Parágrafo 8º. El sistema de competencia y las anteriores condiciones del encuentro deportivo pueden ser ajustadas o modificadas por la organización, según la necesidad, teniendo en cuenta el número de inscritos, el tiempo disponible y la implementación del escenario deportivo. Esto será notificado a todos los participantes durante la reunión informativa.

Parágrafo 9º. Las competencias que se suspendan por causas de fuerza mayor, ajenas a las conductas de los jugadores, serán programadas nuevamente de ser posible en la hora y fecha señalada por el Comité Organizador.

Llámesse fuerza mayor a:

- Factores climáticos.
- Carencia de luz artificial o natural.
- Invasión del terreno de juego y que no sea posible su evacuación.
- Mal estado del terreno de juego, que ofrezca peligro para la integridad física.
- Otros aspectos que la organización, el cuerpo arbitral y/o jueces consideren.

El cuerpo arbitral o los jueces podrán dar por terminada una partida por:

- Retiro voluntario de algún competidor o de los competidores.
- 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).
- Invasión de la zona de juego no siendo posible su evacuación.
- Otros aspectos que la organización, el cuerpo arbitral y/o jueces consideren.

ARTÍCULO 3º. ESCENARIOS DEPORTIVOS

Parágrafo 1º Los escenarios establecidos para el desarrollo del Torneo son los que pertenecen al Sistema Distrital de Parques administrados por el IDRDR.

Parágrafo 2º Los escenarios son determinados por la organización según la disponibilidad y previa autorización de la Subdirección Técnica de Parques del IDRDR y la Administración de cada escenario.

Parágrafo 3º Para las rondas clasificatorias, en la medida de lo posible y teniendo en cuenta el parágrafo anterior, se asignarán escenarios de forma zonificada por localidad de acuerdo a los equipos inscritos.

Parágrafo 4º La organización no se encuentra en la obligación de ubicar a ningún equipo o participante según su conveniencia y necesidad.

Parágrafo 5º Los participantes o equipos inscritos deben acogerse a la asignación y programación de escenarios que sea determinada por la organización.

Parágrafo 6º En caso de ser necesario, la organización podrá cambiar la programación en alguno de los escenarios proyectados previamente, y se informará a los participantes o a los delegados/as con antelación al desarrollo del encuentro deportivo.

ARTÍCULO 4º. MODALIDAD, CATEGORÍA Y GÉNERO

El torneo de Tejo de los Juegos Comunes 2025 se desarrollará en la categoría única MASCULINA.

ARTÍCULO 5º. SISTEMA DE COMPETENCIA

El sistema de competencia de cada una de las disciplinas deportivas disputadas será determinado por la Subdirección Técnica de Recreación y Deporte del IDRDR a través del comité organizador del equipo Deporte para la Paz o quien se delegue para tal fin, esto teniendo en cuenta el número de inscritos.

ARTÍCULO 6º. PUNTUACIÓN

Para determinar la clasificación de los equipos, tanto en la fase eliminatoria, como en la fase final, se sumarán los puntos según como lo determine el comité organizador, quienes les informarán a los participantes este aspecto antes del inicio de las competencias.

ARTÍCULO 7º. SISTEMA DE DESEMPATE

Los empates entre dos o más equipos se definirán según como lo contemple el comité organizador durante el desarrollo de la competencia. Este aspecto será informado a los participantes antes del inicio del torneo.

ARTÍCULO 8º. FALTAS Y SANCIONES

Parágrafo 1º. Cualquier tipo de agresión verbal o física contra adversarios, jueces, directivos de la organización o público en general, será sancionada con expulsión de la competencia deportiva SIN EXCEPCIÓN.

Parágrafo 2º. No podrán participar personas que se encuentren bajo los efectos de bebidas embriagantes o sustancias psicoactivas. De presentarse alguno de estos casos, el/la participante será expulsado del torneo SIN EXCEPCIÓN.

Parágrafo 3º. En el caso de que algún acompañante de los participantes o barra de algún equipo agrediera física o verbalmente al grupo arbitral, a los delegados de la organización, a los adversarios o al público en general, este participante o equipo será expulsado del torneo con su acompañante SIN EXCEPCIÓN.

Parágrafo 4º. Cualquier tipo de violencia, actos de discriminación o conductas antideportivas en contra del grupo arbitral, de los delegados de la organización, de los demás participantes o del público en general será sancionada con expulsión del torneo SIN EXCEPCIÓN.

Parágrafo 5º. Si un participante o una persona externa es sorprendida suplantando a otro participante durante el evento deportivo, ambas personas y el equipo serán expulsados del torneo, sin perjuicio de las acciones civiles y penales a que haya lugar. Adicionalmente se sancionarán por un término mínimo de dos (2) años en eventos organizados por el IDRD.

Parágrafo 6º. Si un jugador es expulsado en el desarrollo de un juego, no podrá actuar como tal, en la siguiente fecha o juego programado.

Parágrafo 7º. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos así: En la parte técnica, se acudirá a lo que determine el conjunto de normas establecidas por la Asociación Internacional de Tejo (AIT).

- En la parte administrativa por la organización del evento
- En la parte disciplinaria por el comité disciplinario (representante del IDRD, representante de los participantes y representantes del colegio de árbitros.)

ARTÍCULO 9º. DEMANDAS, QUEJAS Y RECLAMOS

Parágrafo 1º. Las demandas tendrán que ser interpuestas ante el director/a de campeonato y su comité disciplinario, dentro del plazo máximo de dos horas después de terminado el encuentro deportivo, sobre las cuales se dará respuesta dentro de los dos días calendario siguientes. Toda demanda debe venir por escrito y debidamente diligenciada sin tachones ni enmendaduras, describiendo exactamente los sucesos (hora, día, lugar de Encuentro) y debe venir firmada por el participante afectado, anexando las evidencias a que haya lugar.

Parágrafo 2º. Las quejas, reclamos o demandas pueden ser enviadas también a través de correo electrónico al director/a de campeonato al correo jaime.castro@idrd.gov.co

Parágrafo 3º. Cualquier denuncia sin fundamento, malintencionada y que afecte la organización y desarrollo del torneo, incurrirá en sanciones legales y penales, por cuanto afecta la inversión Institucional.

ARTÍCULO 10º. TRASLADOS E HIDRATACIÓN

La organización no tendrá a disposición buses para los traslados de los participantes y/o jugadores, ni tendrá hidratación en las competiciones.

ARTÍCULO 11º. PUNTUALIDAD

Parágrafo 1º. Cada uno de los equipos deben comprometerse al cumplimiento de los horarios que sean informados en la programación, deben llegar 20 minutos antes del inicio de cada partido de la hora programada o según como lo determine la organización.

Parágrafo 2º. Si transcurridos 10 minutos después de la hora programada, y uno o los dos equipos no se presentan al campo de juego, el juez pitará el respectivo (W.O). Cada equipo debe presentar ante el juez antes de iniciar el partido, la planilla de inscritos y los documentos de identidad de cada uno de los jugadores/as para poder jugar.

Parágrafo 3º. A los equipos que ganen por (W.O) se les otorgará un marcador de 27 puntos a favor y los 3 puntos por victoria, o según como lo determine la organización.

Parágrafo 4º. Equipo que pierda un (1) partido por (W.O) quedará automáticamente por fuera del Torneo; los partidos pendientes con los equipos restantes, se les otorgará los puntos correspondientes teniendo en cuenta la presente norma o como lo determine la organización.

Parágrafo 5º. Los equipos participantes, deben cumplir con las fechas establecidas en el cronograma del TORNEO DE TEJO, con el objeto de contribuir al buen desarrollo del Torneo y así evitar ser excluidos en los próximos eventos organizados por el IDRDR.

ARTÍCULO 12º. IMPLEMENTACIÓN

La implementación para los juegos de tejo será suministrada por la organización del torneo.

ARTÍCULO 13º. UNIFORME

Todos los jugadores de cada equipo deben portar el uniforme que lo distingue (camiseta de un mismo color), o según como lo determine la organización.

ARTÍCULO 14º. DIRECCIÓN TÉCNICA

Para la Dirección Técnica de un juego en disputa, solo se permitirá el ingreso de una (1) persona al campo de juego, que será el director técnico, el delegado o el capitán del equipo, y que aparecen inscritos en la planilla oficial determinada por la organización.

ARTÍCULO 15º. ASPECTOS A TENER EN CUENTA

Parágrafo 1º. La organización no se hace responsable por lesiones, daños y/o perjuicios que puedan ocurrir durante el desarrollo del evento, razón por la cual todos los participantes deben

tener la respectiva afiliación a seguridad social vigente, ya sea a través de régimen contributivo o subsidiado.

Parágrafo 2º. Las decisiones del cuerpo arbitral sobre las reglas de juego durante el desarrollo de un partido son inapelables. Por ningún motivo se aceptarán protestas por decisiones arbitrales.

Parágrafo 3º. La información sobre inscripciones, reuniones informativas, programación, escenarios y demás se publicará con anterioridad vía correo electrónico, grupos de WhatsApp y página web del IDRDR.

Parágrafo 4º. El entrenador de cada equipo debe inscribir ante el árbitro, los jugadores presentes en planilla de juego antes del inicio de cada partido, presentando sus respectivos documentos de identidad originales.

Parágrafo 5º. Durante los partidos NO se permite el uso de artículos que no hagan parte de la indumentaria deportiva tales como: caimanes, anillos, pulseras, cadenas, relojes, manillas, piercings, aretes, etc. Esto con el fin de evitar accidentes durante el desarrollo de los encuentros.

ARTÍCULO 16º. PREMIACIÓN

Parágrafo 1º. La premiación para esta competencia será la que determine la Subdirección Técnica de Recreación y Deporte del IDRDR. Esta información será compartida por los directores de campeonato del programa de Deporte para la Paz durante las reuniones informativas, previas al inicio de cada torneo.

ARTÍCULO 17º. DISPOSICIONES FINALES

Los casos en el ASPECTO ADMINISTRATIVO y TÉCNICO no definidos expresamente en este REGLAMENTO, serán resueltos por el Comité Organizador del torneo que estará conformado por el equipo de Deporte para la Paz.

Las decisiones tomadas por el Comité Organizador del TORNEO DE TEJO DE LOS JUEGOS COMUNALES son inapelables.

El presente reglamento rige a partir de la fecha de su expedición

Dado en Bogotá D.C. a los 15 días del mes de abril
del 2025

LA ORGANIZACIÓN