



REGLAMENTO TEJO

1. EQUIPOS

Los equipos de Tejo estarán conformados hasta por seis (6) jugadores. En los partidos actuarán cuatro (4) y se podrán hacer hasta dos (2) sustituciones en cualquier momento.

2. SISTEMA DE COMPETICION

El campeonato de Tejo se jugará de acuerdo con el número de equipos participantes, se indicará la conformación de grupos, para determinar los clasificados a la segunda fase.

Segunda Fase: de acuerdo con el número de grupos, se organizará la fase final.

3. PUNTUACION

Dos (2) puntos por partido ganado.

Un (1) punto por partido perdido.

Nota: Si un equipo pierde por W.O. recibirá un marcador en su contra de 21X0, en caso del Mini tejo y 27X0 para Tejo.

4. DESEMPATES

Si se presenta empate en puntos en la tabla de clasificación en la primera fase, se definirá el desempate aplicando en su orden los siguientes ítems:

4.1. Por juego limpio.

4.2. El ganador del partido entre sí (solamente en el caso de dos (2) equipos empatados y que pertenezcan al mismo grupo)

4.3. Entre tres equipos o más, se sorteará la salida para tres lanzamientos de acuerdo a la norma de la Federación Nacional de Tejo

4.4. Por el mayor número de puntos a favor.

4.5. Por sorteo.

Nota: El juego limpio se determinará teniendo en cuenta las sanciones disciplinarias que se impongan al equipo.

Cada falta tendrá una calificación negativa de puntos, el equipo que obtenga el menor número de puntos negativos será el ganador del juego limpio. Los puntos negativos se asignarán de acuerdo con siguiente la tabla:

4.6. Una tarjeta amarilla -1 pts.

4.7. Una tarjeta roja por doble amonestación -2 pts.

4.8. Una tarjeta roja directa -3 pts.

5. ASUNTOS VARIOS

5.1. Las Reglas de Juego aplicadas serán las determinadas por la Federación Colombiana de Tejo.

5.2. Los jugadores de los equipos deberán presentarse ante el árbitro quince (15) minutos antes de la hora programada para jugar los partidos y listos para iniciar el juego. El árbitro deberá iniciar el juego a la hora indicada; en el caso que un equipo o ambos no tengan el número mínimo de

jugadores para iniciar el partido, el árbitro esperará hasta diez (10) minutos más después de la hora programada y al momento de completarse el número mínimo de jugadores el árbitro dará inicio inmediatamente al juego. Al equipo que no se presente al terreno de juego o no complete el número mínimo de jugadores después de concluido el tiempo de espera, el árbitro le decretará W.O.

- 5.3. El número mínimo de jugadores por equipo para iniciar o continuar un partido será de tres (3).
- 5.4. La duración de los partidos será de treinta (30) minutos o de 27 puntos, lo que ocurra primero.
- 5.5. Si un partido se suspende por cualquier causa y han transcurrido veinte (20) minutos de este, la Organización podrá declararlo como concluido. Si el partido estaba empatado ganará quien haya realizado en su orden el mayor número de moñonas, embocinadas o mechas, anotándole un punto a su favor, si persiste el empate la organización determinará si se continua el partido si las circunstancias lo permiten o sortea el ganador.
- 5.6. Los jugadores y el personal técnico están obligados a identificarse ante los jueces con cedula de ciudadanía o carnet de Cenit.
- 5.7. En la zona técnica (banco de sustitutos) solo podrán permanecer el entrenador y los sustitutos.
- 5.8. Los jugadores deben usar el equipamiento obligatorio de su propiedad: Camiseta, Calzado y Tejo.
- 5.9. Tanto los jugadores titulares como los sustitutos deben ser inscritos y presentarse al árbitro antes de comenzar el partido y calibrar el tejo. Los ausentes, una vez iniciado el partido no podrán tomar parte del juego.
- 5.10. Se premiará a los 3 primeros lugares en su orden.
- 5.11. No se podrá fumar, tomar licor, ni se permite a los jugadores cruzarse o estar en la pista de lanzamiento, caso contrario que se encuentren en acción de lanzamiento.

Los casos no contemplados en este reglamento serán resueltos por la organización.