



Ministerio de
Turismo y Deportes
Argentina

Secretaría de
Deportes

TEJO

REGLAMENTO 2023



TEJO

1. Participantes

1.1. Cada equipo estará integrado por 6 (seis) jugadores/as más un entrenador/a o acompañante, los que deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en Manual de Competencia.

1.2. Cada provincia estará representada por 3 (tres) parejas:

- Una pareja integrada por 2 (dos) jugadoras de género femenino.
- Una pareja integrada por 2 (dos) jugadores de género masculino.

1.3. Una pareja mixta integrada por 1 (un) jugador de género masculino y 1 (una) jugadora de género femenino.

1.4. Cada jugador/a podrá participar en una sola pareja.

1.5. Se nombrará a un capitán el que será único autorizado para presentar la documentación en cancha, en caso de ausencia del responsable de categoría.

2. Reglamentación

2.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento de la FBT (Federación Bonaerense de Tejo), teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

2.1.1. Los partidos se jugarán en una cancha rectangular, sobre un terreno de arena, pedregullo o similar, compactado y liso, con sus líneas centro, laterales y cabeceras demarcadas. Las dimensiones de las canchas serán de un largo aproximado de 10,00 a 12,00 mts y un ancho de 2,50 a 3,00 mts, estarán adecuadas y adaptadas a las características del escenario definido para el evento. Una línea transversal dividirá la cancha en dos partes iguales. En cada cabecera

se tendrá en cuenta la zona de lanzamiento.

2.1.2. El juego de Tejos estará compuesto por seis tejos de un color y seis de otro, y uno más pequeño llamado "Tejín", de un tercer color. Presentarán las siguientes características aproximadas: los tejos tendrán un diámetro de 112/115 mm, un peso de 320/350 grs. y una altura de 20/25 mm. El tejín presentará un diámetro aproximado de 65/70 mm, un peso 90/100 grs, y una altura 20/25 mm. Los Juegos de Tejos serán provistos por la Organización, y pueden variar levemente respecto de lo descripto.

2.1.3. Los partidos se jugarán a quince (15) puntos, sin excepción.

2.1.4. Todas las acciones que se desarrollen durante el juego serán controladas por un juez, quien será la única autoridad durante el partido. Antes de iniciarse el juego el juez procederá al sorteo de los tejos siendo el ganador el que elija el color, teniendo además la prioridad para lanzar el Tejín y comenzar el partido.

2.1.5. No estará permitido arrojar tejín o tejos sin orden del juez, de ocurrir esto, serán declarados nulos.

2.1.6. Para que el Tejín se considere en juego, debe estar dentro de la zona de juego y a no menos de veinte (20) centímetros de las líneas demarcatorias. Caso contrario, será declarado nulo. Si al arrojar el Tejín este quedara en posición de centro, canto o parado el juez procederá a acostarlo hacia el centro de la cancha. Si por cualquier circunstancia un jugador arroja el Tejín y es considerado "nulo", el mismo jugador tiene una (1) oportunidad más para ubicarlo en forma correcta. Si no lo hace, el equipo contrario tiene una (1) oportunidad, si éste no lo ubica correctamente, el juez procederá a colocarlo en el centro de la cancha y comenzará la partida arrojando el primer tejo quien había arrojado inicialmente el tejín. Cuando el tejín queda ubicado correctamente está prohibido moverlo de su lugar.

2.1.7. Si al arrojar el primer tejo, éste se transformara en nulo por cualquier circunstancia, el siguiente lo arrojará el equipo o color contrario y así sucesivamente. Un lanzamiento será considerado nulo en cualquier caso en que el tejo no sobrepase la línea central, toque cualquiera de las líneas demarcatorias de la zona de juego, o caiga fuera de las mismas. Al declarar nulo un lanzamiento, el siguiente tejo lo arrojará el equipo contrario.

2.1.8. El jugador que arroja un tejín o un tejo deberá estar ubicado dentro de la zona de lanzamiento, no pudiendo pasar totalmente el pie de las líneas demarcatorias. El mismo deberá mantener esta posición hasta una vez arrojado el tejín o tejo, caso contrario estos serán considerados nulos. Ningún jugador por ninguna circunstancia podrá recoger y volver a jugar un tejo que ha sido jugado.

2.1.9. Si se cae un tejo o tejín de la mano estando el jugador en zona de juego, laterales o cabeceras, a un metro o menos, dentro de la cancha, no será considerado nulo. Si esto ocurriese

a más de esa distancia el juez lo considerará nulo.

2.1.10. Cuando el tejín es desplazado por la acción de un tejo y toca las líneas demarcatorias o queda fuera la zona de juego se dará por finalizada la partida, iniciando la siguiente en la otra cabecera. Al equipo contrario al que produjo ésta acción se le adjudicará un (1) punto y será el encargado de reponer.

2.1.11. Si dos (2) tejos de distintos equipos quedan a la misma distancia del tejín, continúa jugando el que igualó la distancia. Si una vez arrojados todos los tejos persiste la igualdad, el juez dará por finalizada esa partida sin otorgar puntos y tiene la salida en la próxima partida quien lo había hecho en la anterior.

2.1.12. Si un (1) tejo de cada equipo estuviera tocando el tejín ganará el que tenga mayor superficie de contacto. Si por cualquier circunstancia se rompiera el tejín durante el desarrollo de una partida se anulará la misma, reponiéndose el tejín por otro. Si se rompe un tejo se retirarán los restos del mismo siendo válidos los efectos causados y reponiéndose por otro en la partida siguiente.

2.1.13. Los jugadores podrán pedirle al juez que mida la distancia de los tejos con respecto al tejín en cualquier momento del partido, siendo el fallo del juez de carácter inapelable. En las mediciones que tengan poca diferencia el juez podrá convocar a un jugador de cada equipo para presenciar la misma. Los jugadores no podrán traspasar los límites de la línea central de la cancha durante el desarrollo del juego, y si lo hicieran con tejos en la mano el o los mismos serán declarados nulos.

2.1.14. Un jugador de cualquier equipo puede no jugar el o los tejos cuando crea conveniente informando la decisión al juez, dando este por finalizada la partida. El juez debe comunicar el resultado del partido cuantas veces los jugadores se lo requieran. Una vez finalizada la partida, el juez determinará cuáles y cuántos tejos están más cerca del tejín expresando en voz alta cuántos son los puntos obtenidos y a quién corresponden, para luego anotarlos en la planilla y/o tablero correspondiente.

2.1.15. Un participante de cualquier equipo podrá solicitarle al juez la suspensión momentánea de la partida, por lesiones, indisposiciones o necesidades fisiológicas, teniendo como plazo máximo para continuar el juego quince (15) minutos, pasado este tiempo el juez dará por terminado el partido, siendo ganador el equipo contrario, obteniendo el resultado de quince-cero (15-0). El juez puede durante el desarrollo de una partida tener diálogo referente al juego, consultas, observaciones, reclamos, etc, únicamente con los jugadores.

2.1.16. Cuando un tejo es lanzado y por cualquier circunstancia se convierte en nulo y en su recorrido desplaza a otro u otros tejos, el juez, una vez que determinó a que equipo favoreció en la modificación, procederá de la siguiente manera: retirará el tejo nulo, si se favoreció al equipo contrario que produjo el desplazamiento la nueva posición es válida, si quien se

favoreció es el equipo infractor, el juez deberá retirarle de la cancha a éste el o los tejos más cercanos al tejín, hasta que queden ganando la misma cantidad de tejos que previos a la infracción.

2.1.17. No se podrán jugar más tejos de los correspondientes en una partida: en individual cuatro (4) cada uno, en parejas tres (3) cada uno. Si se jugara uno o más tejos de color equivocado se le quitará al equipo infractor el o los mismos tejos de su color, devolviéndole al otro equipo sus tejos correspondientes.

2.1.18. El juez es el único autorizado a “limpiar” el tejín o los tejos durante el juego, para su medición o mejor visión.

2.1.19. Cuando un tejo es declarado nulo el juez debe retirarlo de la cancha no pudiendo volver a ser jugado en esa partida.

2.1.20. Un jugador por equipo puede solicitarle autorización al juez para pasar a ver una jugada, teniendo la autorización correspondiente, lo podrá hacer por los laterales externos de la cancha. Si un jugador de cualquier equipo intentara obtener una ventaja intencionalmente de manera anti-reglamentaria y/o antideportiva, el juez deberá declarar nulos el o los tejos que le corresponden jugar esa partida.

2.1.21. Cualquier situación que pudiese sucederse y no esté contemplada en el presente reglamento podrá ser resuelta por el juez del partido o elevada a la Coordinación de Competencias del evento para su resolución, en caso de ser necesario.

3. Criterios de Puntuación:

3.1. La cantidad de puntos otorgados por cada partido jugado serán los siguientes:

- 2 (dos) puntos al equipo ganador
- 1 (uno) punto al equipo perdedor
- 0 (cero) puntos al equipo que no se presente.

3.2. En caso de no presentación de un equipo, el resultado de la partida será de quince-cero (15-0) a favor del equipo presente.

4. Criterios de Desempate:

4.1. Para definir las posiciones finales en las zonas, y en caso de empate entre dos competidores o

equipos, se definirá por sistema olímpico (ganador del enfrentamiento entre ambos).

4.2. Si el empate existente es entre tres o más equipos, se utilizarán los siguientes criterios de desempate, considerando únicamente los puntos anotados en los partidos entre los equipos implicados:

- Mayor cantidad de puntos a favor
- Menor cantidad de puntos en contra
- Sorteo

5. Criterios de determinación de las posiciones previo a la Fase Final:

5.1 Al finalizar la Fase Regular, se determinarán las posiciones de clasificación para la Fase Final. Para realizar el “sembrado” (ver Anexo 3 “Sistema de Competencia de Adultos Mayores”), se utilizarán los siguientes coeficientes:

- Mayor cantidad de puntos obtenidos por partidos ganados y partidos perdidos, dividido por la cantidad de partidos jugados.
- Mayor cantidad de “puntos a favor”, dividido por la cantidad de partidos jugados.
- Menor cantidad de “puntos en contra”, dividido por la cantidad de partidos jugados.
- En caso de no poder dirimir el empate, se procederá a sortear.