



TEJO

Coordinador: ALBERTO CORREA

1- MODALIDAD: Parejas

2- SEXO Y CATEGORÍAS:

Femenino/Diversidades "A": nacidos en 1965 a 1956 y **"B"**: nacidos en 1955 y anteriores.

Masculino/Diversidades "A": nacidos en 1965 a 1956 y **"B"**: nacidos en 1955 y anteriores.

Mixto "A": nacidos en 1965 a 1956 y **"B"**: nacidos en 1955 y anteriores.

Inter generacion mixto o mismo sexo (un sub 18 nacido entre 2007 y 2013 + un nacido en 1965 y anteriores).

2.1 En la etapa municipal los participantes podrán inscribirse en todas las categorías (Masculino, Femenino, Mixto e Inter generación) respetando género y edad de las mismas.

2.2 Los participantes de Categoría "B" pueden participar en Categoría "A" pero no pueden hacerlo en ambas dentro de la misma Categoría.

2.3 Si un participante Categoría "B" eligiera participar en Categoría "A" su compañero de pareja deberá ser de Categoría "A", si los dos tienen edad de Categoría "B" deben participar en su categoría.

2.4 En la Etapa regional podrán participar en una sola categoría de Tejo.

NOTA: Debido a los reiterados comentarios y solicitudes de los tejeros del país, información extraída de la participación en los torneos nacionales Evita 2017, 2018 y 2019 (realizados en la provincia de San Juan, Rio Negro y Buenos Aires respectivamente) Ambas caras redondeadas y mantener el peso de 330 a 350 grs. Color, Naranjas y Verdes.

3- DEFINICIÓN:

El Tejo es un deporte que consiste en lanzar un tejín y luego jugar un tejo tratando de ubicarlo lo más cerca o pegado al tejín, luego juega el rival y así sucesivamente.

Los partidos se juegan en una cancha rectangular, sobre un terreno de conchilla bien compactada y lisa, demarcada en sus líneas centro, laterales y cabeceras por sogas o piola. Todas las acciones antes y durante el desarrollo del juego serán controladas por un juez.

4- REGLAMENTACIÓN:

1- Las medidas de la cancha son de:

Damas Ancho de 2,50 a 3,00 mts.

Largo 10,00 mts.

Caballeros Ancho de 2,50 a 3,00 mts.

Largo 12,00 mts.

Mixto Ancho de 2,50 a 3,00 mts.

Largo 10,00 mts.

Una línea transversal dividirá la cancha en dos partes iguales.

En cada cabecera se tendrá en cuenta la zona de lanzamiento. En la prolongación de las líneas laterales hacia atrás de 1,00 mts. mínimo y 1,50 mts. máximo.

2- El juego de Tejo estará compuesto por seis tejos de un color y seis de otro, y uno más llamado Tejín, de un tercer color.

Los tejos deberán tener un diámetro 112/115 mm. Y un peso de 320 a 350 grs. y altura de 20 a 25 mm. El tejín diámetro 65 a 70 mm. Peso 90 a 100 grs. Y altura 20 a 25 mm.

Antes de iniciarse el juego el juez procederá al sorteo de los tejos siendo el ganador el que elija el color y tendrá la prioridad para lanzar el Tejín y comenzar el partido.

Está permitido a cada equipo realizar una jugada de prueba a los efectos de reconocer la cancha de ambos lados.



- 3- Sin orden del juez no estará permitido arrojar tejín o tejos, de ocurrir esto, serán declarados nulos.
- 4- Para que el Tejín se considere en juego, debe estar dentro de la zona de juego y a veinte (20) centímetros de las líneas laterales, centro y cabeceras. Caso contrario será declarado nulo. Si al arrojar el Tejín este quedará 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 oportunidad más para ubicarlo en forma correcta, si no lo hace, el equipo contrario tiene una (1) oportunidad si este 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 el tejín por primera vez. Cuando el tejín queda ubicado correctamente está prohibido moverlo de su lugar.
- 5- Si al arrojar el primer tejo, este se transformara en nulo por cualquier circunstancia, el siguiente lo arrojará el equipo o color contrario y así sucesivamente. Cuando se arroja un tejo y éste no pasa la línea central o toca cualquiera de las líneas demarcatorias de la zona de juego, o cae fuera de las mismas será considerado nulo.
- 6- 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.

- 7- Si se cae un tejo o tejín de la mano estando el jugador en zona de juego, laterales o cabeceras, a un metro dentro de la cancha, no será considerado nulo. Si esto ocurriese a más de esa distancia el juez lo considerará nulo.

Los partidos se juegan a quince (15) puntos sin excepción.

- 8- Cuando el tejín es desplazado por la acción de un tejo y toca las líneas demarcatorias o queda fuera de la zona de juego se dará por finalizada la partida, iniciando la siguiente en la otra cabecera, el contrario al que produjo la infracción. El juez procederá a otorgarle un (1) punto al equipo contrario.
- 9- Si dos (2) tejos de distintos equipos quedan a la misma distancia del tejín, continúa jugando el que igualó la distancia, una vez arrojados todos los tejos y 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.
- 11- 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.
- 12- 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.

- 13- Un jugador de cualquier equipo puede no jugar el o los tejos cuando crea conveniente informando la decisión, ejemplo con la frase "levantamos 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 quien corresponden, diciendo pueden levantar el juego, en ese momento el juez tiene que levantar el "Tejín" y luego de anotar los puntos en planilla, pizarra, tablero o cartel etc. y estando todas las condiciones dadas, entregara el Tejín al equipo correspondiente para el comienzo de la partida siguiente.

- 14- 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 completo, obteniendo el resultado de quince-ocho, (15-8)

El juez puede durante el desarrollo de una partida tener diálogo referente al juego, consultas, observaciones, reclamos, etc, únicamente con los jugadores. Siendo el juez la única y máxima autoridad durante el partido.

- 15- 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 qué equipo favoreció en la modificación, procederá de



la siguiente manera. Retirar 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 este o los tejos más cercanos al tejín hasta que queden ganados la misma cantidad de tejos que había antes de producirse la infracción.

16- No se podrán jugar más tejos de los correspondientes en una partida: en individual cuatro (4) cada uno, en parejas tres (3) cada uno y en tercetos dos (2) cada uno. En caso de jugar más tejos serán considerados nulos.

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.

El juez es el único autorizado a "limpiar" el tejín durante el juego, para su medición o mejor visión. Cuando un tejo es declarado nulo el juez debe retirarlo de la cancha no pudiendo volver a ser jugado en esa partida.

17- Pueden pasar a ver una jugada en cualquier momento de la partida, uno (individual), dos (pareja) y tres (tríos) tengan tejos o no para jugar, teniendo la autorización correspondiente, lo podrán hacer por los laterales externos de la cancha.

Si un jugador de cualquier equipo intentará obtener una ventaja intencionalmente de manera antirreglamentaria y/o antideportiva, el juez deberá declarar nulos el o los tejos que le corresponden jugar esa partida.

Pasado el horario estipulado para el comienzo de los partidos la tolerancia de espera para todos los jugadores es de quince (15) minutos transcurrido este tiempo el equipo ausente perderá 15-8.

18.-En caso que antes, durante y después del juego se produzca alguna situación que no se encuentre especificada en el presente reglamento, los jueces intervinientes serán los responsables de evaluar la situación y determinar las medidas a seguir con absoluta responsabilidad.

5-SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: Cada Municipio adoptará el sistema de competencia y proveerá los elementos de juego que crea conveniente para el desarrollo de esta etapa.

ETAPA REGIONAL: Simple eliminación.

FINAL PROVINCIAL:

Primera etapa: Clasificación en zonas.

Segunda etapa: Simple eliminación.

1- En caso de empate entre dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico, resultado del partido entre sí.

2- En caso de empate entre más de dos equipos que hayan jugado todos los partidos correspondientes, se utilizarán los siguientes criterios:

- Diferencia de tantos.
- Tantos a favor.
- Sorteo.