

## REGLAMENTO DE TEJO Y TEJO CORTO

Se denomina el Tejo corto al juego de tejo donde los participantes lanzan desde la mitad de la pista de lanzamiento o un metro más adelante. Esta distancia se define según la categoría y la rama. Femenino lanza desde la mitad o un metro más adelante. Masculino lanza desde la distancia normal, las categorías de mayor edad lanzan desde la mitad o un metro menos.

### CAPÍTULO I DE LAS COMISIONES

ARTÍCULO 1: El campeonato tendrá dos clases de comisiones: organizadora y técnica

### CAPÍTULO II DE LOS PARTICIPANTES E INSCRIPCIONES

ARTÍCULO 2: En el campeonato de Tejo y Tejo Corto podrán tomar parte todos los inscritos desde los 50 años en adelante.

ARTÍCULO 3: El campeonato se jugará en las categorías estipuladas en el reglamento general. Llegado el caso no se tenga el número mínimo de participantes se fusionarán categorías.

ARTÍCULO 4: Se jugará individual hombres y mujeres por categoría.

### CAPÍTULO III SISTEMA DE JUEGO

El sistema de Juego es el siguiente:

ARTÍCULO 5: Se realizarán grupos de acuerdo con el número de participantes y jugarán por el sistema de todos contra todos. Se clasificará a uno o dos deportistas por grupo, dependiendo del número de grupos a la semifinal. La final se disputará entre los ganadores de cada grupo según los clasificados de cada semifinal.

ARTÍCULO 6: Los empates en cualquier fase, se definirán a un lanzamiento entre los empatados.

ARTÍCULO 7: Cada partido se jugará a entradas y puntaje corrido (todos los participantes lanzan independiente de la figura o figuras que se puedan lograr) ganando el partido aquel deportista que logre la mayor cantidad de puntos en el tiempo programado.

En masculino se juegan las partidas a 16 entradas, en femenino a 10 entradas.

ARTÍCULO 8: El o los participantes que se retiren del campo de juego definitivamente sin haber finalizado el partido, será retirado del torneo.

ARTÍCULO 9: Está prohibido el consumo de bebidas alcohólicas y fumar durante el desarrollo del evento.

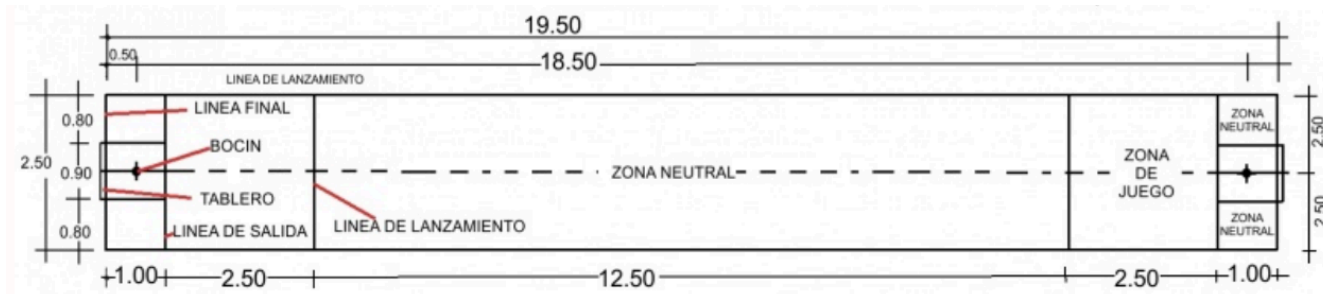
ARTÍCULO 10: Las penas que sean impuestas por la Comisión Técnica a los deportistas, delegados, entrenadores y demás acompañantes serán las mismas establecidas en el reglamento general.

ARTÍCULO 11: Cuando un partido sea suspendido por causa mayor, no relacionada con aspectos disciplinarios, se esperará treinta (30) minutos, después de los cuales si no se continúa el partido, se aplicará una de las siguientes opciones:

- a. Se dará por finalizado el partido con el marcador del momento de la suspensión, si han transcurrido las 2/3 partes del juego.
- b. Se continuará con la programación si han transcurrido menos de las 2/3 partes del juego.

ARTÍCULO 12: Los aspectos no contemplados en el presente reglamento, serán resueltos en última instancia, por el Comité Organizador o Técnico según corresponda el caso.

#### CAPÍTULO IV REGLAMENTO ESPECÍFICO



Dimensiones estándar de la cancha

ARTÍCULO 13: Este torneo se desarrollará en las instalaciones del Centro Recreacional Santágueda, el cual cuenta con el escenario para el desarrollo de esta competencia.

**ARTÍCULO 14:** En el deporte del tejo se dan 4 jugadas que determinan la puntuación, las cuáles son:

- a. MANO: La obtiene el tejo que quede más cerca del borde interno del bocín. Vale un punto.  
No se contabilizan manos:
  - i. Cuando el tejo más cercano al borde interno del bocín está colocado a la misma distancia que el tejo contrario.
  - ii. Cuando dos tejos contrarios queden haciendo contacto o sobre el borde interno del bocín.
- b. MECHA
  - i. Se da jugada de mecha cuando en forma reglamentaria lícita o válida un tejo golpea la mecha y se produce explosión, humo o llama suficiente. Vale tres puntos.
  - ii. Se considera forma reglamentaria cuando:

- El tejo lanzado llega en forma directa sobre la mecha.
- El tejo lanzado golpea el bocín, salta y sin tocar ningún objeto golpea la mecha en su sitio reglamentario.
- El árbitro decreta doble jugada.
- Se invalida una mecha cuando:
  - Cuando la explosión ha sido causada por jugada indirecta la cual se da:
  - Cuando el tejo cae sobre la greda fuera del bocín.
  - Cuando el tejo pega sobre los tejos colocados fuera del bocín.
  - Cuando el tejo golpea con el tablero, marco de la cancha o área de lanzamiento.
  - Cuando la mecha haya perdido su sitio y posición reglamentaria, si permite la colocación de otra mecha, esta se marcará y en caso de explosión será la única que vale.

c. 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. Siendo validada se contabiliza por seis puntos.

Fijeza: Primera prueba, se utiliza una mecha sin partir y se pasa por una sola vez de abajo hacia arriba por la base inferior del tejo. Si este no se mueve tendrá una fijeza adecuada.

Inclinación: Segunda prueba, determinación del ángulo formado por la base inferior del tejo y la superficie de la caja de greda. Se coloca el nivel contra la base inferior del tejo y la gota de aceite debe quedar máximo entre las dos líneas es decir a plomo o 90 grados. Una vez verificada la inclinación, el juez verificará que el tejo no se mueva para proceder a realizar la siguiente prueba, si necesita trancarlo con greda procederá a hacerlo.

Ubicación: Tercera prueba, se determina la posición de la base inferior del tejo con respecto a las zonas del bocinómetro. Para esto se limpia el bocín y se coloca el bocinómetro sobre él, si la base inferior del tejo o su prolongación se encuentra en zonas válidas se dice que el tejo tiene una ubicación adecuada.

Una vez verificadas y aprobadas estas tres pruebas la embocinada será válida.

Cuando el tejo pega en el bocín, salta y sin tocar ningún objeto vuelve a entrar al bocín se le harán todas las pruebas; si las pasa, será válida la embocinada.

Se invalida cuando:

- Cuando el tejo impida la postura correcta del bocinómetro
- Cuando el tejo lanzado cae dentro del bocín en jugada indirecta.
- Cuando el tejo lanzado cae dentro del bocín de plancha o tapa
- Cuando el primer tejo embocinado y no válido, impide hacer las pruebas al segundo tejo embocinado. Si son contrarios no habrá mano.

d. MOÑONA

- Se da jugada de moñona cuando el tejo cae correctamente dentro del bocín 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. Declarada válida se contabiliza por nueve puntos y es la jugada máxima del tejo.