

TEJO

REGLAMENTO OFICIAL DE JUEGO

• • • Tercera Edición • • •



Asociación Internacional de Tejo

Presidente: Gastón Arrotti

Vicepresidente: Juan Manuel Fernández

Secretario Técnico de Reglamento y Arbitraje: Manuel Montero Taboada

Personería Jurídica:

Matrícula N° 44642 | Legajo N 234937 | Cuit 33-71591166-9

www.aitejo.com

info@aitejo.com

Copyright © AIT Todos los derechos reservados.

Reglamento Oficial de Juego Registrado en el Instituto Nacional de Propiedad Intelectual.

El derecho de la Asociación Internacional de Tejo de ser identificado como el autor de este trabajo es ejercido en el presente de acuerdo a la Ley de Derechos de Autor, Diseños y Patentes.

Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta publicación por cualquier medio o procedimiento sin el consentimiento previo de La Asociación Internacional de Tejo.

Esta tercera edición del reglamento oficial de juego y por ende sus modificaciones con respecto a la edición anterior entran en vigencia a partir de su publicación oficial en Enero de 2021.

Ejemplar de distribución gratuita. Prohibida su venta.

PRÓLOGO

La Asociación Internacional de Tejo (AIT) es el organismo que tiene como misión el desarrollo del tejo como deporte en todo el mundo, y dentro de sus responsabilidades se incluye la elaboración, promoción y fiscalización de las Reglas de Juego.

Con el objeto de cumplir con tal compromiso, la AIT a través de su Secretaría Técnica de Reglas de Juego, confeccionó en 2018 el siguiente manual que contiene las reglas del Tejo y cuya actualización entrará en vigencia a partir de 2021.

Para su redacción, nuestra Secretaría se vio guiada por los principios históricos y el carácter distintivo del juego, la necesidad de que las reglas se mantengan claras, comprensibles, apropiadas y pertinentes en diferentes idiomas, y la importancia de asegurar que el tejo sea jugado con integridad y de acuerdo a la tradición de la misma manera en todo el mundo.

Comisión Directiva AIT

Lenguaje

Toda referencia al género masculino en las Reglas de Juego por lo que respecta a árbitros, árbitros asistentes, instructores o jugadores equivaldrá (para simplificar la lectura) a todos los géneros.

Idiomas oficiales

La AIT, en congruencia con su misión, publica las Reglas de Juego en español, inglés, portugués, italiano, francés y alemán. Si existe alguna divergencia en los textos, el español hará fe.

Versión Digital

Este documento se encuentra disponible en su versión digital que podrá ser solicitado por WhatsApp al **+54 9 11 3893 9123**, por correo electrónico a **secretaria@aitejo.com** o descargarse desde el sitio web **www.aitejo.com**

ÍNDICE

• • •

00

INTRODUCCIÓN

Pág.6

01

LA CANCHA

Pág.9

02

LOS TEJOS Y EL TEJÍN

Pág.12

03

DURACIÓN DEL PARTIDO

Pág.16

04

LOS JUGADORES

Pág.18



05

DESARROLLO DEL JUEGO

Pág.22

06

MEDICIONES

Pág.29

07

INFRACCIONES

Pág.32

08

EL ÁRBITRO

Pág.36

09

ANEXOS

Pág.41

The background consists of several overlapping, semi-transparent blue geometric shapes, primarily triangles and quadrilaterals, creating a dynamic, layered effect. The colors range from a deep, dark blue to a lighter, sky blue.

00

INTRODUCCIÓN

¿Qué es el Tejo?

El tejo es un deporte de precisión que requiere destreza, táctica y estrategia. Se practica entre dos equipos opuestos que, mediante una serie de tejos diferenciados entre sí por colores, y jugados dentro de un terreno de juego rectangular, pugnan por marcar puntos hasta llegar a una cantidad determinada que define el partido a favor de uno de ellos.



¿En qué consiste?

El juego consiste en lanzar tejos lo más cercanos posible, de una pieza más pequeña neutral (tejín) previamente arrojada, y conseguir, una vez realizados todos los lanzamientos, tantos puntos como tejos más cercanos al tejín se tenga con respecto al equipo adversario.

El partido comienza con un sorteo, el equipo que lo gane, tiene derecho a elegir el color de los tejos a utilizar, arrojar el tejín al área de juego y lanzar el primer tejo. Luego, el equipo contrario debe jugar su/s tejo/s, siempre de a uno por vez, hasta que consiga colocar un tejo más cerca del tejín, y una vez logrado esto, el equipo contrario intentará modificar la situación, y así sucesivamente.

Cuando un equipo no tiene más tejos, el equipo adversario puede jugar e intentar marcar o conseguir más puntos, ya sea arrimando sus tejos al tejín o tejando a los tejos que le estorban.

Cuando todos los tejos hayan sido jugados, uno de los equipos obtendrá tantos puntos como tejos tenga más próximos al tejín, a partir del tejo con mayor cercanía al tejín del otro equipo.

Terminada la partida, el juego continúa en el otro sentido de la cancha, correspondiendo al equipo que ganó la partida anterior el derecho de arrojar el tejín y el primer tejo.

El partido finalizará cuando uno de los equipos alcance primero la cantidad de tantos que estipulen las reglamentaciones vigentes, debiendo para ello jugarse todas las partidas que fueran necesarias.



A los efectos de la práctica oficial de este deporte, está en vigencia el siguiente Reglamento de Juego avalado por la Asociación Internacional de Tejo.

01

LA CANCHA

1.1 - Superficie y Medidas Reglamentarias

La superficie tradicional de juego es de arena, la cual deberá estar preferentemente húmeda y podrá contener tierra y/o conchilla en hasta un 20%.

La medida del terreno de juego de una cancha oficial de tejo es de 2,50 metros de ancho por 12 metros de largo. A estas dimensiones, deberán sumarse las correspondientes a la zona de circulación y lanzamiento.

La AIT, a través de su Secretaría de Reglas de Juego, podrá habilitar de forma excepcional, superficies de juego y medidas alternativas en todos los casos que considere que no afecta el normal desarrollo, y colabora con la promoción y difusión del deporte.



1.2 - Delimitaciones

Terreno de juego:

El terreno de juego será rectangular y simétrico, y deberá estar marcado con líneas producidas por una soga perimetral apoyada sobre la superficie.

A los 6 metros, la cancha tendrá una línea que la dividirá en dos partes iguales llamadas áreas de juego. Estas líneas no pertenecerán a las áreas que demarcan.

Zona de lanzamiento:

Es el espacio comprendido entre las prolongaciones de las líneas laterales (largo) hacia afuera del área de juego.

Esta zona deberá estar a la misma altura que las áreas de juego, sin obstáculos que las separen, y que puedan provocar el retorno de los tejos a la zona de juego alterando las

jugadas. La demarcación de esta zona (de 0,75 a 1,50 metros) se hará con el mismo material y en las mismas condiciones en que se delimitan las áreas de juego.

Zona de circulación:

Es el espacio paralelo a las áreas de juego y las zonas de lanzamiento, en donde deberán permanecer durante el juego, el árbitro y los jugadores. Esta zona debe ser como mínimo de 1 metro de ancho en canchas individuales y de 1,50 metros en canchas conjuntas paralelas. Si hubiera un obstáculo que separe las zonas de circulación de las áreas de juego, deberá estar por lo menos a 20 cm de la misma.

Banderines:

Son postes no puntiagudos con una bandera de tela o lona, que cumplirán la función de anunciar la presencia de una cancha en todos aquellos terrenos de juegos que carezcan de cerco perimetral. Su altura será de entre 30 y 50 centímetros, y se instalarán en las líneas laterales al final del área de juego.

Los banderines, al igual que las líneas, no pertenecerán a las zonas que demarcan y podrán ser reubicados por el árbitro cuando considere que puedan afectar el normal desarrollo del juego (detener la trayectoria de un tejo). Asimismo, se podrán colocar banderines en cada extremo de la línea media, a una distancia mínima de 1 metro al exterior de las líneas laterales (límite zona de circulación).

Espacio aéreo:

La altura mínima del terreno de juego al techo o al obstáculo más bajo en una cancha oficial de tejo, debe ser de 5.50 metros en el centro y 4.50 metros en ambas cabeceras.

1.3 - Gráfico Cancha Oficial de Tejo



02

LOS TEJOS Y EL TEJÍN

2.1 - Materiales y diseño

Los tejos y el tejín oficiales están fabricados con un material sintético especial, desarrollados para lograr la máxima resistencia y performance en el juego. Además, poseen un diseño exclusivo, con un canto redondeado preparado para favorecer los deslizamientos, y uno recto para detener su trayectoria al momento de impactar la superficie.



2.2 - Colores

Los doce tejos se dividirán en seis de un color y seis de otro. El tejín deberá ser de un color intenso que contraste con la superficie de juego.



2.3 - Dimensiones de los tejos



2.4 - Dimensiones del tejín



2.5 - Tejos homologados

Los tejos oficiales son provistos por la **Asociación Internacional de Tejo** a través de licenciatarios y/o su tienda oficial www.tejoshop.com

La compra de Tejos homologados y productos oficiales evita **incumplir con las leyes** de protección de marcas y patentes, y **permite generar recursos que se reinvierten** en el deporte permitiendo un **crecimiento constante** del Tejo.

PUBLICIDAD



¿QUERÉS LOS TEJOS OFICIALES?

ENCONTRALOS EN

www.tejoshop.com

TIENDA ONLINE OFICIAL

La AIT es el único punto de venta de Tejos Oficiales y Reglamentarios, además de los productos institucionales.

Todos los recursos generados son reinvertidos en la promoción, difusión y desarrollo del deporte.



+54 9 11 3893 9123



03

DURACIÓN DEL PARTIDO

3.1 - Tiempo de juego

Los partidos de tejo no tienen una duración cronometrada determinada, sino que el tiempo de juego depende del marcador. Se podrán jugar en versión reducida a 12 puntos (recomendada) o en su versión tradicional a 15. Cualquiera sea la opción elegida deberá estar estipulada con anterioridad al inicio de la competencia.



3.2 - Duraciones especiales

La AIT podrá, por medio de la Secretaría de Torneos, establecer duraciones especiales para eventos promocionales, exhibiciones y competencias no oficiales. Las modificaciones en las reglas de juego tendrán carácter excepcional y serán dadas a conocer con anterioridad al inicio de los partidos.



04

LOS JUGADORES

4.1 - Modalidades de competencia

El Tejo es un deporte que se puede jugar en modalidad individual (single), parejas (dobles), tríos (tercetos) y equipos. A su vez, los mismos podrán ser masculinos, femeninos, mixtos y libres.

4.2 - Cantidad de tejos por jugador

Si el partido o campeonato es **modalidad individual**, cada jugador utilizará **cuatro tejos**; si es **por parejas**, cada cual tendrá **tres tejos**; y si fuera por **tríos**, cada uno utilizará **dos tejos**.

Cada jugador tendrá que utilizar durante todo el partido el mismo color de tejos, el cual será decidido al momento del sorteo inicial.



Equipamiento en Competencias Oficiales

4.3A - Indumentaria

Los jugadores deberán presentarse a disputar los encuentros vestidos con indumentaria y calzado deportivo.

4.3B - Cinta de Capitán

Todos los jugadores que se presenten a competir en modalidad parejas, tríos o equipos deberán vestir uniformes e identificar a un capitán con un brazalete o muñequera.

4.3C - Tejos oficiales

Cada jugador o equipo podrá participar en competencias oficiales con sus propios tejos (deberán ser oficiales y encontrarse en perfecto estado a criterio del árbitro y la organización).

Derechos y Obligaciones en Competencias Oficiales

4.4A

Es obligación de los jugadores acatar y respetar las decisiones del árbitro.

4.4B

Ningún jugador podrá realizar un lanzamiento sin la previa autorización del árbitro. Durante el mismo, el resto de los jugadores, sean de cualquier equipo, deberán permanecer detrás de la zona de lanzamiento o dentro de la zona de circulación, sin pasar la línea de media cancha, asegurándose de no dificultar el desarrollo de la partida.

4.4C

Si un equipo tiene tejos por jugar y el equipo contrario ya ha jugado los suyos, puede solicitar al árbitro, a través de su capitán, la conclusión de la partida sin necesidad de jugar los tejos en su poder. El árbitro dará por terminada la misma otorgando al equipo ganador los puntos obtenidos.

4.4D

En cualquier momento del partido, los capitanes de cualquiera de los equipos, podrán

solicitarle al árbitro que mida la distancia de los tejos con respecto al tejín. El veredicto del árbitro será inapelable, y no se podrá solicitar una nueva medición sobre esos tejos hasta que algún tejo o el tejín se hayan movido por acción del juego.

4.4E

Todos los jugadores del equipo podrán durante su turno de lanzamiento, previa autorización del árbitro, pasar a ver la jugada sin llevar tejos y sin ingresar al área de juego.

4.4F

Los jugadores, durante su turno de lanzamiento, pueden solicitar al árbitro que limpie superficialmente el tejín o los tejos si éstos estuvieran recubiertos total o parcialmente por arena y se dificultase su visión.

4.4G

Los jugadores sólo podrán ingresar al área de juego cuando el árbitro dé por finalizada la partida, indicando el resultado final de la misma y autorizando a recoger sus tejos. Deberán entrar y salir del área de juego por el lugar más cercano a la posición de los tejos.

4.4H

Los jugadores podrán recibir instrucciones de un entrenador, instructor o director técnico habilitado que deberá ubicarse en la zona establecida en las reglamentaciones estipuladas en la competencia.



The background is a solid teal color with several diagonal stripes of varying shades of teal, creating a layered, geometric effect. The stripes run from the top-left towards the bottom-right.

05

DESARROLLO DEL JUEGO

Previa

5.1A

Antes de la iniciación de un partido oficial se debe realizar el Saludo Fair Play AIT entre los jugadores de los dos equipos contrincantes y el árbitro.

Concluido el saludo protocolar, el árbitro procederá a realizar un sorteo entre los capitanes de cada equipo, mediante la elección de uno de los lados del tejín. El ganador iniciará la partida lanzando el tejín y tendrá derecho a elegir el color de los tejos y el lado de la cancha.



5.1B

A cada equipo se le permitirá, antes del primer partido, y en caso de que no lo hubieran hecho, lanzar los tejos en ambos sentidos a los efectos de reconocer el terreno de juego.

Inicio de la partida

5.2A

El jugador que arroja el tejín lo hará desde adentro de la zona de lanzamiento, sin pisar ninguna de las líneas demarcatorias y hacia el área de juego del otro lado de la línea media. Para que el lanzamiento sea válido deberá caer en el área de juego donde se desarrolla la partida, quedar ubicado dentro de la misma y a una distancia de por lo menos 20 cm de todas sus líneas demarcatorias.

5.2B

El equipo que arrojó el tejín, tiene dos oportunidades para ubicarlo en forma correcta. Si no lo hace, el contrincante tendrá una oportunidad. Si lo ubica en forma correcta continúa con la partida, arrojando el primer tejo; si falla en el intento, el árbitro lo ubicará en el centro del área de juego, jugando el primer tejo el equipo que arrojó el tejín la primera vez.

5.2C

Una vez arrojado el tejín, quedando en condiciones reglamentarias, podrá arrojar el primer tejo cualquier jugador del mismo equipo.

5.2D

Si al arrojar el tejín, éste quedara ubicado en forma reglamentaria (5.2 A), pero estuviera apoyado sobre los lados (llamado comúnmente “parado”), y no sobre alguna de sus bases, el árbitro lo volcará hacia el centro del área de juego.

5.2E

Si por efecto de una jugada el tejín saliera totalmente fuera de las líneas demarcatorias, tocase o quedase proyectado sobre las mismas, se dará por finalizada la partida y se beneficiará al equipo contrario al que provocó la salida del tejín con un (1) punto, comenzándose una nueva partida (de no haber concluido el partido), cambiando de lado y arrojando el tejín el equipo que anotó el punto.

5.2F

Si al jugarse el primer tejo, éste fuera retirado por una infracción, deberá seguir jugando el mismo equipo, hasta que ubique un tejo válido.

Tejos nulos

5.3A

Si un tejo fuese lanzado en infracción, o al ser lanzado saliera fuera del área de juego, no llegase a la línea media y/o tocarse o quedase proyectado sobre una de sus líneas de demarcación será considerado nulo, debiendo ser retirado por el árbitro.

5.3B

Si en su recorrido, un tejo empuja a otro u otros y éstos salen fuera del área de juego o tocan las líneas demarcatorias, los mismos serán considerados nulos, debiendo ser retirados por el árbitro (los efectos producidos por un tejo lícito que después se transformara en nulo serán válidos).

5.3C

Si un tejo nulo en su recorrido produce desplazamiento de otro/s tejo/s y/o del tejín, el árbitro debe determinar si el equipo infractor:

- a) Pasó a ganar (o sumó puntos propios o descontó del contrario).
- b) No ganó, pero se benefició considerablemente.
- c) No se benefició.

Procediendo de la siguiente manera:

a) Si pasa a ganar, suma o descuenta puntos: deberá retirar el tejo nulo más todos los tejos necesarios del equipo infractor hasta dejar como ganador al equipo adversario con la misma cantidad de puntos.



Jugados un Tejo de cada equipo, se encuentra ganando el tejo blanco.



b) **Si se benefició considerablemente:** deberá retirar el tejo nulo más el tejo más cercano al tejin del equipo infractor. Si además del nulo, no hay otro tejo jugado, deberá retirar uno de los que aún no hayan jugado (en los casos de parejas o tríos el capitán dispone de qué jugador lo entrega).

El tejo celeste se encuentra a una distancia mínima del tejín.



El tejo blanco toca la línea media y continúa su recorrido impactando contra el tejo celeste y separando el tejín de este último.



El árbitro retira el tejo blanco que se convirtió en nulo y al evaluar que el equipo infractor se benefició, deberá quitar el tejo adicional del equipo blanco más cercano al tejín. Si no hubiera otro tejo blanco en el área de juego, retirará uno de los que no fueron lanzados.



- c) **Si no se benefició considerablemente, ni pasó a ganar:** el árbitro solamente procederá a retirar del área de juego el tejo nulo.

El árbitro podrá aplicar el inciso a y b en una misma jugada. Si no quedaran tejos en el área de juego le corresponde realizar el próximo lanzamiento al equipo que ganaba el tanto.

5.3D

El tejo que sea lanzado pisando alguna de las líneas de demarcación de la zona de lanzamiento o sin la autorización del árbitro, será considerado nulo. Si en su recorrido no alterase en nada la ubicación de los tejos ya jugados o del tejín, el árbitro procederá a retirarlo (5.3A). Si en su recorrido produce el desplazamiento de otro/s tejo/s o del tejín, se aplicará lo establecido en el artículo anterior (5.3C).

5.3E

El árbitro no debe reconstruir la jugada modificada por un tejo nulo, es decir que tejos y tejín quedarán como están después de las modificaciones producidas.

5.3F

No se considerará nulo un tejo que accidentalmente haya caído de la mano de un jugador al piso.

Situaciones Especiales

5.4A

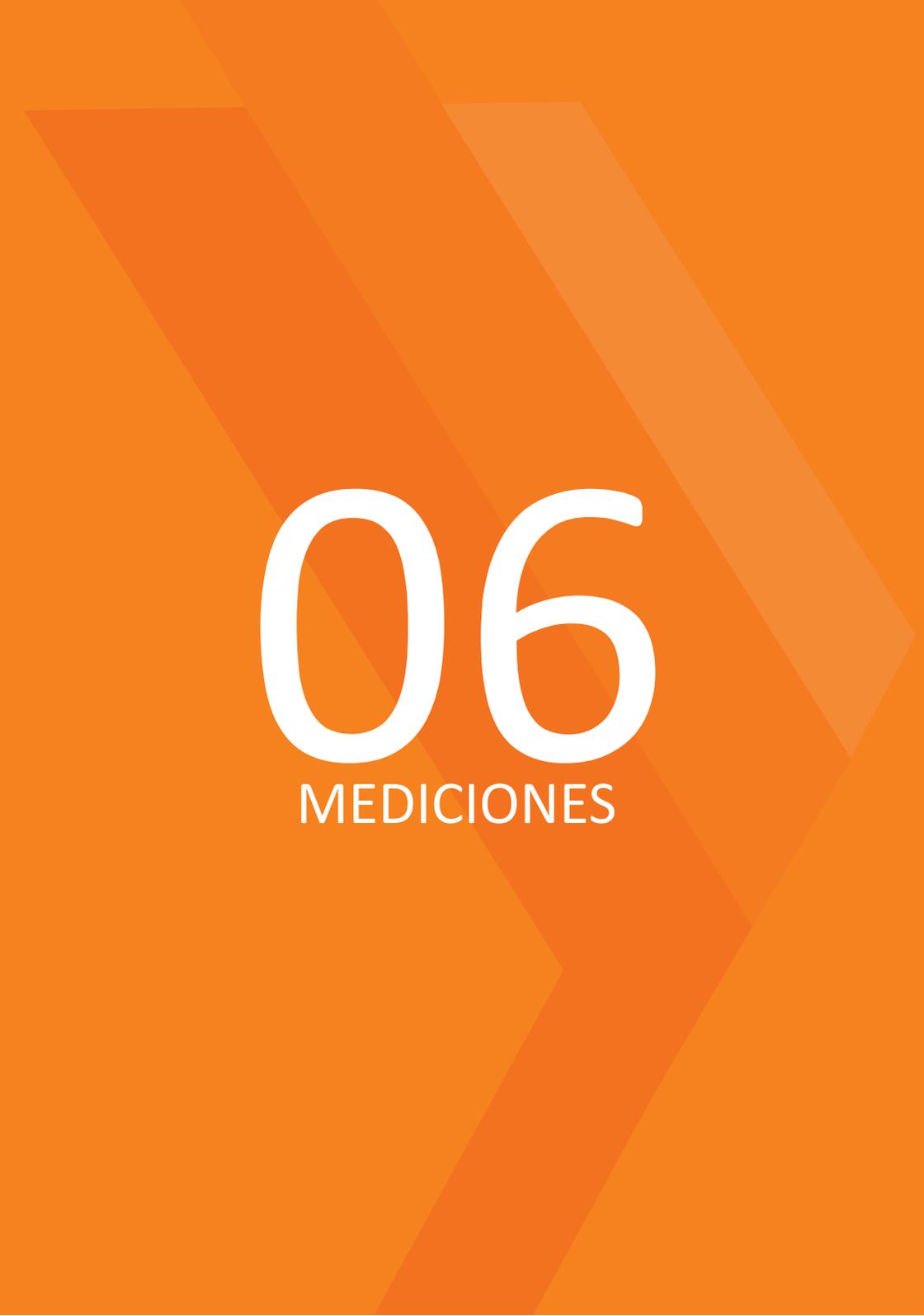
Si se provocara el desplazamiento de uno o varios tejos y/o del tejín producto de un efecto meteorológico o la invasión de algún cuerpo extraño en el área de juego, el árbitro tratará de “reconstruir” las posiciones preexistentes; de no poder hacerlo, se iniciará otra partida, anulándose la anterior.

5.4B

Si al momento de caer en el área de juego, un tejo o tejín lo hace sobre un tejo o tejín, aún cuando su trayectoria aérea sea por fuera de las líneas demarcatorias, será válido.

5.4C

Si un tejo o tejín accidentalmente tocara algún objeto ubicado en el espacio aéreo de las áreas de juego y cayera dentro de la misma, será considerado válido.

The background is a solid orange color with several large, semi-transparent, overlapping geometric shapes in various shades of orange, creating a dynamic, layered effect. These shapes are primarily triangles and quadrilaterals, some pointing towards the top-left and others towards the bottom-right.

06

MEDICIONES

6.1

Ganará siempre el punto, el tejo que esté a menor distancia del tejín, salvo que hubiere un tejo proyectando perpendicularmente sobre el mismo.

6.2

Si dos tejos, correspondientes a distintos equipos, quedasen a la misma distancia del tejín, se considerará ganador al equipo que ocupó primero la posición y le corresponderá proseguir jugando al equipo que igualó la distancia. Una vez jugados la totalidad de los tejos por ambos equipos, de persistir la igualdad, se anotará el o los tantos al equipo que lo logró en primera instancia, siempre y cuando no haya tejos contrarios más cercanos al tejín.

6.3

Si un tejo está totalmente pegado al tejín por uno de sus lados y otro está debajo o lo encima aunque sea una mínima parte, aún sin estar en contacto, se considera ganador a este último.



6.4

Si dos tejos de equipos contrarios están superponiéndose al tejín, ganará el tejo que mayor volumen proyecte perpendicularmente del mismo. Se tomará el mismo criterio si el tejín está superponiéndose a los tejos, o si uno de los tejos se halla por encima y otro por debajo. Si tejos de distintos equipos proyectan sobre la totalidad del tejín, se seguirá el criterio del artículo 6.2.

6.5

Si un tejo está elevado, pero no llega a superponerse sobre el tejín, deberá medirse la distancia entre los puntos más cercanos.



6.6

Si producto de una jugada producida por un tejo lícito salieran todos los tejos del área de juego y no quedaran para medir, no se dará por ganador a ninguno de los equipos. En caso de quedar tejos por jugar, deberá realizar el próximo lanzamiento el equipo que ganaba el tanto. Si no quedaran tejos por jugar, se dará por finalizada la partida sin un ganador y le corresponderá arrojar el tejín y el primer tejo al equipo que ganaba el tanto.

07

INFRACCIONES

7.1

Un jugador será amonestado y recibirá la tarjeta amarilla si durante un partido comete una de las siguientes infracciones:

- Si es culpable de una conducta antideportiva.
- Si desaprueba con palabras o acciones las decisiones del árbitro (protesta desmedida).
- Si infringe en reiteradas ocasiones las Reglas de Juego.
- Si demora o hace demorar el inicio o el continuar del juego.
- Si entra en las áreas de juego sin el permiso del árbitro.
- Si se retira de la cancha sin el permiso del árbitro.
- Si se lo encontrase fumando, ingiriendo bebidas alcohólicas, o utilizando aparatos telefónicos.
- Si se negara a mantener distancia u ocupar una zona determinada a pedido del árbitro.

Un jugador será expulsado y recibirá la tarjeta roja si comete una de las siguientes infracciones:

- Si es culpable de interferir o intentar interferir deliberadamente en el juego con intenciones de desvirtuar el desarrollo normal del mismo.
- Si emplea un lenguaje o una conducta de manera ofensiva, grosera u obscena.
- Si adopta una conducta violenta.
- Si recibe una segunda amonestación en el mismo partido.

7.2A

Ningún jugador podrá abandonar la cancha, sin previo consentimiento del árbitro, quien lo podrá autorizar por un lapso de tiempo no mayor a los 5 minutos por partido. Si el jugador no retornase dentro de ese lapso, el árbitro continuará el partido según lo establecido en el artículo 7.2B.

7.2B

En caso de ausencia de un jugador del equipo en modalidad doble, el compañero podrá jugar el partido con cuatro tejos. Si la ausencia de un jugador fuera en un partido de modalidad tríos, sus compañeros podrán jugar el partido con dos tejos cada uno. De presentarse el jugador ausente durante el desarrollo del partido, podrá ingresar una vez terminada una partida (mano).

7.2C

En caso de expulsión, el equipo pierde la totalidad de los tejos del jugador sancionado.

7.3

Bajo ningún pretexto está permitido recoger y volver a jugar un tejo que ya ha sido lanzado en la partida. De ocurrir esta falta, el árbitro beneficiará al equipo que no cometió la infracción otorgándole el máximo de puntos posibles por partida (4 o 6).

7.4

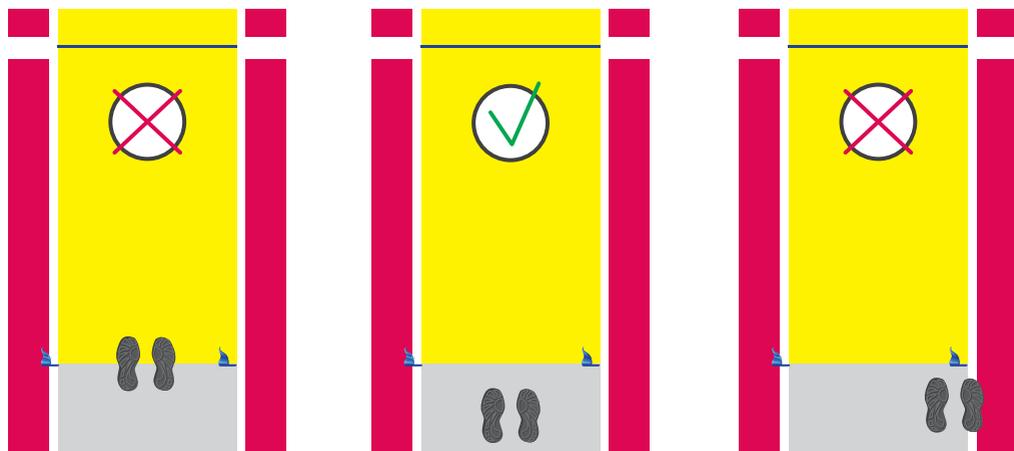
Los jugadores no podrán llevar consigo los tejos al pasar la mitad de la cancha por la zona de circulación hacia el área donde se está jugando. Esta infracción habilita al árbitro a declarar esos tejos nulos durante la partida.

7.5

Ningún jugador podrá jugar más tejos de los que correspondan por partida (3 o 2, según se juegue en parejas o tercetos). Si lo hiciese, el árbitro lo considerará nulo y aplicará el artículo 5.3. De reiterar la misma falta el árbitro podrá aplicar el artículo 7.7, si así correspondiere. Si hace uso de un tejo del contrario, también será considerado nulo, y se le devolverá el tejo arrojado erróneamente al otro equipo.

7.6

Al arrojar el tejín o el tejo, el jugador no podrá pisar, con ninguno de sus pies, las líneas que demarcan la zona de lanzamiento ya sea con la zona de circulación o con el área de juego. Deberá conservar esta condición hasta que el tejín o el tejo hayan tomado contacto con el área de juego, en caso contrario, la jugada será considerada nula, procediéndose como indica el reglamento para jugadas nulas (ver artículo 5.3).



7.7

Si intencionalmente un jugador buscase una ventaja de manera antirreglamentaria y/o antideportiva, el árbitro deberá dar por ganada la partida en que se produjo la falta al equipo que no cometió la infracción, con un resultado de 4 o 6 puntos según corresponda.

Si la actitud del mismo jugador o de su/s compañero/s se repitiese durante el partido, el árbitro dará por ganado el mismo al equipo que no cometió la infracción, con un resultado de 12 ó 15 a 0 según corresponda.

7.8

Los equipos cuyos integrantes no se encuentren presentes a la hora fijada para la iniciación del partido (habrá 15 minutos de tolerancia) perderán el mismo, estableciéndose un resultado de 12 ó 15 a 0 según corresponda.

7.9

No se permitirá lanzar el tejín o un tejo si no es con la autorización del árbitro, quien lo indicará a viva voz o mediante una señal, tarjeta o paleta que identifique el color de tejo a jugar.



08

EL ÁRBITRO

8.1 - Definición

El árbitro es la autoridad deportiva encargada del cumplimiento de las reglas del juego y de procurar un ambiente de armonía en su desarrollo.



8.2 - Disposiciones generales

8.2A

Todos los partidos oficiales serán dirigidos por un árbitro quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego en dicho encuentro.

8.2B

El árbitro podrá, cuando considere necesario, ser asistido por un coordinador arbitral y/o árbitro asistente.

8.2C

Los árbitros oficiales serán aquellos que estén habilitados por la Secretaría de Árbitros de la AIT.

8.2D

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego son inapelables y definitivas. El árbitro podrá modificar su decisión únicamente si se da cuenta de que es incorrecta siempre que no haya reanudado el juego o finalizado el partido.

8.2E

El árbitro será el único autorizado a corregir y volver a su lugar un tejo o tejín que accidentalmente se haya movido de su lugar durante una medición o lo establecido en el artículo 5.4A.

8.3 - Derechos y obligaciones

8.3A

Previamente a la iniciación del partido, el árbitro deberá observar si los tejos, el tejín, la cancha y el resto de los elementos se hallan en condiciones reglamentarias. De no ser así, el partido no podrá disputarse, salvo que a su juicio las deficiencias existentes sean mínimas o pudieran ser salvadas en el momento. Esta situación, como toda otra que el árbitro considere pertinente, deberá ser notificada en el informe final.

8.3B

El árbitro no permitirá la iniciación o continuación del partido, habiendo personas que no pertenezcan a los equipos participantes dentro de cualquiera de las zonas de la cancha.

8.3C

Informará el resultado parcial del partido o la partida a los jugadores al final de cada partida y cuando éstos lo requieran.

8.3D

Interrumpirá, suspenderá o abandonará el partido en todos los casos que a su criterio se contravengan las Reglas de Juego o se produzca una situación que imposibilite el normal desarrollo del mismo.

8.3E

Si el árbitro se da cuenta que un jugador está por cometer una infracción, podrá advertirle y evitar la misma. Si igual se cometiera, deberá sancionar la falta.



8.3F

Podrá cuando crea conveniente, convocar a los capitanes de ambos equipos a presenciar una medición desde la zona de circulación.

8.3G

Podrá solicitarle a los jugadores mantener una distancia mínima de 2 metros de la jugada, en todas aquellas situaciones que se considere necesario.

8.3H

El árbitro podrá, cuando juzgue oportuno, acomodar las líneas toda vez que considere que las mismas hayan perdido la simetría.

8.4 - Equipamiento

8.4A

Los árbitros se presentarán a los partidos uniformados.

8.4B

Realizarán las mediciones con los elementos que crean más adecuados de todos los disponibles.

8.4C

Podrán utilizar tarjeta amarilla y roja, para amonestar y expulsar respectivamente, a jugadores cuando el reglamento lo permita y juzgue necesario.

8.4D

Podrán implementar en partidos de cancha única y en eventos finales, un silbato para dar comienzo, interrumpir, reanudar o finalizar el juego.

8.5 - Oficialización

Los árbitros de tejo oficiales poseen una preparación regulada y avalada por la Secretaría de Arbitraje de la Asociación Internacional de Tejo.



09

ANEXOS

A

El Reglamento de Tejo no puede abarcar todas las situaciones posibles que puedan surgir durante un partido, así como tampoco puede regular todas las cuestiones administrativas. En los casos no regulados con precisión por un artículo del reglamento, debería ser posible llegar a una decisión correcta estudiando situaciones análogas tratadas en él. La misma será resuelta por el árbitro y su decisión será inapelable.

B

La Secretaría Técnica de Juego de la AIT, analiza continuamente el deporte y sus reglas, y recomienda modificaciones a la Comisión Directiva.

Todos los socios de la AIT, Jugadores acreditados, Instructores y Árbitros Oficiales, podrán realizar solicitudes, sugerencias o propuestas de cambio al reglamento de juego. La misma deberá ser enviada a la casilla de correo oficial secretaria@aitejo.com, donde será recibida y evaluada por la Secretaría correspondiente.

C

La AIT podrá, por medio de la Secretaría Técnica de Reglas de Juego, establecer reglamentos específicos para torneos y campeonatos especiales, cuyas reglas serán dadas a conocer en el momento de las inscripciones.

D

Por su propia cuenta o cuando lo soliciten una o varias partes interesadas, la AIT podrá aprobar ciertas variaciones de las reglas para ponerlas a prueba solamente en un número específico de torneos o eventos, o durante un período limitado. Dichas variaciones no se incluyen en las reglas publicadas y requieren un informe a la AIT a la conclusión del experimento autorizado.

E

La AIT agradece a todas las personas que colaboraron en la elaboración del presente reglamento.

F

Próxima actualización año 2022.

PUBLICIDAD



SUSCRIBITE!

Y CONOCÉ MÁS SOBRE
NUESTRO DEPORTE

TEJO  **TV**

EL CANAL DEL DEPORTE

PARA EL TEJO POR EL JUEGO PARA EL MUNDO



www.aitejo.com



+54 9 11 3893 9123 +54 11 5278 6374

 info@aitejo.com

 +54 11 4032 0171

 Av. Alicia M. de Justo 1150
Puerto Madero | CABA | Argentina