

DEPORTE PARA LA PAZ

JUEGOS COMUNALES DISTRITALES BOGOTÁ SE ACTIVA 2024 REGLAMENTO DE TEJO MASCULINO

**INSTITUTO DISTRITAL DE RECREACIÓN Y DEPORTE
(IDRD)
SUBDIRECCIÓN TÉCNICA DE RECREACIÓN Y DEPORTE**

GENERALIDADES

En el TORNEO DE TEJO participarán hombres, intersexuales, personas de los sectores sociales, LGBTI, grupos poblacionales, pertenecientes a organizaciones comunitarias, equipos de las juntas comunales y comunidad en general, permitiendo compartir un espacio de convivencia pacífica, inclusión social y apropiación del espacio público, con la finalidad de lograr un mejor bienestar físico y emocional en los participantes; fortaleciendo vínculos familiares y sociales a través del desarrollo de valores como el respeto, la solidaridad y el trabajo en equipo, para el disfrute en armonía con la familia y los actores directos e indirectos del torneo.

OBJETIVO

Fomentar valores como el respeto, la solidaridad y el trabajo en equipo, además de la apropiación del espacio público, a través de la práctica de la disciplina deportiva del tejo en hombres pertenecientes a los distintos sectores sociales, grupos poblacionales y comunidad en general.

REQUISITOS GENERALES

- Tener 18 años en adelante
- Encontrarse vinculado a una entidad promotora de salud o Sisbén
- No padecer condiciones médicas o de salud que impidan la práctica deportiva o de actividad física.
- Todo participante (incluyendo técnicos o delegados) se debe registrar en el Portal Ciudadano del IDRDR en el siguiente link:
<https://portalciudadano.idrd.gov.co/usuarios/registrarme>

PROCESO DE INSCRIPCIÓN

1. Realiza tu registro personal en el portal ciudadano del IDRDR en el siguiente link:
<https://portalciudadano.idrd.gov.co/usuarios/registrarme>
2. Espera el correo de verificación (5 días hábiles aproximadamente)
3. Mientras esperas el correo de verificación, únete al grupo de WhatsApp del torneo en el siguiente link: <https://chat.whatsapp.com/FwEzcgDwMTXlf8tGZhmOiu>
(únicamente el delegado**)**
4. Después de recibir el correo de verificación, infórmale al delegado de tu equipo, pues es éste quien se encargará de hacer la inscripción al torneo específico a través del portal ciudadano en el siguiente link:
<https://portalciudadano.idrd.gov.co/parques/actividades/deportes/7909-tejo-masculino>

ASPECTOS TÉCNICOS

REGLAS DE JUEGO

ARTÍCULO 1: INSCRIPCIONES POR EQUIPO

Cada equipo podrá inscribir máximo 4 personas participantes y mínimo 3.

- Los equipos y jugadores inscritos deben suministrar o cargar a través del portal ciudadano del IDR D los distintos documentos que sean solicitados (documento de identidad, consentimientos informados, certificados de salud, etc.), y así mismo se deben aceptar términos y condiciones en el registro y la inscripción específica para poder participar.
- Para cada partido, el delegado o entrenador debe entregar al juez copia de planilla descargada del portal ciudadano con los inscritos y los documentos de identidad de cada jugador.
- Al cerrarse los procesos de inscripción y después de desarrollada la primera fecha, no se podrán realizar cambios de jugadores. Para realizar algún cambio se debe informar al director del torneo y debe ser por motivos de fuerza mayor que sean demostrables y verificables (lesiones con incapacidad y soporte médico que impida la práctica deportiva, embarazos, muerte, viajes al exterior). Estos cambios deben ser solicitados por el delegado del equipo de forma escrita al director del campeonato al correo jaime.castro@idrd.gov.co
- Ningún jugador puede estar inscrito en más de un equipo y los delegados o entrenadores pueden actuar como jugadores
- Los horarios de juego los determinará directamente el programa de DEPORTE PARA A PAZ DEL IDR D y los participantes acatarán su normatividad. Los horarios podrán ser fines de semana, o entre semana de acuerdo al cronograma establecido.
- Los equipos inscritos deberán participar por medio de un representante, en la reunión técnica, la cual será convocada por la organización, con fecha previa al inicio de la competencia.

ARTÍCULO 2: NÚMERO DE JUGADORES

PARAGRAFO 1. Para poder iniciar el encuentro deportivo, el equipo debe estar conformado por un máximo de 4 personas dentro del terreno de juego y no menor a 3 personas por equipo. Si se reduce el número mínimo de personas del equipo participante, se dará por terminado el juego, dando como ganador al equipo contrario con marcador de 27-0.

ARTÍCULO 3: CONDICIONES DEL ENCUENTRO DEPORTIVO

1. Los participantes deben presentarse con 20 minutos de anticipación al escenario programado, con ropa cómoda y sus implementos deportivos necesarios. El jugador puede llevar su propio tejo, si no lo hace, la organización facilitará uno para su juego.
2. El lanzamiento será aleatorio, con un miembro de cada equipo por turno.
3. Cada partida tiene una duración máxima de 30 minutos o el equipo que logre 27 puntos, para ello, el líder o representante corrobora el tiempo y la puntuación con los veedores, como un acto de confianza y solidaridad con la organización.
4. En el deporte del Tejo se dan cuatro (4) clases de jugadas asaber: MANO – MECHA – EMBOCINADA – MOÑONA

MANO: La obtiene el Tejo que quede más cerca al borde interno del bocín. Vale un (1) punto. Cuando dos (2) tejos queden colocados dentro del bocín, si son contrarios no habrámano. Cuando un Tejo cae dentro del bocín y es declarado embocinada no válida, tendrá prelación para la mano. No se contabilizan manos: Cuando el Tejo más cercano al borde interno del bocín, está colocado a la misma distancia del tejo contrario.

MECHA: Se da jugada de mecha, cuando en forma reglamentaria, licita o válida, el tejo lanzado golpea y se produce explosión, llama o humo suficiente, vale tres (3) puntos. Se considera forma reglamentaria cuando: El tejo lanzado la golpea y llega en forma directa sobre la mecha en posición reglamentaria. El tejo lanzado golpea el bocín y salta y sin tocarningún objeto, golpea la mecha ubicada en la parte superior del bocín. El tejo lanzado se desliza sobre el bocín, greda o plastilina interna del mismo. El Árbitro señala doble jugada.Se invalida una mecha: Cuando no se produce explosión, humo o llama suficiente. Cuando la explosión ha sido causada por jugada indirecta, la cual se da:

- Cuando el tejo cae sobre la greda o plastilina fuera del bocín.
- Cuando pega sobre los tejos colocados fuera del bocín.
- Cuando el tejo golpea contra el tablero, marco de greda o área de lanzamiento.
- Cuando la mecha haya perdido su sitio y posición, si permite la colocación de otra, estase marcará y en caso de explosión será la única que vale.

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. Esta jugada, habiendo sido declarada válida, se contabiliza por seis (6) puntos.

Para declarar la validez o invalidez de una embocinada, se emplean los siguientes procedimientos, obligatoriamente y en estricto orden:

- Fijeza
- Inclinación
- Ubicación
- Otras causales de invalidez de una embocinada
 - a. Cuando el Tejo impida la correcta postura del bocinómetro.
 - b. Cuando el Tejo lanzado cae dentro del bocín en jugada indirecta.
 - c. Cuando el Tejo lanzado cae dentro del bocín de plancha o tapa.
 - d. Cuando el primer Tejo embocinado impida hacer las pruebas al segundo tejo, si hay mecha y hay posibilidad de moñona, se retirará el primer Tejo si es posible.

MOÑONA: Se da jugada de moñona cuando el Tejo cae correctamente dentro del bocín (embocinada) 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. La moñona declarada válidamente contabiliza por nueve (9) puntos y es la máxima jugada del Tejo.

SANCIONES.

- **Llamada de atención:** Reconvención verbal que hace el Árbitro a jugadores, delegadosy/o directores técnicos.
- **Perdida del derecho a lanzar:** Cuando entra al área de lanzamiento sin corresponderle, el Árbitro autorizará su ingreso. Cuando estando en el área de lanzamiento abandona dichaárea con el Tejo o sin él. Cuando pisa las líneas que demarcan el área de lanzamiento con o sin el tejo. Cuando no hace el lanzamiento en el tiempo prudencial de cinco (5) segundos otorgados por el Árbitro. Cuando ingresa al área de lanzamiento por el lado que no le corresponde. Cuando abandona el terreno de juego.
- **Nulidad de lanzamiento:** Cuando lanza sin la orden o autorización del Árbitro. Cuando el Tejo ha sido lanzado dando volteretas. Cuando lanza después de los cinco (5) segundos otorgados por el Árbitro. Cuando el jugador efectúe el lanzamiento portando en sus manos objetos distintos al tejo. Cuando el jugador pise laslíneas que delimitan el área de lanzamiento, o abandona las mismas antes de que su Tejocaiga en la otra caja de greda o plastilina.

ARTÍCULO 4º. ESCENARIOS DEPORTIVOS

Los escenarios establecidos para el desarrollo del Torneo son los que pertenecen al Sistema Distrital de Parques administrados por el IDR D.

ARTÍCULO 5º. MODALIDAD, CATEGORÍA Y GÉNERO

El torneo de Tejo de los Juegos Comunes 2024 se desarrollará en la categoría única MASCULINA.

ARTÍCULO 6º. SISTEMA DE COMPETENCIA

El sistema de competencia de cada una de las disciplinas deportivas disputadas será determinado por la Subdirección Técnica de Recreación y Deporte con el equipo de Deporte para la Paz, teniendo en cuenta el número de equipos inscritos.

Actividades para incentivar y promover los valores Ciudadanos y la construcción de paz:

El torneo se enmarca dentro del programa de "DEPORTE PARA LA PAZ", que tiene como objetivo vincular los valores de respeto, solidaridad y trabajo en equipo, además de la apropiación del espacio público para fortalecer la cultura ciudadana. Todas las actividades son la oportunidad para resaltar las manifestaciones de conducta de cada uno de estos valores, por eso se vinculan a este reglamento.

Actividad 1:

Al iniciar cada encuentro deportivo, se realizará un saludo entre las personas participantes para el juego incorporando a sus familias, barras y acompañantes.

Al iniciar cada partida, el equipo de Deportes, Recreación, veedores y con el apoyo de las autoridades de juzgamiento, se realizará una actividad dinámica, que puede ser un juego cooperativo o rompe hielo, con el objetivo de fortalecer las manifestaciones de la conducta de reconocimiento al otro y respeto a la diferencia, asociada al valor de la solidaridad. Esta actividad se realiza con las personas participantes que van a enfrentarse en el juego. La actividad tendrá una duración de 10 minutos y tiene como propósito principal, mejorar las relaciones socioafectivas entre las personas participantes y contribuir a la transformación de imaginarios que afectan la cultura ciudadana en Bogotá.

Actividad 2:

Al finalizar la partida, se realizará una reflexión desde el equipo acompañante del IDRDR alrededor de una conducta evidenciada durante el juego relacionada con el reconocimiento de la diferencia y respeto, que fortalezca y concienticen a las personas asistentes de la importancia de entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad, en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano para su realización y mejoramiento de la cultura ciudadana individual y social mediante la práctica recreo deportiva

Nota: Esta actividad se realizará cuando el encuentro esté con estados de ánimo alterado, por cuanto prima la acción participativa de cada una de las personas participantes. De igual manera se tendrá en cuenta el tiempo para no generar retrasos en la programación.

ARTÍCULO 7º. PUNTUACIÓN

Para determinar la clasificación de los equipos, tanto en la fase eliminatoria, como en la fase final, se sumarán los puntos así:

- Partido ganado: tres (3) puntos
- Partido perdido jugado: un (1) punto.
- Partido perdido por W.O: cero (0) puntos
- Equipo que gana por W.O: el marcador será 27-0

ARTÍCULO 8º. SISTEMA DE DESEMPATE

Los empates entre dos equipos se definirán así:

- Mayor número de manos a favor
- Desempeño sobresaliente en los jugadores, según los valores ciudadanos representados durante el desarrollo de la partida.

PUNTAJE JUEGO LIMPIO: Cada uno de los equipos iniciara el torneo con 3.000 puntos. Los cuales de acuerdo con el comportamiento en el desarrollo de cada uno de los partidos se descontará o sumará de la siguiente manera:

Teniendo en cuenta que el torneo busca desarrollar los valores del respeto, la solidaridad y el trabajo en equipo, así como la apropiación del espacio público, se dará una puntuación adicional a los equipos que,

- Jueguen o inicien un partido sin juez o jueza: 200 puntos para cada equipo previo acuerdo entre capitanes.
- Ganen un partido por W.O: 380 puntos en total; restando si no tienen el equipo completo. (en las tablas de posiciones se colocará "sin amonestaciones: 120 puntos + participación en valores: 200 puntos + hinchada ejemplar y respetuosa: 60 puntos").
- Participen en la actividad inicial de valores ciudadanos y juego limpio: 200 puntos por equipo.
- Tengan hinchada ejemplar, respetuosa y animada: 60 puntos por partido.
- Realicen acciones que demuestran la apropiación del espacio-cuidado y limpieza del escenario deportivo: 50 puntos por partido.

Así mismo, otorgar unas penalizaciones por malas conductas y sistemas de juego

- Pérdida partido por ausencia del equipo (por W.O.): -300 puntos para el equipo sin opción de obtener puntos por actividad de valores, juego limpio y formación ciudadana.
- Iniciar un partido con el equipo incompleto: -20 puntos por jugadora faltante en el equipo inicial
- Reclamación al juez o jueza y/o equipo organizador de forma negativa: - 120 puntos por partido

- Falta de respeto (palabras soeces, expresiones denigrantes, racistas, transfóbicas o cualquier expresión de violencia que busque dañar a una persona o a un grupo de personas física y/o psicológicamente) a cualquier persona asistente o integrante del espacio de competencia: -50 puntos por comportamiento de cada integrante del equipo.

Parágrafo 1º. Factores a tener en cuenta en los formatos de evaluación de formación ciudadana

- ✓ Debe ser un ejercicio claro en el reglamento.
- ✓ Todos los torneos y campeonatos deben contar con evaluación de valores ciudadanos y juego limpio.
- ✓ Se reconocen puntos por Juego limpio, buen comportamiento y valores ciudadanos, en la medida que los jugadores den muestras de solidaridad al interior de la cancha:

Juego limpio y buen comportamiento:

- Respetar a los compañeros de equipo, entrenadores, árbitros y oponentes en todo momento.
- Mantener una actitud positiva y deportiva, incluso en situaciones de presión o conflicto.
- Ser puntual y cumplir con los horarios de las competencias.
- Ayudar y apoyar a los compañeros de equipo, fomentando la solidaridad y el compañerismo.
- Aceptar las decisiones de los árbitros con deportividad y sin protestas excesivas.
- Mostrar humildad en la victoria y respeto en la derrota.
- Cumplir con las reglas del juego y evitar cualquier forma de trampa o conducta antideportiva.

Valores ciudadanos:

- Practicar la honestidad y la integridad en todas las acciones dentro y fuera del campo.
- Fomentar la inclusión y la diversidad, respetando las diferencias individuales de todos los participantes.
- Contribuir al mantenimiento de un ambiente positivo y respetuoso en la competición.
- Promover el trabajo en equipo y la cooperación.
- Ser un ejemplo de civismo y responsabilidad social, tanto en el deporte como en la comunidad.

Ejemplos prácticos:

- Dar la mano a un contrario caído.
- Reconocer un error.
- Disculparse cuando se comete una falta.

El puntaje de valores ciudadanos y juego limpio, se debe hacer público una vez terminado cada partido.

Al finalizar el partido se deben dar los puntos de Juego limpio, buen comportamiento y valores ciudadanos de cada equipo y fanática. Se trata de que los equipos, sus familiares, barras y comunidad en general, valoren su importancia y se apropien poco a poco de los valores ciudadanos en el deporte.

Las planillas de evaluación de valores ciudadanos, juego limpio y buen comportamiento deben guardarse con la misma seguridad con la que se guardan las planillas de puntajes, tarjetas amarillas rojas, amonestaciones, entre otras.

En el caso de los deportes individuales, todo lo anterior se puede hacer adaptándolo a la participación de personas de manera individual.

ARTÍCULO 9º. OTROS CRITERIOS DE COMPETENCIA

Parágrafo 1º. Comité Disciplinario

El comité disciplinario estará conformado por tres (3) personas, un (1) Representante del IDR D (director del campeonato), un (1) representante del colegio de árbitros y un (1) Representante de los equipos participantes.

Parágrafo 2º. Las decisiones y sanciones del Comité Disciplinario del torneo, obligan a los equipos participantes y a todo el personal vinculado al campeonato a acatarlas y cumplirlas.

Parágrafo 3º. El comité disciplinario se reunirá toda vez que sea necesario, para evaluar las acciones disciplinarias correspondientes a cada fecha jugada durante el desarrollo del TORNEO DE TEJO, emitiendo un boletín informativo estableciendo las medidas a acatar por las jugadoras, directores técnicos, delegados y barras de cada uno de los equipos en juego.

ARTÍCULO 10º. DEMANDAS, QUEJAS Y RECLAMOS

Parágrafo 1º. Las demandas tendrán que ser interpuestas ante el comité disciplinario, dentro del plazo máximo de dos horas después de terminado el partido, sobre las cuales se dará respuesta a los dos días hábiles. Toda demanda debe venir por escrito y debidamente diligenciada sin tachones ni enmendaduras, describiendo exactamente los sucesos (hora, día, lugar de Encuentro) y debe venir firmada por el Técnico o delegado inscrito en la planilla anexando las evidencias a que haya lugar.

Parágrafo 2º. Cualquier denuncia sin fundamento, malintencionada y que afecte la organización y desarrollo del torneo, incurrirá en sanciones legales y penales, por cuanto afecta la inversión Institucional.

ARTÍCULO 11º. TRASLADOS E HIDRATACIÓN

La organización no tendrá a disposición buses para los traslados de los equipos participantes y/o jugadores, ni tendrá hidratación en las competiciones.

ARTÍCULO 12º. PUNTUALIDAD

Parágrafo 1º. Cada uno de los equipos deben comprometerse al cumplimiento de los horarios que sean informados en la programación, deben llegar 20 minutos antes del inicio de cada partido de la hora programada.

Parágrafo 2º. Si transcurridos 10 minutos después de la hora programada, y uno o los dos equipos no se presentan al campo de juego, el juez pitará el respectivo (W.O). Cada equipo debe presentar ante el juez antes de iniciar el partido, la planilla de inscritos y los documentos de identidad de cada uno de los jugadores/as para poder jugar.

Parágrafo 3º. A los equipos que ganen por (W.O) se les otorgará un marcador de 27 puntos a favor y los 3 puntos por victoria, siempre y cuando realicen las actividades de formación ciudadana y construcción de paz.

Parágrafo 4º. Equipo que pierda un (1) partido por (W.O) quedará automáticamente por fuera del Torneo; los partidos pendientes con los equipos restantes, se les otorgará los puntos correspondientes teniendo en cuenta la presente norma.

Parágrafo 5º. Los equipos participantes, deben cumplir con las fechas establecidas en el cronograma del TORNEO DE TEJO, con el objeto de contribuir al buen desarrollo del Torneo y así evitar ser excluidos en los próximos eventos organizados por el IDRDR.

ARTÍCULO 13º. IMPLEMENTACIÓN

La implementación para los juegos de tejo será suministrada por la organización del torneo

ARTÍCULO 14º. UNIFORME

Todos los jugadores de cada equipo deben portar el uniforme que lo distingue (camiseta de un mismo color).

ARTÍCULO 15º. DIRECCIÓN TÉCNICA DE LOS EQUIPOS EN JUEGO.

Para la Dirección Técnica de un juego en disputa, solo se permitirá el ingreso de una (1) persona al campo de juego, el cual será el director técnico o el delegado del equipo, los cuales son los que aparecen inscritos en la planilla y en el portal ciudadano del IDRDR.

ARTÍCULO 16º. ASPECTOS A TENER EN CUENTA

Parágrafo 1º. La organización no se hace responsable por lesiones, daños y/o perjuicios que puedan ocurrir durante el desarrollo del evento, razón por la cual todos los participantes deben tener la respectiva afiliación a seguridad social vigente, ya sea a través de régimen contributivo o subsidiado.

Parágrafo 2º. Las decisiones del cuerpo arbitral sobre las reglas de juego durante el desarrollo de un partido son inapelables. Por ningún motivo se aceptarán protestas por decisiones arbitrales.

Parágrafo 3º. La información sobre inscripciones, reuniones informativas, programación, escenarios y demás se publicará con anterioridad vía correo electrónico, grupos de WhatsApp y página web del IDRDR.

Parágrafo 4º. El entrenador de cada equipo debe inscribir ante el árbitro, los jugadores presentes en planilla de juego antes del inicio de cada partido, presentando sus respectivos documentos de identidad originales.

Parágrafo 5º. Durante los partidos NO se permite el uso de artículos que no hagan parte de la indumentaria deportiva tales como: caimanes, anillos, pulseras, cadenas, relojes, manillas, piercings, aretes, etc. Esto con el fin de evitar accidentes durante el desarrollo de los encuentros.

ARTÍCULO 17º. RÉGIMEN DISCIPLINARIO

Parágrafo 1º. Si un equipo incluye en su nómina un jugador suplantando a otro, o que no esté debidamente inscrito, el equipo será expulsado del torneo, sin perjuicio de las acciones civiles y penales a que haya lugar. Adicionalmente se sancionará al equipo por un término de dos (2) años como mínimo en eventos organizados por el IDRDR.

Parágrafo 2º. Si un jugador es expulsado en el desarrollo de un juego, no podrá actuar como tal, en la siguiente fecha o juego programado, mientras el comité disciplinario define la sanción a imponer.

Parágrafo 3º. Expulsión por agresión verbal o física contra adversarios, jueces, directivos de la organización o público en general, será expulsado del torneo

Parágrafo 4º. El mal comportamiento de las barras de cada uno de los participantes será responsabilidad directa del jugador, por ende, se sancionará a los participantes que infrinjan la presente norma acorde al informe arbitral y del veedor en cuestión. Esto podrá ocasionar hasta la pérdida de los puntos en disputa que se otorgarán al contendor y/o expulsión del Torneo.

Parágrafo 5º. Si un jugador, Técnico o delegado/a inscrito en planilla, es expulsado/a en el desarrollo de un partido, no podrá actuar como tal, en la siguiente fecha programada o juego programado, mientras el comité disciplinario define la sanción a imponer.

Parágrafo 6º. Jugador que incite a la violencia después de ser expulsado, será expulsado del torneo.

Parágrafo 7º. Jugador que después de ser expulsado, agrede físicamente a adversarios, juez central, directivos de la organización, jueces de línea o público en general, será expulsado del Torneo.

Parágrafo 8º. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos así:

- En la parte administrativa por la organización del evento
- En la parte disciplinaria por el comité disciplinario (representante del IDR D, representante de los equipos y representante del colegio de árbitros.)

ARTÍCULO 18º. PREMIACIÓN

La premiación estará determinada por trofeos y medallas para los 3 primeros puestos, así como incentivos que serán informados por los directores de los distintos torneos.

También se hará entrega de Trofeo e incentivos a juego limpio “Deporte para la Paz” / Valores Ciudadanos.

ARTÍCULO 19º. FUNCIONES DEL TÉCNICO O DELEGADO

- Inscribir al equipo y sus integrantes al torneo, a través de la plataforma del Portal Ciudadano del IDR D, dando cumplimiento a los requisitos.
- Estar a cargo de las modificaciones y/o adiciones de jugadores al equipo, antes de finalizar el tiempo habilitado para estos procedimientos.
- Asistir a las reuniones técnicas, informativas, o de toda índole que se estipulen y consideren necesarias por la organización del torneo.
- Estar pendiente de la programación y la información pertinente del torneo que se publicará en la página WEB del IDR D, grupos de WhatsApp y redes sociales del IDR D, para mantener informados oportunamente a los integrantes de los equipos.
- Acompañar al equipo a los encuentros deportivos y representarlos ante los jueces, veedores y organización del evento.
- Presentar las PQRS a que haya lugar de manera respetuosa, dentro de los tiempos estipulados (48 horas posterior al encuentro deportivo), de forma escrita al director del torneo a través del correo jaime.castro@idrd.gov.co

ARTÍCULO 20º. DISPOSICIONES FINALES

Los casos en el ASPECTO ADMINISTRATIVO y TÉCNICO no definidos expresamente en este REGLAMENTO, serán resueltos por el Comité Organizador del torneo que estará conformado por el equipo de Deporte para la Paz.

Las decisiones tomadas por el Comité Organizador del TORNEO DE TEJO DE LOS JUEGOS COMUNALES son inapelables.

El presente reglamento rige a partir de la fecha de su expedición

Dado en Bogotá D.C. a los 15 días del mes de julio del 2024

LA ORGANIZACIÓN