

Reglamento TORNEO DE MINITEJO

1. ORGANIZACIÓN Y COORDINACIÓN:

- 1.1. Estará a cargo de GMOVIL.
- 1.2. Las normas de juego para el Torneo De Mini tejo, son las establecidas por el presente reglamento de participación.
- 1.3. Todos los participantes al llegar deben presentarse al veedor del encuentro con los respectivos documentos exigidos, de lo contrario, no se le permitirá su participación en el encuentro.

2. SISTEMA DE COMPETENCIA

Se definirá de acuerdo a la cantidad de equipos presentes en la fecha y horario indicado en cada patio.

3. SISTEMA DE JUEGO

El partido de Minitajo se jugará a veintiún (21) puntos, o 20 minutos quedando el marcador que se lleve hasta el momento.

Nota 1: En caso de igualdad de puntos al finalizar los 20 minutos, el juez autorizará una (1) ronda más de lanzamientos de desempate ganando el equipo que suma primero.

4. ALTERNATIVAS DE CLASIFICACIÓN:

4.1 Sistema de puntuación de juego: La puntuación será de la siguiente manera:

- Partido ganado: 2 Pts.
- Partido perdido: 1 Pts.
- No presentación (W.O) 0 Pts.

4.2. Desempates: Los desempates de clasificación se definirán de acuerdo al siguiente orden:

4.2.1. Empate entre dos (2) equipos; se determinará la posición con el ganador del enfrentamiento directo que hubo entre ambos.

4.2.2. Si se presenta empate entre tres o más equipos (u otro equipo de otro grupo), se definirá de acuerdo al siguiente orden:

4.2.2.1. Puntos diferencia (Puntos a favor menos Puntos en contra).

4.2.2.2. Mayor número de Puntos a favor

4.2.2.3. Menor número de Puntos en contra

4.2.2.4. Sorteo

5. DE LOS JUGADORES

5.1. Podrán participar todos los empleados de Gmovil.

Nota 2: Los equipos estarán conformados por 4 integrantes.

5.2. Identificación de los jugadores: Todos los jugadores deben presentarse en el terreno de juego ante el veedor y el juez del encuentro con los siguientes documentos, de obligatorio cumplimiento:

- Carné que lo acredite como empleado.
- Cédula de ciudadanía.

5.3. Calentamiento: La participación en el calentamiento previo al encuentro es de carácter obligatorio, jugador que no cumpla con este requisito, no podrá participar en el encuentro. Igualmente todo jugador que participe de un encuentro debe al finalizar el mismo, realizar vuelta a la calma.

5.5. Declaración del W.O: El W.O. se aplicara si no se ha presentado el equipo reglamentariamente ante el veedor y juez del encuentro, en la hora programada de juego.

5.6. Bebidas: No se permitirá el consumo de bebidas embriagantes dentro del escenario, así como el consumo de tabaco.

6. NORMAS DISCIPLINARIAS

6.1. Todos los Deportistas participantes se deben presentar debidamente con ropa adecuada para la práctica del deporte.

Nota 4: Se prohíbe el uso de sombreros, cachuchas, pañoleta entre otros accesorios para la cabeza dentro del campo de juego.

6.3. Pérdida de juegos por no presentación (W.O.)

6.3.1. Los equipos se deben presentar al campo de juego en forma reglamentaria, en la hora programada de lo contrario el juez decretara W.O.

6.4. Partidos perdidos por NO PRESENTACIÓN: Equipo que pierda dos (2) partidos por W.O. queda automáticamente eliminado del campeonato.

Pérdida de juegos por no presentación (W.O.), Se entiende cuando:

6.4.1. Un equipo no se hace presente en el campo de juego.

6.4.2. Se presenta con menos del mínimo requerido para iniciar un encuentro.

6.4.3. Se presenta de forma irreglamentaria.

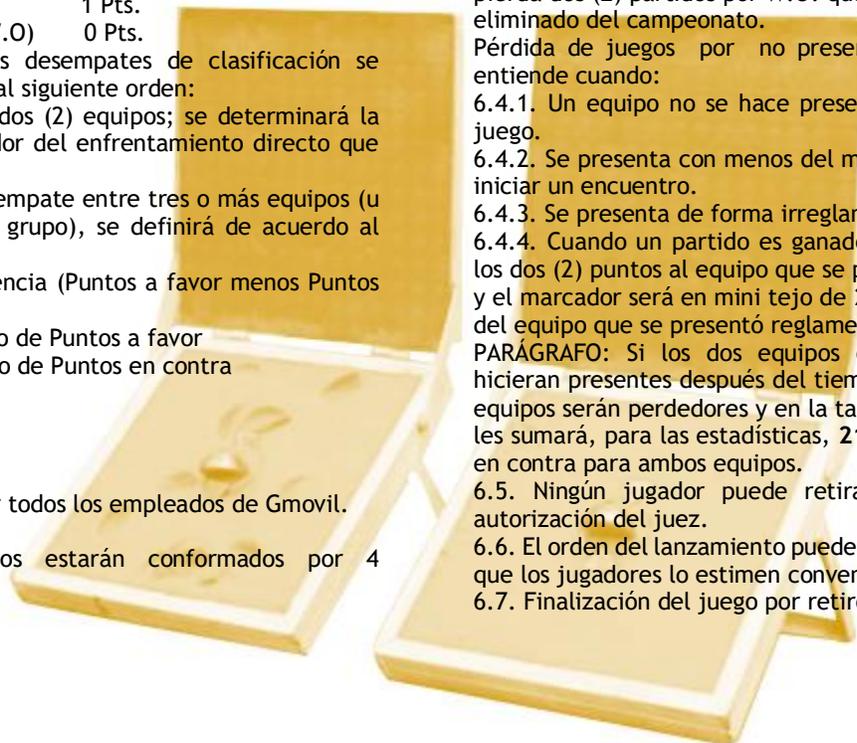
6.4.4. Cuando un partido es ganado por W.O., se darán los dos (2) puntos al equipo que se presentó al encuentro y el marcador será en mini tejo de **21 puntos a 0** a favor del equipo que se presentó reglamentariamente.

PARÁGRAFO: Si los dos equipos contendientes no se hicieron presentes después del tiempo de espera, ambos equipos serán perdedores y en la tabla de puntuación se les sumará, para las estadísticas, **21 puntos** en mini tejo en contra para ambos equipos.

6.5. Ningún jugador puede retirarse del partido sin autorización del juez.

6.6. El orden del lanzamiento puede variar en el momento que los jugadores lo estimen conveniente.

6.7. Finalización del juego por retiro.



6.7.1. El equipo que se retire del campo de juego, sin que éste haya sido terminado por el juez, se entenderá como la renuncia a jugar y perderá el partido. Se aplicará el marcador para W.O.

6.7.2. Cuando un equipo no pueda continuar su juego por lesión comprobada de sus jugadores y no teniendo el mínimo para continuar, éste perderá por inferioridad numérica; si el marcador es favorable al equipo que presenta la inferioridad numérica, este cambiara con relación al puntaje que lleva el equipo rival; si es favorable al equipo que permanece en el campo, quedará de esa forma.

6.7.3. Cuando un equipo quede con menos jugadores de los requeridos para continuar el juego, por razones disciplinarias, perderá por inferioridad numérica y el resultado será el puntaje que se da en partidos por W.O.

6.7.4. Cuando el partido es suspendido por situaciones diferentes a las consideradas de fuerza mayor, este se dará por terminado y el equipo responsable será sancionado conforme al reglamento para el marcador se aplicara el W.O. Si los dos equipos son responsables de la suspensión se procederá de igual forma.

6.8. Se prohíbe fumar, portar armas, la comunicación por celular y consumir bebidas embriagantes o similares en el transcurso de cada partido.

7. PENAS Y SANCIONES

Las siguientes son las sanciones aplicables de acuerdo con el informe arbitral y del veedor, y es igualmente aplicable para jugadores, delegados y barras.

7.1. Cuando el árbitro se retire del campo de juego por agresión de uno (1) o ambos equipos y asuma que no hay garantía para continuar el juego, este finalizará el partido y el equipo o equipos quedarán inmediatamente expulsados del torneo con informe a la empresa.

7.2. En caso de duda en la identidad de un jugador, el juez y/o veedor solicitará un documento adicional (cédula de ciudadanía, libreta militar, licencia de conducción), en caso de negarse a suministrarlo se dará por entendida la suplantación y se aplicarán las sanciones respectivas.

7.3. Toda adulteración en el registro de las figuras (mechas, embocinadas o moñonas) se penalizará con la exclusión del equipo.

Nota 5: Por razones de disciplina y seguridad de los deportistas, los jueces no permitirán la participación de los jugadores que presenten signos de consumo de bebidas embriagantes, en caso de no acatar esta norma, el juez informará al capitán el cual tendrá dos (2) minutos para retirar al jugador de la zona de juego, de lo contrario, el equipo infractor perderá por W.O.

8. OBSERVACIONES

8.1. El cuidado de los objetos personales es responsabilidad de cada uno de los asistentes, les recomendamos tomar todas las precauciones del caso por tratarse de un sitio con bastante afluencia de personas.

9. INFORMATIVO

9.1. Boletines: Todas las novedades del Torneo (resultados, programaciones, sanciones) serán publicadas en el boletín informativo.

Los fallos de las demandas se informarán a los equipos en el respectivo boletín informativo.

