

SENADE DE LA REPÚBLICA
SECRETARIA GENERAL DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS
DIRECCION GENERAL DE RECURSOS HUMANOS



REGLAMENTO DE COMPETENCIA DE LA LIGA DE BOLICHE DEL SENADO

JULIO 26 DE 2007



**SECRETARIA GENERAL DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS
DIRECCIÓN GENERAL DE RECURSOS HUMANOS**



Liga de Boliche: Senado

REGLAMENTO DE COMPETENCIA DE LA LIGA DE BOLICHE: SENADO

Contenido

Página

I. Definiciones	3
II. Del Costo de líneas	4
III. Del Capitán de Equipo	4
IV. De la Suspensión de Jugadores	5
V. De la Incorporación de Jugadores	5
VI. De la Puntuación	5
VII. Del Handicap	6
VIII. De la Competencia	7
IX. De la Premiación	7
X. De la Conducta de jugadores	8
XI. Vigencia del Reglamento	9
XII. Aspectos no Previstos	9

REGLAMENTO DE COMPETENCIA

I.- DEFINICIONES

- 1 El presente Reglamento de Competencia de la Liga de Boliche: Senado, es obligatorio para todo el personal, afines y sus familiares que compitan en el torneo organizado por la Liga de Boliche del Senado
- 2 Para los efectos del presente ordenamiento se entiende por:
 - DECANOS: Órgano colegiado integrado por jugadores que han participado en todos los torneos realizados por la Liga de Boliche del Senado con facultades para resolver sobre propuestas de reformas al Reglamento y sobre Remanentes financieros de los torneos anteriores..
 - MESA DIRECTIVA: Cuerpo colegiado de jugadores que no sean capitanes de equipo; se integra por un presidente, un secretario, un tesorero y dos vocales, facultada para tomar decisiones de coordinación, administración y resolver situaciones no previstas en el reglamento.
 - JUNTA DE CAPITANES: Órgano integrado por los capitanes de los equipos participantes, es el vínculo entre los equipos y la Mesa Directiva, contribuye al desarrollo de la competencia y puede hacer propuestas para optimizar el desarrollo del torneo
 - HANDICAP: Es la ventaja en pinos derribados que se le asigna a un jugador, calculado con respecto de su promedio con relación al promedio base establecido.
 - RAMA: Jugadores de un mismo sexo
 - RAMA MIXTA: Integrada por jugadores de diferente sexo
 - GRUPO: Al conjunto de jugadores que integran cada una de las divisiones de una rama
 - REGLAMENTO: Conjunto de reglas en que se basa el desarrollo de la competencia.
 - TORNEO ORDINARIO: Competencia que se celebra en cada uno de los dos semestres del año.
 - TORNEO EXTRAORDINARIO: Competencia especial cuyas características se fijan en la convocatoria correspondiente
 - CONVOCATORIA: Invitación con condiciones generales que se hace al personal de la Cámara de Senadores y sus familiares, para participar en la competencia de boliche que organiza la Liga de boliche del Senado.

- 3 La modalidad del torneo será establecida en la convocatoria y podrá ser:

Modalidad	Damas	Caballeros	Mixta	Equipo
Individual	X	X	X	No
Parejas	X	X	X	Si
Ternas	X	X	X	Si
Cuartetas	X	X	X	Si
Quintas	X	X	X	Si

- 4 El torneo se jugará en el sitio, el día y hora fijada en la Convocatoria.
- 5 Para efecto de la clasificación individual se integrará un solo grupo formado por jugadores y jugadoras, dividido en Rama y a su vez en Grupos en cada Rama, que se requieran de acuerdo al número de jugadores participantes:

Jugadores		Número de Grupos
De:	a:	
1	16	General
17	32	Dos
33	48	Tres
49	64	Cuatro
65	80	Cinco
81	96	Seis

- 6 La clasificación individual de los jugadores para efecto de integrar los grupos en cada rama se dará con base al promedio obtenido en el último torneo de la Liga de Boliche Senado, para estos efectos, se considerará el promedio logrado, aún cuando se haya jugado menos de las líneas programadas en el último torneo en que participó.
- 7 El procedimiento para integrar los grupos en cada una de las ramas, se realizará:

Elaborar una lista general mediante el ordenamiento de los jugadores con base al promedio obtenido, partiendo del mayor al menor, y dividiéndolo equitativamente en los grupos que correspondan

Una vez hecha la división en grupos, una jugadora puede ubicarse en el grupo A Varonil, si su promedio es mayor a 170.0 pinos netos ó sin importar su promedio, solicita por escrito su deseo de participar en la categoría A Varonil, de lo contrario su participación será en el grupo de la rama que le corresponda.

Los ajustes por el resultado de lo anterior se harán solamente al integrar los grupos para que los mismos sean lo más homogéneos posible, y por lo tanto, los jugadores no clasificados se ubicarán en la última categoría para estos mismos efectos

En todos los grupos que resulten de la clasificación por promedios, tendrán como **máximo 60 pinos de ventaja (Hcp)** una vez aplicado lo establecido en el apartado VII del presente Reglamento.

El promedio se obtendrá a dos decimales y en caso de empate prevalecerá para efectos de definición de clasificación del jugador a un grupo, los siguientes criterios de desempate:

Criterios aplicables en caso de empate en la clasificación	
1a.	Serie mayor en el torneo inmediato anterior
2a.	Tiro y Serie Mayor en el torneo inmediato anterior
3a	Orden alfabético de los apellidos

- ❖ En el caso de jugadores no clasificados que inicien el torneo, su clasificación al grupo que les corresponda, será con base al promedio de sus nueve primeras líneas jugadas.
 - ❖ Cualquier jugador clasificado que ingrese ya iniciado el torneo, será ubicado en el grupo que le corresponda de acuerdo a su promedio del último torneo en que participó, sin importar que se altere la integración original de los grupos.
 - ❖ Si un jugador no clasificado ingresa ya iniciado el torneo, se ubicará en la categoría que le corresponda una vez determinado su promedio de las primeras nueve líneas que tire, sin importar que se altere la integración original de los grupos.
- 8 La Mesa Directiva proporcionará el calendario de juegos, la boleta de anotación de cada sesión y la hoja de resultados de cada sesión.
- 9 Cuando uno de los integrantes de un equipo se retire o sea suspendido definitivamente del torneo, el equipo afectado podrá optar por lo siguiente:
- Jugar con el promedio más el handicap del jugador que se retiró o bien que fue suspendido, considerando la disminución del 10% de castigo a su promedio, este promedio será el mismo desde la primera sesión de inasistencia definitiva del jugador.
 - Sustituirlo por otro jugador, siempre y cuando no se lleven jugadas dos terceras partes o más del torneo y no se altere la estructura del equipo fijada en la convocatoria. En este caso, el jugador de nuevo ingreso se sujetará a lo establecido en el apartado De La Incorporación de Jugadores.
- 10 Cuando ocurra la inasistencia de un jugador, las líneas que le corresponde jugar en la sesión de que se trate, no podrán ser utilizadas por ninguna persona, aunque exista el consentimiento expreso para ello por parte del jugador inscrito que faltó.
- 11 La inasistencia de un jugador no podrá ser justificada en ninguna forma.

II.- DEL COSTO DE LÍNEAS

El costo de Las líneas del torneo y su forma de pago se define en la convocatoria, y podrá ser:

- 1 Con apoyo de la Cámara de Senadores.
- 2 Con apoyo de la Cámara de Senadores y un pago personal e individualizado
- 3 Con apoyo y aportaciones de los mandos medios y superiores y de los demás trabajadores del Senado.
- 4 Con el pago personal e individualizado de cada jugador que deseé ingresar al torneo.
- 5 No se devolverá cantidad alguna en caso de inasistencia del jugador

III.- DEL CAPITAN DE EQUIPO

- 1 Cada equipo deberá nombrar un capitán, quien lo representará ante la junta de capitanes y será el vínculo de unión entre el equipo y la Mesa Directiva, el capitán no podrá ser integrante de la Mesa Directiva, pero si miembro de los diferentes Comités en las que se le designen.

- 2 El capitán de cada equipo firmará la boleta de resultados al término de cada sesión, considerando lo establece en el punto VIII inciso 5 del presente reglamento.
- 3 Una vez firmada la boleta de resultados, preferentemente el capitán del equipo ganador la entregará al representante de la Mesa Directiva.
- 4 Cualquier controversia durante el juego, deberá resolverse entre los capitanes de los equipos contendientes de común acuerdo, tomando como base lo que establece este reglamento.
- 5 Cualquier inconformidad que se produzca durante una sesión entre dos equipos contendientes, la cual no se resuelva en el momento entre estos, deberá anotarse al reverso de la boleta de resultados, a fin de que la Mesa Directiva determine lo conducente, considerando que su decisión será inapelable.

IV.- DE LA SUSPENSIÓN Y EXPULSIÓN DE JUGADORES

Un jugador podrá ser suspendido en los siguientes casos:

- 1 **Temporalmente al no efectuar el pago de la quincena vencida, y no se le permitirá jugar en la siguiente sesión, en tanto no cubra sus adeudos. Al regularizar su retraso de pago el jugador podrá reiniciar su participación.** Esta suspensión será determinada por la Mesa Directiva.
- 2 Por el resto del torneo por conducta en extremo incorrecta hacia los demás jugadores (presentarse en evidente estado alcohólico o proferir palabras soeces e injurias graves hacia los demás jugadores). La suspensión será acordada por la Junta de Capitanes.
- 3 Por una sesión, al no acatar las disposiciones contenidas en el presente reglamento en su apartado VIII, incisos 3 y 5, así como en el apartado X y en caso de reincidencia por el resto del torneo. La suspensión será votada por la Junta de Capitanes, previo derecho de audiencia del jugador.
- 4 Uno o varios jugadores serán expulsados de la liga por agresión física a otro jugador durante la sesión, en cuyo caso la Junta de Capitanes conocerá la procedencia de dicha expulsión, principalmente con base a las declaraciones de los testigos presenciales del hecho.

V.- DE LA INCORPORACION DE JUGADORES

Un jugador podrá incorporarse al torneo ya iniciado para sustituir a otro que se dio de baja, previa solicitud del equipo a la Mesa Directiva:

La incorporación del jugador deberá estar condicionada a:

- Que sea definitiva hasta el término del torneo, para lo cual deberá cubrir en forma anticipada y periódicamente cuatro sesiones.
- Su incorporación sea dentro de las primeras dos terceras partes del torneo.
- Que para los efectos de premios individuales sólo participará si juega el 70% de la totalidad de las líneas del torneo, o bien, que su incorporación no sea posterior a que se haya jugado el 30% de las sesiones totales del torneo.

VI.- DE LA PUNTUACIÓN

El torneo se desarrollará de acuerdo a la modalidad que se establezca en la convocatoria, sujetándose a lo siguiente:

1 Por Equipo:

En cada sesión se competirá por obtener seis puntos: se gana un punto en cada línea por el mayor número de pinos derribados por el equipo más su handicap; uno por la serie que resulta de la suma de las tres líneas más el total del handicap del equipo, confrontado con el del equipo contrario; otro punto se otorga por la asistencia y uno por el pago oportuno de las líneas jugadas.

El punto de asistencia se otorga cuando se complete el porcentaje de líneas jugadas en la sesión, como sigue:

Modalidad	Individual	Parejas	Ternas	Cuartetas	Quintas
No. de líneas	4	6	9	12	15
Porcentaje	75%	66%	66%	75%	80%

Un equipo podrá ganar puntos, aún cuando no asista (cinco como máximo); para lograrlo, deberá superar con su promedio penalizado, en cada línea y en su caso la serie, el total de pinos que derriba el equipo presente, se tomará en cuenta para cada equipo su handicap,

En el caso de que los integrantes de un equipo por diferentes razones no puedan jugar, el equipo podrá obtener el punto de asistencia siempre y cuando estén presentes durante el desarrollo de la sesión y logren el siguiente porcentaje de asistencia, integrado como sigue:

Jugadores	Individual	Parejas	Ternas	Cuartetas	Quintas
Jugando	1	1	1	2	3
Presentes	0	0	1	1	1
Porcentaje	100%	50%	66%	75%	80%

En todos los casos su asistencia deberá ser registrada en la boleta de anotación y avalada por el capitán del equipo contrario.

En el caso de empates tanto en una o varias líneas, o en la serie del juego, el punto disputado se dividirá entre los dos equipos, correspondiéndoles $\frac{1}{2}$ punto a cada uno de ellos.

Un equipo que no haya cumplido con el porcentaje de asistencias establecido en el apartado De La Premiación, se ubicará al final de la tabla de clasificación al finalizar el Torneo.

La asistencia total de un equipo se determinara sumando los puntos de asistencia obtenidos durante el torneo.

Al final del torneo y en caso de empate en la puntuación se aplicarán los criterios de desempate en el siguiente orden:

1	Número de pinos derribados
2	La serie mayor
3	El tiro mayor
4	El porcentaje de asistencia al torneo

2 Individual:

En este caso no se otorgan puntos, la clasificación para efectos de los premios se da en función al promedio, determinado por el número de **pinos netos** derribados, dividido entre las líneas jugadas.

En caso de empate en el promedio se aplicarán los criterios de desempate en el siguiente orden:

1	Mayor número de líneas jugadas
2	Serie mayor
3	Tiro mayor
4	El tiro mayor efectuado en el juego entre ambos

Un jugador que no haya cumplido con el porcentaje de asistencia establecido en el apartado De La Premiación, se ubicará al final de su grupo, al finalizar el torneo.

VII.- DEL HANDICAP

- 1 Se denomina Handicap a la ventaja que se le asigna a un jugador para cada sesión, calculado entre la base establecida y su promedio.
- 2 Este handicap se otorga cuando un jugador tenga un promedio inferior al promedio base del torneo y se calcula de la siguiente manera:

$$(\text{Promedio Base} - \text{Promedio jugador}) \times 80\% = \text{Handicap del jugador (Hcp)}$$

La base promedio será de 185 pinos, a éste, se comparará con el promedio obtenido por el jugador, a la diferencia, siempre y cuando sea menor, se le aplicará el 80%, siendo el resultado la ventaja que le corresponde. En todas los grupos se tomará como **máximo 60 pinos de ventaja**.

Para efectos prácticos el Handicap se considera en números enteros, sin decimales, por lo que, si al realizar las operaciones aritméticas enunciadas se obtienen decimales estos se eliminan redondeando el resultado a la cifra entera más cercana.

- 3 El uso del Handicap será aplicado a cada jugador, esencialmente para las competencias por equipo, sin embargo, podrá también ser utilizado en torneos individuales especiales, en cuyo caso se establecerá en la convocatoria correspondiente.
- 4 El handicap para la primera sesión será: tomando la base establecida y el promedio histórico del jugador; para las siguientes sesiones se calculará con base al promedio establecido y el acumulado de las últimas líneas jugadas, el handicap se conocerá antes del inicio de cada sesión.
- 5 Para un jugador no clasificado, su handicap se conocerá una vez que tire sus tres primeras líneas del torneo

VIII.- DE LA COMPETENCIA

- 1 La competencia por equipos se jugará con ventaja (Handicap), salvo que se realice un torneo especial en que en la convocatoria se establezca lo contrario.
- 2 En caso de inasistencia de un jugador a una sesión, o a una línea, su juego para efecto de la puntuación de su equipo en esa sesión, se determinará con base a su promedio, menos el 10% del mismo como penalización, redondeando los decimales que resulten al entero más cercano, más su handicap correspondiente para esa sesión.
- 3 Un jugador que no inició a tiempo la sesión, sólo podrá incorporarse a la línea que se está jugando antes de que el primer jugador del equipo contrario inicie su cuarto tiro; una vez iniciado este, el jugador retrasado no podrá incorporarse a esa línea y se considerará lo establecido en el punto anterior.
- 4 Cuando algún equipo inicie el torneo sin un jugador no clasificado, se considerará para el jugador faltante una puntuación de 140 pinos netos por línea, sin Handicap, ésta puntuación se mantendrá para todos los juegos del equipo en tanto no se presente el jugador ausente.
- 5 Al final de cada sesión, el capitán de cada equipo firmará la boleta con sus resultados y este ó cualquiera de los integrantes de los equipos contendientes tendrán la obligación de entregarla al representante de la Mesa Directiva. Los resultados de dicha boleta, una vez firmada y entregada, no pueden ser objetados por ninguno de los equipos que la suscribieron, y solamente en caso de errores aritméticos, será corregida por la Mesa Directiva durante su verificación. En el supuesto de que el capitán de uno de los equipos no haya jugado podrá firmarla por ausencia otro de los jugadores, anotando su nombre.
- 6 En la boleta de anotaciones deberá señalarse cuando un jugador no asistió y se le consideró su promedio penalizado, debiendo encerrarse en un círculo el tiro penalizado del jugador ausente.
- 7 La competencia individual será a pino neto, salvo que se establezca lo contrario en la convocatoria correspondiente, y con el propósito de motivar a todos los competidores, la misma se dividirá en función de los grupos que se establezcan para el torneo, a fin de obtener al final del mismo a los ganadores de cada grupo para efectos de premiación individual.

IX.-DE LA PREMIACION

Para premiar a los equipos y jugadores ganadores se observarán las reglas que a continuación se señalan:

Premios	Lugar	Grupo	Tiro Mayor	Serie Mayor
Individuales	1°, 2° y 3°	A cada uno	Por Grupo	Por Grupo
Por equipo	1°, 2° y 3°		Por equipo	Por equipo

Criterios de desempate:

Individual.- Lo establecido en el apartado VI, inciso 2

Por Equipo.- Lo establecido en el, apartado VI, inciso 1

Tiro Mayor Individual.- En caso de empate se otorgará el premio al jugador que registre la **serie mayor**, y de persistir el empate, se premiará al jugador que tenga mayor pinos derribados

Serie mayor Individual.- En caso de empate se otorgará el premio al jugador que haya registrado el *tiro mayor*, de persistir el empate, al jugador que tenga más pinos derribados.

Tiro Mayor por Equipos.- En caso de empate se otorgará el premio al equipo que registre la *serie mayor*, de persistir el empate, al equipo que tenga más pinos derribados incluyendo el handicap.

Serie Mayor por Equipos.- En caso de empate se otorgará el premio al equipo que haya registrado el *tiro mayor*, de persistir el empate, al equipo que tenga más pinos derribados incluyendo el handicap.

Salvo lo establecido en el apartado V, De la Incorporación de Jugadores, es requisito indispensable que tanto los jugadores como los equipos, para obtener premio registren:

Jugadores.-	el 80% de líneas jugadas
Equipo-	el 80% de asistencia

X.- DE LAS REGLAS DE CONDUCTA

- 1 El jugador que suba primero a la mesa para efectuar su tiro, tiene preferencia sobre los jugadores de las mesas contiguas, por lo que estos últimos deberán abstenerse de subir a sus mesas hasta que el primero termine su tiro.
- 2 En caso de subir a la mesa dos jugadores al mismo tiempo, tiene preferencia el de la derecha.
- 3 Una bola que cae en la canal antes de tocar a un pino, se considera bola perdida, por lo que, aunque esta eventualmente regrese a la mesa y derribe algún o algunos pinos, estos no contarán para el resultado del tiro, y en su caso se solicitará que sean colocados nuevamente los pinos derribados y se corrija el marcador electrónico.
- 4 El jugador que haya concluido su tiro, deberá bajar rápidamente de la mesa, a fin de que los jugadores de las mesas contiguas puedan realizar los suyos, por lo que no debe festejarse de manera exagerada arriba de la mesa.
- 5 El handicap individual no deberá anotarse en el marcador electrónico, ya que éste se incluye de manera oficial en las boletas de cada juego; sin embargo, con acuerdo de los capitanes contendientes se podrá anotar el del equipo a fin de poder observar el avance de la puntuación, teniendo el cuidado de que al llenar la boleta de anotaciones no se duplique con el que ya está considerado en ésta.
- 6 Cuando el mecanismo que coloca los pinos derribe uno o varios de estos, se solicitará que sean colocados nuevamente en su posición correspondiente los pinos derribados, antes de que el jugador en turno realice su tiro, esto mismo se realizará cuando la maquina no coloque completos los 10 pinos para el primer tiro.
- 7 Cuando un jugador llegue tarde y se encuentre en la posibilidad de incorporarse a la línea que se está jugando según se señala en el punto VIII inciso 3, se solicitará que el mismo sea incluido en el orden de tiro de la computadora y esperará a que sea la propia pantalla quien señale sus turnos de tiro, no se permitirá tirar en forma consecutiva.
- 8 En el caso de que un jugador por razones plenamente justificadas necesite retirarse antes de que finalice la sesión, su capitán podrá solicitarle al capitán del equipo contrario que se le permita tirar consecutivamente alguna de sus líneas, y será el capitán del equipo contrario, bajo su propia responsabilidad, quien determinará si accede o no a dicha solicitud.
- 9 Todos los jugadores deberán abstenerse de:
 - Presentarse a jugar en estado alcohólico.
 - Proferir palabras soeces.
 - Insultar a otro jugador.
 - Agredir físicamente a otro jugador.
- 10 Todos los jugadores deberán:
 - Guardar la debida compostura dentro del local donde se realicen los torneos.
 - Comportarse con respeto hacia los demás jugadores y especialmente a las del sexo femenino.
 - Observar y respetar las normas establecidas en el presente reglamento.

XI.- VIGENCIA

- 1 El presente Reglamento de Competencia de la Liga de Boliche Senado, se elaboró tomando en consideración las propuestas de los mismos integrantes, y estará vigente por tiempo indefinido en tanto no se realicen las reformas convenientes a mejorar el desarrollo de la convivencia.

XII.- ASPECTOS NO PREVISTOS

- 1 Cualquier situación no prevista en el presente reglamento o cualquier controversia que se presente durante el desarrollo del torneo deberá ser comunicada por escrito, al reverso de la boleta de anotaciones de la sesión en que ocurra esta, a la Mesa Directiva con el fin de que este resuelva sobre el particular.
- 2 Cualquier sugerencia de modificación al presente Reglamento de Competencia, deberá ser dirigida por escrito a la Mesa Directiva, la someterá a la Junta de Decanos, quien resolverá sobre la misma y en su caso, se implementará al inicio del torneo siguiente.

México, D. F., 26 de julio de 2007