



## **LIGA DE BOLICHE MASTER A & B**

### **REGLAMENTO**

**Actualización Febrero 2024**

- 1.** La Liga Masters se Jugará los jueves a las 19:00 en el Bol Obispado y tendrá dos (2) torneos al año, enero-junio y de Julio-diciembre 2024-2025. Se jugarán bajo la modalidad de Quintas (5) y se requiere como mínimo de tres (3) jugadores para que el juego sea legal. Se darán 10 minutos de calentamiento, el responsable de caja avisará el inicio del torneo, bajando los pinos.
- 2.** Los equipos se forman con un mínimo de 5 jugadores y un máximo de 9 jugadores activos. Se podrá agregar un jugador honorífico (inactivo).
- 3.** Todos los equipos que terminen el torneo, tienen derecho a continuar en la liga en el siguiente torneo, (A menos que tengan algún adeudo con la liga). Para darle formalidad, se requiere la lista de jugadores para el siguiente torneo, debe de mencionar quién es el capitán y quién fungirá como suplente en su ausencia. El nombre con que se registre cada jugador será el utilizado a la hora de la premiación los reconocimientos y los trofeos que se ganen por sus logros deportivos. Se les recomienda plasmar en la hoja de inscripción Nombre(s) Apellido Paterno y Materno.
- 4.** La liga tendrá dos (2) categorías, MASTERS "A" & "B", formadas con 18 equipos cada una. Al final de cada torneo, los últimos 3 lugares de la categoría MASTER "A", bajarán a la categoría MASTER "B" y los primeros tres lugares de la categoría MASTER "B" Subirán a la categoría MASTER "A"



## **LIGA DE BOLICHE MASTER A & B**

5. Cuando un equipo de la categoría MASTER “A” ya no quiera continuar en la misma categoría a pesar de tener los puntos necesarios, podrá bajar a la categoría MASTER “B” si solo si, se encuentra entre los últimos 3 lugares para descender. Adicionalmente si algún equipo de la “B” que tenga el derecho de subir a la categoría “A” y no lo quiera hacer le cederá el lugar al equipo que le siga en puntuación. Se dará conocimiento a la Comisión de Honor y Justicia, para su aprobación.
  
6. Los Jugadores que Jueguen más de 15 JJ, el Torneo Anterior arrastrarán Su Promedio (o hándicap) para el Siguiete Torneo, y tendrán 9 Semanas para Completar 12 JJ para generar su Nuevo HDCP. Los Jugadores que No Arrastren HDCP o Nuevos, iniciaran el Siguiete Torneo con 0 (Cero) de HDCP hasta que Completen 4 JJ para generar su HDCP. Igual que a los Jugadores que se Cambien de Equipo Después de la Semana 2.
  
7. El hándicap será calculado igualmente para ambos sexos con la siguiente fórmula:

$$\text{HCP} = 80\%(\text{VM} - \text{PP}) = < 40$$

VM= Valor máximo entre los mejores jugadores

PP= Pinos promedio de cada jugador = Pinos acumulados /Juegos Jugados.

**A.** Para la categoría “A”, el VMB se considerará de 210 pinos.

$$\text{HCP} = 0.80 (210 - \text{PP}) = < 40 \text{ pinos.}$$

**B.** Para la categoría “B”, el VMB se considerará es de 200.

$$\text{HCP} = 0.80 (200 - \text{PP}) = < 40 \text{ pinos.}$$



## **LIGA DE BOLICHE MASTER A & B**

8. La fecha límite para nuevos jugadores, será hasta (50%) del Torneo o la semana 12 de 23.
9. Todo aquel jugador que se cambie de equipo, al iniciar el siguiente torneo conservara su handicap como el resto de los jugadores de la liga. Ya iniciada la segunda semana entraran con CERO de Handy, los jugadores nuevos hasta completar 4 juegos como se menciona en el inciso 6.
10. Si un jugador desea cambiarse de equipo y/o de categoría durante el torneo, solamente lo podrá hacer (1) vez por torneo, este perderá su Handicap, siempre y cuando el equipo propietario acepte su renuncia para que pueda entrar en otro equipo. De otra forma quedara fuera del torneo hasta la siguiente temporada. (Esta situación se le dará vista a la Comisión de Honor y Justicia para su aprobación)
11. Se define Dommy o jugador Ausente (o Virtual), aquel jugador que NO se presente a jugar, y se permiten 1 o 2 Dommy por Juego. Para la categoría "A" será de 150 pinos. Y para la categoría "B" será de 140 pinos. Dichos valores podrán revisarse. (Valores Máximo Base de HDCCP).
12. Todos los equipos podrán incluir nuevos jugadores mientras no sobrepasen el máximo de jugadores como lo establece el inciso 2, y no haya sobrepasado el plazo para nuevos jugadores como lo establece el inciso 8.
13. Los equipos que inicien jugando incompletos, tienen oportunidad de incluir hasta 2 jugadores Virtuales (o dommy) mientras los dos equipos que estén (ya sea hacia la izquierda o derecha, lo que primero suceda) no hayan completado de jugar la **(5ta) entrada**. Para compensar a los ausentes se anotará el jugador Virtual (o dommy), con el valor específico



## **LIGA DE BOLICHE MASTER A & B**

de la categoría. Para el segundo y tercer juego(s) NO hay Espera de Jugadores, se anotará el jugador(es) Virtuales (o dommy), una vez Iniciados los Juegos.

- 14.** Se entiende que todos los jugadores calentaran durante los 10 minutos antes de iniciar el primer juego. Como modo de acoplamiento o recalentamiento, se permitirá tirar hasta 6 lanzamientos o hasta un tiempo máximo de 5 minutos a los jugadores nuevos que van a entrar al segundo juego y/o tercer juego. Posterior a eso se iniciará el segundo o tercer juego. (se hace la aclaración porque ha habido discusiones porque algunos jugadores se toman mucho tiempo para calentar, cuando ya se esta en el tiempo del torneo).
- 15.** El segundo y tercer juego no deberán dilatarse más de 5 minutos. Si el equipo contrario no esta presente, se iniciara el juego y si todos los 5 jugadores terminan la primera entrada al equipo contrario se le anotar (0) pinos tumbados en esa primera entrada. Después de tres (3) entradas completas, el equipo contrario pierde ese juego. **(Se hace la aclaración, porque hay equipos que se salen a fumar y no les importa el tiempo que se toman, provocando molestias a los no fumadores).**
- 16.** Para evitar demoras se recomienda a los Capitanes paguen sus líneas de boliche antes de terminar el segundo juego, para que les sea permitido iniciar el último juego por reglamento del boliche.
- 17.** Para evitarnos fricciones entre los equipos y prestarse a manipulaciones, no se permitirá bajo ninguna circunstancia la POSPOSICIÓN de su encuentro semanal. Si un equipo no puede asistir perderá sus (4) puntos y deberá cubrir a la mesa directiva las cuotas respectivas en la siguiente semana. Si ambos equipos faltan, ambos equipos perderán sus 4 puntos.



## **LIGA DE BOLICHE MASTER A & B**

**18.** Para los equipos que cuenten con jugadores que participen en torneos Nacionales Oficiales e Internacionales de Boliche, **se les permitirá ADELANTAR, NO POSPONER sus juegos de la siguiente semana**, siempre y cuando se cumpla lo siguiente:

- **Haya notificado al presidente de la liga por escrito con dos semanas previas a su Torneo con copias de la inscripción, para que pueda ordenar la impresión de la hoja de cómputo.**
- **Que la fecha que deseen adelantar no sea RONDA de posiciones.**
- **Que el pago de esa semana que adelanten sea cubierto por ambos equipos.**
- **Los números computados serán los de la semana previamente jugadas.**
- **Si el equipo contrario desea asistir de todas formas en la semana que corresponde, solamente pagará las líneas del boliche.**
- **Cabe mencionar que un jugador debe de tener cuando menos 15 juegos para arrastrar HDPCP y poder jugar la RP final.**

**19.** Cuando un equipo o ambos no se presenten a jugar, y no hayan adelantado sus juegos en la semana anterior, tendrán 4 juegos perdidos y sin pinos que acreditar.

**20.** Es un compromiso moral de todos los equipos, el jugar todas las semanas programadas en el torneo, sin importar las aspiraciones a ocupar uno de los 3 primeros lugares de su categoría.



## **LIGA DE BOLICHE MASTER A & B**

- 21.** Cuando un jugador por causas justificadas tenga que abandonar el juego, tiene dos opciones:
- A. Negociar con el capitán del equipo contrario para que le permita terminar el juego adelantándose a los demás.**
  - B. Darse de baja por alguna lesión si es antes de la (5) entrada se anotará el Dommy y si es después de la (5), se le anotara lo que lleve.**
- 22.** Cuando un equipo no se presente a jugar sin causa justificada, el equipo presente ganará los 4 puntos y no habrá cambios en su Handy. El Valor Para Ganar el Juego será de 6 DOMMY's, dependiendo el Valor de DOMMY de Cada Categoría, para A será de 900 con HDCP y para B será de 840 con HDCP y el Triple de estos Valores para la Serie.
- 23.** Los Capitanes son responsables de los resultados escritos en la hoja de captura y dichos resultados serán confirmados por el compilador una vez capturada la información. Si se presenta algún error de captura, el equipo tiene hasta 1 semanas, si el siguiente juego es Ronda de Posiciones. Posteriormente ya no procederá reclamo.
- 24.** En caso de extravió de la original de la hoja de anotaciones, con cualquiera de las copias que tengan alguno de los dos equipos participantes será suficiente para que se capture los datos y se hagan los ajustes necesarios. Previamente se les asignará 2-2. Si no aparecen las originales o copias dentro de 1 semanas y más si hay RONDA de posiciones, tendrán ambos equipos 0 ganados y 4 perdidos.



## **LIGA DE BOLICHE MASTER A & B**

- 25.** Si llenan parcialmente la hoja de cómputo y no hay forma de completar los datos se Anotara 1 Dommy en Todos los Scores No Anotados, con los números anotados se definirá quien gana la serie y se sumarán los juegos ganados del ganador. En caso de que algún participante haga mal uso de las hojas de anotación para favorecer a su equipo, se le considera conducta ANTIDEPORTIVA y se le dará vista a la junta de HONOR Y JUSTICIA de la liga y se procederá a la sanción correspondiente que es dar de baja inmediatamente al equipo.
- 26.** Cuando un juego queda empatado el punto lo ganará el que gane la serie. Y cuando la serie quede empatada, el punto extra lo gana el equipo que haya ganado 2 juegos.
- 27.** Se denomina BOLA EN JUEGO, una vez que la bola lanzada por el jugador sobrepase la línea de foul.
- 28.** Se denomina BOLA MUERTA cuando:
- A. El jugador tire en pista equivocada
  - B. Falten pinos en la mesa, antes de hacer el lanzamiento
  - C. Algún jugador realice acciones para distraer al jugador
  - D. Cuando se cae algún pino, o cae un objeto extraño en pista.
- 29.** Cuando es declarado bola muerta, el jugador deberá realizar de nuevo su tiro sin afectar su score, aunque haya tirado chuza
- 30.** Cuando un pino se cae o esté mal acomodado y la máquina lo barra y para no meternos en problemas de apreciación la mejor opción es lo que indique la máquina sea respetado.



## **LIGA DE BOLICHE MASTER A & B**

**31.** Para un mayor lucimiento de los equipos en el Torneo, se obligará que se uniformen con sus nombres y el del equipo, pantalón normal o pants deportivos o short o bermudas, No se permite jugar con camiseta sin mangas.

**32.** El jugador que no porte su uniforme será sancionado con **\$ 130 pesos**, lo cual deberá pagar al tesorero de la liga en la misma sesión. **En caso de NO pagar**, se invalidarán sus juegos y será considerado como ausente y al equipo se le **anotará como DOMMY**, esto se hará efectivo a partir de la cuarta semana de iniciada la liga.

## **PREMACION**

El Reglamento para la premiación se efectuará con las **siguientes bases**:

**A) Solo tendrán derecho a premios los jugadores que completen un mínimo de 66 % (o 2/3) de los juegos en el torneo.**

**B) Las Premiaciones de las ligas A y B será para el 1º. 2º. y 3º. Lugar se otorgarán de la siguiente manera:**

- **Equipos Campeones**
- **Promedio Individual**
- **Juego Alto por equipos**
- **Serie Alta por equipos con Handy**
- **Serie Alta Individual**
- **Serie Alta Individual con Handy**

La Categoría Femenil, se Premiará en Base al Número Total de Jugadoras o se Combinará la A y B, en caso de ser menos del 10 % de la Varonil.





## **LIGA DE BOLICHE MASTER A & B**

**Para los juegos PERFECTOS se destinará un fondo de \$20,000.00, para los “4” primeros juegos, si algunos hicieren otros juegos, se dividirá este fondo entre los jugadores.**

Solo se entregarán tres premios en cada especialidad, en caso de empate en 1º. se dará a los dos empatados y al 3º. Lugar; si el empate es en 2º. Se entregará a los dos y se elimina el 3º. y si el empate es en el 3º., se entregará al que tenga más pinos netos en serie o juego, y si prevalece el empate, se le dará al que lo haya hecho primero.

### **DE LAS SANCIONES:**

**Las Causas para dar de baja a un equipo o jugador serán por:**

- A. AGRESIÓN**
- B. ROBO**
- C. TRAMPAS**
- D. DAÑOS A LAS INSTALACIONES.**

Jugador que golpee con manos o pies las instalaciones del boliche o diga palabras malsonantes hacia alguna otra jugador(a), se dará vista al Comité de Honor y Justicia para su conocimiento y su Sanción.

En cualquier falta al reglamento de juego, se aplicará el criterio establecido por el comité de **Honor y Justicia** de la liga.

Cuando se le sorprenda a algún jugador o equipo que esté haciendo Handy deliberadamente, se le dará vista a la **Comisión de Honor y Justicia** para su sanción.

**Cualquier aclaración o asunto no contemplado en el reglamento se turnará a la Comisión de Honor y Justicia de la liga para su solución.**



## **LIGA DE BOLICHE MASTER A & B**

**Los equipos que no cumplan con el presente reglamento serán dados de baja de la liga, así como en los casos siguientes:**

- A.** Cuando un equipo no se presente a jugar, en tres series de un torneo.
- B.** Que el equipo que jueguen incompletos, (menos de cinco jugadores) en cinco series de un torneo.
- C.** Cuando se detecte un jugador **“ILEGAL”** sustituyendo a otro que esté registrado en la hoja de anotación.
- D.** Que tenga adeudo con la liga o el boliche, y se niegue pagarlo.

## **TIPOS DE SANCIONES:**

- A.** Amonestación
- B.** Inhabilitación por un mes
- C.** Inhabilitación por seis meses
- D.** Dar de baja al Jugador
- E.** Dar de baja al equipo

## **LA COMISIÓN DE HONOR Y JUSTICIA:**

Es un Organismo disciplinario de carácter permanente compuesto por **un Coordinador (o Presidente) y dos vocales (Uno de cada Categoría)**. Es quien velará por los derechos de los jugadores y que, tomando en cuenta ambas declaraciones de las partes afectadas, dará resoluciones finales a las conductas lesivas en agravio de los jugadores en cuestión, siendo su veredicto **INAPELABLE**.