



LIGA INSURGENTES

TORNEO LXIV

CUARTETAS

20:00 HORAS

VIGENTE A PARTIR DEL 10 DE JULIO DE 2025

1. SE JUGARÁN 14 SESIONES, LA ULTIMA SESION (FINAL) SE JUGARA POR POSICIONES. FECHA DE INICIO JUEVES 20 DE MARZO DE 2025.
2. LOS TIROS DE CALENTAMIENTO INICIARAN A LAS 20:00 HORAS, EN CASO DE FUERZA MAYOR INICIARAN POSTERIORMENTE.

MODALIDAD:

3. SE JUGARA A RITMO DE CUARTETAS; (FEMENILES, VARONILES O MXTAS.), 16 EQUIPOS.

COSTO DEL TORNEO Y PUNTO EXTRAORDINARIO POR PAGO INSCRIPCION:

4. INSCRIPCIÓN \$400.00 POR JUGADOR (FAVOR DE HACER PAGO EN EFECTIVO). SE OTORGARÁ 1 PUNTO POR CADA JUGADOR DE LA CUARTETA QUE CUBRA LA INSCRIPCIÓN DENTRO DE LA PRIMERA SESION. POSTERIORMENTE DEBERAN REALIZAR EL PAGO, YA NO SE OTORGARÁ EL O LOS PUNTOS DE LOS JUGADORES QUE NO HAYAN CUBIERTO LA INSCRIPCIÓN DURANTE LA 1a. SESIÓN.
5. COSTO SESION SERA DE \$320.00 POR JUGADOR.

PUNTOS POR SESION (6):

6. LOS EQUIPOS PODRAN OBTENER LOS 4 PUNTOS (UNO POR CADA LINEA Y OTRO POR EL TOTAL).
 - 1 PUNTO POR EL PAGO TOTAL DE LA CUARTETA
 - 1 PUNTO POR LA ASISTENCIA DEL EQUIPO COMPLETO

HANDICAP Y CLASIFICACIÓN JUGADORES NUEVO INGRESO:

7. JUGADORES QUE HAYAN PARTICIPADO EN EL TORNEO ANTERIOR, JUGARAN 3 SESIONES (9 LINEAS) CON EL HP CON EL QUE LO CONCLUYERON EL TORNEO ANTERIOR.
8. JUGADORES QUE HAYAN PARTICIPADO EN EL TORNEO ANTERIOR Y QUE NO ACUMULARON 9 LINEAS, ASI COMO JUGADORES DE NUEVO INGRESO, SE LES CALCULARA SU HP EN LAS SESIONES 1 Y 2 (6 LINEAS) O AL COMPLETARLAS, ASIGNANDOSELES EN SU 3a PARTICIPACIÓN (LINEAS 7,8 Y 9) EL PROMEDIO CORRESPONDIENTE AL PROMEDIO QUE TENGAN EN ESE MOMENTO Y SE LES CLASIFICARA AL GRUPO INDIVIDUAL CORRESPONDIENTE A DICHO PROMEDIO.
9. TRATANDOSE DE LOS JUGADORES QUE NO HAYAN ACUMULADO 9 LINEAS EN EL TORNEO ANTERIOR PERO QUE YA ESTAN CLASIFICADOS EN ALGUN GRUPO O POR EL CONOCIMIENTO DEL NIVEL DE JUEGO QUE SE TIENE DEL JUGADOR MANTENDRAN EL HP CON EL QUE CONCLUYERON EL TORNEO ANTERIO DURANTE LAS PRIMERAS 6 LINEAS JUGADAS, AJUSTANDOSE AL JUGAR LAS SIGUIENTES LINEAS.
10. EL HP MAXIMO PARA LA 1a y 2a SESION (6 PRIMERAS LINEAS), SERA HOMBRES 30 PINOS Y MUJERES 40, UNA VEZ CONCLUIDAS CADA SESIÓN SE CALCULARÁ SU HP.



11. JUGADORES DE NUEVO INGRESO INSCRITOS Y QUE POR ALGUNA CAUSA NO PARTICIPEN EN LA 1a. SESIÓN, EL EQUIPO AL QUE PERTENEZCA CONSIDERARA UN CIEGO DE "190" PINOS NETOS. ESTA MISMA REGLA SE APLICARÁ A LOS JUGADORES QUE NO CUENTEN AUN CON ALGÚN PROMEDIO EN LA LIGA.
12. JUGADORES DE NUEVO INGRESO SERAN CLASIFICADOS AL COMPLETAR 9 LINEAS EN EL GRUPO INDIVIDUAL DE ACUERDO CON EL PROMEDIO ALCANZADO EN ESE MOMENTO:

GRUPO	PROMEDIO PARA CLASIFICAR A JUGADORES NUEVOS (9 LINEAS JUGADAS)
A	De 195 en adelante
B	De 185 a 194.9
C	De 175 a 184.9
D	Hasta 174.9

13. EL HP SE CALCULARÁ CONSIDERANDO EL 90% DE LA DIFERENCIA ENTRE 215 Y EL PROMEDIO DE LAS LINEAS JUGADAS EN LA SESION.
14. EL HP MAXIMO PARA EL TORNEO SERA DE 45 PARA HOMBRES Y 65 PARA MUJERES.
15. JUGADORES DE 60 AÑOS TENDRAN 2 PINOS ADICIONALES DE HP.
16. JUGADORAS DE 55 AÑOS TENDRAN 2 PINOS ADICIONALES DE HP.

INGRESO DE EQUIPOS UNA VEZ INICIADO EL TORNEO:

17. SE PERMITIRA LA ENTRADA DE ALGUN EQUIPO AL TORNEO CUANDO ESTE HAYA COMENZADO.
18. EL EQUIPO QUE INGRESE DEBERA PAGAR EL FONDO DE PREMIACION DE LAS SESIONES QUE NO JUGARON, Y LA INSCRIPCION PARA TENER DERECHO A PREMIACION POR EQUIPOS.
19. EQUIPO QUE INGRESE CUANDO EL TORNEO HAYA COMENZADO, SE LE DARAN TRES (3) PUNTOS POR CADA SESION NO JUGADA Y A LOS JUGADORES SE LES AJUSTARA LAS LINEAS Y LOS PINOS EN LA PRIMERA SESION QUE JUEGUEN.

ABANDONO DE EQUIPO DEL TORNEO:

20. NO SE BONIFICARÁ CANTIDAD ALGUNA AL EQUIPO O EQUIPOS QUE ABANDONEN EL TORNEO EN CUALQUIER SESION PARA NO AFECTAR EL FONDO DE PREMIACION".
21. CON EL ABANDONO DE EQUIPO O EQUIPOS Y AL NO HABER EQUIPOS QUE INGRESEN AL TORNEO, EN ESE CASO SE TENDRA QUE AJUSTAR LA PREMIACIÓN A REPARTIR A LOS EQUIPOS GANADORES Y JUGADORES EN FORMA INDIVIDUAL DE ACUERDO AL NUMERO DE EQUIPOS QUE CONTINUEN EN EL TORNEO Y SOLO EN CASO DE QUE SE INCORPOREN NUEVOS EQUIPOS AL TORNEO SE LES ESTARIA COBRANDO EL COSTO QUE SE PAGA POR CADA SESIÓN PARA PODER RESARSIR EL FONDO DE PREMIACIÓN.

GRUPOS:

22. SE CONFORMARAN 2 GRUPOS DE 8 EQUIPOS CADA UNO, PREMIANDOSE A LOS 4 PRIMEROS LUGARES DEL TORNEO DE CADA GRUPO.



23. HABRA 4 GRUPOS INDIVIDUALES CLASIFICANDO A LOS JUGADORES DE NUEVO INGRESO AL MOMENTO DE COMPLETAR 9 LINEAS JUGADAS.

INTEGRANTES POR EQUIPO:

24. CADA EQUIPO PODRA REGISTRAR HASTA 6 JUGADORES, PODRAN CAMBIAR SUS INTEGRANTES A MAS TARDAR EN LA FECHA 7 ANOTANDO EL NOMBRE DE CADA JUGADOR EN LA HOJA DE ANOTACIÓN. EL CAMBIO DE JUGADOR O JUGADORES SERA UNICAMENTE POR LOS QUE NO HAYAN PARTICIPADO EN EL TORNEO VIGENTE, ES DECIR, QUE NO TENGAN LINEAS DE JUEGO. YA NO SE CONSIDERARÁN SUPLENTE, TODOS TIENEN LA CALIDAD DE INTEGRANTES.
25. UN JUGADOR QUE HAYA PARTICIPADO EN EL TORNEO ANTERIOR CON ALGUN EQUIPO PODRA CAMBIARSE A OTRO EQUIPO SIEMPRE Y CUANDO NO HAYA PARTICIPADO EN EL TORNEO ACTUAL CON EL EQUIPO DEL QUE SE DARA DE BAJA, ESTE CAMBIO DEBERÁ HACERSE DEL CONOCIMIENTO AL ORGANIZADOR.
26. SE DEBERA CONSIDERAR CUANDO SE REQUIERA SEÑALAR A UN CIEGO AL JUGADOR QUE TENGA MAS LINEAS JUGADAS DENTRO DEL TORNEO, Y ESTE CIEGO SERA CON UN TOPE DE 215, INCLUYENDO SU HP.
27. CUALQUIER JUGADOR QUE HAYA PARTICIPADO EN EL TORNEO INMEDIATO ANTERIOR Y QUE TENGA POR LO MENOS 9 LINEAS JUGADAS ESTARA CLASIFICADO EN EL GRUPO QUE CORRESPONDA A DICHO PROMEDIO OBTENIDO, ESTA CLASIFICACIÓN SE CONSERVARA DURANTE 2 TORNEOS ANTERIORES AL QUE SE ESTE JUGANDO.

PARTICIPACIÓN DE JUGADORES Y EQUIPOS EN EL DESARROLLO DE CADA SESIÓN:

28. SI UN JUGADOR LLEGA TARDE, PODRA JUGAR ESA LINEA, SIEMPRE Y CUANDO LOS EQUIPOS DE LAS MESAS CONTIGUAS ESTEN COMPLETOS Y NO HAYAN CERRADO LA 4A. ENTRADA, SI YA CERRARON LA CUARTA ENTRADA ALGUNO DE ELLOS, TENDRA QUE ESPERAR HASTA LA PROXIMA LINEA PARA PODER ENTRAR A JUGAR.
29. LOS EQUIPOS Y JUGADORES QUE FALTEN TENDRAN QUE PAGAR LA SESION Ó LAS QUE LLEGARAN A FALTAR, CUBRIENDO ESTAS LA SIGUIENTE SESION QUE ASISTAN, ESTO CON LA FINALIDAD DE QUE EL FONDO DE PREMIACIÓN NO SE AFECTE ADEMÁS DEBEMOS PAGAR AL BOLICHE EL 100% DE LAS LINEAS DEL TORNEO SE JUEGUEN O NO.
30. SI UN JUGADOR FALTA Y NO ES CUBIERTO POR ALGUN OTRO JUGADOR SE TOMARÁ SU PROMEDIO MENOS " 10 " PINOS MAS SU HDGP. Y NO DEBE REBASAR " 215 " QUE ES EL TOPE Y LA CIFRA DEBE ENCERRARSE EN UN CIRCULO. EL CIEGO DE UN JUGADOR QUE NO ASISTA DEBERA DE SER SIEMPRE EL DEL JUGADOR CON MÁS LINEAS JUGADAS.
31. JUGADORES QUE PARTICIPEN (SELECCIONADOS POR SU ASOCIACION) EN ALGUN TORNEO NACIONAL ó INTERNACIONAL DE CUALQUIER FUERZA (1era., 2da. 3era. FUERZA Y SENIOR) AVALADOS POR LA " FEMEBÓ " JUGARAN CON SU PROMEDIO COMPLETO MAS SU HDGP, SIEMPRE QUE NO REBASE EL TOPE DE " 215 " Y HASTA POR 2 SESIONES CONSECUTIVAS, GANARAN EL PUNTO DE ASISTENCIA PERO NO SE SUMARAN ESAS LINEAS A SU PROMEDIO INDIVIDUAL.
32. SI FALTA ALGUN EQUIPO COMPLETO A LA SESION POR CUALQUIER CAUSA PARA PODER GANAR LOS PUNTOS QUE CONSIGA CON SUS MUERTOS TIENE QUE JUGAR POR LO MENOS UN JUGADOR REGISTRADO Y CON EL MUERTO DE LOS JUGADORES AUSENTES (MENOS 10 PINOS DE PROMEDIO), SI LOS JUGADORES AUSENTES SE ENCUENTRAN PARTICIPANDO EN ALGUN TORNEO DE LOS SEÑALADOS EN EL PUNTO 25 DEL PRESENTE REGLAMENTO JUGARAN CON SU PROMEDIO COMPLETO Y SI ESTA POR LO MENOS 1 JUGADOR DE ESA CUARTETA EN SU CASO PODRAN GANAR LOS PUNTOS QUE HAYA LOGRADO CONTRA SU RIVAL EN TURNO, EL PUNTO DE PAGO SE GANARA SI POR SUPUESTO DEJARON CUBIERTA LA SESIÓN EN TURNO.
33. ES OBLIGACION DEL JUGADOR QUE VA A TIRAR EL RESPETAR UNA MESA A LA IZQUIERDA Y UNA MESA A LA DERECHA.
34. CUANDO SE JUEGUE CON LINEA DE FOUL Y ALGUN JUGADOR TRASPASE LA LINEA Y/O PISE ALGUNA DE LAS CANALES SE DEBERA CONSIDERAR ANOTAR EN EL TABLERO DICHO FOUL, EN CASO DE QUE NO SE ENCUENTRE PRENDIDO Y SE LLEGARA A PRESENTAR LO ANTES SEÑALADO EL TIRO SERA VALIDO.
35. SI UN JUGADOR TIRA Y SU " PIÑA ESTA INCOMPLETA " NO SE REPETIRA EL TIRO A MENOS QUE ALGUIEN DE LAS PISTAS DONDE SE ENCUENTRE JUGANDO O DE CUALQUIER OTRA PISTA ALERTE DE ESTA SITUACION, ENTONCES SE REPETIRA EL TIRO.
36. SI UN JUGADOR SE EQUIVOCA DE PISTA AL REALIZAR SU SIGUIENTE TIRO, ESTE DEBERA CANCELARSE Y DEBERA REALIZARLO NUEVAMENTE EN LA MESA QUE LE CORRESPONDA, DE LA MISMA MANERA SE CANCELARAN LOS TIROS CUANDO HAYAN SIDO MAS DE UNO EN LA PISTA QUE NO LE CORRESPONDIA.



37. **NO ESTAN PERMITIDOS HACER TIROS DE CALENTAMIENTO** CUANDO ESTOS SE HAN TERMINADO, IGUALMENTE QUEDA PROHIBIDO HACER TIROS DE PRACTICA A LA HORA QUE FINALIZA LA PRIMERA Y SEGUNDA LINEA.
38. EN CASO DE QUE LA MAQUINA ACOMODADORA DE LOS PINOS DERRIBE 1 O MAS PINOS AL MOMENTO DE LEVANTARLOS Y ACOMODARLOS PARA EL SIGUIENTE TIRO FORZOSAMENTE DEBERAN LOS CAPITANES O JUGADORES DE ESAS MESAS SOLICITAR A PERSONAL DEL BOLICHE QUE REALICEN EL LAVANTAMIENTO DE DICHOS PINOS PARA REALIZAR EL TIRO CORRESPONDIENTE, QUEDA PROHIBIDO EL ACUERDO ENTRE CAPITANES DE REALIZAR EL TIRO CON LOS PINOS QUE ESTUVIERAN DERRIBADOS Y SE CONSIDERARA EVALUAR CUALQUIER PROTESTA QUE REALICE ALGUN EQUIPO SI SE LLEGA A DAR CUENTA DE ESTA SITUACION, LA CUAL SE REVISARA Y EN SU CASO SE APLICARA LA CORRECCIÓN CORRESPONDIENTE.
39. **EL CIEGO POR VENCER** (O SEA UN EQUIPO QUE NO EXISTE) PARA TODOS LOS EQUIPOS SERA DE " 760 " PINOS NETOS POR LINEA.
40. **SOLO LOS CAPITANES DE EQUIPO ESTAN FACULTADOS** PARA HACER LAS ACLARACIONES Y/O RECLAMACIONES QUE SE PRESENTEN, DURANTE LA SESION DE JUEGO Y EN TODO MOMENTO VIGILAR EL COMPORTAMIENTO DE SUS JUGADORES.
41. **LOS PARTICIPANTES DE LA LIGA INSURGENTES DEBEREMOS MANTENER UN COMPORTAMIENTO** DE RESPETO Y CORDIALIDAD CON LOS COMPAÑEROS DE EQUIPO Y CON CUALQUIER PARTICIPANTE DE LOS DEMAS EQUIPOS, INCLUYENDO A LOS ACOMPAÑANTES QUE SE ENCUENTREN EN ESE MOMENTO, QUEDAN PROHIBIDAS LAS PALABRAS ALTISONANTES QUE TENGAN COMO FINALIDAD AGREDIR DE FORMA VERBAL A ALGUN COMPAÑERO Y/O RIVAL EN TURNO.
42. **TAMBIEN SE DEBERA RESPECTAR EN TODO MOMENTO EL MOBILIARIO E INSTALACIONES DEL BOLICHE** QUE NOS PRESTA EL SERVICIO, EN EL CASO DE PRESENTARSE ALGUNA SITUACION QUE VIOLE LO AQUÍ SEÑALADO Y LO MANIFESTADO EN EL PUNTO ANTERIOR SERA MOTIVO DE LA POSIBLE SALIDA DEL TORNEO, YA SEA DE FORMA INDIVIDUAL Y/O DEL EQUIPO MISMO, TODO DEPENDERA DE LA SEVERIDAD DE LA FALTA QUE SE COMETA.
43. **EN CASO DE FALLAS MECANICAS**, EN UNA Ó MAS MESAS QUE NO PUDIERAN SER REPARADAS EN ESE MOMENTO POR CAUSAS DE FURZA MAYOR, SE REVISARA CON EL GERENTE DEL BOLICHE O GENTE A CARGO EN ESE MOMENTO SI HAY ALGUNA ALTERNATIVA PARA QUE LOS EQUIPOS AFECTADOS PUEDAN TERMINAR SU JUEGO EN ALGUNAS DE LAS PISTAS QUE TUVIERA EL BOLICHE DISPONIBLE EN ESE MOMENTO EN CUALQUIER DE LOS PISOS CON LOS QUE CUENTA, ESTO PREVIO ACUERDO DE ACEPTACION DE LOS CAPITANES, EN CASO DE NO ACEPTAR CONCLUIR EL JUEGO DE ESTA MANERA O POR LA IMPOSIBILIDAD DE CONCLUIRLO POR NO HABER ALGUNA ALTERNATIVA DISPONIBLE, SE PROCEDERIA A PROGRAMAR PREVIO ACUERDO ENTRE CAPITANES UNA SESIÓN OTRO DIA DE LA SEMANA O EN EL SIGUIENTE JUEVES ANTES DE INICIAR LA SESION EL SIGUIENTE JUEVES, PARA QUE LOS EQUIPOS PUEDAN COMPLETAR Y FINALIZAR SU JUEGO. UNA OPCION ADICIONAL A LA ANTERIORMENTE SEÑALADA SERIA QUE EL JUEGO LO REALIZARAN DE **MANERA VIRTUAL DE ACUERDO A LO SIGUIENTE:**
44. EN SU JUEGO DE LA SEMANA SIGUIENTE CON EL EQUIPO QUE LES TOCARA JUGAR, CADA UNO DE LOS EQUIPOS QUE NO PUDIERON CONCLUIR EL JUEGO ANTERIOR, CONSIDERARAN LO QUE TIREN Y LO COMPARARAN CONTRA LO TIRADO POR EL OTRO EQUIPO EN SU JUEGO DE ESA SESION, INCLUYENDO EL TOTAL TIRADO, GANANDO LOS PUNTOS CORRESPONDIENTES A CADA LINEA Y AL TOTAL EN SU CASO, ESTO SIEMPRE Y CUANDO PAGUEN EL FONDO DE PREMIACIÓN (110.00 POR JUGADOR), YA QUE LAS LINEAS NO JUGADAS EN LA SESIÓN QUE NO SE PUDO CONCLUIR EL JUEGO NO SERAN PAGADAS POR LOS JUGADORES.
45. CUANDO ALGUN EQUIPO ABANDONE EL TORNEO SIN QUE HAYA TERMINADO ESTE, LOS EQUIPOS QUE LES TOQUE JUGAR CONTRA ESE EQUIPO JUGARAN CONTRA SU PROMEDIO MENOS DIEZ PINOS MAS SU HDPC Y SERAN LAS DOS SIGUIENTES SESIONES DEL ABANDONO DEL EQUIPO, DESPUES A LOS DEMAS EQUIPOS QUE LES TOQUE JUGAR CONTRA ESE EQUIPO, MATARAN UN CIEGO DE (760) PINOS NETOS POR LINEA.
46. SI UN **JUGADOR ESTA ENFERMO O LESIONADO**, SU LUGAR TENDRA QUE SER OCUPADO POR ALGUNO DE LOS INTEGRANTES REGISTRADOS, SI NO FUERA ASI TENDRAN QUE JUGAR CON SU CIEGO O SEA SU PROMEDIO MENOS " 10 " PINOS MAS SU HDPC, SI QUE EXCEDA DE 215 PINOS DE PROMEDIO, PERO SI EL JUGADOR ESTA PRESENTE EN LAS CONDICIONES SEÑALADAS, SE TOMARA SU PROMEDIO COMPLETO, Y GANARA EL PUNTO POR ASISTENCIA Y SOLAMENTE SERA POR (2) SESIONES CONSECUTIVAS, AHORA SI EL JUGADOR SE LESIONA EN EL MOMENTO DEL JUEGO EN CUALQUIER ENTRADA, SE ANOTARA LO QUE YA TIRO Y A PARTIR DE LA SIGUIENTE ENTRADA SE PONDRÁ SU PROMEDIO COMPLETO CONSIDERANDO SU HP EL TOTAL SERA COMO MAXIMO EL TOPE DE 215 DE PROMEDIO Y TENDRA EL EQUIPO DERECHO AL PUNTO DE ASISTENCIA. EN CASO DE QUE AL MOMENTO DE LA LESION EL JUGADOR YA HAYA TIRADO MAS DEL 100% DE SU PROMEDIO Y QUEDEN ENTRADAS POR DISPUTAR SE SEÑALARA EN ESTAS "CERO".



47. LA ASISTENCIA SE GANA SI EL EQUIPO ESTA COMPLETO, TAMBIEN CON SU HOJA DE VACIADO COMPLETAMENTE LLENA Y FIRMADA POR LOS CAPITANES DE AMBOS EQUIPOS, Y POR ULTIMO, EL EQUIPO DEBERA TENER CUANDO MENOS (10) LINEAS JUGADAS, DE LAS (12) ESTABLECIDAS PARA CADA SESION, SI NO SE CUMPLE CON ESTOS REQUISITOS, PERDERAN EL PUNTO DE ASISTENCIA.
48. QUEDA Estrictamente Prohibido los tratos entre equipos y jugadores respecto a los resultados de su enfrentamiento, esto debera de ser avalado y aprobado por los capitanes de todos los equipos o por lo menos contar con la mayoria de los equipos (minimo 8), en su aprobacion, esto pensando en que los resultados tengan algun peso especifico con los resultados de otros enfrentamientos.
49. Los capitanes de equipo deberán entregar la hoja de vaciado al organizador debidamente revisada, completa, legible y firmada. Dichas hojas estarán sujetas a revisión del compilador quien podrá hacer los ajustes necesarios para corregir cualquier error o situación que no corresponda a esta convocatoria. En el caso de que alguna hoja de resultados se extravíe o no llegue a las manos del organizador, a ambos equipos se les contara la sesión con sus ciegos afectando así el resultado de los pinos derribados en esa sesión, así como de los puntos disputados.
50. CUALQUIER SITUACION O ERROR QUE SE PRESENTE DENTRO DE LA COMPILACION SE LES PIDE DARLO A CONOCER A LOS ORGANIZADORES DEL TORNEO MAXIMO EN LA SIGUIENTE SESIÓN.
51. EL PUNTO DE PAGO SE GANARA CUANDO LA CUARTETA COMPLETA LO REALICE, SI ALGUN INTEGRANTE NO LO CUBRE EN ESA SESIÓN NO SE OTORGARÁ DICHO PUNTO E INDEPENDIENTEMENTE QUE DEBERA PAGARLO EN LA PROXIMA SESIÓN. EL CAPITAN DE CADA EQUIPO SERA EL RESPONSABLE EN QUE LOS INTEGRANTES DE SU EQUIPO CUBRAN EL PAGO DE FORMA PUNTUAL.
52. SI UN EQUIPO O ALGUN O ALGUNOS DE LOS INTEGRANTES NO REALIZAN EL PAGO EN LA SESION SIGUIENTE RESPECTO DEL ADEUDO QUE HAYA (N) TENIDO EN LA SESION ANTERIOR NO SE PERMITIRA SU PARTICIPACION HASTA QUE CUBRA EL ADEUDO QUE MANTENGAN.
53. SE PIDE QUE LOS CAPITANES LEAN EL PRESENTE REGLAMENTO Y LO COMPARTAN CON SUS INTEGRANTES DE EQUIPO CON LA FINALIDAD DE QUE LO CONOZCAN Y SU CONTENIDO SE OBSERVE Y APLIQUE DE MANERA PUNTAL Y PRECISA.
54. EN CASO DE QUE POR ALGUN MOTIVO O CAUSA DE FUERZA MAYOR SE TUVIERA QUE SUSPENDER EL TORNEO Y/O LAS CONDICIONES NO FUERAN LAS OPTIMAS PARA CONTINUARLO, SE CONVOCARA A UNA JUNTA DE CAPITANES PARA PODER LLEGAR A LOS ACUERDOS QUE CORRESPONDAN MISMOS QUE QUEDARAN PLASMADOS COMO COMPLEMENTO A ESTE REGLAMENTO PARA SU APLICACION Y OBSERVACION PUNTUAL DE LOS MISMOS.
55. CUALQUIER SITUACION NO PREVISTA SERA RESUELTA POR LOS ORGANIZADORES DEL TORNEO Y POR LOS CAPITANES DE LOS EQUIPOS INVOLUCRADOS.

TIROS Y SERIES:

56. LOS TIROS Y SERIES POR EQUIPOS DEBERAN DE REALIZARSE EN ENFRENTAMIENTO CON OTRO EQUIPO, EN CASO DE QUE SE REALICE ANTE UN EQUIPO AUSENTE O CONTRA EL CIEGO, NO SE CONSIDERARA PARA ESTOS EFECTOS Y EL O LOS EQUIPOS QUE LOS REALICEN PRIMERO SERAN LOS QUE LO TENGAN.
57. PARA EL CASO DE QUE 2 O MAS JUGADORES REALICEN EN LA MISMA SESIÓN UN TIRO MAYOR, SE DETERMINARA COMO GANADOR AQUEL QUE LO HAYA REALIZADO PRIMERO, ES DECIR, SE REVISARA LA HOJA DE RESULTADOS Y SE PRECISARA EN QUE LINEA LO TIRO CADA UNO.

PARTICIPACIÓN DE JUGADORES EN LA SESION 13 (SEMIFINAL) Y 14 (FINAL):

58. PARA PODER JUGAR LA SESIÓN 13 (SEMIFINAL) LOS JUGADORES REGISTRADOS DEBERAN DE TENER POR LO MENOS 3 LINEAS JUGADAS EN EL TORNEO.
59. PARA PODER JUGAR LA FINAL CUALQUIER JUGADOR DEBERA DE TENER POR LO MENOS JUGADAS 9 LINEAS.

PREMIACIÓN:

60. SE PREMIARÁ A LOS EQUIPOS QUE QUEDEN DENTRO DE LOS 4 PRIMEROS LUGARES DE CADA UNO DE LOS GRUPOS "A" y "B"



61. SE PREMIARÁ AL EQUIPO QUE REALICE EL TIRO MAYOR CON VENTAJA NO HAY EMPATES.
62. SE PREMIARÁ AL EQUIPO QUE REALICE LA SERIE MAYOR CON VENTAJA. NO HAY EMPATES.
63. LOS PREMIOS PARA TIRO Y SERIE POR EQUIPOS SERAN LOS PRIMEROS QUE SE REALICEN, NO HABRA EMPATES.
64. EL CRITERIO DE DESEMPEÑO PARA LOS EQUIPOS ES EL SIGUIENTE: 1) PUNTOS, 2) PINOS CON VENTAJA, 3) SERIE MAYOR, 4) TIRO MAYOR, 5) PUNTUACION GLOBAL EN SU(S) ENFRENTAMIENTO(S) Y 6) PINOS TOTALES EN SU(S) ENFRENTAMIENTO(S), EN CASO DE PERSISTIR EL EMPATE, SE RESOLVERA ENTRE LOS CAPITANES DE LOS EQUIPOS INVOLUCRADOS Y LOS ORGANIZADORES DEL TORNEO.
65. SE PREMIARA A LOS 3 PRIMEROS LUGARES POR CATEGORIA "A", "B", "C", "D".
66. SE PREMIARÁN LOS TIROS Y SERIES NETAS DE CADA CATEGORIA, NO EXISTE EMPATE, GANA EL QUE REALICE PRIMERO EL TIRO O SERIE.
67. PARA TENER DERECHO A PREMIACION INDIVIDUAL EL JUGADOR DEBERA TENER COMO MINIMO EL " 79% " DE LAS LINEAS JUGADAS (33 LINEAS) Y PARA LOS TIROS Y SERIES EL " 70% " (29 LINEAS JUGADAS).
68. EN CASO DE QUE EXISTA EMPATE EN PROMEDIO AL FINALIZAR EL TORNEO, EL CRITERIO DE DESEMPEÑO SERAN LAS LINEAS JUGADAS Y EN CASO DE CONTINUAR EL EMPATE, SE TOMARAN EN CUENTA LA SERIE (SIN HP) MAS ALTA LOGRADA DURANTE EL TORNEO; DE CONTINUAR EL EMPATE, SE REVISARA LA SESIÓN EN LA QUE ESTA HAYA SIDO REALIZADA, SIENDO EL GANADOR QUIEN LA HAYA REALIZADO PRIMERO.
69. HABRA RECONOCIMIENTOS ESPECIALES Y PLAYERAS CONMEMORATIVAS (APORTADAS POR PACO BRIONES) PARA LOS JUEGOS PERFECTOS "300" Y "800" QUE SE REALICEN EN EL TORNEO.

RECLASIFICACIONES:

70. LOS 3 JUGADORES PREMIADOS DE CADA CATEGORIA PASARAN AL GRUPO SUPERIOR SIGUIENTE QUIENES SE MANTENDRAN EN EL TORNEO QUE HAYAN SUBIDO Y 1 TORNEO MAS.
71. LOS 3 ULTIMOS LUGARES QUE TENGAN POR LO MENOS EL 79% DE LINEAS JUGADAS (33) DESCENDERAN AL GRUPO INFERIOR SIGUIENTE, DE LO CONTRARIO PERMANECERAN EN EL GRUPO DONDE SE ENCUENTREN CLASIFICADOS.
72. SE LLEVARÁ A CABO LA RECLASIFICACIÓN DE JUGADORES O JUGADORAS QUE SE ENCUENTREN CLASIFICADOS EN ALGUN GRUPO Y QUE POR EL PROMEDIO OBSERVADO DURANTE LOS 3 TORNEOS ANTERIORES SEA SUPERIOR AL PROMEDIO QUE CORRESPONDA AL GRUPO DONDE SE ENCUENTRA CLASIFICADO, POR LO QUE ESTA RECLASIFICACIÓN Y/O REVISIÓN SE LLEVARA A CABO EN EL PROXIMO TORNEO LXV.

EL PRESENTE REGLAMENTO TIENE SU VIGENCIA A PARTIR DEL DIA 10 DE JULIO DE 2025, PODRA SER MODIFICADO POR CAMBIOS O ADICIONES QUE SE REQUIERAN REALIZAR PARA EL DESARROLLO DE UNA SANA COMPETENCIA.

CIUDAD DE MÉXICO A 10 DE JULIO DE 2025

RICARDO CUEVAS V. Y MAURICIO ESPEJE G.
COORDINADORES DE LA LIGA INSURGENTES.