



REGLAMENTO TORNEO DE BOLOS

GMOVIL 2023

LUGAR:

Bolera Super Bowling (Av. C/ 63 #28a-52)

FECHAS:

Primera Ronda: 24 de septiembre

Gran Final: 8 de octubre.

OBJETIVO

Fortalecer y consolidar las relaciones interpersonales dentro de los equipos de trabajo y con otras áreas de la empresa.

Mejorar el trabajo en equipo, la motivación, el sentido de pertenencia adquisición de hábitos saludables, liderazgo, espíritu de sana competencia y utilización adecuada del tiempo libre.

ORGANIZACIÓN Y COORDINACIÓN:

- La dirección, organización y coordinación del TORNEO DE TENIS DE MESA, estará a cargo de LA DIRECCIÓN DE GESTIÓN HUMANA DE GMOVIL, con el apoyo de la Sección de Deportes de COLSUBSIDIO.
- Elaborar el Boletín Informativo de puntajes por equipo, sanciones, etc. y enviarlos oportunamente para su publicación.
- Aplicar las sanciones que se consideren necesarias a los jugadores.

SISTEMA DE JUEGO:

Con un total de 30 equipos, se jugará una ronda por de dos líneas por cada jugador, clasificando a la final los diez equipos con el mayor puntaje. En esta ronda final, se jugarán dos líneas por jugador quedando el equipo que realice el mayor puntaje en esta ronda,

Nota: en cada una de las rondas del torneo, los puntajes iniciaran desde cero.

REGLAMENTO:

ART. 1 Los equipos estarán conformados por cuatro (4) integrantes.

ART. 2. Si alguno de los miembros del equipo no se presenta, los compañeros no podrán realizar sus lanzamientos y estos se perderán.

ART. 3 Todos los participantes deben realizar el calentamiento dirigido por la persona asignada por Colsubsidio. El jugador que no realice su calentamiento no podrá participar de la partida.

ART. 4 Los jugadores deberán presentar el carné que lo identifica como funcionario de la empresa o un documento de identidad con foto.

ART. 5 El jugador que llegue tarde manejará su juego de la siguiente forma:

- Si llega antes o durante el segundo lanzamiento de la primera línea de sus compañeros de equipo, podrá desatrazar desde el primer lanzamiento.
- Si llega entre el tercer y sexto lanzamiento, entra a jugar donde van sus compañeros de equipo.
- Si llega después del séptimo lanzamiento, entrara en la segunda línea.
- Si llega después de iniciada la segunda línea, no podrá participar en esta fecha.

PARÁGRAFO:

Es de aclarar que se tomará en cuenta el promedio de juego que lleven en las otras pistas que hayan iniciado su juego con los participantes completos para que la persona que llegue tarde entre en donde se encuentra este promedio, una vez realizado el respectivo calentamiento, con el fin de evitar que los equipos que no cuenten con sus participantes completos realicen su juego de forma lenta para esperar a la persona o personas que no hayan llegado a la hora programado.

- En caso de presentarse una lesión comprobada, los lanzamientos podrán ser reemplazados por el suplente o en su ausencia por un integrante del equipo (que lleve el menor promedio de juego hasta el lanzamiento en el que se encuentren disputando en la ronda correspondiente en el momento de la lesión).

ART. 6. Los empates que se puedan presentar serán definidos a favor de la persona o equipo que posea la mayor línea, y si persiste el empate se tomará la segunda, tercera o cuarta mejor línea.

ART 7. Los participantes deben presentar una conducta ejemplar durante el desarrollo del juego cumpliendo las reglas de cortesía acostumbradas.

ART 8 Los acompañantes deberán permanecer fuera de la zona de juego; incluyendo los niños.

ART 9. Está prohibido fumar o consumir bebidas alcohólicas

ART 10. Mesa de Pines:

- Si están incompletos los pines, se debe esperar a que se opere la máquina y los coloque correcta y totalmente.
- Si al hacer el lanzamiento quedan pines de pie, es decir en la pista, así sea fuera de sus bases y la máquina los derriba, se deben ubicar en el sitio respectivo para efectuar el lanzamiento.
- Si la bola en su lanzamiento hacia los pines rueda por el canal y vuelve nuevamente a la pista, su lanzamiento será de cero.

ART 13. No estropee el approach (piso) con chicle, tiza, talcos o zapatos de calle.

ART 14. No golpear las pistas al lanzar la bola.

ART 15. Es obligatorio el uso de medias, adicional a las entregadas en cada una de las boleras

ART 16. No lanzar la bola hasta que la máquina coloque la jugada completa.

ART. 17. Jugador que se retire sin haber terminado su correspondiente línea se le totalizarán los pines derribados hasta ese momento y no podrá ni adelantar lanzamientos, ni continuarlos en otra ocasión.

OBSERVACIONES:

Parqueadero:

El valor del parqueadero será asumido por los participantes.

El cuidado de los objetos personales es responsabilidad de cada uno de los asistentes.

Queremos agradecer su participación y felicitarlos por estar en este evento, y hacer parte de los eventos deportivos de **GMOVIL** trabajamos el segmento recreativo, cultural y social de nuestros empleados.

LA ORGANIZACIÓN TIENE LA FACULTAD DE AMPLIAR, MODIFICAR O CAMBIAR ESTE REGLAMENTO, SALVO PREVIA INFORMACIÓN Y DE COMÚN ACUERDO CON LA EMPRESA

INVITA GMOVIL.