

REGLAMENTO OFICIAL: TORNEO DE BOLIRANA

30 AÑOS INGENIERÍA DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN – UPTC 2026

1. GENERALIDADES DEL EVENTO:

- **Nombre del evento:** Torneo de Bolirana – 30 Años Escuela Ingeniería de Sistemas y Computación.
- **Descripción:** Torneo de bolirana por parejas organizado como parte de la celebración de los 30 años de la Escuela de Ingeniería de Sistemas y Computación de la UPTC.
- **Fecha:** Miércoles 14 de mayo de 2026.
- **Lugar:** Instalaciones de la UPTC, sede Tunja.
- **Hora:** 10:00 AM

2. PARTICIPANTES:

El torneo está abierto a estudiantes de la UPTC, incluyendo participantes de otras escuelas. Sin embargo, en cada equipo o pareja, al menos uno de los integrantes debe pertenecer a la Escuela de Ingeniería de Sistemas y Computación. La inscripción debe realizarse antes del cierre del formulario.

3. INSCRIPCIÓN:

- **Costo:** \$5.000 por pareja. Este dinero será destinado al desarrollo de las actividades de conmemoración de los 30 años de la EISC. Se recibe en efectivo el día del evento.
- **Procedimiento:** Registro a través del formulario oficial (nombre completo, código estudiantil y correo institucional de cada integrante de la pareja).
- **Fecha límite:** El formulario estará habilitado hasta el 11 de mayo a las 8:00 p.m.

4. DESARROLLO DE LA COMPETENCIA:

- **Modalidad:** Se juega en parejas. Cada pareja está conformada por dos jugadores.
- **Sistema:** Eliminación directa. En cada encuentro compiten dos parejas; la que pierda queda eliminada.

- **Turno de juego:** Los cuatro jugadores alternan turnos así: A1 → B1 → A2 → B2, y así sucesivamente hasta que una pareja gane.
- **Bolas por turno:** Cada jugador lanza las 6 bolas que le corresponden antes de ceder el turno.
- **Restricciones:**
 - No se puede alterar el orden de turno.
 - No se puede interferir con el lanzamiento del contrincante.
 - No se puede mover el tablero ni las bolas durante el juego.

5. SISTEMA DE PUNTUACIÓN:

- **Puntuación:** Cada agujero del tablero tiene un valor asignado. Solo cuentan las bolas que entran efectivamente en un agujero.
- **Meta:** La primera pareja en llegar a 2.000 puntos gana el encuentro y pasa a la siguiente ronda.
- **Penalización por ronda en blanco:** Si ninguna de las 6 bolas de un jugador entra en algún agujero, su pareja recibe una penalización: se le restan puntos según el valor que marque la ruleta de la bolirana (accionada por el juez). El marcador puede quedar en negativo; el juego continúa con normalidad.
- **Desempate:** Si ambas parejas alcanzan los 2.000 puntos en el mismo turno, se juega una ronda adicional y gana quien sume más en esa ronda.

6. DESCALIFICACIÓN:

Serán causales de descalificación inmediata:

1. Interferir con el lanzamiento o el tablero del contrincante.
2. Alterar el orden de turno de forma intencional.
3. Comportamiento irrespetuoso hacia jugadores, jueces o espectadores.
4. Abandonar el encuentro sin justificación antes de que termine.
5. Suplantación de identidad o alteración de datos de inscripción.
6. Desacato reiterado a las decisiones del juez de mesa.

7. PREMIACIÓN:

- Premio sorpresa para 1er y segundo puesto.

Comité Organizador

Escuela de Ingeniería de Sistemas y Computación – UPTC
Tunja, Boyacá – 2026