

Documento de Requerimientos: Torneo Deportivo de Tejo

Autores:

Cristian Camilo Méndez Rodríguez

Andrés Johan Vanegas García

Corporación Universitaria Iberoamericana

Facultad de Ingeniería, Ingeniería de Software.

Bases de datos avanzadas

Ingeniero William Ruíz Martínez.

Bogotá, Colombia

Mayo de 2024.

Introducción.

El presente documento tiene como objetivo establecer los requisitos y reglas para la organización y gestión del Torneo Deportivo de Tejo. El torneo se realizará siguiendo las normativas y estándares establecidos para esta disciplina deportiva, con el fin de promover la competencia y el espíritu deportivo entre los participantes.

Reglamento del juego.

La finalidad del juego es la embocinada, por medio de lanzamiento de un tejo por jugador, con la finalidad de introducirlo en un bocín, en el cual se coloca una mecha; gana el jugador o equipo quien complete primero los 27 puntos, reventando la mayor cantidad de mechas, introduciendo el tejo en el bocín, agarrando algunas manos o haciendo moñonas.

En el deporte del tejo se dan cuatro (4) clases de puntajes (jugadas) a saber: mano, mecha, embocinada o moñona.

1. Mano (1 punto). Se da jugada de mano cuando un tejo queda a un palmo menor y se ubica más cerca del borde interno del bocín.

No se contabilizan mano:

a) cuando dos (2) tejos queden colocados dentro del bocín y si son contrarios no habrá mano.

b) Cuando un tejo cae dentro del bocín y es declarado embocinada no válida, tendrá prelación para la mano.

2. Mecha (3 puntos). Se da jugada de mecha, cuando en forma reglamentaria, lícita o válida, el tejo lanzado golpea la mecha y se produce explosión, llama o humo suficiente.

3. Embocinada (6 puntos). Se da jugada de embocinada cuando el tejo lanzado queda enterrado dentro del bocín y con la base superior hacia el tablero.

4. Moñona (9 puntos). Se da jugada de moñona cuando el tejo cae correctamente dentro del bocín (embocinada) y a su vez, explota simultáneamente la mecha.

Para que un lanzamiento sea válido, el tejo debe caer directamente sobre los objetivos, sin tener contacto con elementos externos como el piso, tablas, bordes de la cancha o demás locaciones.

Reglas Generales del Torneo.

Formato del Torneo: El torneo se llevará a cabo en un formato de competición de liga, donde todos los equipos participantes se enfrentarán entre sí.

Equipos: Cada equipo estará compuesto por 5 deportistas, un entrenador y, opcionalmente, un representante.

Encuentros Deportivos: Los encuentros se realizarán en las instalaciones designadas para el torneo, siguiendo un cronograma previamente establecido.

Árbitros: Cada encuentro será dirigido por un árbitro certificado, encargado de velar por el cumplimiento de las reglas.

Resultados: Los resultados de cada encuentro, incluyendo los puntos obtenidos por cada equipo, serán registrados y anunciados al finalizar cada partido.

Requerimientos Específicos:

Deportistas: Se requerirá que cada deportista esté registrado previamente en la base de datos del torneo, con información completa sobre su identidad y equipo al que pertenece.

Encuentros Deportivos: Los encuentros se programarán de acuerdo a un calendario establecido, considerando la disponibilidad de las instalaciones y los equipos participantes.

Árbitros: Se designará un árbitro para cada encuentro, asegurando que cuenten con la capacitación y experiencia necesarias para ejercer su función de manera imparcial.

Resultados: Los resultados de cada encuentro, así como los puntos obtenidos por cada equipo, serán registrados en un sistema de gestión de torneos, garantizando la transparencia y exactitud de la información.

Conclusiones.

Este documento de requerimientos establece las reglas y procedimientos necesarios para la organización y desarrollo del Torneo Deportivo de Tejo. Se espera que la aplicación de estos requerimientos contribuya a la realización de un torneo justo, competitivo y exitoso, promoviendo la participación activa de los equipos y el disfrute de los espectadores.