



Manual para organizar Torneos y Liguillas Locales



CONTENIDO

Torneos locales... 3

Liguillas locales... 9



TORNEOS LOCALES

La Federación de Hachas Latinoamericana invita a toda la comunidad de Afiliados a que convoquen y organicen torneos locales de Lanzamiento de Hachas en sus instalaciones al menos cada primer sábado de mes, incluso los invitamos a fomentar la creación de liguillas municipales, lo anterior con el fin de promover el deporte de Lanzamiento de Hachas para descubrir deportistas talentosos que les interese participar en torneos nacionales e internacionales organizados por la Federación de Hachas.

A toda la comunidad de Afiliados los invitamos a que organicen los torneos siguiendo las siguientes reglas:

En cada ronda de juego deben participar dos personas, es decir dos “jugadores” u “oponentes”.

Los jugadores deben seleccionarse al azar utilizando cualquier método que lo permita, como puede ser a través de Aplicaciones móviles como la App “WhoPays” , o bien pueden seleccionar los jugadores de manera análoga: Por ejemplo, son 10 jugadores, en un frasco se pueden colocar 5 pares de papeles doblados donde cada par de papeletas estén enumeradas del 1 al 5. Es decir, deben existir dos papeles con el número 1, dos papeles con el número 2, dos papeles con el número 3 y así sucesivamente. Los dos participantes que saquen el papel con el número 1 van a jugar primero entre ellos dos como oponentes para buscar cual de los dos es el ganador y pasar a la siguiente ronda, y así sucesivamente podrán definir los oponentes al azar de una manera fácil, real y económica.

Cada juego entre dos oponentes consta de 10 lanzamientos por jugador, y deben usar el mismo tipo de hacha (marca, modelo y peso) con el fin de que ambos tengan la misma probabilidad de ganar.

En cada juego, los dos jugadores realizarán 5 lanzamientos y luego cambian de Diana, para asegurar un juego limpio ya que la madera siempre es diferente una de otra en cuanto a su dureza.

Los dos jugadores deben lanzar sus hachas sin pasar la línea de lanzamiento la cual debe estar en el piso a 12 pies o 3.6 metros de distancia de la Diana. Los jugadores deben lanzar sus hachas al escuchar la señal del árbitro que debe estar atrás de ambos jugadores (la señal es el sonido del silbato).



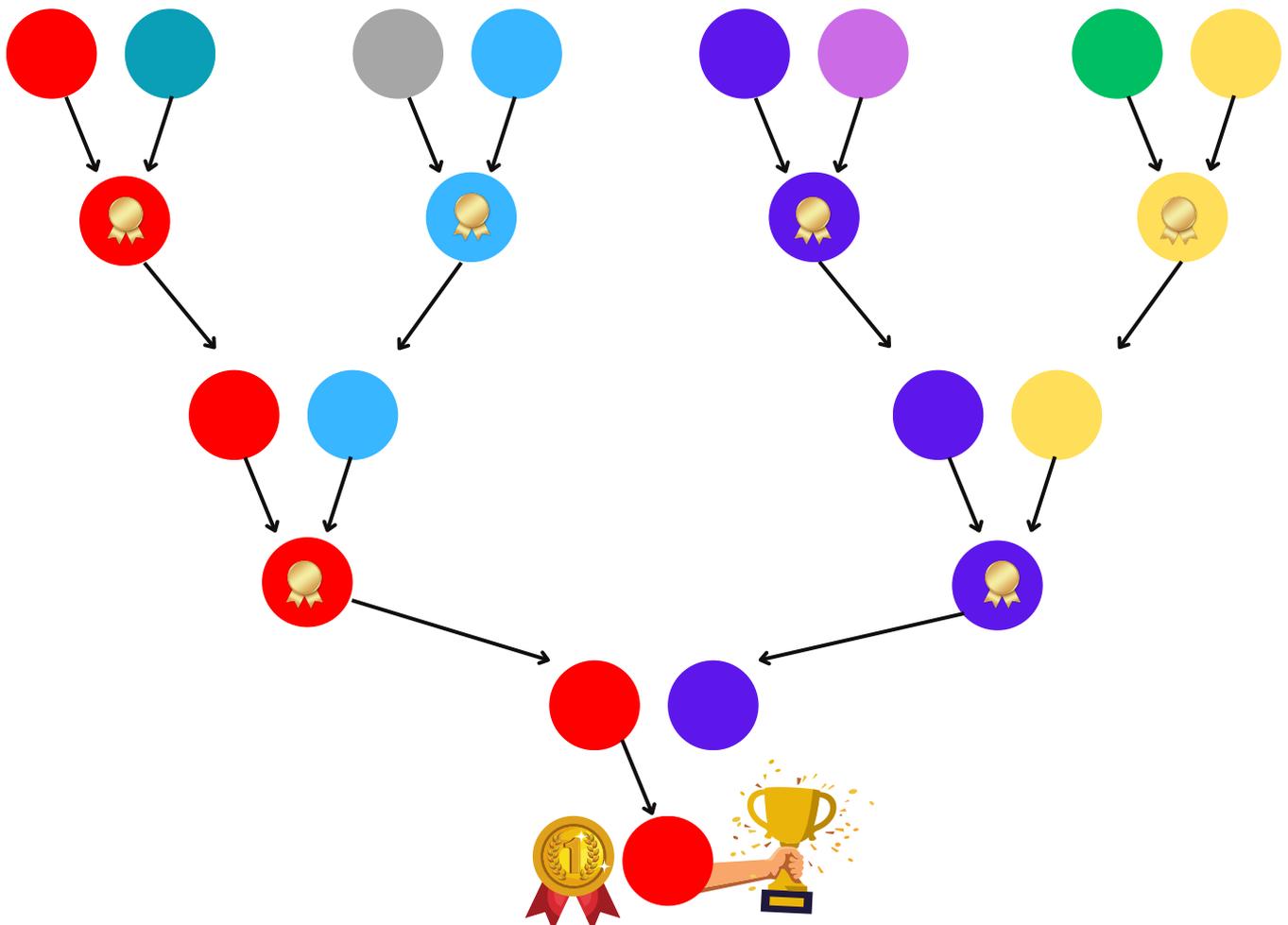
TORNEOS LOCALES

Otra persona que no sea el árbitro ni los jugadores debe tomar nota en la Tabla de Puntos sobre los puntos que cada jugador va acreditando en cada lanzamiento.

En el décimo tiro, ambos jugadores deben enfocarse en tratar de darle al círculo azul anunciando previamente a cuál de los dos estarán intentando encajar su hacha, si el izquierdo o el derecho. Si llegan a darle, suman 8 puntos.

El jugador que sume más puntos al final de la ronda de 10 tiros gana la partida de ese juego y pasa a la siguiente etapa de eliminatorias para jugar contra otros oponentes que previamente le hayan ganado a otros jugadores en juegos eliminatorios previos de dicha ronda, y así sucesivamente van ganando y descalificando jugadores hasta que lleguen los dos jugadores finalistas para competir entre ellos.

En esta imagen se muestra gráficamente a manera conceptual como son los juegos eliminatorios para llegar a ser un “jugador finalista”, y en su caso el ganador del torneo:





TORNEOS LOCALES

En caso de empate después de 10 lanzamientos en un solo juego, el juego debe entrar a un desempate en tiempo extra; lo anterior funciona de la siguiente manera:

- Los demás puntos de la Diana no se cuentan durante el desempate en tiempo extra, es decir, solo se deben considerar los ocho (8) puntos que suman los puntos muertos o “Killshots” en inglés, dicho de otra manera, SOLO los círculos azules, es decir, los puntos muertos o “Killshots” están activos durante los lanzamientos de desempate, en cualquier otro momento, salvo el décimo tiro, si un jugador por accidente clava su hacha en los puntos muertos o “Killshots” pierde el juego en automático.
- Los jugadores deben permanecer en sus respectivas Dianas en la primer ronda de lanzamientos de desempate (no es necesario cambiar de Dianas en este momento).
- En el primer intento de desempate cada jugador debe avisar al árbitro a cuál de los dos círculos azules de su Diana va intentar encajar su hacha.
- El lanzamiento del hacha debe ser cuando el árbitro lo indique con el silbato, y después de ésta señal, los jugadores tienen 10 segundos para lanzar su hacha.
- Si los dos jugadores le dan a los círculos azules, ambos suman 8 puntos y vuelven a empatar, por lo que se repite ésta dinámica de desempate hasta que uno de los dos no logre encajar su hacha en el punto azul; el que logre encajar el hacha es el jugador que gana.
- Si en el primer intento de desempate, ninguno de los dos jugadores logra darle con su hacha a los círculos azules (puntos muertos o Killshots), y a los dos se les cae su hacha al suelo, entonces cambian de Diana, es decir, alternan las Dianas y lo intentan nuevamente, y éste intercambio continúa si ambos se les cae nuevamente el hacha al suelo en los siguientes intentos.
- En el escenario donde ambos jugadores no logran encajar sus hachas en los círculos azules, pero si quedan las dos hachas encajadas en otra parte de la Diana, entonces se usará una cinta métrica o un dispositivo de medición preciso para medir la distancia de la cara del hacha al contorno del círculo azul objetivo, (asumiendo que el hacha si se logró encajar en la Diana). Se entiende como “contorno” al borde del círculo azul, y el jugador que logre encajar su hacha con la distancia más corta al círculo azul objetivo será el ganador del juego.



TORNEOS LOCALES

- En el escenario donde el hacha de uno de los jugadores no se encaja en la Diana y se ha caído al suelo, y el hacha del otro jugador falla en darle al círculo azul objetivo, pero su hacha quedó encajada en la Diana sin importar donde quedó encajada su hacha, entonces éste jugador que su hacha quedó encajada en la Diana ganará el juego.

Otras reglas que se deben considerar en los torneos:

- Los dos jugadores deben usar el mismo tipo de hacha.
- Los jugadores pueden lanzar sus hachas de estas dos maneras:
 - Una mano sujetando el hacha, por encima o por debajo, con la hoja del filo mirando hacia la Diana antes de soltarla.
 - Las dos manos sujetando el hacha con la hoja del filo mirando hacia la Diana antes de soltarla.
 - No se permite ningún otro estilo de lanzamiento.
- Rotación: el hacha solo debe hacer una rotación para que el lanzamiento cuente los puntos de donde quedó encajada en la Diana:
 - La rotación se define por el número de veces que la hoja del filo de el hacha mira hacia el jugador después de soltarla.
- Al menos uno de los dos pies del jugador debe estar en el suelo mientras lanza el hacha y no deben nunca pasar la línea de lanzamiento ubicada a 12 pies o 3.6 metros de la Diana.
- Se produce una falta cuando se cumple cualquiera de las siguientes condiciones antes de que el árbitro exprese verbalmente las puntuaciones de ambos jugadores:
 - Al menos uno de los dos pies de un jugador cruce la línea de los 12 pies o 3.6 metros al momento de lanzar el hacha.
 - Cualquier otra parte del cuerpo del jugador toca cualquier parte del piso o mallas ciclónicas, más allá de la línea de lanzamiento de 12 pies o 3.6 metros en dirección hacia la Diana.
- El árbitro puede optar por anular una falta de pie a su sola discreción si la falta de pie fue causada involuntariamente por una fuerza, elemento o persona externa, siempre que no afecte el resultado del lanzamiento de cualquiera de los jugadores.



TORNEOS LOCALES

- Los ejemplos de acciones que pueden resultar en la anulación de una falta de pie incluyen (pero no se limitan a): resbalar en el piso que resulta en una falta, empujar a un jugador (involuntariamente o de otra manera) sobre la línea de lanzamiento, una lesión que incurre en un movimiento sobre la línea de lanzamiento. Un terremoto u otra ocurrencia natural imprevista que resulta en una falla.
- Los ejemplos que NO califican para ser anulados incluyen (pero no se limitan a): un jugador que pierde el equilibrio en su lanzamiento y se cae sobre la línea de lanzamiento, el impulso del jugador lo arrastra o cualquier otra falta que no está fuera del control del jugador que les hace fallar el pie.
- El carril de lanzamiento se considera que está “abierto” para el próximo lanzamiento cuando los dos jugadores y el árbitro han regresado detrás de la línea de lanzamiento, y el árbitro no ha pedido una pausa en el juego.
- Los dos jugadores deben lanzar sus respectivas hachas dentro de los 10 segundos siguientes a partir de que el árbitro da la señal con el silbato.
- Una vez lanzadas las hachas, pueden existir pausas en el juego para que el árbitro revise exactamente donde quedo encajada cada una de las dos hachas de ambos jugadores para sumar los puntos correctos en la Tabla de Puntos; esto sucede a discreción del árbitro si es que existen dudas.
- A discreción del árbitro y con notificación verbal del árbitro puede anunciar que se han agotado los 10 segundos los cuales deben ser medidos con un cronómetro.
- Los árbitros deben utilizar un cronómetro u otro dispositivo de cronometraje preciso, ya sea físico o electrónico, o bien, una aplicación de temporizador de teléfono móvil.
- El conteo de los 10 segundos comienza cuando el árbitro hace sonar su silbato.
- La cuenta regresiva de los 10 segundos puede excederse a discreción del árbitro, o bien, anularse si hay distracciones inevitables que demanden que los jugadores necesiten más de 10 segundos, como por ejemplo una distracción intencionada del público, mal funcionamiento de algún equipo, o fallas en la iluminación, o algún acto de la naturaleza, etc.



TORNEOS LOCALES

- Por el contrario, si todas las condiciones están correctas, y el jugador excede los 10 segundos asignados, ese lanzamiento se considerará y se registrará como una falta y recibirá cero (0) puntos.
- En caso de que se produzca una falta, dicho lanzamiento se marcará como falta en la Tabla de Puntos, lo que dará como resultado una puntuación de cero (0) para ese lanzamiento.
- Si cualquiera de los jugadores pide una segunda opinión sobre el valor de su puntuación, ya sea sobre donde quedo encajada su hacha, o el hacha de su oponente, ambos jugadores deben regresar detrás de la línea de lanzamiento hasta que el segundo árbitro diga la puntuación.
- La documentación de los puntos debe hacerse utilizando las Tablas de Puntos los cuales deben ser coordinados por un “Juez” externo al rol de “Árbitro”, donde la puntuación debe ser pública tanto para los jugadores como para el público.

Con base a la dinámica anterior, cada establecimiento que este Afiliado a la Federación de Hachas Latinoamericana deberá convocar y organizar torneos al menos cada primer sábado de mes para fomentar el deporte de lanzamiento de hachas y así descubrir nuevos jugadores talentosos que pudieran representar su país en los torneos nacionales e internacionales los cuales serán organizados por la Federación de Hachas Latinoamericana y sus patrocinadores.

Solamente los deportistas que hayan sido galardonados como ganadores en los torneos organizados por establecimientos Afiliados a la Federación de Hachas podrán participar en los torneos nacionales e internacionales.



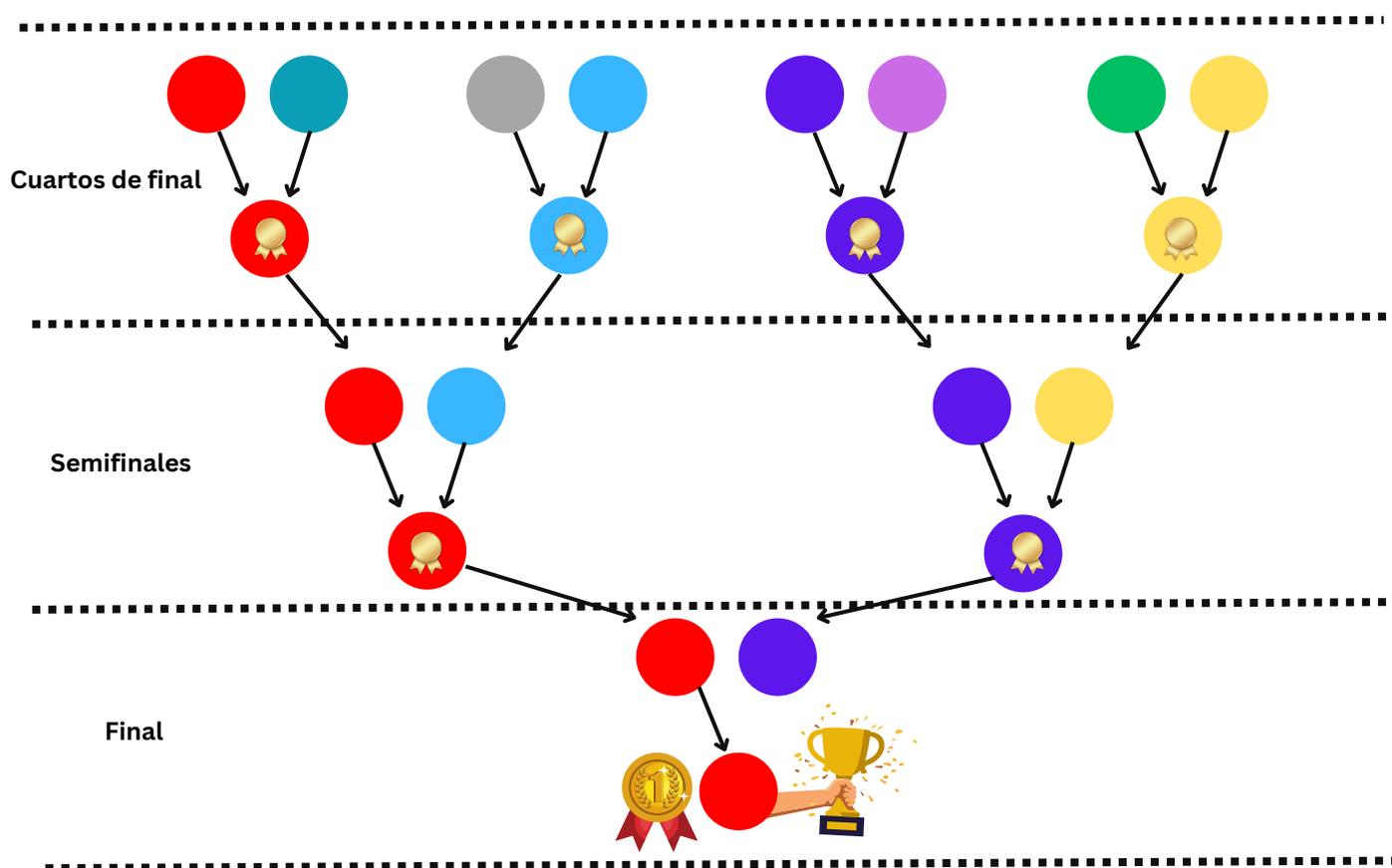
LIGUILLAS LOCALES

Las Liguillas Locales o Municipales es un sistema de torneos de grupos de personas aficionados al deporte de Lanzamiento de Hachas que viven en un mismo municipio donde buscan lograr una eliminación directa de otros jugadores a través de torneos con el fin de lograr identificar a los dos mejores jugadores (campeones) que representen a dicha municipalidad en los torneos "Intermunicipales" de una ciudad mediante partidos de cuartos de final, semifinal y la gran final por lo tanto solo 12 jugadores que clasifican en las Liguillas Locales o Municipales.

En los cuartos de final participan 8 jugadores donde se disputan 4 partidos.

En los Semifinales participan 4 jugadores donde se disputan 2 partidos.

Y en la Final participan 2 jugadores donde se disputa 1 partido.



Los torneos de liguillas "Intermunicipales" son organizados solamente por establecimientos Afiliados a la Federación de Hachas, donde anualmente un establecimiento toma el liderazgo de la ciudad, el cual debe rotarse anualmente dicho liderazgo entre todos los establecimientos Afiliados de dicha ciudad por votación entre todos los dueños de los establecimientos Afiliados.



LIGUILLAS LOCALES

La temporada de torneos intermunicipales de las liguillas locales (municipales) inicia es de Marzo a Mayo de cada año, y deben ser organizados de la siguiente manera para que los ganadores puedan participar en torneos nacionales e internacionales:

- El primer sábado de Marzo son los Cuartos de Final.
- El primer sábado de Abril son lo Semi Finales.
- El primer sábado de Mayo son lo Finales.

El primer sábado de cada Junio se celebra el torneo nacional para seleccionar al campeón del país que participará en el torneo internacional que se celebra durante el mes de Julio el cual la sede se rota en diferentes países de latinoamerica.