

XXII LIGA DE TRIOS 2016-2017

BOWLING CLUB GALAXY

REGLAMENTO

1. EQUIPOS Y JUGADORES.

Torneo abierto a cualquier jugador que desee participar. No es necesario estar federado.

Lugar de celebración de la Liga: Bolera "Omagic Alegra" en C.C. Alegra San Sebastián de los Reyes. N-I Salida Km 20.

La fecha límite para la inscripción será la fecha de comienzo del campeonato. La inscripción se formalizará por escrito en la recepción de la bolera en las hojas depositadas expresamente para este fin.

El inicio de la competición dará comienzo el 4 de octubre de 2.016, jugándose todos los martes excepto fiestas o vísperas a las 21:00 horas.

La liga estará formada por un máximo de 20 equipos. Cada equipo estará formado por un mínimo de tres jugadores y un máximo de seis.

Todos los jugadores del equipo deben estar correctamente uniformados, llevando el mismo color de camisa o polo de juego.

Cada jornada la iniciarán tres jugadores por equipo y serán estos mismos tres jugadores los que jugarán la jornada completa sin que exista posibilidad de cambio.

Cada equipo elegirá un capitán entre sus jugadores y será él/ella quien se dirigirá tanto a la Organización como al Comité de Competición, para aclarar cualquier asunto que surja relacionado con el desarrollo de la Liga.

2. INSCRIPCIÓN Y COSTE POR JORNADA.

La inscripción por cada equipo será de **60 € (sesenta euros)**.

Cada equipo deberá abonar cada jornada **36 € (treinta y seis euros)** en concepto de pago de partidas y fondo de premios. La responsabilidad de la recogida del dinero y entrega a la organización correrá a cargo del capitán de cada equipo.

Las últimas cinco jornadas serán abonadas antes de la jornada nueve para evitar incomparencias al final de la liga, ya que puede condicionar el desarrollo de la misma, y de igual forma, evitar el perjuicio de imagen de la liga con la bolera. La responsabilidad de la recogida del dinero y entrega a la organización correrá a cargo del capitán de cada equipo.

3. DESARROLLO DEL CAMPEONATO

3.1. General

El torneo constará de dos fases:

1. La primera FASE: Constará de la primera jornada para la creación de grupos, asignación de promedios iniciales y hándicap.
2. La segunda FASE: Será un enfrentamiento todos contra todos a doble vuelta. El comienzo de cada jornada será a las 21:00 horas, momento en el cual se empezarán a lanzar bolas de prueba.

Se jugará con hándicap del 70% sobre 200 y con corte de 150 para hombres y 140 para las mujeres, calculándose éste cada jornada. Los jugadores con hándicap demostrable en los listados oficiales iniciarán la liga con 9 partidas ficticias iguales a su promedio.

Para el cálculo del hándicap, al iniciar la liga, a cada jugador se le adjudicarán 9 partidas ficticias con su promedio calculado a partir de la última lista de promedios oficial de la AECB o

FMB o Liga de Tríos del Club (se cogerá la lista que tenga más partidas). Si no se dispone de información de un jugador de la temporada previa, se partirá con el hándicap de las partidas que juegue en la primera jornada.

Si un jugador llega tarde a una jornada del Torneo, podrá incorporarse y si no se han jugado los 4 primeros cuadros podrá completarlos; si llega en el quinto cuadro o sucesivos, se anotará 0 hasta donde haya llegado y podrá seguir jugando. Y si no llega a la partida se anotará 100 puntos. No obstante estos 100 puntos no contarán para el cálculo de promedio personal o hándicap en la Liga.

Número de equipos impares: Si el número de equipos inscritos en la liga fuese impar, se crearía un equipo "FANTASMA" que sería el último clasificado, contra el que jugarían todos los equipos del equipo donde esté encuadrado una vez. Este equipo fantasma jugará con un total de 150 bolos (más 0 de handicap) por jugador y partida.

3.2. Primera Fase (Jornada Clasificatoria)

En esta primera jornada se obtendrá una clasificación a palos tirados, Si bien en la primera jornada no hay enfrentamientos directos, se premiarán con puntos los mejores resultados obtenidos, repartidos de la siguiente manera por grupos:

- 1º) 30 Puntos
- 2º) 30 Puntos
- 3º) 28 Puntos
- 4º) 28 Puntos
- 5º) 26 Puntos
- 6º) 26 Puntos
- 7º) 24 Puntos
- 8º) 24 Puntos

Y así sucesivamente.

3.3. Segunda Fase. Fase Regular

En esta fase se enfrentarán todos los equipos inscritos entre sí. En cada jornada se disputarán un total de 30 puntos, los cuales se obtendrán de la siguiente manera:

- 3 puntos por enfrentamientos individuales distribuidos de la siguiente manera:
 - ✓ 2 puntos para el ganador por hándicap.
 - ✓ 1 punto al ganador a scratch.
- 3 puntos por enfrentamientos por equipo distribuidos de la siguiente manera:
 - ✓ 2 puntos por bolos totales de equipo con hándicap.
 - ✓ 1 punto por bolos totales de equipo scratch.

Los enfrentamientos serán de la siguiente forma:

Primera partida:

Jugador1 equipo A contra Jugador1 equipo B

Jugador2 equipo A contra Jugador2 equipo B

Jugador3 equipo A contra Jugador3 equipo B

Segunda partida:

Jugador1 equipo A contra Jugador2 equipo B

Jugador2 equipo A contra Jugador3 equipo B

Jugador3 equipo A contra Jugador1 equipo B

Tercera partida:

Jugador1 equipo A contra Jugador3 equipo B

Jugador2 equipo A contra Jugador1 equipo B

Jugador3 equipo A contra Jugador2 equipo B

4. ASIGNACIÓN DE PISTAS Y ENFRENTAMIENTOS

La asignación de pistas inicial se hará por sorteo. Posteriormente, se procurará (en la medida de lo posible), que todos los jugadores jueguen en distintas pistas. No obstante, la organización se reserva el derecho de asignar las pistas de forma discrecional si ello fuera necesario.

5. AUSENCIAS Y RECUPERACIONES

Solo podrá adelantar jornada uno de los miembros del equipo y siempre dentro de los siete días previos a la jornada adelantada. Si adelantaran más de uno, solo será válida la partida más baja de los jugadores que adelanten, considerando las otras como nulas.

Si un equipo presenta dos jugadores, el jugador "fantasma" jugará con su media menos 15 palos más el hándicap, y no sumará sus puntos en los enfrentamientos individuales, tomando como jugador el componente del equipo que tenga más partidas y que no esté jugando.

Si un equipo no presenta dos jugadores o no se presenta, perderá los puntos de dicha jornada. Los jugadores no presentados jugarían con sus medias menos 15 palos más el hándicap por jugador y partida.

El "caso extremo" es que un jugador adelante, otro no juegue, y otro se presente. Este caso es permitido ya que se considera como que se presentan dos (el que juega el martes y el que adelantó), pero es preferible usar al jugador reserva.

Cuando un jugador adelante, el equipo contrario tiene el derecho de decidir qué lugar ocupará dicho jugador el día del enfrentamiento.

Cada jugador podrá adelantar como máximo la mitad de las jornadas de las que conste el campeonato. Si se adelantaran más de la mitad, estas últimas no serán válidas.

Si se quiere adelantar más de una jornada de golpe se tendrá que pedir permiso expreso al Comité Organizador, si no se hace de esta forma, sólo será válida la primera jornada adelantada.

Para adelantar la jornada se procederá de la siguiente manera:

Antes de comenzar las partidas, será absolutamente necesario comunicarlo en control, donde se entregará la correspondiente hoja de anotaciones, en la que el jugador deberá apuntar sus partidas y se bloqueará la consola de la pista.

Una vez que se termine, se deberá grapar a la hoja el listado con las partidas sacadas por la impresora de la bolera. En caso de que esto no sea posible, las partidas tendrán que ser verificadas en ese mismo momento por el empleado de la bolera que esté en control, el cual, una vez hecha la verificación, sellará la hoja con el sello del Club autenticando las partidas, dando copia al interesado que deberá hacerla llegar al Comité de Competición antes del inicio de la jornada adelantada.

Se realizará el pago en el control de la bolera el día que juegue las partidas adelantadas. Al organizador de la competición se le abonarán **5 euros** por jugador que adelante en concepto de fondo de premios de la jornada.

Las partidas que no cumplan esta formalidad, no serán válidas bajo ningún concepto y, por tanto, el jugador perderá los puntos.

Si durante una de las partidas se produce un fallo de la máquina o de la consola de puntuación (la máquina no planta un bolo, puntúa 9 en vez de pleno, etc...), este error NO podrá ser corregido por el jugador, debiéndose corregir desde el Control. En cualquier caso, una partida con más de tres correcciones será considerada nula.

6. PREMIOS

En función de los equipos inscritos se publicarán las ayudas para material y desplazamientos por equipos

NOTA: Los premios se entregaran la última jornada de liga. La organización se reserva el derecho de modificar la cuantía de premios en función de los equipos inscritos. Si hubiera deudas de jornadas se descontará del premio.

7. COMITÉ DE COMPETICIÓN Y ORGANIZACIÓN

7.1. Objetivo del Comité.

La misión de este Comité es velar por el normal desarrollo deportivo de esta liga. Aunque su objetivo no es sancionar, tomará las decisiones que considere oportunas ante cualquier tipo de manifestación antideportiva.

7.2. Miembros del Comité de Competición y Organización

El comité de Competición estará compuesto por:

- José Gonzalo
- Lúcia Marco

En su ausencia, estará facultado cualquier miembro de la Junta Directiva de GALAXY.

Para cualquier reclamación sobre los resultados o cualquier otro aspecto de la Liga, se podrá apelar al Comité de Competición por escrito, en un plazo no superior a 48 horas de concluida la Jornada. También, cualquier discrepancia con la Organización será resuelta por este Comité de Competición.

La inscripción en el torneo implica la aceptación total de estas Normas.

Cualquier problema que surja y que no esté contemplado en el presente reglamento, lo resolverá este Comité de Competición.

NOTA: Cualquier incidencia en el juego que no esté contemplado en las presentes bases, el Comité de Competición aplicará las vigentes “Reglas de Juego de la Asociación Mundial de Bowling (F.I.Q.-W.T.B.A.)”.