

# CAPÍTULO 5 – MASTER DE MADRID DE BILLAR A TRES BANDAS

## ARTº. 1 - DEFINICIÓN

- 1.- Se denomina **Master de Madrid** de Billar a Tres Bandas a una campeonato extraordinario, cerrado a 16 jugadores, no valedero para el Ranking Individual de la C.A.M. de billar a tres bandas.

## ARTº. 2 - REQUISITOS

- 1.- La solicitud deberá ser formulada a la **F.M.B.**
- 2.- La sede de la prueba deberá estar emplazada en lugar de fácil acceso y buena comunicación; con unas dimensiones mínimas en su salón de juego que permitan la instalación de, al menos, **3 billares**.
- 3.- Trofeos para los 4 primeros clasificados, como mínimo.

## ARTº. 3 - INSCRIPCIONES Y PREMIOS

- 1.- Se cobrará una cuota de inscripción de 20 € por cada participante.
- 2.- Los premios mínimos son:

1º) 200 €	3º-4º) 90 €
2º) 120 €	5º-8º) 50 €

## ARTº. 4 - UNIFORMIDAD

- 1.- Ver capítulo II, artículo 7º, punto 4.

## ARTº. 5 - DEL PARTIDO

- 1.- Todos los partidos se juegan a la distancia de **40 carambolas** con un límite de **50 entradas**.
- 2.- En aquellos partidos en que se agota el número de entradas, **el jugador que cierra la entrada deberá jugar la contrasalida**. De la misma manera, si el jugador que inicia la entrada llegará a la distancia antes del fin de las entradas, el jugador que cierra entrada deberá jugar la contrasalida.
- 3.- El jugador que inicia el partido lo hará con **bola blanca**, debiendo conservar ambos jugadores, durante todo el partido, la bola con que cada uno inició el juego.
- 4.- Todo jugador tiene derecho a 5 minutos de toma de contacto con el material, antes del partido.

## ARTº. 6 - PAUSA DURANTE LA PARTIDA

- 1.- Llegado el partido a su mitad, el árbitro decretará una pausa de 5 minutos, entendiéndose ésta:
  - a) *Cuando un jugador alcanza la mitad de carambolas de la distancia establecida, o bien se llegase a la mitad de las entradas establecidas, en cualquier caso cerrando entrada y ante la primera circunstancia que concurra.*
  - b) *En ningún caso podrá concederse descanso en el transcurso de una serie.*

## ARTº. 7 – DESEMPATES

- 1.- Los partidos disputados a K.O. directo que acaben en empate deberán decidir al ganador mediante el sistema de **muerte súbita**, determinándose al vencedor a través de una sola entrada. Para ello el jugador que inició el encuentro ejecutará su entrada con las bolas en posición de salida, cuando éste falle, pasará la mano a su contrario, quien jugará su entrada con las bolas, igualmente, en posición de inicio; el que más puntos hubiese contabilizado será dado de ganador. Si se produjese nueva igualada, una entrada más, siempre en posición de salida, habría de jugarse.
- 2.- La prórroga se establece a los únicos efectos de proclamar un ganador, no contabilizándose en el acta de partido lo que en ella suceda.

## ARTº. 8 - SISTEMA DE JUEGO

- 1.- Participarán 16 jugadores, elegidos de la siguiente manera:
  - Los 12 primeros clasificados del Ranking Individual de la C.A.M. que confirmen su participación en el plazo establecido.
  - 2 jugadores invitados por el club organizador.
  - 2 jugadores invitados por el comité deportivo de la F.M.B.

**REGLAMENTOS DEPORTIVOS DE LA FEDERACIÓN MADRILEÑA DE BILLAR**  
**CAPÍTULO 5 – MASTER DE MADRID DE BILLAR A TRES BANDAS**

- 2.- Los jugadores invitados se comunicarán una vez cerrado el plazo y confirmados los 12 jugadores que participantes clasificados por Ranking de Madrid. Los jugadores invitados deberán tener un promedio mínimo acreditado de 0,550 en la temporada en curso o la anterior
- 3.- Los 16 jugadores se dividen en cuatro grupos de 4 jugadores. Los grupos se formarán por sorteo dirigido atendiendo al Ranking de Madrid.
- 4.- Se clasifican para cuartos los campeones y subcampeones de cada grupo.
- 5.- Para obtener la clasificación de cada grupo se atenderá a lo siguiente:
  - 1º) *Puntos de Match.*
  - 2º) *Promedio General.*
  - 3º) *Serie Mayor.*
- 6.- Se ordenan los campeones entre sí (puestos del 1 al 4) y los subcampeones entre sí (puestos del 5 al 8), para obtener los enfrentamientos de cuartos (1-8, 2-7, 3-6, 4-5).
- 7.- En semifinales se reordenan los ganadores según el promedio de cuartos, de tal manera que el mejor ganador se enfrente con el peor.

**ARTº. 8 – JUGADORES RESERVAS**

- 1.- Se incluirán dos jugadores reservas, que serán los dos mejores clasificados en el Ranking de Madrid que no estén inscritos en el torneo.
- 2.- Los jugadores reservas que sean inscritos se comprometerán a participar si un jugador causa baja, salvo por causa de fuerza mayor.
- 3.- Estos reservas participarán en el torneo si algún jugador inscrito causará baja, y esta baja fuera comunicada con al menos 24 h. de antelación al comienzo del torneo.
- 4.- Si algún jugador reserva fuera a participar en el torneo, entrará en el puesto y grupo que tenía el jugador que ha causado baja.

**ARTº. 10 - INCOMPARENCIAS**

- 1.- La incomparecencia de un jugador, dará ganador a su contrario.
- 2.- Un jugador, será considerado como no presentado cuando transcurridos **veinte minutos** sobre el horario anunciado para la celebración de su partido, no hubiera hecho acto de presencia ante el billar destinado a disputar su encuentro.
- 3.- No obstante lo expuesto en el punto anterior, si transcurridos los minutos indicados, y, previamente a la finalización de los partidos correspondientes a su **turno de juego**, el jugador infractor hiciera acto de presencia ante el Director Deportivo de la prueba y justificase que su ausencia obedeció a motivos de fuerza mayor y no imputables a él, el partido podría celebrarse. La interpretación de dichos motivos, corresponderá única y exclusivamente al Director Deportivo de la prueba y, de ser aceptados por éste, el partido habría de jugarse.
- 4.- A los efectos del punto anterior, el jugador contrario **deberá estar perfectamente localizable** por el Director Deportivo, por si llegado el caso, el partido tuviera que celebrarse.
- 5.- Si un jugador, una vez comenzado el campeonato, no se presentará a disputar alguna de sus partidas de forma injustificada será sancionado con no poder inscribirse a la siguiente prueba del Ranking de Madrid que se dispute.

**ARTº. 11 - HORARIOS**

- 1.- El número máximo de partidos que un jugador deba disputar en un día serán **dos**.
- 2.- La organización de esta prueba deberá establecer en sus programaciones, horarios de mañana y tarde los fines de semana y festivos; y de tarde entre semana.

**ARTº. 12 - DISPOSICIÓN FINAL**

- 1.- Serán de plena aplicación a la presente reglamentación todas las reglas y normas vigentes de la **F.M.B.**, a condición de no contradecir, lo que en el presente Reglamento Específico ha sido articulado.

**-- FIN DEL CAPÍTULO 5 --**