

CAPÍTULO 4 – RANKING INDIVIDUAL DE LA C.A.M. DE BILLAR A TRES BANDAS

ARTº. 1 - DEFINICIÓN

- 1.- El conjunto de pruebas puntuables que con ocasión de la **Asamblea General Ordinaria** de la **F.M.B.**, sean aprobadas y autorizadas sus celebraciones para la temporada entrante, constituirán el **Ranking Individual de la C.A.M.** de Billar a Tres Bandas.

ARTº. 2 - REQUISITOS DE UNA PRUEBA PUNTUABLE

- 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.
- 4.- Ajustarse al exacto cumplimiento de la reglamentación de la **F.M.B.**, para el Ranking Individual de la C.A.M. de Billar a Tres Bandas.

ARTº. 3 - SU FUNCIONAMIENTO

- 1.- El Ranking Individual de la C.A.M. de Billar a Tres Bandas se forma sumando las puntuaciones de las cuatro últimas pruebas, siendo indiferente que sean de la misma temporada o de la anterior.
- 2.- Debido al punto 1, se disputarán cuatro pruebas por temporada. Si una temporada no hubiese cuatro pruebas solicitadas por los clubs, la Federación Madrileña de Billar intentará organizar las pruebas necesarias para completar las cuatro que componen el Ranking.
- 3.- En los casos en que exista empate a puntos en la clasificación entre dos o más jugadores, deberá figurar por delante aquél que tuviera registrada la marca parcial más alta de entre las pruebas disputadas; cuando la igualdad persiste, se acudirá al segundo mejor parcial, y así sucesivamente.
- 4.- La F.M.B. enviará al Campeonato de España de Selecciones Autonómicas un equipo formado por 4 jugadores y un delegado. Los jugadores serán seleccionados de la siguiente manera:
 - a) Los tres primeros clasificados del Ranking de la C.A.M. que quieran ir, hasta el nº 5 (es decir, el nº 6 no tiene plaza directa aunque tres de los jugadores del nº 1 al nº 5 no asistan al campeonato).
 - b) Una plaza por designación directa del comité deportivo.
 - c) Si hubiera plazas vacantes debido a la aplicación del punto a), también serían por designación directa del comité deportivo.
 - d) Los jugadores reservas y el orden de los jugadores en la lista de fuerza será decidido por el comité deportivo.
 - e) El delegado será el presidente de la F.M.B. Si éste no pudiera acudir, el delegado será nombrado por la junta directiva de la F.M.B.
- 5.- Para la aplicación del punto 4 del presente artículo se utilizará el Ranking de Madrid del día de cierre de inscripción de la prueba nacional correspondiente.

ARTº. 4 - INSCRIPCIONES Y PREMIOS

- 1.- Las pruebas puntuables integradas en el Ranking Individual de la C.A.M., tendrán condición de **“open”** para todos los jugadores con **Licencia Federativa en vigor con al menos un año de residencia en la Comunidad de Madrid o licencia de la temporada anterior.** Los deportistas y árbitros deben de estar en posesión de Licencia Federativa tramitada por la Federación Madrileña de Billar y no por otra territorial. (texto aprobado en Asamblea 9/9/2025)
- 2.- Se cobrará una cuota de inscripción de 40 € por cada participante, excepto los jugadores junior (sub'21) y féminas, que no tendrán que pagar la cuota de inscripción. Las únicas vías para abonar las inscripciones serán por transferencia o ingreso en la cuenta de la F.M.B. (enviando el recibo por e-mail), en la sede de la F.M.B. (a través del encargado), o en la sede del campeonato al iniciar el jugador su primera partida.

REGLAMENTOS DEPORTIVOS DE LA FEDERACIÓN MADRILEÑA DE BILLAR
CAPÍTULO 4 – RANKING INDIVIDUAL DE LA C.A.M. DE BILLAR A TRES BANDAS

- 3.- Se pagarán 20 € por partida ganada durante la fase previa (sin incluir octavos); excepto a los jugadores junior y féminas que no pagan inscripción y no cobran premio por partida ganada, aunque optan a los demás premios que existan en el campeonato. En el formato de Grupos, el ganador del mismo tendrá un premio de 20 € y el segundo clasificado recibirá 10 € (sin incluir octavos).
- 4.- Los premios mínimos serán:
- | | |
|---------------------|--------------------|
| 1º) 280 € | 2º) 180 € |
| 3º-4º) 125 € | 5º-8º) 80 € |
- La cuantía de los premios se abonará de las inscripciones, restando partidas ganadas, arbitrajes y anotaciones. Así, el dinero que falte para completar los 900 € de premios lo abonará la F.M.B.
- 5.- Los arbitrajes se pagarán a un mínimo de 10 € en la fase previa y a 15 €, como mínimo, a partir de octavos; teniendo que ser árbitros oficiales homologados en la fase final (a partir de octavos). En el formato de Grupos, se pagarán a 8 € en la fase previa a octavos.
- 6.- Las anotaciones, cuando se utilicen, se pagarán a un mínimo de 3 €. Si el organizador dispone de marcadores electrónicos que no necesiten anotadores, el valor de 3 € por partido no computará como gasto y por tanto pasará a ser beneficio que podrá ser utilizado para premios adicionales, trofeos o a amortizar la inversión en los marcadores.
- 7.- Los premios se pagarán a cada jugador al finalizar su participación.
- 8.- Será obligatorio que cada club que tenga participantes en la prueba, envíe al menos un representante el día de la clausura de la prueba.

ARTº. 5 - UNIFORMIDAD

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

ARTº. 6 - DEL PARTIDO

- 1.- Como norma general, todos los partidos se juegan a la distancia de **40 carambolas** con un límite de **50 entradas**. Sin embargo, en aquellos torneos que se desarrollen en la modalidad de “por grupos”, los partidos podrán jugarse a una distancia de carambolas y un límite de entradas inferior, normalmente a 30 carambolas / 40 entradas, al objeto de abreviar los tiempos de juego y encajar el desarrollo dentro de los plazos que se establecen en la Convocatoria, ajustando turnos diarios en los días hábiles que se precisen.
- 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. 7 - PAUSA DURANTE LA PARTIDA

- 1.- Llegado el partido a su mitad, el árbitro decretará una pausa de 5 minutos, entendiéndose como mitad de partido:
- a) Cuando un jugador alcanza la mitad de las carambolas de la distancia o bien se llegase a la mitad del límite de entradas establecidos, ante la primera circunstancia que concurra, sin necesidad de esperar a cerrar la entrada.
 - b) En ningún caso podrá concederse descanso en el transcurso de una serie.

ARTº. 8 - 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 igualdad, 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.

REGLAMENTOS DEPORTIVOS DE LA FEDERACIÓN MADRILEÑA DE BILLAR
CAPÍTULO 4 – RANKING INDIVIDUAL DE LA C.A.M. DE BILLAR A TRES BANDAS

- 3.- En los Torneo por sistema de grupos, no habrá Muerte Súbita, otorgándose 1 punto a cada jugador.

ARTº. 9 - SISTEMA DE JUEGO

SISTEMA K.O. DIRECTO

- 1.- El sistema de juego del Ranking Individual de la C.A.M. de Billar a Tres Bandas es de K.O. Directo toda la prueba; constando la fase previa de un cuadro con columnas de 8 jugadores desde el número 9 en adelante, y comenzando por el final del cuadro. Los siguientes ejemplos indican como debe ser el cuadro de partidas de la fase previa:

SUPUESTO CON 50 JUGADORES EN 4 MESAS (5 RONDAS PREVIAS):

	48 - 40	R2 - 32	R3 - 24	R4 - 16
	47 - 39	R2 - 31	R3 - 23	R4 - 15
	46 - 38	R2 - 30	R3 - 22	R4 - 14
	45 - 37	R2 - 29	R3 - 21	R4 - 13
	44 - 36	R2 - 28	R3 - 20	R4 - 12
	43 - 35	R2 - 27	R3 - 19	R4 - 11
50 - 42	R1 - 34	R2 - 26	R3 - 18	R4 - 10
49 - 41	R1 - 33	R2 - 25	R3 - 17	R4 - 9
R1	R2	R3	R4	R5

SUPUESTO CON 62 JUGADORES EN 4 MESAS (6 RONDAS PREVIAS):

	56 - 48	R2 - 40	R3 - 32	R4 - 24	R5 - 16
	55 - 47	R2 - 39	R3 - 31	R4 - 23	R5 - 15
62 - 54	R1 - 46	R2 - 38	R3 - 30	R4 - 22	R5 - 14
61 - 53	R1 - 45	R2 - 37	R3 - 29	R4 - 21	R5 - 13
60 - 52	R1 - 44	R2 - 36	R3 - 28	R4 - 20	R5 - 12
59 - 51	R1 - 43	R2 - 35	R3 - 27	R4 - 19	R5 - 11
58 - 50	R1 - 42	R2 - 34	R3 - 26	R4 - 18	R5 - 10
57 - 49	R1 - 41	R2 - 33	R3 - 25	R4 - 17	R5 - 9
R1	R2	R3	R4	R5	R6

SUPUESTO CON 72 JUGADORES EN 4 MESAS (7 RONDAS PREVIAS):

72 - 64	R1 - 56	R2 - 48	R3 - 40	R4 - 32	R5 - 24	R6 - 16
71 - 63	R1 - 55	R2 - 47	R3 - 39	R4 - 31	R5 - 23	R6 - 15
70 - 62	R1 - 54	R2 - 46	R3 - 38	R4 - 30	R5 - 22	R6 - 14
69 - 61	R1 - 53	R2 - 45	R3 - 37	R4 - 29	R5 - 21	R6 - 13
68 - 60	R1 - 52	R2 - 44	R3 - 36	R4 - 28	R5 - 20	R6 - 12

REGLAMENTOS DEPORTIVOS DE LA FEDERACIÓN MADRILEÑA DE BILLAR
CAPÍTULO 4 – RANKING INDIVIDUAL DE LA C.A.M. DE BILLAR A TRES BANDAS

67 - 59	R1 - 51	R2 - 43	R3 - 35	R4 - 27	R5 - 19	R6 - 11
66 - 58	R1 - 50	R2 - 42	R3 - 34	R4 - 26	R5 - 18	R6 - 10
65 - 57	R1 - 49	R2 - 41	R3 - 33	R4 - 25	R5 - 17	R6 - 9
R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7

SUPUESTO CON 80 JUGADORES EN 4 MESAS (8 RONDAS PREVIAS):

80 - 72	R1 - 64	R2 - 56	R3 - 48	R4 - 40	R5 - 32	R6 - 24	R7 - 16
79 - 71	R1 - 63	R2 - 55	R3 - 47	R4 - 39	R5 - 31	R6 - 23	R7 - 15
78 - 70	R1 - 62	R2 - 54	R3 - 46	R4 - 38	R5 - 30	R6 - 22	R7 - 14
77 - 69	R1 - 61	R2 - 53	R3 - 45	R4 - 37	R5 - 29	R6 - 21	R7 - 13
76 - 68	R1 - 60	R2 - 52	R3 - 44	R4 - 36	R5 - 28	R6 - 20	R7 - 12
75 - 67	R1 - 59	R2 - 51	R3 - 43	R4 - 35	R5 - 27	R6 - 19	R7 - 11
74 - 66	R1 - 58	R2 - 50	R3 - 42	R4 - 34	R5 - 26	R6 - 18	R7 - 10
73 - 65	R1 - 57	R2 - 49	R3 - 41	R4 - 33	R5 - 25	R6 - 17	R7 - 9
R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8

- 2.- Los 8 jugadores que ganen la última ronda de la Fase Previa se clasifican para la fase final junto con los 8 primeros de la lista de participantes, enfrentándose según los promedios de la última ronda: el mejor ganador con el nº 8 y el peor ganador con el nº 1, considerando 1ª) Promedio 2ª) Serie Mayor.

A este respecto, el mejor de los 8 ganadores de la Ronda Previa se le asignaría provisionalmente (tan sólo a efectos de cruces con los 8 primeros) el nº 9; al segundo mejor ganador, el nº 10; y así con los 8 ganadores de esta ronda, en que el peor ganador sería el nº 16.

Los cruces se harán así: El nº 9 vs nº 8; el nº 10 vs nº 7; ...etc. y el nº 16 (peor ganador) vs nº 1 de manera que la suma del número de los enfrentados sume 17 (Ej: 9 y 8; 11 y 6; 13 y 4)

Si hay algún NO PRESENTADO, previamente a asignar los cruces de Octavos, se asignará al ganador por incomparecencia el nº menor de entre quien no se ha presentado y él mismo; y se asignará directamente el enfrentamiento con el que se reordena. Es decir: Supongamos que no se presenta el nº 11 en la Ronda Previa. Quien debería jugar esa Ronda Previa con él, se le asigna dicho nº 11 (que sería el menor, ya que el rival, por ranking tendría un número mayor). Por tanto, y previo a asignar los números del resto de ganadores, ese nº 11 se enfrentará al nº 6. Después se asignarán los números del 9 al 16, dejando el nº 11 para quien ganó por incomparecencia.

- 3.- En Cuartos de Final y en Semifinales se reordenan los ganadores según el promedio de cada ronda, de tal manera que el mejor ganador se enfrente con el peor.

SISTEMA POR GRUPOS

1 - COMPATIBILIDAD CON EL SISTEMA KO

Son de plena aplicación para este apartado, los artículos del sistema KO relativos a:

- Inscripciones
- Uniformidad
- Pausa de los partidos
- Coincidencia de fechas
- Abandonos
- Control de tiempo
- Desempates y pase a Octavos, Cuartos, Semifinales y Final

REGLAMENTOS DEPORTIVOS DE LA FEDERACIÓN MADRILEÑA DE BILLAR
CAPÍTULO 4 – RANKING INDIVIDUAL DE LA C.A.M. DE BILLAR A TRES BANDAS

2 - CONFIGURACIÓN y DESARROLLO

1. La competición estará compuesta por varias fases y, cada una de ellas, por un número diferente de grupos, dependiendo esto, del número de inscripciones.
2. Las posibles fases que pueden llegar a integrar el sistema B (grupos), son las siguientes:
 - 1ª fase Pre-Pre-Calificación
 - 2ª fase Pre-Pre-Calificación
 - 3ª fase Pre-Calificación
 - 4ª fase Calificación
 - 5ª Fase Final de Octavos, Cuartos, Semifinales y Final

La ubicación de los participantes en las distintas fases vendrá determinada por el lugar que cada uno de los jugadores ocupe en el Ranking de Madrid. Los ganadores de cada grupo pasan de Ronda siguiendo la línea del cuadro que les corresponde. Los clasificados en la última ronda de grupos pasan a Octavos por orden único de promedios.

Distancia a 30 carambolas o 40 entradas. Descanso a 15 carambolas o 20 entradas

a. Cada grupo disputa sus partidos de forma que los jugadores 2 y 3 (nombrados así en función de su posición en el Ranking de Madrid) se enfrentan entre sí en el primer encuentro; en el segundo, el número 1 (mejor rankeado) recibe al perdedor y en el tercero al ganador salvo en el caso de que en el mismo grupo coincidan dos jugadores del mismo club, que deberán disputar el primer partido del grupo. Esto último es muy importante para conocer el horario de la primera partida de cada jugador.

b. En esta ocasión el grupo consta de solo 2 jugadores por lo que jugarán 2 partidos entre ellos. El Cuadro de rondas, grupos y horarios está previsto para dar cabida a 3 partidos por mesa intercalando grupos para dar descanso a los jugadores de primer turno.

c. La clasificación dentro de cada grupo se atenderá a los puntos de match y promedio general, caso de igualdad en ambos conceptos, intervendrá el partido entre los jugadores implicados, de persistir la igualdad, se acudirá a la serie mayor.

d. Para la disputa de los encuentros a partir de Octavos de Final, se seguirán los mismos criterios del sistema de competición

SUPUESTO CON 70 JUGADORES EN 4 MESAS (4 RONDAS PREVIAS):

RONDA 1 Domingo: 10:00 - 11:30 - 13:00			
GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3	GRUPO 4
70	69	68	
67	66	65	
64	63	62	
Pasa a Ronda 2 ----> el 1º de cada grupo --> Orden: a) Puntos b) Promedio			
1º Gr 1	1º Gr 2	1º Gr 3	1º Gr 4
RONDA 2 Domingo: 17:00 - 20:00 Lunes: 18:30			
GRUPO 5	GRUPO 6	GRUPO 7	GRUPO 8
1º Gr 1	1º Gr 2	1º Gr 3	61
56	55	54	53
48	47	46	45
Pasa a Ronda 3 ----> el 1º de cada grupo --> Orden: a) Puntos b) Promedio			
1º Gr 9	1º Gr 10	1º Gr 11	1º Gr 12
RONDA 3 Martes: 17:00 - 20:00 Miércoles 18:30			
GRUPO 13	GRUPO 14	GRUPO 15	GRUPO 16
1º Gr 9	1º Gr 10	1º Gr 11	1º Gr 12
40	39	38	37
32	31	30	29
Pasa a Ronda 4 ----> el 1º de cada grupo --> Orden: a) Puntos b) Promedio			
1º Gr 17	1º Gr 18	1º Gr 19	1º Gr 20
URQGD # Jueves: 17:00 - 20:00 Viernes: 18:30			
GRUPO 21	GRUPO 22	GRUPO 23	GRUPO 24
1º Gr 17	1º Gr 18	1º Gr 19	1º Gr 20
24	23	22	21
16	15	14	13
1º de cada grupo Orden: a) Puntos b) Promedio ----> Pasan a OCTAVOS ----> ORDENADOS POR PROMEDIO			
1º P _L R-4	2º P _L R-4	3º P _L R-4	4º P _L R-4

RONDA 2 Domingo: 18:30 Lunes: 17:00 - 20:00			
GRUPO 9	GRUPO 10	GRUPO 11	GRUPO 12
60	59	58	57
52	51	50	49
44	43	42	41
Pasa a Ronda 3 ----> el 1º de cada grupo --> Orden: a) Puntos b) Promedio			
1º Gr 13	1º Gr 14	1º Gr 15	1º Gr 16
RONDA 3 Martes: 18:30 Miércoles: 17:00 - 20:00			
GRUPO 17	GRUPO 18	GRUPO 19	GRUPO 20
1º Gr 13	1º Gr 14	1º Gr 15	1º Gr 16
36	35	34	33
28	27	26	25
Pasa a Ronda 4 ----> el 1º de cada grupo --> Orden: a) Puntos b) Promedio			
1º Gr 21	1º Gr 22	1º Gr 23	1º Gr 24
URQGD # Jueves: 18:30 Viernes: 17:00 - 20:00			
GRUPO 25	GRUPO 26	GRUPO 27	GRUPO 28
1º Gr 21	1º Gr 22	1º Gr 23	1º Gr 24
20	19	18	17
12	11	10	9
1º de cada grupo Orden: a) Puntos b) Promedio ----> Pasan a OCTAVOS ----> ORDENADOS POR PROMEDIO			
5º P _L R-4	6º P _L R-4	7º P _L R-4	8º P _L R-4

REGLAMENTOS DEPORTIVOS DE LA FEDERACIÓN MADRILEÑA DE BILLAR
CAPÍTULO 4 – RANKING INDIVIDUAL DE LA C.A.M. DE BILLAR A TRES BANDAS

↓				↓			
REFWDYRV### Sábado: 10:00				REFWDYRV### Sábado: 12:00			
1º Pr. R-4	2º Pr. R-4	3º Pr. R-4	4º Pr. R-4	5º Pr. R-4	6º Pr. R-4	7º Pr. R-4	8º Pr. R-4
8	7	6	5	4	3	2	1
Pasan a CUARTOS ----> Ganadores --> Orden ÚNICO: Promedio							
FXDUWRV Sábado: 17:00				VHPIV Dom: 10:30			
5º Pr. OCT	6º Pr. OCT	7º Pr. OCT	8º Pr. OCT	3º Pr.	4º Pr.	Ganador SEMI I	
4º Pr. OCT	3º Pr. OCT	2º Pr. OCT	1º Pr. OCT	2º Pr.	1º Pr.	Ganador SEMI 2	

ARTº. 10 - INCOMPARECENCIAS

- 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, siempre que el horario de cierre del local lo permita.
- 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.- Cuando el jugador que gane el encuentro por incomparecencia, se clasifique para una ronda que tenga ordenación, el jugador clasificado mantendrá su número en la lista de participantes o cogerá el de su rival no presentado, según corresponda.
- 6.- Una vez establecida por la Dirección Deportiva de una prueba, la incomparecencia o abandono del jugador, éste, pasará a ocupar en la clasificación general la última posición con una puntuación para el ranking de la prueba de 0 **puntos y en consecuencia tendrá una penalización de 20 puntos en el ranking general.**
- 7.- La incomparecencia justificada del jugador, éste pasará a ocupar en la clasificación el último puesto de los perdedores de su ronda, asignando los puntos que le corresponda. Se consideran causas justificativas:
 - Fallecimiento de familiar hasta el segundo grado de afinidad o consanguinidad del jugador en un plazo de dos días antes de la celebración del partido.
 - Fuerza mayor: la causa de fuerza mayor es una circunstancia exterior, imprevisible e inevitable que altera las condiciones de una obligación, teniendo carácter extraordinario, como pueden ser fenómenos meteorológicos, terremotos, un huracán o la caída de un rayo o bien por actos de autoridad ejercidos por funcionario público.

En todo caso, es necesario que se pueda **acreditar y demostrar que la verdadera imposibilidad para prever y superar** el hecho generado por esta situación.

ARTº. 11 - PRESENTADOS FUERA DE PLAZO Y ABANDONOS

- 1.- El jugador que habiendo hecho acto de presencia en la competición, no hubiera tenido la opción de celebrar su partido por las causas apuntadas en el punto 6, **sí tendrá derecho**, a que se le adjudiquen los puntos correspondientes al del peor clasificado de su ronda de partidos. En caso contrario, no se le adjudicarán puntos.
- 2.- Será igualmente de aplicación el punto anterior a aquellos jugadores, que por causas de fuerza mayor tuvieran que abandonar la competición.

REGLAMENTOS DEPORTIVOS DE LA FEDERACIÓN MADRILEÑA DE BILLAR
CAPÍTULO 4 – RANKING INDIVIDUAL DE LA C.A.M. DE BILLAR A TRES BANDAS

ARTº. 12 - HORARIOS

- 1.- El número máximo de partidos que un jugador deba disputar en un día serán **dos**.
- 2.- Las organizaciones de las distintas pruebas deberán de establecer en sus programaciones, horarios de mañana y tarde los fines de semana y festivos; y de tarde entre semana.
- 3.- Se podrá organizar una prueba de Ranking en dos fines de semana consecutivos sin partidos entre semana si un club lo solicita así, siempre que dicho club disponga de 4 billares, y supeditado en todo caso al criterio de la Dirección Deportiva de la FMB, en lo que respecta a la disponibilidad de fechas en el calendario deportivo.

ARTº. 13 - SISTEMA DE PUNTUACIÓN

- 1.- El sistema de adjudicación de puntos para una prueba puntuable, se cuantifica de acuerdo a la siguiente tabla de valores:

PUESTO	PUNTOS	PUESTO	PUNTOS	PUESTO	PUNTOS	PUESTO	PUNTOS
1º	150	16º	66	31º	32	46º	15
2º	125	17º	60	32º	30	47º	14
3º	110	18º	58	33º	28	48º	13
4º	105	19º	56	34º	27	49º	12
5º	95	20º	54	35º	26	50º	11
6º	92	21º	52	36º	25	51º	10
7º	89	22º	50	37º	24	52º	9
8º	86	23º	48	38º	23	53º	8
9º	80	24º	46	39º	22	54º	7
10º	78	25º	44	40º	21	55º	6
11º	76	26º	42	41º	20	56º	5
12º	74	27º	40	42º	19	57º	4
13º	72	28º	38	43º	18	58º	3
14º	70	29º	36	44º	17	59º	2
15º	68	30º	34	45º	16	60º	1

Los jugadores clasificados del puesto 61º en adelante, obtendrán 1 punto.

- 2.- Además se otorgarán 2 puntos por partida ganada; y de igual manera se otorgará 1 punto a cada jugador en caso de empate de una partida. Si un jugador se clasificase para la siguiente ronda por incomparecencia, no obtendría los dos puntos de esa partida, ya que no se consideraría partida ganada.
- 3.- La clasificación final de una prueba de Ranking se atiene solo a los puntos obtenidos por puesto sin la suma de los puntos extra por partida ganada o empatada. Ejemplo: Jugador A suma más puntos totales pero al caer en la ronda anterior con mejor promedio va detrás de Jugador B que entró después. La norma, que se aplica también en la RFEB, es que se debe publicar el orden del torneo solo por la puntuación obtenida tras ser eliminado en la ronda y que se asigna según puntos y promedio.

CLASIF /Ranking /Jugador/CAR/ ENTR/PROM./S.M. / Puntos +ptos/ Puntos TOTALES p/ ranking

14 12 B 74 93 0,796 5 70 + 2 72

15 32 A 126 185 0,681 4 68 + 6 74

Esta casuística no estaba bien explicada en el reglamento anterior.

REGLAMENTOS DEPORTIVOS DE LA FEDERACIÓN MADRILEÑA DE BILLAR
CAPÍTULO 4 – RANKING INDIVIDUAL DE LA C.A.M. DE BILLAR A TRES BANDAS

- 4 .- Si un jugador, por compromisos internacionales de carácter oficial (Campeonatos del Mundo, Campeonatos de Europa o Copas del Mundo de billar a tres bandas) y habiendo sido seleccionado para dicho campeonato por la Federación Española o por la Federación nacional que le corresponda a cada jugador, no pudiera participar en una prueba del Ranking Individual de la C.A.M. de billar a tres bandas, se le otorgarán los puntos del peor perdedor de la ronda en que hubiese comenzado su participación en dicha prueba, en caso de haber podido participar. Estos puntos se otorgarán por el comité deportivo tras estudiar cada caso. El jugador que se encuentre en este caso deberá formalizar y pagar la inscripción avisando a la dirección deportiva de la circunstancia de su convocatoria para la prueba internacional. Dicho jugador no será incluido en el cuadro de la prueba para evitar que se distorsione el desarrollo de la misma.

Ejemplos:

- Jugadores nº 1 a nº 8 del Ranking: obtendrán 66 puntos, que corresponden al puesto 16º (peor perdedor de octavos).
- Jugadores nº 9 a nº 16 del Ranking: obtendrán 46 puntos, que corresponden al puesto 24º (peor perdedor de la ronda anterior a octavos).

- 5 .- La Dirección Deportiva tendrá la potestad de **adjudicar posición** de ranking de inicio de la competición a aquellos jugadores que, no teniendo ranking previo, sí lo tengan a nivel nacional, europeo o mundial.

ARTº. 14 - 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.

Actualización para la temporada 2023-2024 aprobado en Asamblea General Ordinaria

-- FIN DEL CAPÍTULO 4 --