

## **2.1 GRAN PREMIO DE ESPAÑA PRUEBAS PUNTUABLES**

Las pruebas puntuables integradas en el Gran Premio de España, serán de dos tipos:

- Pruebas de carácter nacional, totalmente abiertas.
- Pruebas de carácter territorial, abiertas dentro de cada FF.TT., que corresponderán a los distintos Campeonatos Autonómicos, con principio y fin de prueba en las mismas territoriales.

Los requisitos de inscripción en cualquiera de las distintas pruebas, así como el desarrollo de las mismas, se indicarán en cada uno de los apartados que aparecerán en el presente reglamento.

En las pruebas de carácter nacional, el importe de las cuotas de inscripción, así como los premios en metálico correspondientes se establecerán por acuerdo de la Asamblea General, debiendo ser anunciados el importe de los mismos en las respectivas convocatorias.

Para las pruebas de carácter territorial, los posibles derechos de inscripción y premios, si los hubiere, corresponderá designarlos a las propias FF.TT.

Para establecer el Ranking Nacional de Billar a Tres Bandas, se sumarán las puntuaciones de las últimas cuatro pruebas disputadas de carácter nacional y la puntuación de carácter autonómico que se actualizará el 1 de Septiembre con los resultados enviados por las FF.TT.

## **PRUEBAS DE CARÁCTER NACIONAL**

Se establecen dos opciones de competición para la celebración de las pruebas de carácter nacional, pudiendo ser éstos, objeto de elección por el organizador, debiendo aparecer este requisito en la oportuna convocatoria. Estas opciones pueden ser:

- a) K.O. directo en toda la competición
- b) Por grupos de 3 jugadores, excepto en la Fase Final que será a K.O.

## **SISTEMA K.O. DIRECTO**

### **ART. 1 - INSCRIPCIONES**

Ver artículo 6 de las Reglas de Organización.

### **ART. 2 - UNIFORMIDAD**

Ver Reglas de Organización, artículo 7, puntos 4 y 5.

### **ART. 3 - PAUSA DURANTE LOS PARTIDOS**

Ver Reglas del Juego, artículo 8, Punto 1.

### **ART. 4 COINCIDENCIA DE FECHAS**

Queda regulado que, aquellos jugadores que teniendo que afrontar una prueba internacional en representación de la R.F.E.B., y, por coincidencia de fechas se viera impedido de participar en una prueba puntuable, éste, alcanzará el derecho a la adjudicación de los puntos que le hubieran podido corresponder de haber asistido y perder su partido (peor perdedor).

### **ART. 5 - 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 ausentado hiciera acto de presencia ante la Dirección Deportiva de la prueba y, justificase que su ausencia obedeció a motivos de fuerza mayor 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 encuentro 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. Una vez establecida por la Dirección Deportiva de una prueba, la incomparecencia injustificada del jugador, éste, pasará a ocupar en la clasificación el último puesto de los

perdedores de su ronda, con una puntuación para el ranking de 0 puntos, ocupando el jugador presente, en la siguiente ronda, el mejor número entre el que ya tenía y el del no presentado.

6. En caso de que la incomparecencia sea por motivos de fuerza mayor, se le otorgarán los puntos del peor perdedor de la ronda siempre que se aporte documentación que los certifique. Los motivos que se consideran de fuerza mayor son:

- Enfermedad que le imposibilite al jugador desplazarse y/o disputar la competición.
- Imposibilidad de desplazarse a la competición por causas ajenas al jugador.
- Fallecimiento de familiar directo del jugador en un plazo de dos días antes de la celebración de la partida.

7. El jugador que habiendo hecho acto de presencia en la competición, y no hubiera tenido la opción de celebrar su partido por las causas apuntadas anteriormente, sí tendrá el derecho, a que se le adjudiquen los puntos correspondientes al del peor clasificado de su ronda de partidos

#### **ART. 6 - ABANDONOS**

Cuando un jugador ganador de su turno de juego, se viera obligado a abandonar la competición a partir de los Cuartos de Final, con el fin de que tanto en los encuentros de Semifinales e incluso de la Final, no quedara desierto un emparejamiento, se repescará, de entre los perdedores, al mejor de ellos para ocupar la vacante producida.

#### **ART. 7 - DEL PARTIDO**

1. Los partidos se juegan a una distancia de 40 carambolas con límite de 50 entradas.
2. En aquellos partidos en que se agota el número de entradas, el jugador que cierra entrada deberá jugar la contrasalida.
3. A partir de los encuentros de Semifinales quedará sin efecto la limitación de entradas.
4. En todos los casos, 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.
5. Todo jugador tiene derecho a 5 minutos de toma de contacto con el material, inmediatamente antes del partido.
6. Como ampliación del punto anterior, se establece que los 16 primeros jugadores de la prueba, podrán, en la mañana del viernes, en horas a determinar por la Dirección Deportiva, hacer uso de un periodo de entrenamiento de 15 minutos, para ello, el Director Deportivo de la competición, fijará el día anterior en el tablón de anuncios, el horario de entrenamiento de cada jugador.

**ART. 8 - CONTROL DE TIEMPO PARA EL JUGADOR**

Ver Normativa de reloj de control de tiempo.

**ART. 9 - DESEMPATES**

Los partidos disputados a K.O. directo que acaben en empate deberán decidir al ganador mediante el sistema de tie-break, 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 ganador, si se produjese nueva igualada, una entrada más, siempre en posición de salida, habría de jugarse.

**ART. 10 - SISTEMA DE ENFRENTAMIENTOS**

1. El sistema de enfrentamientos mediante el cual se han de desarrollar las pruebas puntuables en su primera fase, se regirá por unos criterios, según los cuales, la composición de las distintas rondas podrán estar formadas por rondas en las que determinados jugadores, no tienen pre-asignados a sus rivales y rondas en las que los jugadores tienen ya pre-asignados a sus rivales.

La aplicación de los criterios indicados, vendrá determinada por el número de participantes, si bien, sobre su formación queda reglamentado que todas las rondas deberán llevar una progresión de 16 jugadores, excepto la primera, si el número de inscritos así lo requiriese.

Para una mejor comprensión, se exponen los siguientes ejemplos:

Competición de 100 jugadores

<b>RONDA 1</b>	<b>RONDA 2</b>	<b>RONDA 3</b>	<b>RONDA 4</b>	<b>RONDA 5</b>
100 - 96	R1 - 80	R2 - 64	R3 - 48	R4 - 32
99 - 95	R1 - 79	R2 - 63	R3 - 47	R4 - 31
98 - 94	R1 - 78	R2 - 62	R3 - 46	R4 - 30
97 - 93	R1 - 77	R2 - 61	R3 - 45	R4 - 29
	92 - 76	R2 - 60	R3 - 44	R4 - 28
	91 - 75	R2 - 59	R3 - 43	R4 - 27
	90 - 74	R2 - 58	R3 - 42	R4 - 26
	89 - 73	R2 - 57	R3 - 41	R4 - 25
	88 - 72	R2 - 56	R3 - 40	R4 - 24
	87 - 71	R2 - 55	R3 - 39	R4 - 23
	86 - 70	R2 - 54	R3 - 38	R4 - 22
	85 - 69	R2 - 53	R3 - 37	R4 - 21
	84 - 68	R2 - 52	R3 - 36	R4 - 20
	83 - 67	R2 - 51	R3 - 35	R4 - 19
	82 - 66	R2 - 50	R3 - 34	R4 - 18
	81 - 65	R2 - 49	R3 - 33	R4 - 17

**2.1 GRAN PREMIO DE ESPAÑA – PRUEBAS PUNTUABLES**
Competición de 120 jugadores

<b>RONDA 1</b>	<b>RONDA 2</b>	<b>RONDA 3</b>	<b>RONDA 4</b>	<b>RONDA 5</b>	<b>RONDA 6</b>
120 - 112	R1 - 96	R2 - 80	R3 - 64	R4 - 48	R5 - 32
119 - 111	R1 - 95	R2 - 79	R3 - 63	R4 - 47	R5 - 31
118 - 110	R1 - 94	R2 - 78	R3 - 62	R4 - 46	R5 - 30
117 - 109	R1 - 93	R2 - 77	R3 - 61	R4 - 45	R5 - 29
116 - 108	R1 - 92	R2 - 76	R3 - 60	R4 - 44	R5 - 28
115 - 107	R1 - 91	R2 - 75	R3 - 59	R4 - 43	R5 - 27
114 - 106	R1 - 90	R2 - 74	R3 - 58	R4 - 42	R5 - 26
113 - 105	R1 - 89	R2 - 73	R3 - 57	R4 - 41	R5 - 25
	104 - 88	R2 - 72	R3 - 56	R4 - 40	R5 - 24
	103 - 87	R2 - 71	R3 - 55	R4 - 39	R5 - 23
	102 - 86	R2 - 70	R3 - 54	R4 - 38	R5 - 22
	101 - 85	R2 - 69	R3 - 53	R4 - 37	R5 - 21
	100 - 84	R2 - 68	R3 - 52	R4 - 36	R5 - 20
	99 - 83	R2 - 67	R3 - 51	R4 - 35	R5 - 19
	98 - 82	R2 - 66	R3 - 50	R4 - 34	R5 - 18
	97 - 81	R2 - 65	R3 - 49	R4 - 33	R5 - 17

Competición de 120 jugadores

<b>RONDA 1</b>	<b>RONDA 2</b>	<b>RONDA 3</b>	<b>RONDA 4</b>	<b>RONDA 5</b>	<b>RONDA 6</b>
128 - 112	R1 - 96	R2 - 80	R3 - 64	R4 - 48	R5 - 32
127 - 111	R1 - 95	R2 - 79	R3 - 63	R4 - 47	R5 - 31
126 - 110	R1 - 94	R2 - 78	R3 - 62	R4 - 46	R5 - 30
125 - 109	R1 - 93	R2 - 77	R3 - 61	R4 - 45	R5 - 29
124 - 108	R1 - 92	R2 - 76	R3 - 60	R4 - 44	R5 - 28
123 - 107	R1 - 91	R2 - 75	R3 - 59	R4 - 43	R5 - 27
122 - 106	R1 - 90	R2 - 74	R3 - 58	R4 - 42	R5 - 26
121 - 105	R1 - 89	R2 - 73	R3 - 57	R4 - 41	R5 - 25
120 - 104	R1 - 88	R2 - 72	R3 - 56	R4 - 40	R5 - 24
119 - 103	R1 - 87	R2 - 71	R3 - 55	R4 - 39	R5 - 23
118 - 102	R1 - 86	R2 - 70	R3 - 54	R4 - 38	R5 - 22
117 - 101	R1 - 85	R2 - 69	R3 - 53	R4 - 37	R5 - 21
116 - 100	R1 - 84	R2 - 68	R3 - 52	R4 - 36	R5 - 20
115 - 99	R1 - 83	R2 - 67	R3 - 51	R4 - 35	R5 - 19
114 - 98	R1 - 82	R2 - 66	R3 - 50	R4 - 34	R5 - 18
113 - 97	R1 - 81	R2 - 65	R3 - 49	R4 - 33	R5 - 17

2. De acuerdo con el esquema de enfrentamientos de los ejemplos anteriores, los jugadores eliminados dentro de cada "ronda", irán pasando a integrar la clasificación de la prueba ordenados de mayor a menor promedio de entre los obtenidos por los perdedores de dicha "ronda". En caso de empate a promedio se atenderá a la primera serie mayor, después a la segunda serie mayor y así sucesivamente. Si bien, aquellos jugadores que habiendo perdido su partido hubieran alcanzado la distancia establecida, irán por delante en la clasificación, aún con un menor promedio.

**2.1 GRAN PREMIO DE ESPAÑA – PRUEBAS PUNTUABLES**

3. Los 16 ganadores de la última ronda se ordenan del 17 al 32 según resultados logrados en dicha ronda, atendiendo al promedio particular de los jugadores. En caso de empate a promedio se atenderá a la primera serie mayor, después a la segunda serie mayor y así sucesivamente.

4. Efectuada la reclasificación, pasan a disputar junto a los 16 cabezas de serie de la prueba, de entre los que el núm. 1 corresponderá al Campeón de la prueba del año anterior, una nueva ronda de encuentros de forma que, el mejor promedio de los ganadores se empareja con el número 16, el segundo promedio con el 15 y así, sucesivamente.

5. Seguirán los mismos criterios del punto 3 para todas las rondas finales, de la siguiente manera:

OCTAVOS	CUARTOS	SEMIFINALES
8 - 9	4 - 5	2 - 3
7 - 10	3 - 6	1 - 4
6 - 11	2 - 7	
5 - 12	1 - 8	
4 - 13		
3 - 14		
2 - 15		
1 - 16		

6. Los jugadores eliminados en las rondas finales se ordenarán en la clasificación final siguiendo los mismos criterios indicados en el punto

7. Los perdedores en los partidos de Semifinales, pasan a ocupar el 3º puesto ex-aequo de la clasificación.

**ART. 11 - HORARIOS FASE FINAL**

1. El número máximo de partidos que un jugador deba disputar en un día, serán dos; en base a ello y, a fin de dejar unificados los criterios a seguir en esta cuestión para las pruebas integrantes del Gran Premio de España, se establece que los partidos de la fase final, se encuadren dentro de los siguientes horarios:

VIERNES Partidos de dieciseisavos (3 ó 4 turnos de juego)

SÁBADO Partidos de Octavos y Cuartos de Final

DOMINGO Partidos de Semifinales y Final

2. No obstante lo expuesto, la R.F.E.B., permitirá una flexibilidad en los horarios indicados para estos tres días de competición, en base a posibles necesidades de montaje en aquellas pruebas en que estuviese presente "TV", o bien, que, la Organización dispusiese de ocho billares; pero siempre, condicionando estos cambios a respetar el número máximo de partidos por jugador y día.

3. Las organizaciones de las distintas pruebas deberán establecer en sus programaciones, horarios de mañana y tarde.

**ART. 12 - SISTEMA DE PUNTUACIÓN**

El sistema de adjudicación de puntos, dependiendo de la clasificación obtenida en cada prueba, se cuantifica de acuerdo a la siguiente tabla de valores:

PUNTOS		PUNTOS		PUNTOS		PUNTOS		PUNTOS		PUNTOS	
1º	180	17º	118	33º	95	49º	72	65º	49	DEL 81º AL 96º 25	
2º	165	18º	117	34º	94	50º	71	66º	48	DEL 97º AL 112º 18	
3º	155	19º	116	35º	93	51º	70	67º	47	DEL 113º AL 128º 15	
4º	155	20º	115	36º	92	52º	69	68º	46	DEL 129º AL FINAL 12	
5º	146	21º	114	37º	91	53º	68	69º	45		
6º	144	22º	113	38º	90	54º	67	70º	44		
7º	142	23º	112	39º	89	55º	66	71º	43		
8º	140	24º	111	40º	88	56º	65	72º	42		
9º	132	25º	110	41º	87	57º	64	73º	41		
10º	131	26º	109	42º	86	58º	63	74º	40		
11º	130	27º	108	43º	85	59º	62	75º	39		
12º	129	28º	107	44º	84	60º	61	76º	38		
13º	128	29º	106	45º	83	61º	60	77º	37		
14º	127	30º	105	46º	82	62º	59	78º	36		
15º	126	31º	104	47º	81	63º	58	79º	35		
16º	125	32º	103	48º	80	64º	57	80º	34		

**ART. 13 - NÚMERO DE PRUEBAS**

El número de pruebas de carácter nacional que puedan celebrarse dentro de una misma temporada dependerá de los distintos organizadores, no sobrepasando el número de 5 ya indicado en la reglamentación del Gran Premio de España, si bien, el total de sumandos que aparecerán en el ranking nacional serán 4, y cuando una vez se hubiera completado dicho número, la celebración de una quinta prueba sustituirá al sumando más antiguo de los 4 existentes.

## SISTEMA DE GRUPOS

### **ART. 1 - COMPATIBILIDAD DE ARTÍCULOS CON EL SISTEMA KO**

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

- Art. 1 Inscripciones
- Art. 2 Uniformidad
- Art. 3 Pausa de los partidos
- Art. 4 Coincidencia de fechas
- Art. 6 Abandonos
- Art. 8 Control de tiempo
- Art. 9 Desempates

### **ART. 2 - CONFIGURACIÓN**

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-Pre-Calificación |
| 2ª fase | Pre-Pre-Calificación     |
| 3ª fase | Pre-Calificación         |
| 4ª fase | Calificación             |
| 5ª fase | Fase 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 Nacional.

### **ART. 3 - DESARROLLO**

1. Las fases de Precalificación y Calificación se disputan en grupos de 3 jugadores, jugándose la Fase Final a “K.O. directo”.



2. Los campeones de grupo de cualquier fase, adquieren el derecho de disputar la siguiente fase.

3. De entre los subcampeones de grupo en Precalificación se determinará, al cierre de cada convocatoria, en qué cuantía podrán acceder a la siguiente fase, siendo las posibilidades de estos accesos de entre 0 a 4 jugadores, dependiendo este factor, exclusivamente, del número de inscritos.

4. En la fase de Calificación, que de una forma invariable estará compuesta por 12 grupos, acceden a la Fase Final aparte de los campeones ya indicados, los 4 mejores segundos de grupo, siendo este número definitivo cualesquiera sea el número de participantes.

#### **ART. 4 - INSCRIPCIONES**

1. A pesar de la condición “open” de la prueba, el número de inscripciones máximas que permite el sistema es el de 136 jugadores, sobre los 6 billares que se precisan, no obstante de celebrarse la competición con 8 billares, el número de inscritos podría ser superior.

2. Los 136 puestos serán adjudicados, en el supuesto de que el número de inscripciones fuera mayor, de acuerdo con los siguientes criterios:

1º.- Jugadores que aparecen en el ranking y en el mismo orden.

2º.- Si quedasen vacantes, hasta un 50% de ellas, se adjudicarán a jugadores inscritos de la Territorial organizadora que no tuvieran ranking.

3º.- De seguir existiendo vacantes, a jugadores inscritos de otras Territoriales sin ranking, seleccionando uno por Territorial (rueda), y, en el orden que figuran éstas, en la tabla del capítulo correspondiente a la Liga Nacional.

4º.- Para la aplicación por la RFEB. de los puntos 2º y 3º, las FF.TT. podrán optar, ante razones técnicas o deportivas, por indicar en sus listas de inscritos, sin ranking, el orden de preferencia para la inscripción de éstos.

#### **ART. 5 - DEL PARTIDO**

1. Los partidos correspondientes a las fases de Precalificación, se disputan a 25 carambolas con límite de 50 entradas, siendo la distancia de los de Clasificación a 30 puntos con la misma limitación de 50 entradas.

2. Los encuentros de la Fase Final, se disputan a K.O. directo, siendo la distancia de sus partidos a 40 carambolas, con limitación de 50 entradas, no existiendo dicha limitación para los encuentros de Semifinales y Final.

3. En las fases de Precalificación y Calificación, el partido ganado otorga 2 puntos, el empatado 1 y, el perdido 0 puntos.
4. En los partidos en que se agote el número de entradas, el jugador que cierra entrada deberá jugar la contrasalida.
5. En todos los casos, 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.
6. Todo jugador tiene derecho a 5 minutos de toma de contacto con el material, inmediatamente antes del partido.
7. Como ampliación del punto anterior, se establece que, los 16 primeros jugadores de la prueba, podrán en la mañana del viernes, hacer uso de un periodo de entrenamiento de 15 minutos, para ello, el Director Deportivo de la competición, fijará el día anterior en el tablón de anuncios, el horario de entrenamiento de cada jugador

#### **ART. 6 - DESARROLLO DEL GRUPO**

1. Cada grupo disputa sus partidos de forma que los jugadores 2 y 3 se enfrentan entre sí en el primer encuentro; en el segundo, el número 1 recibe al perdedor y en el tercero al ganador; no obstante habrá que aplicar lo reglamentado sobre la coincidencia en un mismo grupo de dos jugadores de una misma territorial.
2. Con el fin de evitar en lo posible que un grupo pueda quedarse con tan solo 2 jugadores, si la Dirección Deportiva de la prueba, tuviera conocimiento oficial de la no asistencia de un jugador inscrito para una fase posterior a la que se esta disputando, éste, deberá hacérselo saber a los participantes de la fase en disputa con la debida antelación, aclarando que un jugador más de los previstos podrá acceder a la siguiente fase, ocupando el jugador repescado el puesto del jugador no presentado, esto, a los efectos de no tener que efectuar cambios en los horarios previstos.
3. En los casos en que no fuera posible la aplicación del punto anterior, el grupo quedara reducido a 2 jugadores, éstos, se disputarán el primer y segundo puesto, jugando a doble partido.
4. Llevado el punto anterior a casos extremos, si un jugador quedara por las causas indicadas, como único de grupo, quedará automáticamente clasificado para la siguiente fase.
5. 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.

6. Cuando se trate de las fases de Precalificación, los puestos a cubrir en la siguiente fase por los campeones de grupo, así como el de los posibles subcampeones, se realizará por sorteo puro de todos ellos, ante los propios jugadores que lo deseen.

7. En cuanto a los clasificados en la de Calificación, pasan a la Fase Final (Partidos de Dieciseisavos), ordenándose los campeones del 1 al 12 y del 13 al 16 los subcampeones, de acuerdo con los siguientes criterios:

- 1º) Puntos de match
- 2º) Promedio general
- 3º) Mejor posición en ranking de inicio

8. Para la disputa de los encuentros a partir de Octavos de Final, se seguirán los mismos criterios apuntados en el Art. 10 del sistema de competición “KO”.

#### **ART. 7 - INCOMPARENCIAS:**

1. Si la incomparecencia se produce en la fase jugada a “K.O. directo”, será aplicable el artículo 5 del Sistema de KO.

2. Si ésta se produce en el resto de las fases, será de aplicación lo siguiente:

a) Si un jugador no comparece a disputar su primer partido, se da ganador a su contrario, adjudicándosele 2 puntos de match, sin resultados técnicos.

b) Para la hora fijada del segundo encuentro del grupo, deberán encontrarse presentes en la sala los 3 jugadores que componen el grupo. Caso de persistir la incomparecencia del jugador, éste quedará definitivamente eliminado de la prueba, con lo cual, los dos jugadores presentes disputarán su primer partido entre sí, jugando su segundo encuentro en la hora programada para el mismo.

c) Si por el contrario el jugador que no compareció a disputar su primer partido, sí se presentase a jugar su segundo encuentro, éste deberá ser jugado, manteniéndosele como perdido el primero.

#### **ART. 8 - DE LA CLASIFICACIÓN GENERAL**

1. Los jugadores que van quedando eliminados en las distintas fases de la competición, irán ocupando los puestos en la clasificación general atendiendo dentro de cada fase, en primer lugar, a su puesto en el grupo, como segundos o terceros y, dentro de cada puesto, por:

- 1º Puntos de match
- 2º Promedio general
- 3º Serie Mayor

2. En ella deberán figurar, como resultados técnicos, todos los obtenidos por cada jugador en las distintas fases en que llegó a participar.

**ART. 9 - SISTEMA DE ENFRENTAMIENTOS**

La complejidad que conlleva el sistema de emparejamientos de los jugadores para esta competición, hace imposible el dejarlo reflejado en la presente reglamentación tal y como se expone para el sistema de “KO”, ya que el aumento o disminución de un solo jugador, trastoca toda la composición de grupos e incluso de fases.

No obstante, al cierre de las convocatorias, por Federación Española serán remitidos puntualmente la composición de grupos y fases de la prueba, haciéndose referencia al número de subcampeones de grupo que en cada fase tengan derecho a acceder a la siguiente.

**ART. 10 - SISTEMA DE PUNTUACIÓN**

Ante las notables diferencias existentes entre los dos sistemas de competición, con alternativas muy distintas para la confección de la clasificación, se hace imposible que las puntuaciones para una y otra puedan ser iguales, no obstante la puntuación de los primeros 40 puestos permanece idéntica, siendo el total de puntuaciones, las siguientes:

	PUNTOS		PUNTOS		PUNTOS
1º	180	17º	118	33º	95
2º	165	18º	117	34º	94
3º	155	19º	116	35º	93
4º	155	20º	115	36º	92
5º	146	21º	114	37º	91
6º	144	22º	113	38º	90
7º	142	23º	112	39º	89
8º	140	24º	111	40º	88
9º	132	25º	110	41º	81
10º	131	26º	109	42º	80
11º	130	27º	108	43º	79
12º	129	28º	107	44º	78
13º	128	29º	106	45º	77
14º	127	30º	105	46º	76
15º	126	31º	104	47º	75
16º	125	32º	103	48º	74
				49º	73
				50º	72
				51º	71
				52º	70

- Segundos de grupo eliminados en la fase de Pre-Clasificación: 58 puntos.
- Terceros de grupo eliminados en la fase de Pre-Clasificación: 45 puntos.
- Segundos de grupo eliminados en la fase de Pre-Pre-Clasificación: 30 puntos.

- Terceros de grupo eliminados en la fase de Pre-Pre-Clasificación: 20 puntos.
- Todos los jugadores eliminados en la fase de Pre-Pre-Pre-Clasificación: 15 puntos.

## PRUEBAS DE CARÁCTER TERRITORIAL

Las pruebas de la carácter territorial son aquellas cuyo ámbito de participación se circunscriben únicamente a las diferentes FF. TT., con comienzo y final en las mismas y, con un único punto de unión con las pruebas nacionales, el de incorporar al ranking nacional los puntos que se dilucidan en las Competiciones Autonómicas.

### **ART. 1 - CONFIGURACIÓN**

Cada Federación Territorial realiza a lo largo de la temporada deportiva, lo que se denomina “Campeonato de la Comunidad”, éste puede estar configurado de distinta forma de una territorial a otra, como así mismo, con sistemas de competición diferentes. Para que los puntos de las pruebas territoriales sean incluidos en el ranking nacional, estas pruebas deben de cumplir unos requisitos mínimos (árbitros, uniformidad,...).

### **ART. 2 - SU VINCULACIÓN CON EL RANKING NACIONAL**

1. Una vez finalizados los Campeonatos Autonómicos de las distintas FF.TT., éstas deberán remitir a Federación Española (Director Deportivo), dentro de la temporada deportiva (1 de septiembre a 31 de agosto), la siguiente documentación para que se incluyan en el ranking nacional los puntos que estas competiciones otorgan a sus jugadores:

- Clasificación final con todos los jugadores participantes de la prueba autonómica (bien sea un campeonato único o un ranking de varias pruebas).
- Informe del Director Deportivo o Presidente de la territorial donde especifique todos los condicionantes de la competición (sistema de juego, arbitrajes, distancias,...).

**2.1 GRAN PREMIO DE ESPAÑA – PRUEBAS PUNTUABLES**

2. Aquellas FF.TT. que finalizado el plazo del 31 de agosto de cada año, no hubieran presentado ante Federación Española esta documentación o bien esta documentación no fuera correcta, las puntuaciones de sus jugadores por este concepto quedarán sin efecto.

**ART. 3 - SISTEMA DE PUNTUACIÓN**

Se otorgarán puntos a los 16 primeros clasificados de cada territorial de la siguiente manera:

	PUNTOS		PUNTOS
1º	45	9º	15
2º	35	10º	14
3º	30	11º	13
4º	30	12º	12
5º	26	13º	11
6º	24	14º	10
7º	22	15º	9
8º	20	16º	8

**ART. 4 - DISPOSICIÓN FINAL**

Serán de plena aplicación a la presente reglamentación todas las reglas y normas vigentes de la R.F.E.B., a condición de no contravenir, lo que en el presente Reglamento Específico ha sido articulado.