



New Park Bowling La Maquinista

Bases de competición Liga NPB La Maquinista

Liga Lunes

El presente Reglamento es de ámbito local y está creado para regir las ligas que se realicen en New Park Bowling La Maquinista.

El participar en cualquier liga supone aceptar TOTALMENTE el presente reglamento y los anexos específicos de cada liga.

El Presente reglamento podrá ser modificado por el comité de competición, siempre que el objeto sea mejorar y elevar el nivel competitivo de las ligas o funcionamiento de las mismas.

COMITÉ DE COMPETICIÓN

En todas las ligas se creará un comité de competición para decidir sobre cualquier aspecto no contemplado en el presente reglamento o para interpretar sus normas. Además, será el responsable de todas las decisiones legales en los temas deportivos.

Estará compuesto por cinco miembros: 4 voluntarios participantes de la liga y el responsable de New Park Bowling. Para ser miembro del comité hace falta participar o haber participado en una liga de New Park Bowling.

La interpretación del reglamento y decisiones posteriores serán inapelables.

La baja de un miembro del comité de competición será cubierta por otro elegido por el propio comité.

Está baja o integración de un miembro del comité de competición se hará pública en el tablón de anuncios de la bolera.

Un miembro del comité de competición podrá ser baja obligatoria si su conducta no se correspondiera con el cargo que desempeña, o estuviera dañando los intereses de la liga con aptitudes antideportivas o no éticas.

Cuando surja un problema con un equipo o cualquier circunstancia en que un miembro del comité sea parte interesada, éste miembro quedará al margen de las decisiones que vaya a tomar el comité de competición no participando en las reuniones donde sea tratado el problema.

La relación de los miembros del comité de competición se hará pública al inicio de la liga.

RESPONSABILIDAD LIGA

Newparkbowling es el responsable de la liga.

El cobro de la inscripción y jornada se realizará antes del comienzo de juego.

El personal de Newparkbowling y los propios capitanes de los equipos vigilarán que se sigan las reglas de este reglamento durante la competición, avisando al responsable de la bolera en el caso de que se produjeran anomalías. De persistir el jugador en su actitud, podrán proponer su expulsión de la liga, con pérdida de todos los derechos al comité de competición.

En caso de problemas, el comité de competición será quien resolverá el conflicto de forma inapelable.

INSCRIPCIONES

Las inscripciones para las diferentes ligas serán marcadas por la organización, especificando su cuantía en el anexo de cada liga.

La inscripción da derecho a la obtención del Carnet de Jugador de liga y a las ventajas que éste aporta.

Ningún equipo o jugador podrá comenzar una liga, sin haber pagado previamente la inscripción.

La retirada o expulsión de una liga conlleva la pérdida de los derechos de inscripción.

PRECIOS JORNADAS

El precio por jornada será marcado por la organización, especificando su cuantía en el anexo específico de cada liga, en este precio nunca estará incluido el alquiler de zapatos.

PREMIOS

Los premios quedarán reflejados en el anexo específico de cada liga, pudiendo ser objeto de modificaciones si el volumen de participación no es el previsto. La organización tiene la obligación de informar de los premios en la penúltima jornada de la liga.

SISTEMA DE JUEGO

Todos los jugadores comenzarán la primera jornada sin hándicap, y se aplicará a partir de la segunda jornada. El hándicap será del 60% de la diferencia de la media respecto a 200; el hándicap máximo será de 45 puntos.

ASISTENCIA

Las jornadas de liga comenzarán a la hora establecida en el anexo de cada liga, debiendo estar los jugadores con la suficiente antelación para el pago de la jornada (aproximadamente 15 minutos). A todo jugador se le concederán 10 minutos de espera en caso de retraso (podrá ser amonestado si el retraso es reiterativo).

Transcurrido este tiempo de espera, si hay alguna ausencia se contemplará de la siguiente manera:

- Si la ausencia de un jugador del equipo, éste jugará acumulando el promedio menos el 10% (hándicap) del jugador ausente y puntuará de la forma establecida normalmente.
- Si la ausencia es del equipo completo, el contrincante jugará contra los promedios menos el 10% (hándicap) de los jugadores ausentes y puntuará de la forma establecida normalmente.

Previo acuerdo de los equipos implicados, se podrá prolongar el tiempo de espera, siempre y cuando no dificulte el normal desarrollo de la competición, y se le comunicará al responsable de la bolera.

Los enfrentamientos que no se realicen en la jornada de liga, no podrán recuperarse en otra jornada. La forma de puntuar los enfrentamientos no disputados seguirá el mismo procedimiento que con la ausencia de un equipo.

Si un jugador o un equipo se retiran de la competición, como cortesía habrá de avisar al mánager o algún miembro del comité de competición para que éstos resuelvan el complejo problema que esto supone para el desarrollo de la liga.

La retirada de un jugador de una liga, ya sea de forma voluntaria o por expulsión, dará lugar a la pérdida del Carnet de jugador de liga y sus ventajas.

EN LAS PISTAS

Los Capitanes de los equipos o los jugadores, rellenarán correctamente las hojas de enfrentamiento, con la máxima claridad posible, como copia de seguridad al soporte informático.

En caso de error en los monitores de puntuación, éstos no se podrán manipular, en ningún caso, por los jugadores. Deberán avisar al mánager, en primera instancia, y a la falta de este a un empleado de la bolera, quien efectuará la corrección oportuna.

En caso de detectarse la manipulación de cualquier tipo en el monitor de puntuación, pasará al comité de competición, quien decidirá qué medidas tomar, y dicha decisión será inapelable.

REGLAS ESPECÍFICAS DE JUEGO

ZONA DE APROXIMACIÓN

Nadie podrá marcar o introducir en cualquier parte de la zona de aproximación o en la pista sustancia alguna que tienda a dañar, desfigurar o alterar las condiciones usuales de la instalación, está totalmente prohibido el uso de sustancias tales como talco, deslizantes etc., en los zapatos o en la zona de aproximación.

Está prohibido el uso de zapatos no especializados en Bowling.

Cualquier defecto de las condiciones de pista será comunicado a algún empleado de la bolera para que sea normalizado.

TURNO DE JUEGO

Se ha de respetar el turno de juego que marca la plantilla. Se ha de evitar que dos jugadores de pistas consecutivas hagan su lanzamiento a la vez. Si se presenta el caso, se ha de ceder el turno al jugador de la derecha.

JUEGO INTERRUMPIDO

Si la partida tiene que ser interrumpida por algún problema mecánico de pistas, se intentará arreglar enseguida, si no se consigue, la organización puede cambiar de pistas a los jugadores, para continuar el juego en el punto donde se quedaron. Si no quedan pistas libres, se llegará al acuerdo de aplazar el enfrentamiento para otro día, entre los dos implicados, el comité y la instalación.

DERRIBO DE BOLOS LEGAL

Cada bola lanzada por el jugador será contada, a menos que sea declarada bola muerta o nula. En tal caso se plantarán nuevamente los bolos después de eliminar la causa que originó dicha declaración.

1. Los bolos que hayan sido derribados por otro bolo o bolos que durante el juego hayan rebotado en los tabiques laterales, en el cojinete posterior o en la barredora cuando se apoya en la zona de bolos antes de barrer los bolos caídos, serán considerados como bolos derribados.

2. Si después de lanzada una bola se descubre que uno o más bolos estaban colocados fuera de posición, pero sobre la pista, tanto la bola como los bolos derribados por ella se contarán. Es responsabilidad de cada jugador determinar si la posición de los bolos es correcta antes de su lanzamiento. Podrá insistir en que los bolos no están en su posición correcta para que sean colocados de nuevo antes de lanzar su bola, de lo contrario, aceptará como satisfactoria la colocación.

No podrá efectuarse ningún cambio en la posición de los bolos que queden plantados después del primer lanzamiento para la ejecución del spare, a no ser que haya sido la máquina la causante de dicho cambio o descolocación.

DERRIBO DE BOLOS ILEGAL

Cuando ocurra algunos de los siguientes incidentes, se contará la bola como lanzada pero los bolos derribados no contarán:

1. Cuando los bolos son derribados o desplazados por una bola que cae a la canal y rebota antes de llegar a los mismos.
2. Cuando la bola rebota en el cojín posterior.
3. Los bolos que son derribados, rebotan y quedan nuevamente plantados en la pista, serán contados como bolos no derribados.
4. Si al lanzar la bola se comete falta, cualquier bolo derribado por tal lanzamiento no será contado.

BOLA MUERTA

Una bola será declarada muerta o nula cuando alguno de los siguientes incidentes ocurra; en cuyo caso dicha bola no será tomada en cuenta, los bolos se plantarán nuevamente después de eliminar la causa que motivó la declaración y el jugador hará un nuevo lanzamiento.

1. Si después que el jugador lanza la bola y antes de que toque los bolos, se llama inmediatamente la atención sobre el hecho de que uno o más bolos faltan en el conjunto.
2. Cuando un jugador lanza en una pista equivocada o fuera de turno.
3. Cuando el jugador es interferido físicamente por otro jugador, un espectador o algún objeto en movimiento al lanzar la bola y antes del que el lanzamiento sea completado. El jugador deberá aceptar el resultado de los bolos derribados o demandar, en ese momento, que vuelvan a ser colocados.
4. Cuando por cualquier causa uno o varios bolos se caigan o sean derribados en el momento en que el jugador esté lanzando la bola, pero siempre antes de que esta llegue a los mismos.

FALTA (Definición)

Se comete falta cuando parte del cuerpo del jugador sobrepasa los límites de la línea de falta tocando cualquier parte de la pista, equipo o edificio, durante o después de un lanzamiento legal. En tal caso, no se tendrán en cuenta los bolos así derribados pero sí contará la bola lanzada.

Una bola está en juego y una falta puede ser declarada, después de un lanzamiento legal, mientras el mismo u otro jugador estén en la zona de aproximación, en posición para hacer el siguiente lanzamiento.

Si un jugador comete una falta que es observada por ambos capitanes, o uno o más miembros de cada uno de los equipos oponentes, aunque no la registre el detector automático, será considerada como tal.

Cada falta será registrada como bola lanzada por el jugador, pero no contarán los bolos con ella derribados.

FALTA DELIBERADA

Si un jugador comete falta deliberadamente para obtener beneficio, se contará cero en el cuadro en cuestión. El jugador que cometa falta deliberada, será amonestado.

APELACIÓN DE FALTA

No se admitirá apelación alguna cuando una falta sea indicada por un aparato detector automático, excepto cuando pueda probarse que no está funcionando de modo adecuado o exista evidencia preponderante de que el jugador no la cometió.

Cuando un aparato detector automático quede temporalmente fuera de servicio, serán los capitanes de los equipos enfrentados los encargados de contemplar las posibles faltas.

PROTESTAS REFERENTES A REGLAS

Las protestas referentes a reglas generales, deben ser ratificadas por escrito al comité de competición dentro de las 24 horas siguientes a la realización del juego en el cual ocurrió la infracción. Si no se recibe protesta escrita antes de la expiración de este periodo, el juego se considerará legalmente jugado.

PROTESTAS REFERENTES A ERRORES EN PUNTUACIÓN

Los errores de puntuación deberán ser corregidos tan pronto como sean descubiertos en la consola bajo el procedimiento citado en el aparato "En las Pistas"

SANCIONES

AMONESTACIONES

Un jugador puede ser amonestado, si comete alguna de las siguientes infracciones:

- Cometer actos de desconsideración hacia otro jugador, empleado de la bolera, mánager o espectador.
- Proferir palabras soeces o hacer gestos profaces.
- Comportarse de forma que provoque la animosidad de otros jugadores.

- Jugar por debajo de su media, de forma deliberada, para atribuirse mayor hándicap.
- Si se retrasa de forma reiterativa al inicio de una liga. A todo jugador se le concederán 3 retrasos como máximo en el transcurso de toda una liga, si supera esta cantidad será amonestado. (ver anexo)
- Si se detecta algún tipo de trampa.

EXPULSIÓN

Un jugador puede ser expulsado si comete alguna de las siguientes infracciones:

- Insultar a un contrario.
- Amenazarle
- Intento de agresión
- Manipulación de pistas, marcadores, bolos o bolas.
- Acumulación de 2 amonestaciones.

Las amonestaciones las llevará a cabo el responsable de Newparkbowling y se lo comunicará al jugador amonestado por escrito antes de empezar la siguiente jornada.

Las expulsiones serán ejecutadas por el comité de competición a propuesta del responsable de Newparkbowling o del 50% de los capitanes de los equipos de la liga donde se produjera la irregularidad.

GENERALIDADES

El responsable único de la interpretación de este reglamento y situaciones no contempladas en el mismo, será el comité de competición de cada liga, cuyas decisiones serán inapelables.

La simple inscripción en una liga supone el conocimiento y aceptación en todos sus términos del presente reglamento.

New Park Bowling La Maquinista
10 de Octubre de 2011