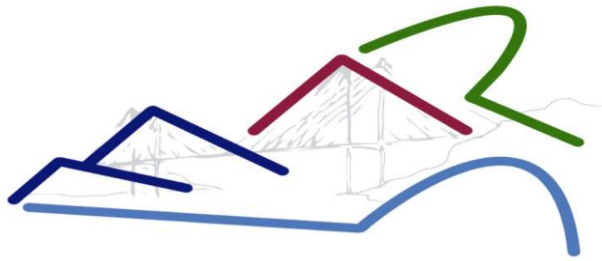


Reglamento de III Torneo de
Equipos MAR.
Temporada 2017/2018

Asociación de Mus Rías Baixas – MAR

www.musmar.org



CAPÍTULO I . DEL TORNEO DE EQUIPOS EN G E N E R A L

Artículo 1. Objeto.

Este documento contiene las directrices para la organización de las actividades del Torneo de Equipos de la Asociación de Mus Rías Baixas – MAR.

Artículo 2. Órganos Participantes.

Las figuras que participan en el Torneo de Equipos son los siguientes:

- **Jugadores:** Serán asociados de MAR que se agruparán en Equipos. Para poder disputar el Torneo de equipos es condición imprescindible ser socio.
- **Equipos:** Serán los que están determinados en el art. 5 de este documento.
- **Capitán:** Será el representante del equipo a efectos de coordinación con el resto de equipos y órganos del Torneo de Equipos.
- **Comisión Disciplinaria (CD):** Constituida al amparo del reglamento de Régimen Interno de MAR.
- **Junta Directiva (JD):** Órgano de la Asociación que dirige MAR.

Artículo 3. Los Capitanes.

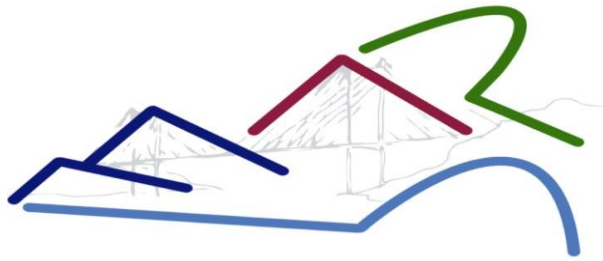
Son los representantes de los equipos a efectos de coordinación con el resto de equipos y órganos del Torneo de Equipos. Cada equipo debe nombrar (además de un capitán), un capitán alternativo para que, en ausencia del capitán titular, cumpla con las obligaciones inherentes al cargo de capitán a todos los efectos.

Todos los Capitanes deberán facilitar una dirección de correo electrónico a efectos de enviar y recibir las notificaciones oficiales de MAR. La dirección de correo electrónico facilitada por cada Capitán

será comunicada al resto de los Capitanes y miembros de la Junta Directiva.

Es responsabilidad del Capitán:

- Realizar la inscripción del equipo en el Torneo de Equipos según lo establecido en el Artículo 5.
- Entregar a MAR las fichas de inscripción de los jugadores que componen el equipo, debidamente cumplimentadas y firmadas.
- Entregar las fichas de los jugadores no socios y realizar los correspondientes ingresos según indicado en el Artículo 6.
- Comunicar en tiempo y forma las altas y bajas de los jugadores de su equipo.
- Comunicar a MAR quién es el Capitán suplente en el momento de inscripción de los



- Enviar a MAR en tiempo y forma los resultados de las partidas disputadas por su equipo.
 - Comprobar en las notificaciones que se envían, que los datos referentes al equipo del que es Capitán, sus propios datos y los datos de los jugadores que componen el equipo son correctos, solicitando la corrección de los datos erróneos.
 - Revisar periódicamente las notificaciones enviadas al correo electrónico facilitado.
 - Organizar los jugadores de su equipo para que el día señalado para disputar las partidas, el equipo, disponga de los jugadores necesarios.
 - Firmar el Acta de cada Jornada.
 - En caso de ausencia del Capitán titular y suplente, éstos delegarán puntualmente las funciones en un jugador presente en la jornada de competición.
- Son derechos de los Capitanes:
- Ser notificado con suficiente antelación de las reuniones en las que tenga que participar, y de los informes enviados por los Capitanes para su estudio.
 - Que en las actas de las reuniones, sean incluidas sus intervenciones, de forma resumida si son verbales y de forma íntegra en el caso de facilitarlas por escrito en la misma reunión o con anterioridad.
 - Que conste en el acta la resolución de su voto particular

Artículo 4. Comisión Disciplinaria.

La Comisión Disciplinaria será nombrada por la Junta Directiva de MAR.

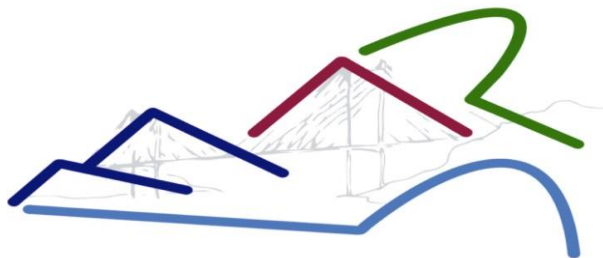
Artículo 5. Inscripción de Equipos.

La inscripción de equipos estará abierta hasta el 15 de octubre de 2017 inclusive. Será deber del Capitán o representante del equipo formalizar la inscripción del equipo abonando la cuota de inscripción de los jugadores que no estén inscritos en la Asociación, además de la cuota estipulada por inscripción de equipo (30€).

Artículo 6. Inscripción de Jugadores.

Será deber del Capitán o representante del equipo, formalizar la inscripción de los jugadores, que realizará enviando los datos de los jugadores a MAR. El Capitán de los jugadores inscritos en tiempo y forma, tendrá un plazo de 15 días para entregar las fichas que faltasen y abonar las cuotas de dichos jugadores.

Los jugadores que se inscriban a posteriori de esa fecha, tendrán 5 días para entregar la ficha de inscripción correctamente cumplimentada (en el caso de nuevos socios) y abonar la cuota de socio.



CAPÍTULO II. ORGANIZACIÓN DEL TORNEO DE EQUIPOS

Artículo 7. Calendario del Torneo de Equipos y sorteo del cuadro.

Las fechas para disputar las distintas eliminatorias del Torneo de Equipos serán publicadas en el calendario anual de MAR.

El sorteo del cuadro será público y condicionado, y será en fecha 17/10/17

Este sorteo será por grupos. En el sorteo entrarán todos los equipos participantes en la competición del Torneo de Equipos de esta temporada, divididos por zona geográfica para la fase I.

Artículo 8. De los equipos.

Los equipos que participen en el Torneo de Equipos MAR, deberán tener un mínimo de 8 jugadores.

No está permitido que ningún jugador dispute más de una partida en una misma eliminatoria.

Artículo 9. Criterio para la elección de equipo Local y Visitante.

En cada eliminatoria, se dirimirá qué equipo juega como Local según el siguiente criterio:

- 1) Forma aleatoria.
- 2) Criterio de la Junta Directiva.

Se publicará en la web y se remitirá por e-mail el cuadro de la eliminatoria situando como Local al equipo según los criterios anteriores.

Ninguna Sede podrá acoger más de 2 equipos jugando como Local.

III. LAS ELIMINATORIAS

Artículo 10. Horarios.

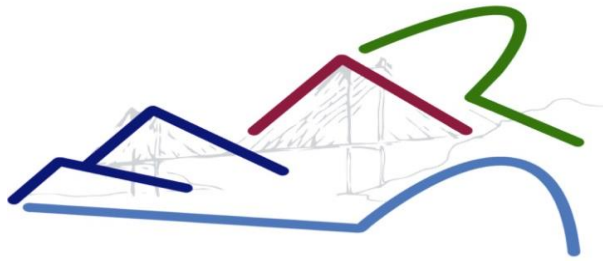
El día y hora para jugar las cuatro (4) partidas de todos los enfrentamientos quedará establecida como el lunes por la tarde.

Como excepción.

1) El capitán del equipo que tuviese problemas en adaptarse a ese horario, se pondrá en contacto con el capitán del equipo contrario para concretar las modificaciones. Si por algún motivo no se consiguiese contactar con el rival, deberá ponerlo de inmediato en conocimiento de cualquier miembro de la Junta Directiva.

2) En todo caso, para cualquier duda o falta de acuerdo entre las partes, se podrá consultar a la Junta Directiva, a través del correo electrónico info@musmar.org o asociacionmusmar@gmail.com

Artículo 11. Representante del equipo.



El representante del equipo será, a todos los efectos, el Capitán. En el caso de que el Capitán no esté presente durante las partidas, será obligatorio que esté presente el capitán suplente, y en caso de que el capitán suplente no pueda estar presente, un representante del equipo asumirá provisionalmente las funciones de Capitán.

Artículo 12. Incidencias.

Ninguna pareja estará obligada a esperar más de 30 minutos después de la hora oficial de comienzo de la partida o de la acordada entre los Capitanes.

Excedido dicho periodo de tiempo, se dará por perdida la partida al equipo que no se presente a la hora señalada.

Los Capitanes de los equipos deberán poner las posibles incidencias en conocimiento de la CD o de la Junta Directiva.

CAPÍTULO I V. LAS PARTIDAS

Artículo 13. Protocolo de enfrentamientos.

Llegado el día y hora fijada, para dirimir los distintos enfrentamientos, se procederá como sigue:

Cada equipo deberá numerar a sus jugadores del 1 al 8, de modo que las parejas se formarán del siguiente modo.

EL EQUIPO VISITANTE COMUNICARA LAS PAREJAS AL EQUIPO LOCAL QUIEN ELEGIRÁ LOS ENFRENTAMIENTOS QUE CORRESPONDAN

- Si uno de los equipos solamente disponga de 3 parejas para jugar, se dará una partida como ganada al otro equipo, y jugarán las tres restantes.
- En caso de no poder contar a la hora de la partida con por lo menos dos parejas, se dará el enfrentamiento como perdido al equipo que no haya presentado las suficientes parejas.

Artículo 14. Reglamento de juego

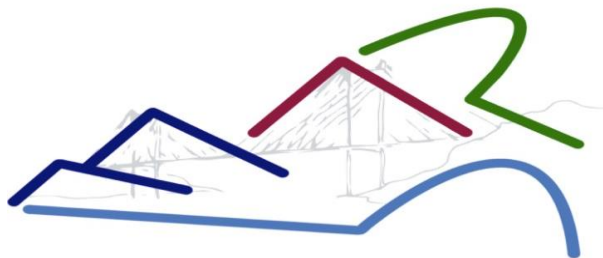
El reglamento de juego será el reglamento FEGAMUS.

Las partidas se disputarán al mejor de 9 juegos. A ganar 5 juegos

Artículo 15. Resultado de la fase de grupos.

Se considerarán ganadores y por tanto pasan a la fase II los equipos que ocupen las 2 primeras plazas de CADA GRUPO, y el mejor Tercero de todos los grupos, siendo el equipo que tenga mejor cociente de puntos totales / número de partidas jugadas. Si hubiera empate Número de juegos ganados / Numero de partidas totales.

EN LA SEGUNDA FASE LOS DOS PRIMEROS CLASIFICADOS DE CADA GRUPO SE ENFRENTARAN EN UN UNICO GRUPO, DENOMINADO GRUPO ORO, EN COMPETICION DE LIGA, TODOS CONTRA TODOS IDA Y VUELTA.



Los siguientes clasificados, formarán otro grupo, denominado GRUPO PLATA, QUE SE ENFRENTARAN EN COMPETICION DE LIGA , TODOS CONTRA TODOS.

Ambos calendarios Grupo Oro y Grupo Plata se sortearán en fecha por determinar una vez finalizada la fase A, y que se comunicará a través del chat de capitanes .

Artículo 16. Comunicación de Resultados.

Finalizadas todas las partidas de cada jornada, el Capitán del equipo vencedor remitirá el resultado de la eliminatoria a MAR por los medios habilitados a tal efecto (Grupo de Whatsapp).

El envío de resultados se realizará como máximo 2h después del final de la última partida del enfrentamiento. El incumplimiento de este punto ocasionará sanciones que serán determinadas por la CD.

Se cumplimentarán las actas que MAR remitirá a los capitanes por correo electrónico / en mano y, terminada la jornada, deberán enviarse en formato digital al grupo de Whatsapp de la Comisión de Liga mientras no exista otro modo específico para ello, con el fin de incorporar los resultados de los enfrentamientos en la base de datos general de la Asociación.

Artículo 17. Protocolo de actuación en caso de conflicto o incidencias.

En caso de que, en el desarrollo de una partida, surjan desacuerdos, diferencias de interpretación de la normativa, actitudes poco deportivas o cualquier otra circunstancia que perturbe el normal desarrollo de la misma, cualquier jugador podrá solicitar la presencia de los Capitanes de ambos equipos para que actúen de intermediarios y traten de reconducir la situación para poder proseguir la partida.

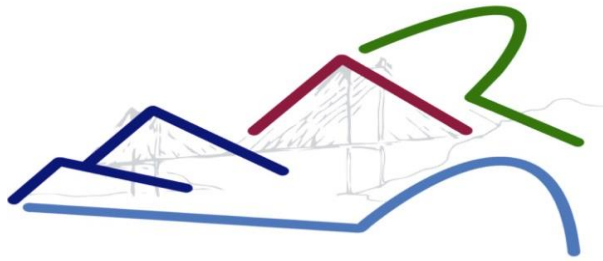
El capitán del equipo local consultará la normativa (es obligatorio disponer en el local de los textos de los reglamentos de MAR) para aclarar el desacuerdo surgido. En el caso de que el desacuerdo surja de un vacío legal o de una definición poco clara de la normativa vigente, el capitán del equipo local remitirá informe de dicha circunstancia a la CD, para que proponga resolución, que será remitida a los demás Capitanes para añadir o aclarar, en los siguientes años al reglamento del siguiente Torneo de Equipos, siendo de aplicación en el presente Torneo de Equipos la resolución adoptada por la CD.

En caso de que persistan las discrepancias con el trabajo de mediación de los Capitanes, podrá acordarse suspender la partida, reflejándose esta circunstancia en el apartado de observaciones del Acta, y dando constancia del hecho inmediato a la CD o JD para que resuelva.

El Comité de Competición estará formado por Manuel Domínguez Sardiña y José Carlos Núñez Otero

En el caso de que ambos Capitanes lleguen a un acuerdo sobre el tema en disputa y propongan proseguir la partida todos los jugadores deberán aceptar dicho acuerdo, de forma que, si alguno de los jugadores por su cuenta decide abandonar la partida se dará por perdida a su equipo sumando juegos ganados al equipo contrario hasta llegar a 4.

En caso de que persista el desacuerdo y finalmente se detenga la partida, es OBLIGATORIO reflejar en el ACTA de la forma más detallada posible todo lo sucedido (utilizando las hojas necesarias para explicarlo), indicando como se encontraba la partida en el momento en que ésta se detuvo (posición de los jugadores en la mesa, jugador mano, tanteo de cada pareja, juegos, etc). A partir de lo señalado en el



ACTA la CD estudiará el tema y resolverá según el procedimiento establecido en los reglamentos de MAR.

CAPÍTULO V . RÉGIMEN DISCIPLINARIO

Artículo 18. Normas generales.

Cualquier socio que tenga conocimiento de alguna infracción, se lo comunicará a cualquier miembro de la CD, de la Junta Directiva o al correo electrónico info@musmar.org

Del mismo modo, todas las infracciones y las sanciones que éstas acarreen, serán comunicadas a los miembros de la JD.

Todas las comunicaciones que se realicen entre Capitanes, Comisión Disciplinaria, Junta Directiva... se realizarán por escrito (correo electrónico, whatsapp, etc) quedando de este modo constancia de las mismas.

Artículo 19. Protocolo de actuación de la Comisión Disciplinaria.

La Comisión Disciplinaria escuchará a los Capitanes de los equipos afectados en las 48 horas siguientes al aviso de la supuesta infracción.

En las siguientes 48 horas, la Comisión Disciplinaria estudiará lo acontecido y hará la propuesta de resolución de manera justificada, disponiendo los equipos afectados de 48 horas para presentar alegación a la propuesta de resolución.

Todas las comunicaciones de sanciones definitivas serán efectuadas mediante correo electrónico a los Capitanes.

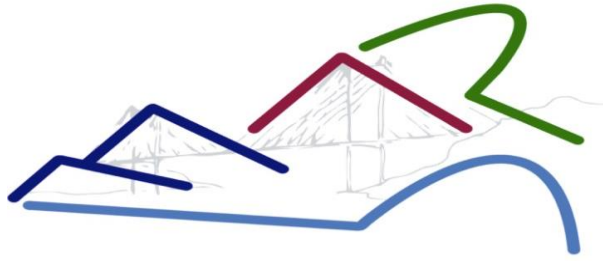
Artículo 20. Tipos de sanciones.

- 1) Sanciones GRAVES: Amonestación.
- 2) Sanciones MUY GRAVES: Expulsión de alguno de los jugadores o del equipo.

Artículo 21. Infracciones GRAVES.

Se sancionará con amonestación por correo electrónico las siguientes.

- 1) Cuantas infracciones del presente procedimiento o reglamento de juego se cometan por primera vez y no estén previstas en los apartados de faltas muy graves.
- 2) La falta de respeto y/o consideración para con otro jugador o un tercero en el transcurso de una partida, torneo o competición o reunión de un órgano o comisión.
- 3) El retraso en el envío de los resultados de una eliminatoria por parte del Capitán.



4) El incumplimiento de un mandato de la Comisión Disciplinaria, Junta Directiva o de la Asamblea General, siempre que se produzca por primera vez y que no altere de forma notoria la actividad de la Asociación ni sus fines.

Artículo 22. Infracciones MUY GRAVES.

Se sancionará con la expulsión del jugador, jugadores o del equipo, por un plazo no inferior a 6 meses y pudiendo llegar a ser definitivo, las siguientes:

- 1) Incumplimiento de sus obligaciones o la realización de acciones que perjudiquen gravemente la de otros jugadores o equipos o la propia Asociación
- 2) No cumplir o inducir a otros socios a que no cumplan los acuerdos de la Comisión o de la Junta Directiva.
- 3) Falsificación de documentos, firmas o datos análogos, propios de la competición.
- 4) La falta de respeto y/o consideración por segunda vez para con otro jugador o un tercero en el transcurso de una partida, torneo o competición o reunión de un órgano o comisión.

Octubre de 2.107