

Temporada Invernal de la liga de billar ECON 2022/2023 - Como funciona la liga

Foreword: La liga de esta temporada estará a cargo de Alan Craine 665 329 678 Es necesario enviar una imagen de los resultados por whatsapp a este número de móvil después de que se haya jugado un partido. ¡Los resultados no recibidos "por cualquier motivo" a las 8 a.m. de la mañana siguiente después de un partido pueden resultar en una penalización de 1 punto contra el equipo local! **Asegúrese de que sus resultados hayan sido enviados... ¡es responsabilidad de los equipos de casa!**

1. NÚMERO DE PARTIDAS Y JUGADORES

- 1.a. Cada partida de liga o de copa consistirá de 9 juegos (6 simples y 3 dobles).
- 1.b. Un equipo consiste de 6 jugadores.
- 1.c. Una partida se considera válida mientras al menos cuatro (4) jugadores estén disponibles.
- 1.d. Si un equipo tiene menos de seis jugadores el equipo puede, si así lo desea, elegir perder una o más partidas.
- 1.e. Si a un equipo le faltan jugadores uno de ellos puede jugar un máximo de tres juegos en una partida.
- 1.f. Si un jugador juega más que un juego simple entonces será el primer juego que cuenta para su clasificación aunque el jugador esté jugando para reemplazar a otro del equipo que no está disponible.
- 1.g.1. Si solamente hay dos jugadores disponibles entonces se disputarán dos juegos simples y un juego doble con dos puntos de penalización. (Ver 1.e)
- 1.g.2. Si solamente hay cuatro jugadores disponibles entonces se disputarán seis juegos simples y tres juegos dobles con un punto de penalización. Los dos juegos restantes se disputarán por los jugadores cuyos nombres se saquen de un vaso conteniendo estos cuatro nombres o por otro método justo que se acordará entre los dos equipos.
- 1.g.3. Si hay cinco jugadores disponibles entonces se disputarán seis juegos simples y tres juegos dobles con un punto de penalización. El resto de los juegos simples y dobles se disputarán por los jugadores cuyos nombres se saquen de un vaso conteniendo estos cinco nombres o por otro método justo que se acordará entre los dos equipos.
- 1.g.4. Si menos que cuatro jugadores estén disponibles se tendrá que reorganizar la partida. Es importante entender que hay que avisarlo al menos 24 horas antes de la partida o se hará una deducción de entre 20 euros y 30 euros del depósito retornable.
- 1.g.5. Se podrá añadir cualquier jugador extra al equipo, aunque sea en el último momento, siempre y cuando este jugador no haya jugado para otro equipo dentro de la Liga ECON durante esta misma temporada. Si un equipo se encuentra con una falta de jugadores entonces podrá jugar cualquier cliente del bar mientras no haya representado a otro equipo de la misma liga y en la misma temporada.
- 1.h Los jugadores que salen en las partidas de Semi-Finales y Finales tienen que haber representado al equipo al menos dos veces durante la misma temporada en partidas de liga o de copa. Si cualquier jugador no haya jugado en al menos dos partidas en esta temporada se marcará sus partidas como PERDIDAS.

Continuado...

2. QUIEN JUEGA CONTRA QUIEN? – LOS LOTES

- 2a.** Para darle oportunidades iguales a todos los miembros de los equipos los lotes a decidir quien juega contra quien serán decididos de una forma justa.
- 2b.** El equipo en casa escribirá los nombres de sus jugadores en la hoja de la partida.
- 2c.** La hoja de la partida se doblará para que los nombres de los jugadores del equipo en casa no estén visibles, entonces el equipo visitante escribirá los nombres de sus jugadores en la hoja.
- 2d.** Si así se decide por el equipo en casa, los nombres de los jugadores del equipo visitante se elegirán por sacar naipes o por lotería.
- 2e.** Esa lotería se hará en presencia de al menos un jugador de cada equipo. Este sistema se aplicará tanto a partidas simples que a partidas dobles, los equipos visitantes habiendo previamente seleccionado a sus parejas de dobles.

3. ORDEN DE JUEGO

- 3a.** Teniendo en cuenta que alguno de los jugadores pueda disponer de un tiempo limitado, el orden de juegos será decidido por los capitanes y por lo tanto no se regirá por el orden en la hoja de la partida.
- 3b.** Si se decide reorganizar un juego porque un jugador dispone de tiempo limitado y su oponente se niega a jugar en este orden entonces el oponente perderá el juego.

4. HORA DE EMPEZAR LA PARTIDA

- 4a.** El primer juego debería empezar a la 2030H.
- 4b.** Si no es algo que se ha acordado previamente por los dos equipos o si no se ha avisado anteriormente al equipo en casa de ello, los equipos que llegan más tarde de esa hora perderán un juego para cada 10 minutos pasados las 2030H.
- 4c.** Si solo un jugador del equipo ha llegado él/ella debería empezar a jugar la partida (el juego que le toca una vez hecho los lotes de juegos como se explica en **2a**) y no esperar a que llegue el capitán o otros del equipo a no ser que se decidan así por los dos equipos.

5. POSIBILIDAD DE PRACTICAR ANTES DE LA PARTIDA PARA EL EQUIPO VISITANTE

La mesa de billar debería de estar disponible para poder practicar el equipo visitante al menos a partir de las 20:15H.

6. PARTIDAS REORGANIZADAS

- 6a.** Cualquier partida que se reorganiza se tiene que celebrar dentro de un máximo de 21 días después de su fecha original pero no dentro de la última semana de la liga. Si no se organiza una fecha nueva para la partida entonces perderá el equipo que pidió el cambio de fecha por 7-0 (6 puntos + 1 victoria)
- 6b.** Si entre dos fechas propuestas no se llega a un acuerdo por cualquiera razón la partida podrá ser reclamada por el equipo opuesto 7- 0 (6 puntos + 1 victoria)
- 6c.** Si continua una disputa sobre una partida reorganizada al final la partida se declarará nula con un resultado 0-0
- 6d.** Cualquier partida reorganizada se debería de celebrar en el mismo sitio donde primero se iba a celebrar a no ser que los dos equipos lo deciden cambiar. Se debe de avisar al dueño del local original y a Mike si se va a cambiar su recinto cuanto antes y en todo caso antes del día de la partida.

Continuado...

7. ANULACIÓN O FALTA DE ATENDENCIA

7a. Si una partida se tiene que anular el capitán del equipo que lo anula o su sustituto tiene que notificar al capitán del otro equipo o al recinto. No cuenta como anulada una partida si no se haya notificado antes.

7b. El hecho de contactar con una persona no asociado con el equipo no significa que una partida se haya anulado.

7c. Si se quiere anular o reorganizar una partida hay que notificarlo con al menos 20 horas de antelación. Si no se hace entonces se deducirá 20 euros del depósito de este equipo y se deducirá también 1 punto de penalización.

7d. Dicha cantidad se pagará al recinto o al bar del equipo opuesto.

7e. Si un equipo no llega para jugar a una partida sin avisar al capitán del equipo opuesto, le quitarán 30 euros del depósito de este equipo o el total de ello si le quedan menos que 30 euros y se le abonará esta cantidad al recinto o al bar del equipo en casa como en 5d. También perderán 3 puntos.

8. PUNTUACIÓN

8a. Se apuntará 1 punto para cada juego ganado mas 1 punto extra al equipo ganador a no ser que el equipo opuesto no llega a aparecer.

8b. En partidas de copa "round robin" simples, solo se apuntará 1 punto en partidas ganadas fuera de casa.

9. REGISTRO DE JUGADORES Y TRANSFERENCIAS A OTROS EQUIPOS

9a. Una vez que un jugador haya jugado un juego para un equipo en concreto se entiende que quede registrado para este equipo para la duración de esta temporada.

9b. Solo se puede transferir de un equipo a otro si un recinto cierra o deja de funcionar como un recinto de la Liga.

9c. Hay que notificar una transferencia de equipo por lo menos una semana antes de la partida del jueves siguiente. Para notificarlo solo hay que hablar con ECON Mike, no es necesario hacerlo por escrito.

9d. Se perderá el depósito de cualquier bar o recinto que deje de participar en la Liga o si deja cualquier partida sin celebrarse.

10. JUGADOR EXPULSADO

Si un jugador queda expulsado de algún bar o recinto no tiene que ver con nadie menos que con el jugador y el dueño del bar.

11. DEPOSITOS DE EQUIPOS

11a. Si hay alguna penalización por parte de la Liga esta será deducida del depósito dejado por el equipo.

11b. Si a un equipo no le quedan fondos en su depósito en cualquier momento, tendrán la opción de renovarlo con 80€ o sino serán expulsado de la Liga.

11c. Si un equipo no llega a jugar todas sus partidas planeadas ellos perderán su depósito.

12. DISPUTAS

12a. Aunque haya una disputa, se tienen que jugar todos los juegos.

12c. Si ambos jugadores se niegan a jugar entonces la partida será considerada nula.

12d. Si no se terminan de jugar todos los juegos de una partida a raíz de una disputa, la partida tendrá que volver a celebrarse o será considerada nula y ambos equipos recibirán 0 puntos.

12e. Si no se organice el reencuentro entre los próximos 21 días después de una disputa entonces se podrá considerar la partida nula con ambos equipos recibiendo 0 puntos.

Continued...

13. HOJAS DE RESULTADOS

13a. Los nombres completos de cada jugador, elegidos siguiendo las normas de la Sección 2, serán apuntados en las hojas de resultados antes de empezar el primer juego.

13b. Ambos capitanes tienen que firmar estas hojas de resultados.

13c. Si se intenta cambiar los resultados en la hoja o cualquier resultado sea ilegible este juego será declarado nulo.

13d. **Después de cada partida la hoja de resultado será firmada por ambos capitanes, fotografiada y se mandará la foto a Alan Craine por Whatsapp al 665 329 678.** La hoja se quedará en el recinto hasta que lo recoja por Mike u otro representante de ECON.

13e. Se pueden bajar las hojas de resultados desde el enlace de DOWNLOADS en el menú de la página web de la Liga Billar Pool de ECON Fuengirola www.fuengirolapoolleague.com

14. MODALES DE JUGAR Y COMPORTAMIENTO

Si se informa de un equipo por comportarse de forma alborotado o poco amable se podría expulsar el equipo de la Liga y perdería su depósito.

15. RANKING DE LOS EQUIPOS EN LA LIGA

15a. Si al final de la temporada dos equipos tienen los mismos puntos entonces se jugarán dos partidas extras durante las siguientes dos semanas, una en cada una de las bares de los dos equipos.

15b. Si después de estas partidas los equipos siguen empatados se celebrará una partida en un recinto neutro.

16. 8 BALL CLEARANCE - HUNDIR DE 8 BOLAS SIGIDAS DEL OPENENTE

Si un jugador mete todas sus bolas y después la negra en una visita a la mesa (o 2 si tiene 2 tiros) para ganar el juego dejando a las otras 7 bolas en la mesa, este jugador será nombrado como "Jugador de 7 Bolas o Clearance de 8 bolas", aunque su visita a la mesa empezó con 2 tiros. Las bolas del jugador las tiene que meter en una visita a la mesa (o entre 2 si tiene 2 tiros/visitas)

17. RETIRADA DE UN EQUIPO O CIERRE DE UN LOCAL.

17a. Hay que informarle a ECON Pool si un local va a dejar de ser disponible.

17b. Si un equipo se retira de la Liga, ECON intentará reemplazar a este equipo.

17c. Se fijarán los puntos del equipo nuevo en los mismos puntos del equipo peor clasificado de la Liga.

17d. Si no se puede reemplazar al equipo entre las próximas dos semanas, entonces todos los puntos ganados contra este equipo serán deducidos de la puntuación del resto de los equipos.

17e. Si por alguna razón un equipo cambia de local, no se penalizará al equipo por ello.

18. LIMITE DE TIEMPO PARA UN TIRO.

18a. Los árbitros advertirán a un jugador si piensan que éste tomando demasiado tiempo entre sus tiros. Se considerará demasiado tiempo para una jugada si se toma más de un minuto para pensar antes de tirar.

18b. Si después de advertir a un jugador por jugar demasiado lento el jugador sigue sin tirar en los próximos 15 segundos entonces el arbitro puede declarar su turno inválido y darle 2 tiros al oponente.

18c. El árbitro tiene que advertirle al jugador que se va a declarar el turno inválido si éste no llegar a tirar entre los próximos 15 segundos.

(Esperemos que esto ocurrirá pocas veces en la Liga y que los árbitros solo penalizarán a un jugador si es un caso muy extremo para poder mantener el buen ambiente evidente en la Liga)

Continued...

19. HABLANDO ENTRE JUGADORES.

19a. Aparte del árbitro, una vez que un jugador coja su turno, no está permitida ninguna discusión entre jugadores de juegos simples u entre otros miembros del equipo o personas hasta que el jugador termine su visita.

19b. Se permite discusión entre dos jugadores de dobles entre sus visitas a la mesa o después de un tiro en la misma visita pero una vez que esté en la mesa no se permite la discusión.

20. JUEGOS NO COMPLETADOS

Si ocurre una disputa se tendrá que jugar todos los juegos de la partida igualmente. Si no se disputa un juego programado, el jugador que se niega a jugarlo perderá el juego. Si los dos jugadores se niegan a jugarlo se declarará la partida nula.

21. PARTIDAS SIN COMPLETAR

Si un equipo se niega a jugar, perderán la partida el equipo negador.

22. FALTAS DE EQUIPO

22a. Si un equipo deja jugar a un jugador inelegible, o sea uno que esté apuntado en la lista de otro equipo de la Liga ECON, se considerará que se haya cometido una falta de equipo.

22b. Se considerará una falta de equipo si un equipo apunta un nombre falso en la hoja de resultados.

22c. Si se comete una falta de equipo se perderán todos los puntos de la partida y se les deducirán 2 puntos de su puntuación de equipo.

23. LA BOLA BLANCA DESPUÉS DE UNA FALTA.

23a. Si el árbitro declara una falta y el jugador quiere mover la bola blanca y ponerla detrás de la línea 'bault', éste debe de pedirle al árbitro que recoja él la bola blanca.

23b. Si el árbitro declara una falta y un jugador toca o levanta la bola blanca después, esto no se declarará como una falta. (ver 23a.)

23c. Si un jugador piensa que el otro jugador ha tocado la bola blanca antes de declararlo una falta por el árbitro, entonces se considerará una falta y se darán 2 tiros al oponente.

24. PARTIDAS DE COPA - (CUP GAMES)

24a. Los capitanes de los equipos que disputarán los semi-finales decidirán en que recinto se celebrará la partida. Esto se elegirá entre los dos locales de los dos equipos a no sea que los dos capitanes estén de acuerdo y eligen otro local neutro.

24b. Si ambas partidas de semi-final eligen al mismo recinto serán los equipos que primero avisen a el representante de la liga los que tendrán preferencia.

24c. En los juegos de COPA se ganará un punto por cada juego ganado pero no se ganará un punto extra por ganar la partida.

24d. Cualquier jugador que quiere disputar en una partida de final de COPA tiene que haberse jugado en al menos 2 partidas para el equipo durante la temporada. A no ser así se penalizará al equipo por un punto y se perderá a cualquier punto que ganó este jugador.

24e. Si hay empate en una partida de final de COPA por razones de penalización descrito en el punto 24d. el equipo con todos los jugadores legítimos será nombrado el equipo ganador.

24f. Si la partida de final de COPA resulta en empate después de tener CUALQUIER punto de penalización en ambos equipos por punto 24d. entonces se decidirá por un juego de desempate entre dos jugadores del equipo por elegir sus nombres de un vaso.

Continued...

25. MESA Y TIPO DE TELA

25a. Las mesas de tipo inglesa de entre 6 y 7 pies serán las permitidas en la Liga.

25b. La tela puede ser de tipo 'napped' como 6811, 777 y tela profesional 681 o equivalente.

26. PRESENTACIÓN DE LIGA

Se celebrará la presentación de la Liga ECON en el local del equipo ganador.

27. REGLAS DE JUEGO

Las reglas de juego se basarán en las Reglas Antiguas de la EPA. Se suministrará a todos los equipos de la Liga una copia de dichas reglas. Las reglas están disponibles en inglés, castellano y en finlandés. Estas reglas están disponibles en la web de www.fuengirolapoolleague.com y también están estas hojas de "Como funciona la Liga"

CONTACTO

whatsapp: ALAN CRAINE 665 329 678

PAGINAS WEB

ECON. www.econpool.com Liga de Billar Pool ECON Fuengirola www.fuengirolapoolleague.com
Fuengirola liga de billar en el mobil: www.fuengirolapoolleague.com/resultsmobile.php