

## **NORMATIVA DE LAS COMPETICIONES DE EQUIPOS**

### **1. INSCRIPCIÓN:**

Con anterioridad a la fecha de comienzo de la liga, deberá obrar en poder de la AGP la ficha de inscripción del equipo. Deberá estar completamente cubierta con los datos requeridos, incluidos los de cada jugador, siempre y cuando no hayan sido ya entregados.

El equipo tendrá que jugar en el club de billar donde se da de alta al principio de temporada salvo casos puntuales que deberán ser resueltos por la AGP.

El equipo deberá designar un capitán, que pondrá a disposición de la AGP un número de contacto para su fácil localización.

El nombre con el que el equipo participará en la competición estará compuesto por: nombre del club de billar + el nombre que los participantes decidan o un número o letra correlativo al resto de equipos del club (la AGP se reserva el derecho de admitir o modificar el nombre del equipo).

La composición de equipos deberá ser la que se detalla:

**Ligas Gallegas:** Serán 5 jugadores. Como mínimo inscritos de categorías individuales, dos jugadores de 2ªB. Como máximo jugando, dos jugadores de 1ª. Los jugadores deberán tener abonada la Licencia AGP (5 euros) con el inicio de la competición.

**Enfrentamientos :** Las partidas de Liga durante toda la temporada se jugarán a 4 enfrentamientos por ronda, mas dos partidas entre la 2ª y 3ª ronda que se jugarán en la modalidad de parejas escocesas, con puntuación por bolas igual que el resto de partidas. En el Campeonato Gallego de Equipos Divisiones 1ª, 2ªA y 2ªB se jugará con este mismo sistema.

**Ligas Locales:** Serán 4 jugadores, y la categoría máxima de los integrantes serán dos jugadores de 2ªB aunque en el enfrentamiento únicamente podrá participar un jugador de 2ªB

**Enfrentamientos :** Las partidas de Liga durante toda la temporada se jugarán a 4 enfrentamientos por ronda, y la 4ª partida de cada ronda se jugará en la modalidad de parejas escocesas, con puntuación por bolas igual que el resto de partidas. En el Campeonato Gallego de Equipos 3ª División el sistema será el mismo.

### **2. NOTIFICACIÓN DE RESULTADOS:**

El capitán del equipo local, o en su defecto un jugador del mismo, debe notificar a la organización el resultado de la partida o el aplazamiento de la misma (así como la nueva fecha acordada para disputarla) con un plazo máximo de 24 horas en el teléfono de la AGP (986 39 20 44) o en la web [www.agpool.com](http://www.agpool.com) (en el apartado Buzón de Resultados).

### **3. CUMPLIMENTACIÓN DE ACTAS:**

El capitán, o en su defecto un jugador de cada equipo, tiene la obligación de rellenar completa y correctamente el acta, es decir, nombre y apellidos de todos los integrantes, siendo responsabilidad del equipo local cubrir en primer lugar y correctamente la fecha y la jornada en que se disputa la partida.

En el apartado de Observaciones del Acta de Juego deberán reflejarse las sustituciones, aplazamientos y cualquier situación anómala en el transcurrir de la partida.

### **4. INDUMENTARIA:**

Durante el desarrollo de las Ligas no es obligatorio el uso de la indumentaria si bien se recomienda; se denomina Indumentaria Completa: Polo con cuello, pantalón de vestir oscuro (no vaqueros ni similares), zapatos y calcetines oscuros (no deportivos). Todos los jugadores iguales.

Cualquier jugador o equipo que se presente sin cumplir con la indumentaria cuando ésta tenga algún requisito obligado no podrá participar.

En el Campeonato de España y Campeonato Gallego será obligatoria la Indumentaria Completa.

### **5. BAJA Y EXPULSIÓN DE EQUIPOS:**

Si un equipo se da de baja o se le expulsa de la competición, quedará a decisión de la AGP si los jugadores podrán integrarse en otro equipo, siempre y cuando, estos no hayan sido el motivo de la baja o expulsión del equipo, los resultados obtenidos serán válidos si el equipo ha llegado a jugar hasta la mitad de la temporada, en caso contrario se anularán los resultados del mismo.



## 6. HORARIOS:

Todas las ligas AGP tendrán la hora de comienzo reflejada en el Libro de Actas. En caso de retraso o cambio de la hora de comienzo, el equipo interesado debe ponerse en contacto con el otro equipo con un mínimo de 24 horas de antelación.

Como norma general, las competiciones celebradas de Lunes a Jueves tendrán horario de comienzo de 21.30 a 22.00 horas con 15 minutos de espera; las competiciones de viernes se jugarán de 22.00 horas a 22.30 con 15 minutos de espera.

## 7. NUMERO DE MESAS:

Quedará a decisión del equipo local si se jugará en 1 o 2 mesas el enfrentamiento y la última ronda.

## 8. PUNTUACIÓN DE LAS LIGAS:

Como norma general las competiciones de liga se puntuarán con 3 puntos para el equipo ganador, 1 punto para el equipo perdedor, y 2 puntos para los equipos empatados. En caso de un equipo No Presentado, éste no recibirá punto y al equipo al que no se le presentaron se le darán 3 puntos.

En caso de empate en las ligas, si es entre dos equipos se considerará el enfrentamiento personal, y si entre tres o más equipos se seguirá como primer criterio el de los enfrentamientos personales entre los equipos implicados (la clasificación se sacará de los puntos obtenidos entre ellos), si persistiera el empate se tomarían en consideración la diferencia de bolas a favor y en contra de estos mismos enfrentamientos personales (a igual diferencia de bolas sería primero el que tuviera mayor número de bolas a favor) y el tercer criterio sería el de clasificar por la diferencia de bolas en la totalidad de los partidos de liga.

Una vez finalizada una competición de equipos y publicada su clasificación definitiva habrá un plazo de 15 días para posibles reclamaciones.

## 9. ALTAS / BAJAS Y SUSTITUCIONES DE JUGADORES:

Las Altas y Bajas de algún integrante del equipo deberán ser notificadas a la AGP o al Delegado de Zona correspondiente cubriendo obligatoriamente el impreso correspondiente.

En las Ligas Gallegas a partir de la segunda vuelta no se podrá fichar a ningún jugador de 1ª categoría; se podrán ficha jugadores del resto de categorías inferiores siempre que no varíe la composición del equipo.

En todos los equipos en caso de ausencia de algún integrante para alguna jornada se permitirá sustituirlo por otro. Las Sustituciones de jugadores deberán hacerse constar en el apartado de Observaciones del Acta de Juego; los jugadores deben pertenecer al mismo club (o a otro de su misma zona en último caso) y sólo podrán jugar partidas con un equipo superior (nunca podrán ser alineados en categorías inferiores o iguales que en la que están inscritos). Un jugador no fichado en algún equipo sólo podrá participar en sustitución en un equipo diferente por categoría de liga.

Las salvedades a lo anteriormente detallado son:

- Si un jugador abandona su equipo después de disputarse la 4ª jornada de la liga, no podrá jugar en otro equipo, salvo casos especiales que quedarán a decisión del Comité constituido a tal efecto.
- En las Finales de Equipos hay que tener en cuenta que si son para el Campeonato de España el jugador sustituto debe haber participado en la competición previa y no haberse clasificado; preferentemente el orden de elección será del mismo club, zona o provincia. En el caso de sustitución en una Final de Equipos de Liga Gallega o Liga Local el suplente deberá ser un jugador que no haya participado con otro equipo, y cuya categoría no varíe la composición del equipo.

## 10. APLAZAMIENTO DE LOS ENFRENTAMIENTOS:

- En las Ligas Gallegas no se permitirá el aplazamiento de ningún enfrentamiento; cualquier cambio en la fecha de juego deberá reflejarse como tal en el apartado de Observaciones del Acta de Juego. Se deberán disputar todos los enfrentamientos sin excepción, por lo que en ningún caso un equipo se podrá negar a jugar una partida.

Si una partida no pueda jugarse en la fecha fijada, deberá hacerse con anterioridad (y nunca se podrán adelantar más de 3 jornadas).

En caso de que esto no suceda, supondrá una sanción económica de 30 euros para el equipo que aplaza; esta sanción no se hará efectiva siempre que para el aplazamiento el equipo avise con la suficiente antelación a la AGP y al capitán del otro equipo, y que la partida se juegue en un plazo de 15 días.



Si transcurridos los 15 días esa partida aún no se disputó, la AGP establecerá una fecha para el enfrentamiento y no se podrá cambiar, excepto por expreso acuerdo de ambos equipos para su adelantamiento. El equipo que no se presente en la fecha establecida por la AGP podría ser expulsado de la competición.

En la última jornada no se puede aplazar un enfrentamiento.

Si un equipo causa baja en la Liga Gallega, las sanciones acumuladas hasta el momento quedarán anuladas para los equipos oponentes, ya sean a favor o en contra.

En las clasificaciones que la AGP hace llegar a todos los locales de los grupos de Liga Gallega figura una Columna donde se reflejan las Sanciones a Favor o en Contra que de cada equipo constan en la AGP; es deber de cada equipo revisar que la cantidad que se les indica sea la correcta, y en caso de no estar de acuerdo avisar a la AGP a fin de corregirla; una vez finalizada la liga y tras la publicación de las clasificaciones definitivas habrá un plazo de 15 días para posibles reclamaciones; tras este plazo la clasificación así como las sanciones que en ella constan serán inamovibles y por tanto serán las que se harán efectivas en el Campeonato Gallego. Los equipos que no se clasifiquen para el Campeonato Gallego no tendrán derecho cobrar sanciones a favor.

- En el resto de competiciones de Liga:

Las partidas no pueden ser aplazadas sin una causa justificada. Un equipo que ya tenga una partida aplazada, no puede aplazar otra hasta que la anterior esté jugada. En caso de necesidad extrema de aplazamiento contactar con la AGP.

El aplazamiento de un enfrentamiento debe ser comunicado al equipo contrario y a la AGP con un mínimo de 24 horas de antelación. Este aplazamiento sólo se podrá realizar en el caso de que ambos equipos convengan una nueva fecha para la disputa de la partida, que deberá estar comprendida en un plazo nunca superior a 15 días después de la fecha fijada en el Calendario de Competición. Si el enfrentamiento no llegase a disputarse en la fecha acordada por los dos equipos, la AGP determinará una fecha que no podrá ser modificada.

Si el aviso se realiza con menos de 24 horas de antelación, queda a elección del equipo al que se le aplaza el decidir si el enfrentamiento se juega o se aplaza.

#### 11. DESARROLLO DE LA PARTIDA:

El enfrentamiento se desarrollará siempre que se presente como mínimo el 50% de los integrantes de cada uno; se cumplimentará correctamente el acta y dará comienzo la partida que se desarrollará por los siguientes cauces:

- En caso de conflicto durante el desarrollo de la partida o duda en el reglamento, ésta se deberá paralizar y se hará constar en el Apartado de Observaciones del Acta la causa de paralización. La AGP, después de recibir el acta, se comunicará con los dos equipos para tomar una determinación al respecto.
- El jugador que ha sido cambiado en un enfrentamiento no podrá volver a entrar en la partida. En la Liga Gallega los cambios se podrán hacer después de la ronda de parejas; para el resto de ligas sólo se podrán hacer en la 3ª ronda.
- En caso de empate en un enfrentamiento donde es obligatorio determinar un ganador, se repetirá la última ronda de enfrentamientos; si persiste el empate cada equipo designará un jugador que disputará una última partida y la apertura de ésta se determinará por punteo.
- Durante el desarrollo de la partida existen unas pautas de comportamiento que deberán ser cumplidas por todos los jugadores participantes en cada una de las competiciones, que son:
  - a). Está totalmente prohibido cualquier tipo de violencia física o verbal durante el tiempo que dure la partida, tanto dentro del recinto de juego como fuera del mismo.
  - b). Los jugadores no podrán llevar a cabo acciones que puedan hacer perder la concentración al contrario, tales como producir ruidos, mover objetos que puedan hacer desviar la vista al jugador que en ese momento se dispone a tirar o situarse en la trayectoria de la bola objetiva. El jugador deberá permanecer apartado del recinto de juego mientras su oponente esté en posición de tiro.
  - c). No está permitido realizar acciones violentas, tales como arrojar o golpear objetos que estén dentro del recinto de juego (taco, mesa de juego o mobiliario del local).
  - d). Los jugadores no deberán menospreciar al rival mediante insultos o burlas que puedan alterar el normal y correcto desarrollo de la partida.
  - e). Los gestos obscenos no están permitidos durante el desarrollo de la partida, ya que serán considerados como una falta de respeto.
  - f). El jugador que esté desarrollando su partida no podrá mantener diálogos con el público asistente a la misma ni con sus propios compañeros cuando esté en su turno de juego, por tanto no podrá ser asesorado

## Asociación Gallega de Billar Pool

Ferrol nº10, Entlo. 36940. Cangas, Pontevedra.

Telf: 986 392 044 / Fax: 986 304 929

www.agpool.com / agpool@agpool.com



CIF: G-36201093

Entidad Deportiva Homologada  
por la Federación Gallega de Billar



---

por un compañero del mismo equipo respecto a la forma en la que debe desarrollar la partida. Esta norma es aplicable también a la competición de Parejas Mixtas.

g). En ningún caso, los compañeros del que esté jugando pueden advertirle a éste de una posible falta en el desarrollo de la partida. Si esto se produce, supondrá la pérdida de partida para el jugador asesorado por el resultado de 10-0.