

# LIGA FREE SQUASH – REGLAMENTO

---

Agosto 2010 – Revisión Mayo 2011 – Actualización Septiembre 2011 – Actualización Septiembre 2012 - Actualización Junio 2013 – Actualización Junio 2014 – Enero 2015 – Actualización Enero 2016 – Actualización Febrero 2020

## 0.-CONSIDERACIONES PREVIAS

Estas reglas se han redactado basándose en las antiguas reglas del Ranking Social, y en diversos comentarios y peticiones de sus participantes. Este reglamento está en continua evolución y adaptación a la realidad de la competición.

Cualquier incidencia no reflejada, será resuelta por el organizador del Liga Free Squash, de la forma más justa posible, incluyendo nuevas reglas para continuar con el normal funcionamiento. Cada actualización relevante quedará reflejada indicando el mes y año de dicha actualización.

Este Reglamento se comienza a aplicar el 1 de Septiembre de 2010.

## 1.- PARTICIPANTES Y COMPOSICIÓN DE LOS GRUPOS

Pueden participar en la Liga Free Squash todos los socios del Club FreeSquash. Por lo tanto toda persona ajena al Club que quiera inscribirse en la Liga deberá realizar la inscripción correspondiente al club y solicitar la licencia federativa. Para conocer el proceso de inscripción, los participantes deben acudir a la página oficial del club [www.freesquashgasteiz.org](http://www.freesquashgasteiz.org).

Los grupos estarán compuestos generalmente por 8 jugadores, a excepción de los dos últimos grupos, que podrán variar según el número de participantes. La composición de estos dos grupos quedará fijada después de la recogida del cuadro y el recuento de partidos. En el caso del penúltimo grupo, podrán bajar más de 2 jugadores, si es necesario para una composición adecuada del último grupo. (Se buscará que el último grupo tenga al menos cuatro jugadores)

El formato es liguilla de grupos, jugando todos contra todos a una sola vuelta. El número máximo de grupos los determinará el organizador de la Liga Free Squash.

Excepcionalmente los grupos de podrán componer de 9 jugadores, en el caso de que se realice alguna incorporación a un grupo según los criterios de los puntos 11 y 12. Esto quedará determinado por el organizador de la Liga.

## 2.- FECHAS DE LA LIGA FREE SQUASH

Durante **dos meses** se jugarán los partidos correspondientes dentro del grupo. Como norma general, se jugarán desde el uno hasta el último día del siguiente mes. En determinadas fechas del año se podrá ampliar o reducir el plazo para jugar los partidos, previo aviso de la organización.

El web del club también se anunciará tanto el último día para jugar partidos como el día y hora de la recogida del cuadro.

La Liga se juega de Septiembre a Junio, ambos inclusive. Se podrá utilizar Julio y/o Agosto, atendiendo a circunstancias especiales. En este caso se deberá avisar a todos los participantes.

Los jugadores deben haber jugado al menos tres partidos (anotando el resultado en el cuadro de resultados), dentro de las primeras cuatro semanas del cuadro. La fecha límite se publicará en la web. Llegada esta fecha, la organización realizará una comprobación (y recogerá mediante foto o similar el estado del cuadro en ese momento). Haber jugado o no los tres partidos correspondientes, tendrá incidencia en los casos de empate entre jugadores. En el punto 4 de esta normativa queda reflejada como afecta esta norma a la resolución de empates.

Cualquiera que sea el motivo de no haber jugado tres partidos en las primeras cuatro semanas del cuadro (por ejemplo, lesión), no será motivo para no aplicar la norma reflejada en el punto 4.

## 3.- PARTIDOS Y TANTEO

El cuadro con los partidos se publicará en la web del club a principio de cada mes y/o mediante enlace web. Los datos de contacto de los participantes se encuentran también en la web. El cuadro se pinchará en Mendizorroza entre tres días y una semana después de la publicación en la web. En este tiempo se permitirán alegaciones de los participantes. Una vez pinchado en la las pistas de Mendizorroza, no se realizará ningún cambio, por lo tanto quedarán invalidadas las alegaciones.

Los jugadores se tendrán que poner de acuerdo en el día y hora para jugar los partidos. Los gastos de la pista se dividirán entre los dos jugadores. Los partidos se jugarán al mejor de 5 juegos, a 11 puntos ganando por diferencia de dos.

## 4.- ASCENSOS Y DESCENSOS

Los dos primeros de cada grupo ascenderán al grupo superior (salvo en el 1.er grupo). Los dos últimos de cada grupo bajará al grupo inferior (salvo en el último grupo).

#### **4.1.- RESOLUCIÓN DE EMPATES**

De cara a la resolución de dobles o triples empates, se comprobará primero quien de los jugadores empatados ha jugado tres partidos antes de la fecha límite marcada por la organización. En el caso de que unos de los jugadores hayan jugado, y el resto no, el primero será quien automáticamente gane el desempate.

Si todos los jugadores implicados han jugado los tres partidos, el desempate se resolverá de la siguiente forma:

##### **4.1.1.- Por ascender:**

En caso de empate entre **DOS JUGADORES**, ascenderá el vencedor del enfrentamiento directo.

En caso de empate entre **TRES O MÁS JUGADORES**, se tendrá en cuenta lo siguiente:

**Primero:** Partidos ganados entre los jugadores empatados (ascenderá el jugador o jugadores con más partidos ganados)

**Segundo:** Se contabilizará la diferencia entre los juegos ganados y perdidos entre los jugadores empatados (ascenderá el jugador o jugadores con mejor *setaverage* – diferencia más alta –)

**Tercero:** Se contabilizará la diferencia entre los juegos ganados y perdidos de todos los partidos disputados en el grupo (ascenderá el jugador o jugadores con mejor *setaverage* –diferencia más alta –)

Si después de aplicar cualquiera de los tres puntos anteriores, se pasara a un triple empate, se resolverá contabilizando el enfrentamiento directo

##### **4.1.2.- Por descender:**

En caso de empate entre **DOS JUGADORES**, descenderá el perdedor del enfrentamiento directo.

En caso de empate entre **TRES O MÁS JUGADORES**, se tendrá en cuenta lo siguiente:

**Primero:** Partidos ganados entre los jugadores empatados (descenderá el jugador o jugadores con menos partidos ganados)

**Segundo:** Se contabilizará la diferencia entre los juegos ganados y perdidos entre los jugadores empatados (descenderá el jugador o jugadores con peor *setaverage* – diferencia más baja –)

**Tercero:** Se contabilizará la diferencia entre los juegos ganados y perdidos de todos los partidos disputados en el grupo (descenderá el jugador o jugadores con peor *setaverage* –diferencia más baja –)

Si después de aplicar cualquiera de los tres puntos anteriores, se pasara a un doble empate, se resolverá contabilizando el enfrentamiento directo.

Todo jugador que gane todos sus partidos y no reciba más de 2 juegos, podrá saltar varios grupos. El organizador decidirá si es posible dependiendo las bajas producidas, determinado a cual puede incorporarse. Esto solo se aplicará hasta el grupo 5. Como regla general saltará 2 grupos.

## 6.- RESULTADOS

Los resultados se apuntarán en el cuadro pinchado en el corcho de las pistas de squash de Mendizorroza. **TODO LOS PARTIDOS DE LA LIGA DEBEN TENER RESULTADO.** En caso de no haber disputado algún partido, habrá que indicar la razón junto al resultado.

**El finalizar el último partido, cada jugador debe contabilizar los juegos ganados en la casilla correspondiente.**

Si un jugador se lesiona o se da de baja sin haber jugado más del 50% de sus partidos (menos de 4 partidos), todos los resultados con ese jugador se invalidarán. Si ha jugado 4 o más partidos, esos resultados se contabilizarán, perdiendo 3-0 los partidos restantes, y colocando “3-0L” en la/s casilla/s correspondientes. En la casilla de Nº de partidos ganados, indicará los partidos ganados de los partidos jugados hasta lesionarse.

En el caso de que el participante haya jugado menos de cuatro partidos, tachará sus resultados y colocará un “L” en la casilla de partidos ganados.

El resto de jugadores, por lo tanto, a la hora de apuntar los resultados, atenderán a los siguientes criterios:

Criterio I: Si el jugador lesionado **no ha jugado el 50%** de sus partidos, ningún jugador del grupo contabilizará los partidos jugados antes de lesionarse.

Criterio II: Si el jugador lesionado **ha jugado más del 50%** de los partidos, todos los partidos no jugados se contabilizarán como partidos perdidos “3-0L”, y se contabilizarán en el cómputo global de partidos ganados del resto de jugadores.

## 7.- INCOMPARENCIAS

**Se entiende que todo jugador apuntado a la Liga Free Squash puede jugar siete partidos cada dos meses en condiciones normales.**

Tipos de Incomparencia a indicar

**7.1.- Por lesión:** Si un jugador se lesiona deberá proceder según lo reflejado en la regla 6. En el caso de que la lesión sea de larga duración, el jugador lesionado debe escribir a [lesión@freesquashgasteiz.org](mailto:lesión@freesquashgasteiz.org) indicando su situación. En el caso de que NO escriba, se contará con él para el nuevo cuadro.

**7.2.- Jugador ilocalizable:** Si un jugador no obtiene respuesta de su oponente dentro de las cuatro primeras semanas del primer mes, habiendo intentado comunicarse con él vía correo electrónico y/o teléfono un mínimo de dos veces, se apuntará automáticamente un 3-0, colocando un asterisco "3-0\*".

En cualquier caso, la organización nunca tendrá por qué mediar en un problema de incomparecencia. Deben ser los jugadores, atendiendo a la deportividad y respeto por el contrario, quienes determinen la solución al problema.

## 8.- SANCIONES

**Primero:** No rellenar la casilla Nº de partidos ganados implica el **descenso automático** de grupo, aunque el jugador estuviera incluso en disposición de ascender.

**Segundo:** No rellenar todas las casillas de partidos implica **descenso automático** de grupo, aunque el jugador estuviera incluso en disposición de ascender.

**Tercero:** No rellenar todas las casillas de partidos ni la casilla de Nº de partidos ganados, supone la expulsión de la liga.

## 9.- BAJA TEMPORAL POR LESIÓN

Un jugador podrá solicitar baja temporal por lesión, sin tener que empezar obligatoriamente en el último grupo de la Liga tras recuperarse.

Cuando se presenta una baja temporal por lesión, desciende automáticamente junto con el penúltimo clasificado. Si la lesión ataña no poder reincorporarse el siguiente mes, quedará fuera del cuadro hasta su recuperación.

Una vez notificada su vuelta a la Liga, el organizador de la Liga intentará incluir al jugador dos grupos por debajo del grupo donde se encontraba antes de lesionarse.

Cuando el jugador se reincorpora a la Liga, puede presentarse un descuadre en el grupo del jugador reincorporado. El grupo que recibe al reincorporado, contará con un jugador más, ascendiendo dos jugadores, y descendiendo tres. Esto podría provocar el descenso de tres jugadores en el resto de grupos. No será necesario avisar de este hecho.

Una vez que el jugador lesionado se recupera y puede volver a jugar, lo deberá comunicar al organizador por correo electrónico para incluirle en la Liga del mes siguiente. De no realizar este aviso, el organizador entenderá que el jugador sigue lesionado.

## **10.- BAJA TEMPORAL POR MOTIVO JUSTIFICADO**

Un jugador podrá solicitar la baja temporal por un motivo justificado (trabajo, paternidad,...) sin tener que empezar obligatoriamente en último grupo de la Liga tras reengancharse.

En este caso se aplica la regla 9.

## **11.- INCORPORACIÓN DE NUEVOS JUGADORES (puntos FREE SQUASH)**

Los jugadores que tengan puntos en el Ranking de Free Squash podrán acceder al Ranking Social siguiendo aplicando el siguiente baremo:

**+ Puestos del 1 al 5:** Acceden directamente al grupo 2

**+ Puestos del 5 al 10:** Acceden directamente al grupo 3

**+ Puestos del 11 al 15:** Acceden directamente al grupo 4

## **12.- INCORPORACIÓN DE NUEVOS JUGADORES (sin puntos FREE SQUASH)**

Los nuevos jugadores accederán a la Liga en el último grupo.

Los jugadores sin puntos Free Squash, con nivel de juego constatable por dos o más jugadores del club, podrá acceder a un grupo superior acorde al nivel de juego.

Pero quedará supeditado a una vacante en dichos grupos en el momento de la inscripción.