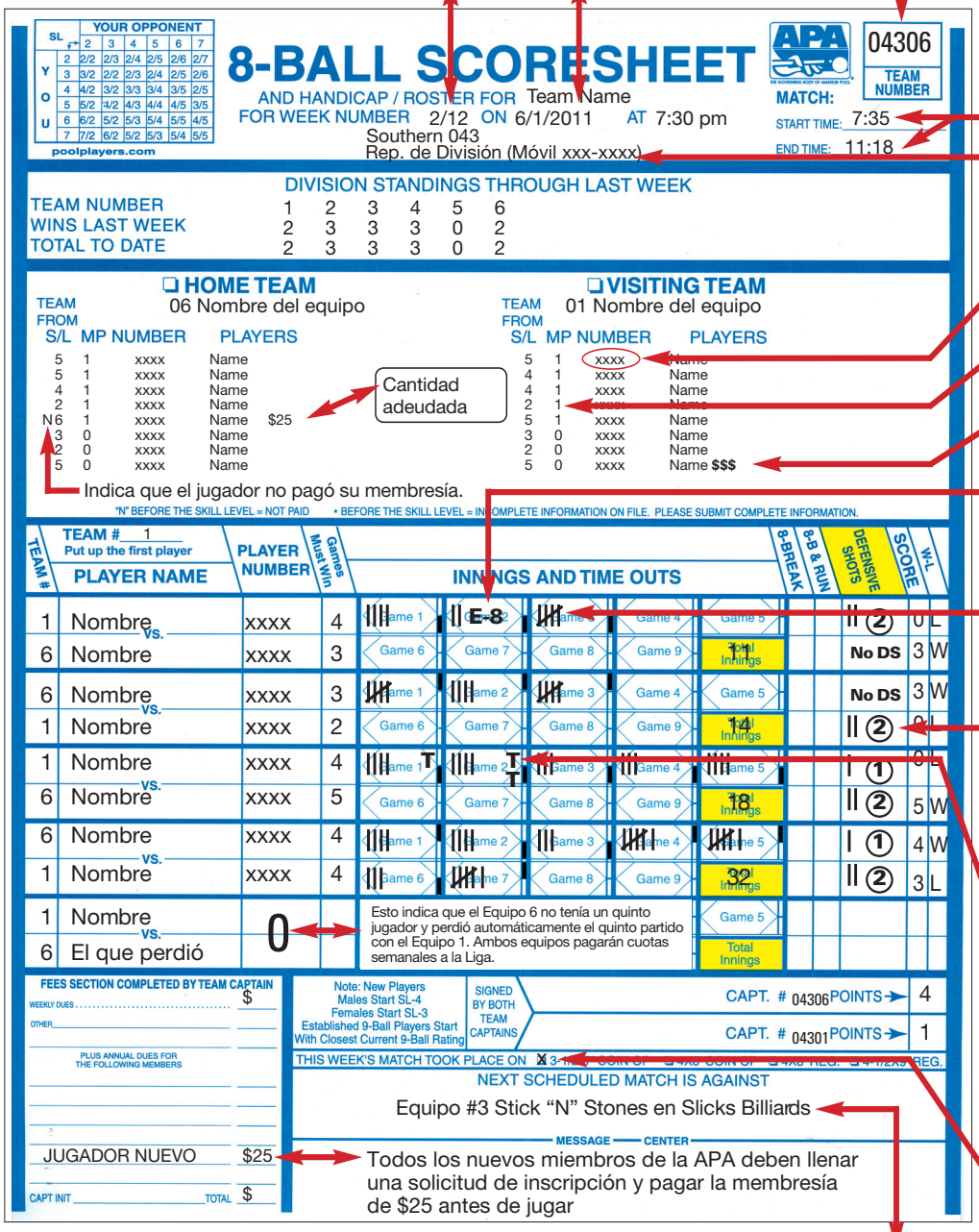
Registro de puntaje de Bola 8

¡Todos pueden aprender fácil y rápidamente a registrar el puntaje! Estos diagramas sirven de ejemplo: describen la información impresa en las planillas y muestran cómo marcar correctamente el puntaje. Un registro incorrecto afecta a toda la Liga, ¡así que tenga un partido divertido y justo! No olvide marcar en forma precisa los tiros defensivos de su equipo y del de su oponente.



Anote a qué hora comenzó y terminó efectivamente el partido.

Si hay alguna duda, el Capitán del Equipo deberá comunicarse con el Rep. de la División.

Número de miembro de este jugador.en la APA.

Partidos jugados por este jugador en esta sesión.

Este jugador tiene una deuda con la Oficina de la Liga.

El jugador entroneró la bola 8 prematuramente (E-8, 8OT). Marque Sin Ventaja (Scratch) en 8 (S-8).

Una ronda está en curso y, por lo tanto, no se marca hasta que el jugador que perdió el primer tiro de arrime falle o bien termine su turno.

Se debe registrar un tiro defensivo cuando el jugador no tenga la INTENCIÓN de entronerar legalmente una bola de su categoría. Al final del partido, sume y encierre en un círculo los tiros defensivos de cada jugador. Si no hubo tiros defensivos en el partido, se anota "Sin DS" en la casilla.

Se anota T en la casilla del juego cuando el jugador hace una pausa (time out). En el primer juego, el jugador que está primero en la lista de este partido hizo una pausa. En el segundo juego del partido, ambos jugadores hicieron una pausa.

Indica el tamaño de la mesa.

Recordatorio: Puede hacer cambios en su lista de jugadores durante las primeras cuatro semanas de la sesión, salvo que tenga aprobación previa de la Oficina de la Liga.

Esta hoja de puntaje es para el Equipo 04306, que la próxima semana jugará con el Equipo 04303, "Stick 'N' Stones", en "Slicks Billiards".