

CPR

Septiembre 2007

Confederación Panamericana de Billar

RA-1-07

REGLAMENTO DE ARBITRAJE Y DISCIPLINA EN TORNEOS

El juez tiene la obligación de hacer cumplir al pie de la letra las siguientes normas durante el desarrollo de un torneo, en beneficio de la organización y del éxito del mismo. En caso de no ser acatadas por los billaristas deberá llamarles la atención o amonestarlos verbalmente; tres amonestaciones ocasionan la expulsión de la partida. En caso que el billarista cometa una falta que a criterio de la dirección deportiva se considere grave, podrá ser retirado de la partida e incluso del evento.

1. JUECES

1.1 ARBITRO

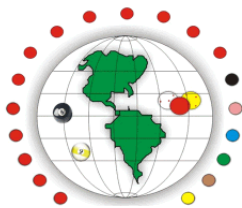
Para poder hacer un buen trabajo como árbitro o juez en el deporte del billar se necesitan como mínimo las siguientes cualidades.

- Ser mayor de 21 años.
- Ser o haber sido jugador de billar, con los conocimientos técnicos necesarios para poder calificar las jugadas de los contendientes.
- Tener un amplio conocimiento y una correcta interpretación del reglamento que se debe aplicar en el juego, así como del presente reglamento.
- Poseer valores aceptables de disciplina para manejar adecuadamente las partidas; fortaleza de carácter para hacer valer su autoridad ante los jugadores y ante el público; darles y obtener de ellos respeto, integridad y responsabilidad deportivas; autocontrol para manejar con serenidad y objetividad las situaciones que se le presenten; y firmeza de carácter para que sus decisiones no acepten cuestionamientos por parte de los jugadores y del público.
- Haber recibido entrenamiento y estar avalado por la Asociación Nacional de Billar.

1.2 ANOTADOR O PLANILLERO

El planillero es un auxiliar del árbitro. Será nombrado por los organizadores del torneo. Se ubicará sentado cerca del pie de la mesa, de tal manera que no estorbe ni al árbitro ni a los jugadores, ni obstaculice la visibilidad del público.

El planillero no puede abandonar la mesa sin autorización del árbitro. Sus obligaciones son las siguientes:



CPB

Confederación Panamericana de Billar

- Anotará la hora en que principie la partida, a partir del tiro de salida del primer juego.
- A partir del primer juego de una partida llevará el control de los turnos para romper la piña.
- Llevará el control de las bolas embuchacadas, de las faltas cantadas por el árbitro y de los juegos ganados por cada jugador.
- Debe estar atento a las jugadas, evitando distraerse con lo que sucede en mesas vecinas.
- Avisará al árbitro cuando un jugador cometa una falta, antes del siguiente tiro, cuando el árbitro no se haya dado cuenta de la infracción.
- Dará al árbitro su opinión sobre determinada jugada, sólo cuando éste se lo requiera.
- Debe informar al árbitro cuando solo le reste una falta a un jugador para perder el juego, en el caso que ese extremo se establezca en el reglamento de juego del torneo.
- Debe informar al árbitro el momento en que solo falte un juego para completar la partida.
- Avisará al árbitro cuando termine la partida, anotará la hora y anunciará al ganador y al perdedor por sus nombres.
- Terminará de llenar la planilla u hoja de anotación, recogerá las firmas del árbitro y de los jugadores; después de firmarla, la entregará al Director de Arbitros o a la mesa técnica.

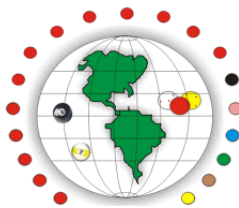
2. DISCIPLINA

2.1 GENERAL

Se prohíbe a los jugadores, a los jueces, al público y en general a todas las personas que se encuentren en la sala de juego, comer, fumar y consumir bebidas alcohólicas o sustancias prohibidas en los ámbitos deportivos.

Si el árbitro considera que alguien del público está bajo los efectos del alcohol y/o de sustancias prohibidas, pedirá al Comisionado de Disciplina o al Director de Arbitros que conmine al infractor a abandonar la sala. Si ese mismo problema lo detecta en un jugador, no le permitirá jugar su partida.

También es prohibido faltarle el respeto a los demás, haciendo uso de exclamaciones escandalosas, gritos, ademanes y actitudes groseras y obscenas, y toda aquella actitud reñida con la moral deportiva. Si cualquiera de esos actos es cometido por un jugador durante su partida, el árbitro puede reconvenir al actor, dándole por perdida la partida al sumar tres llamadas de atención en la misma partida. Si cualquiera de esos actos es cometido por alguien del público, el árbitro pedirá la asistencia del Comisionado de



CPB

Confederación Panamericana de Billar

Disciplina o del Director de Arbitros, para que se reprenda al actor pudiendo llegar al extremo de pedirle que abandone la sala de juego.

Se prohíbe al público hablarle a los jugadores, al árbitro o al planillero. Los espectadores solo pueden dirigirse, en caso necesario, al Director de Arbitros, con respeto y en voz baja.

Se prohíbe a los jugadores hablarse entre sí o con alguien del público. Solo podrán hacer consultas con el árbitro, siempre con respeto y en voz baja.

Se prohíbe al público el uso de teléfonos celulares. Quien lo porte deberá mantenerlo en modo silencioso y si quiere atender una llamada deberá abandonar el salón temporalmente. Ni los jueces ni los jugadores deben portar teléfonos celulares.

También se prohíbe portar armas, aparatos de sonido o cualquier cosa que interrumpa la tranquilidad necesaria para la concentración de los jugadores.

2.2 DE LOS JUECES

El árbitro no puede abandonar la mesa sin la autorización del Director de Arbitros.

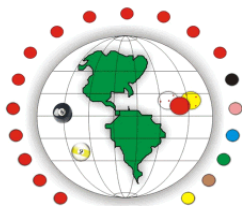
Antes de iniciarse una partida el árbitro debe asegurarse de lo siguiente:

- Que los jugadores y el planillero estén vestidos en la forma que se haya establecido. Con uniforme, si ese fuera el caso.
- Estar vestido él en la forma establecida en las bases del torneo.
- Que la mesa y las bolas se encuentren limpias. Si no, se encargará de que el paño se limpie adecuadamente con un cepillo y las bolas con una tela suave, limpia y seca.
- De la disponibilidad de tiza y de puente mecánico.

El árbitro es la máxima autoridad durante una partida y sus fallos son inapelables. El planillero actúa como un asistente y puede intervenir en cualquier decisión sobre el juego, solo si fuese requerido por el árbitro.

El árbitro puede hacer consultas verbales con el Director de Arbitros, ordenando una pausa en el desarrollo del juego.

No permitirá ninguna intervención por parte del público. Pero sí puede atender cualquier consulta justificada de los jugadores, la cual deberá ser breve.



CPB

Confederación Panamericana de Billar

El árbitro no podrá constituirse como protagonista de la partida. Durante su desempeño no podrá aplaudir ni hacer algún gesto que ponga en duda su imparcialidad.

El árbitro debe anunciar las jugadas al planillero en voz alta y clara, especialmente las faltas, de tal manera que la escuchen bien éste y los jugadores.

El árbitro debe estar atento a su partida, evitando distraerse con otros encuentros de mesas vecinas. Debe tener la mínima movilidad, pero la suficiente para poder dominar visualmente las jugadas y para no crear molestias al jugador ejecutante. En la medida que sea posible, tratará de no interferir la visibilidad del público.

2.3 DE LOS JUGADORES

Los jugadores deberán presentarse a la mesa y ante el árbitro asignados para su partida, con un retraso máximo de diez minutos después del momento de la primera llamada. El jugador que no se presente perderá la partida por DEFAULT. Cada jugador tendrá derecho a un máximo de tres minutos de calentamiento.

Cada jugador debe ocupar sentado la silla que se le asigne, mientras el otro jugador realiza su tiro; y en este lapso evitará producir ruidos que molesten a su oponente, por ejemplo, no debe usar la tiza mientras espera su turno de tiro.

El jugador que abandone la mesa de juego por cualquier motivo, sin permiso del árbitro, perderá esa mesa de la partida. También la perderá si habiendo obtenido permiso, tarda más de cinco minutos en volver a la mesa.

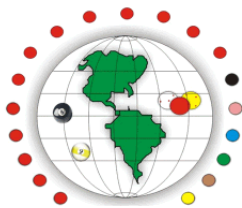
No les está permitido a los jugadores hacer marcas en el paño o en las bandas para orientar su tiro.

No está permitido usar sustancias que manchen la mesa, por ejemplo el polvo de talco.

3. INICIO DE LA PARTIDA

Las funciones del árbitro y del planillero en cada partida comienzan en el momento en que se convoca y se presentan ambos oponentes: y termina cuando se entrega la planilla debidamente firmada al Director de Arbitros o a la mesa técnica.

El árbitro entrega una bola a cada jugador para que hagan su tiro de arrime, por medio del cual se decidirá quién tendrá el derecho de elección para el tiro de apertura en el primer juego. Esta es la única forma de elección para el primer tiro de apertura.



CPB

Confederación Panamericana de Billar

Después del primer juego, en los siguientes juegos de la partida, el derecho de romper la pïña será alterno entre los jugadores, a menos que otro procedimiento haya sido establecido por los organizadores del torneo.

Se consideran faltas en el tiro de arrime a la banda: cuando una de las bolas toca la banda corta contraria y el otro jugador no ha hecho su tiro de arrime; si la bola de un jugador choca con la bola de su oponente; si un jugador toca una de las bandas laterales; si un jugador embuchaca su bola; y si un jugador toca la pïña con su bola. Al cometer dos faltas en el primer intento o dos faltas en diferentes tiros, el que los cometió cede el derecho de salida al otro jugador. Estas faltas no se toman en cuenta en el desarrollo del juego.

Cuando ya se ha definido quin obtuvo el derecho de salida, el rbitro indica al planillero los nombres de los jugadores. El planillero registra en su boleta al jugador que ejecutará el primer tiro de apertura con su nombre y la literal "A"; y al otro jugador con su nombre y la literal "B". Desde que se inicia el primer juego hasta el final de la partida, el rbitro identificará a los jugadores por las literales que se les asignó o por sus apellidos, segn se establezca en cada torneo.

El rbitro es el nico autorizado para manipular las bolas: en el armado de la pïña, en la reposicin de bolas en el punto de mosca, en la entrega de la bola blanca en mano a los jugadores, en tomar bolas para su limpieza, etc. A los jugadores solo les es permitido manipular las bolas para trasladarlas de una buchaca a otra, segn su conveniencia. El jugador no tiene recurso legal si al tratar de embuchacar una bola, sta se sale de la buchaca porque ya no le caben bolas.

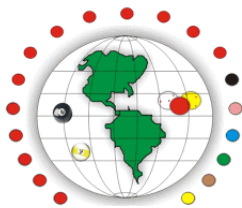
4. COMISION DE FALTAS

El rbitro deber poner atencin especial cuando las posiciones de la bola blanca y de la bola objetivo sean tales que pueda cometerse una falta. Esta atencin deber ponerse antes y durante el tiro del jugador.

Las decisiones del rbitro por apreciacin, por ejemplo en faltas apenas perceptibles, son definitivas e inapelables.

En caso de duda sobre una decisin del rbitro, el jugador que se d por afectado puede solicitarle respetuosamente y por una sola vez, reexaminar el caso.

El rbitro no podr advertirle de ninguna forma al jugador cuando crea que ste est a punto de cometer una falta. Pero s debe responder al jugador cualquier consulta que le haga sobre el reglamento de juego, antes de ejecutar su tiro.



CPB

Confederación Panamericana de Billar

Un jugador puede reclamar al árbitro cuando cree que su oponente ha cometido una falta y el árbitro no la ha cantado. Este reclamo debe hacerlo en forma respetuosa. Si el árbitro concede la razón al reclamante, deberá aplicar la sanción que corresponda antes que el infractor continúe con su entrada. Si el árbitro duda, debe consultar con el planillero y/o con el Director de Arbitros.

Si el árbitro canta injustamente una falta, puede rectificar siempre que el jugador entrante todavía no haya efectuado su tiro.

Si un jugador comete falta y continúa tirando antes que el árbitro tenga tiempo de anunciarla, éste debe detener al infractor. Si el oponente lo solicita, las bolas serán reubicadas lo más cerca posible del lugar donde reposaban después de cometida la falta.

El Director de Arbitros puede cambiar o modificar una decisión del arbitro, únicamente cuando a su criterio el error o la falta cometida por el arbitro en la aplicación de una regla, sea sin lugar a dudas parcial y/o injusta.

Si a juicio del árbitro hay evidencias claras que un jugador se dejó derrotar intencionalmente por su oponente, para beneficiar a éste o en su propio beneficio, podrá pedir al Director de Arbitros o al Director Deportivo que el jugador sea eliminado del torneo.

5. TIEMPO DE JUEGO

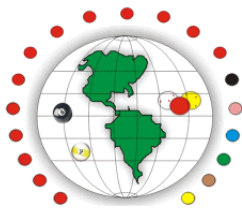
Los jugadores dispondrán de un tiempo prudencial para ejecutar su tiro. Cuando a juicio del árbitro el jugador se ha tardado en ejecutar, le fijará un límite de treinta segundos para que haga su tiro. Si el jugador no ejecuta dentro de ese límite, el árbitro le cantará falta.

Cuando a criterio del árbitro un juego se esté demorando excesivamente, puede aplicar el “time-clock penalty” treinta segundos para cada tiro. A partir de ese momento, el jugador que no haga su tiro dentro de ese lapso de tiempo, finaliza su entrada y el oponente tendrá bola en mano.

El árbitro tiene la autoridad para suspender temporalmente una partida, si considera que las condiciones no son buenas para que la partida se desarrolle en forma correcta.

6. FINAL DEL JUEGO

Si antes del que podría ser el último tiro de un juego, el oponente del jugador que tiene el turno da señales de darse por vencido, se da por concluido el juego. Estas señales pueden ser: estrechar la mano del rival, colocar su taco sobre la mesa o mover las bolas con él, o



Confederación Panamericana de Billar

CPB

cualquier otra acción inequívoca de rendición. El árbitro no aceptará la rendición solo por que el jugador lo exprese verbalmente.

Al finalizar la partida el árbitro debe velar porque el planillero entregue debidamente firmada la planilla, al Director de Arbitros o a la mesa técnica.

7. CLAUSULA SUPLETORIA

Los casos excepcionales que surjan, no previstos en el presente reglamento, serán decididos por el árbitro; pero en caso de inconformidad de algún jugador, podrán ser consultados el Director de Arbitros o el Director Deportivo del torneo. En este último caso, las decisiones de ellos serán inapelables.

Carlos A. Alburez E.
Director Reglamentos y Jueces