Federación Andaluza de billar

Apéndice B REGLAS DE ARBITRAJE.

ARTº. 1 - APLICACIÓN DE LAS REGLAS

1.- Las reglas del arbitraje son aplicables en todas las pruebas organizadas o reconocidas por la FAB., tanto directa como indirectamente a través de alguna de las Delegaciones Provinciales.

2.- Las circunstancias que no se puedan resolver con estas reglas o casos de fuerza mayor serán resueltas de forma vinculante por el Delegado Oficial de la FAB o por su suplente en el lugar del suceso, tras haber consultado con el Jefe de Árbitros y con el Director Deportivo del torneo.

ARTº. 2 - DIRECCIÓN DEL PARTIDO

1.- El partido será dirigido por un árbitro principal y otro que actúa como árbitro auxiliar que lleva el control del acta y el marcador, salvo que en las instalaciones en las que se celebra el torneo disponga de la tecnología adecuada para prescindir de este último (marcadores por software en pc que generan el acta de forma automática). En caso de contar con árbitro auxiliar, éste podrá intervenir en cualquier decisión sobre el juego, si fuese requerido para ello por el árbitro principal. Ambos jueces deberán actuar debidamente uniformados de acuerdo con la indumentaria que al efecto se hubiera decidido adoptar por el Comité Nacional de Árbitros.

2.- Ambos jueces deberán ser imparciales en todo momento.

3.- Su misión comienza desde el momento en que la Dirección Deportiva de la prueba invita a los jugadores a disputar el encuentro y termina con la entrega del "Acta" por parte de éstos al Director Deportivo, “Acta” que deberá ir firmada por los contendientes y por ambos jueces. Los jueces siempre deberán revisarla y firmarla en último lugar.

4.- Antes de iniciarse el partido, el árbitro principal, inspeccionará cuidadosamente el material sobre el que se ha de disputar el encuentro, observando que los puntos o moscas, así como los ángulos o líneas en aquellas disciplinas que lo requiriese, estén bien marcados, poniendo en conocimiento del Director Deportivo de la prueba cualquier anomalía que observase. Procurará, asimismo, que las bolas y el billar estén lo suficientemente limpios.

5.- Prohibirá a los jugadores la utilización de productos que ensucien con gran evidencia el material de juego como puede ser el polvo de talco, o cualquier otro.

6.- De igual forma, deberá procurar al hacerse cargo del partido de tener disponibles los útiles auxiliares que tanto él, como los jugadores puedan necesitar (alargadora, trípode, elementos de marcaje, semicírculo para sustituir las bolas en caso de limpieza), etc.

7.- No permitirá ninguna intervención no justificada ni por parte de los jugadores ni del público, en caso de producirse se avisará al Director Deportivo del torneo

8.- Comprobará que la vestimenta de los jugadores sea la correcta, así como que el polo no vaya por fuera, poniendo en conocimiento del Director Deportivo de la prueba, si alguno de los jugadores contraviniera esta norma.

9.- Advertirá que los jugadores del encuentro no efectúen gestos o acciones encaminados a molestar o distraer al adversario.

ARTº. 3 - CAMBIO DE ÁRBITRO

1.- En el caso de haber dos jueces en el partido, el principal y el auxiliar, deberán intercambiar sus funciones cuando el partido se reanude tras la pausa de 5 minutos concedida cuando el partido llega a su mitad.

2.- Si el partido se celebra por el sistema de sets, los cambios, se efectuarán tras cada set jugado.

ARTº. 4 - ANUNCIOS DEL ÁRBITRO

1.- El árbitro debe anunciar las jugadas con voz alta y clara dirigiendo su mirada al jugador, cuando sus palabras vayan dirigidas a él, o posicionándose frente al árbitro auxiliar, si sus anuncios van encaminados a su atención.

2.- Advertirá al jugador cuando falten cinco carambolas, cuatro, tres, dos y una en las modalidades de Libre, Cuadros y Banda. Y a falta de tres, dos y una cuando se trate de la modalidad de Tres Bandas. De no producirse variación en las bolas que faltan, el árbitro no deberá ser reiterativo en este anuncio.

3.- Cuando el árbitro deba anunciar varios lances del juego, observará el siguiente orden:

1º El número de carambola que el jugador está realizando.

2º El aviso de que "FALTAN.."

3º La posición de las bolas si se encuentran en zonas restringidas.

4º Si estando las bolas cerca entre sí o de la banda, éstas se encuentran en posición de libre o tocan.

4.- Si el partido se jugara con limitación de entradas y, éstas llegaran a su final, el árbitro debe avisar al jugador diciendo "ÚLTIMA ENTRADA".

5.- Cuando el jugador falla y pasa la mano, el árbitro anunciará el nombre del jugador y el número de puntos obtenidos, un ejemplo sería:

..... "GARCÍA, ... DOS"

6.- Ante una falta cometida por un jugador, el árbitro aclara la falta si lo estima necesario, o bien, si se lo pidiese el jugador que comete la infracción.

7.- En caso de contar con árbitro auxiliar, éste seguirá las instrucciones del principal, anotando, en primer lugar sobre el marcador y a continuación sobre el acta del encuentro la cuenta de puntos lograda por cada jugador, así como la anotación de entradas cada vez que el jugador que inició el partido pasa la mano; en aquellos casos que existiera diferencia entre el marcador y el "Acta" del encuentro, el árbitro principal junto al auxiliar deberán aclarar la situación y su decisión es vinculante, de no ser posible, prevalecerá lo indicado en el marcador.

8.- Llegado el partido a su mitad (Capítulo I artº. 8 de las Reglas del Juego), el árbitro principal decretará "PAUSA DE 5 MINUTOS".

ARTº. 5 - POSICIONES DEL ÁRBITRO

1.- La posición que adoptará el árbitro en todo momento deberá ser de la mayor inmovilidad posible, especialmente cuando el jugador se encuentre ya en posición de limaje, en actitud relajada y de máxima atención al juego.

2.- Los brazos deberán descansar a lo largo del cuerpo, no debiendo cruzarse los brazos o adoptar otras posturas que puedan considerarse incorrectas con respecto a la técnica del arbitraje.

3.- El árbitro auxiliar deberá seguir con la máxima atención las incidencias del juego, por si en algún momento de éste, fuese requerido por el árbitro principal para aclarar alguna duda.

ARTº. 6 - COMPETENCIAS DEL ÁRBITRO

1.- El árbitro debe velar por que se cumplan las disposiciones del presente reglamento, para ello tomará las medidas necesarias que sean de su competencia. Advertirá, apercibirá o amonestará al jugador que contravenga las reglas de conducta, poniéndolo, llegado el caso en conocimiento del Director Deportivo.

2.- Si un jugador ya amonestado cometiera nueva infracción, el árbitro deberá interrumpir el partido, comunicando lo acontecido a la Dirección Deportiva para tomar una decisión adecuada a las circunstancias. A posteriori se tramitará el oportuno informe por escrito.

3.- En los casos de infracciones muy graves, previa puesta en común con la Dirección Deportiva, puede suspender el partido descalificando al jugador infractor, aunque a éste no se le hubiese amonestado anteriormente.

4- Le está expresamente prohibido prevenir a los jugadores contra alguna falta en el juego que éstos estuvieran a punto de cometer.

5.- Si lo juzga necesario, bien a petición del jugador o bien por su propia iniciativa, podrá en cualquier momento del partido limpiar las bolas y el billar (las bolas y el billar solo se limpiarán a iniciativa del árbitro cuando el billar tenga algo demasiado ostentoso). Esta limpieza deberá hacerse lo más rápidamente posible.

6.- Sólo al árbitro le corresponde manipular las bolas para limpiarlas o colocarlas en lo puntos correspondientes.

7.- En los casos de limpieza de bolas deberá marcar perfectamente la posición de éstas en la mesa antes de cogerlas.

8.- El árbitro pasará la mano al adversario cuando todas las bolas están inmóviles.

9.- Ni al iniciar una serie ni durante el curso de la misma, podrá indicar su bola al jugador salvo que éste se lo solicite. En todo caso le anunciará la posición de las bolas cuando se trate de partidos a las modalidades de libre o cuadros, aun cuando con esta acción determine cual es la bola jugadora.

10.- Si tras haber fallado una carambola o cometido una falta el jugador tocase una o más bolas con intención, se aplicará el artículo 15,6 y 16,1 de las reglas del juego. Si el árbitro determinase con claridad la intencionalidad de la falta, amonestará al jugador, e incluso si el hecho hubiera sido ostentosamente incorrecto podría descalificarle.

11.- Cuando un jugador cometa falta involuntaria por culpa de terceros, el árbitro procederá al igual que en el punto anterior, sin que éste pierda la mano.

12.- En ninguno de los dos casos anteriores, el árbitro puede ser responsable de que el emplazamiento de las bolas no sea el exacto.

13.- Cuando una posición necesita una reflexión prolongada o si por cualquier otra razón el jugador tardase en jugar, el árbitro puede de su propia iniciativa fijar al jugador un límite de quince segundos para efectuar la jugada. Si a pesar de ello el jugador no jugara en el tiempo indicado, el árbitro pasará la mano al adversario quedando las bolas en el sitio en que estaban. El adversario, si lo cree oportuno puede solicitar que las bolas se coloquen en la posición de salida.

No obstante, la decisión de aplicar este punto debe tomarse con aquellos jugadores que reiteradamente y de forma injustificada puedan llegar a provocar esta situación.

ARTº. 7 - DECISIONES DEL ÁRBITRO

1.- Si el jugador que tiene la mano o el adversario duda de una decisión del árbitro principal, éste puede solicitar reexaminar la jugada. El árbitro puede consultar con el árbitro auxiliar, si no hay consenso entre ambos, prevalecerá la decisión del árbitro principal. No obstante, si se tratase de una situación todavía existente, y lo creyese conveniente el árbitro podría pedir consejo al Jefe de Árbitros de la prueba.

2.- Sus decisiones son definitivas para las cuestiones de hecho, exceptuándose las de aplicación de Reglamentos que ante un posible error y, a instancias del jugador, el árbitro principal deberá consultar con el auxiliar a fin de clarificar la situación, si ésta no se produce, el Jefe de Árbitros de la prueba, a requerimiento del árbitro, debe intervenir a fin de que, junto al juez del partido, pueda darse una decisión acorde a la reglamentación del momento.

3.- Si las solicitudes de revisión de jugadas se repitiesen y el árbitro estimase que las mismas van encaminadas principalmente a distraer al jugador contrario, podrá amonestarles conforme a las disposiciones del artº. 6.

4.- El adversario puede avisar al árbitro para señalarle un error de su parte en los casos siguientes:

a) Si el jugador juega con bola contraria.

b) Error en el anuncio de posición de bolas en zonas de limitación.

c) Error en la cuenta de los puntos. No obstante, estas intervenciones deberán hacerse de manera discreta sin turbar el buen desarrollo de la Competición.

5.- Si el árbitro da injustamente una carambola por haber jugado con bola contraria o cualquier otra razón, puede rectificar a condición de que el jugador no haya jugado todavía la siguiente.

6.- Si un jugador comete falta y continúa jugando antes de que el árbitro haya tenido el tiempo suficiente o la posibilidad de anunciarla, pasará la mano del jugador infractor, colocando las bolas lo más exactamente posible a la posición que tenían en el momento en que la falta fue cometida.

7.- Si al inicio o en el curso de una serie, el árbitro constata que el jugador juega con bola cambiada, la mano pasa inmediatamente, quedando las bolas en la posición que ocupaban y el adversario juega con su bola. El número de carambolas realizadas en la serie en curso hasta el momento en que se detectó el error quedan adquiridas por el jugador que incurrió en la falta.

Ejemplo:

El árbitro ha cantado cinco, pero se da cuenta que está jugando con bola contraria. Antes de que el jugador vuelva a jugar, corta el juego, rectifica y dice:

¡FALTA… GARCÍA… CUATRO!

ARTº. - 8 RECLAMACIONES

1.- Toda reclamación relativa a cuestiones de aplicación de reglamentos, deberá ser formulada, en primer lugar y de forma discreta, al árbitro, en el mismo instante donde el presunto error se cometió. Si el árbitro no reconoce o acepta la cuestión planteada, el jugador tiene la posibilidad de formular nuevamente dicha reclamación al Jefe de Árbitros de la Competición.

2.- El Jefe de Árbitros del Torneo, por sí solo, o, conjuntamente con el Director Deportivo de la prueba o el Delegado Oficial de la FAB deberán examinar dicha reclamación en el mismo instante, dando la resolución que pueda corresponder.

3.- Si por cualquier circunstancia no fuera posible la aplicación del punto anterior en ese momento, y el partido tuviera que seguir su desarrollo a instancias del árbitro; si la reclamación estaba justificada y el error cometido tuvo su influencia en el resultado del partido, éste deberá ser anulado y fijado nuevo horario por el Director Deportivo.

4.- la Dirección Deportiva estará informada de toda reclamación o incidencia por nota escrita en el "acta" del partido.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA:

1.- Todo cuanto en este Reglamento ha sido articulado en referencia a la existencia de un árbitro principal y un auxiliar, se llevará a cabo en toda competición salvo que en la misma existan marcadores mediante software (PC) con generación automática del acta, en cuyo caso sólo se precisará de un único árbitro por mesa.

2.-Aunque el proceso de formación de árbitros siga en marcha, y el número de estos haya crecido considerablemente, entendiendo que aún pueda haber zonas en las que no sean suficientes, y en tanto la FAB a través del Comité de Árbitros, no disponga de lo contrario, se podrá seguir funcionando según el modelo actual de un juez único.

3.- En caso de partido con Juez único, la persona encargada para sustituir la figura de Árbitro Auxiliar, no podrá intervenir ni en las decisiones del partido, ni en la solución a cualquier situación donde se requiera rearbitrar una jugada a petición de los jugadores.

DIÁLOGOS ARBITRAJE:

VOCABULARIO Y EXPRESIONES QUE DEBEN EMPLEAR TODOS LOS ÁRBITROS DURANTE UN PARTIDO DE BILLAR

1. El Arbitro llegara 15` antes a la sala.

2. La mesa y las bolas ya están limpias y los instrumentos que podríamos necesitar los tenemos controlados (alargador, posicionador de limpieza, mandos del reloj de tiempo revisados de que funcionan, paños de limpieza de bolas, etc.).

3. Las bolas en la mesa de billar ya deben estar colocadas la roja en su sitio la amarilla en el centro de los puntos de salida y la blanca a unos 18 o 20 cmt. Aprox. justo detrás de la amarilla.

4. Y nos presentamos:
   Hola Buenos días o buenas tardes, mi nombre es .....voy a ser el árbitro de vuestro partido, estoy a vuestra disposición para cualquier cosa que necesitéis, también os rogaría que si tenéis los móviles activados los pusieran en silencio o apagados.

5. Una vez presentados los partidos por el Director Deportivo, preguntamos a los jugadores quien de los dos va a iniciar en primer lugar el calentamiento, (en caso de no ponerse de acuerdo podríamos hacer sorteo para ver quién de los 2 comienza en primer lugar), cuando el primer jugador esté preparado le anunciaremos "5 MINUTOS".

6. Cuando le falte EXACTAMENTE 1 minuto le anunciaremos "FALTA 1 MINUTO" de forma clara y nos fijaremos que el jugador se ha dado cuenta del anuncio. Cuando hayan pasado los 5 minutos le anunciaremos de proseguir en su calentamiento, "FIN DEL TIEMPO".

7. Preguntaremos al otro jugador si quiere que le limpiemos las bolas y si quiere que le coloquemos la salida, de ser así, limpiaremos lo más rápido posible las bolas y le colocaremos la salida, en caso de no querer salida al principio a este jugador le pondremos las bolas limpias en el centro del billar.

8. Cuando esté preparado le anunciaremos "5 MINUTOS".

9. Cuando le falte EXACTAMENTE 1 minuto le anunciaremos "FALTA 1 MINUTO" de forma clara y nos fijaremos de que el jugador se ha dado cuenta del anuncio.

10. Cuando hayan pasado los 5 minutos le anunciaremos de proseguir en su calentamiento, "FIN DEL TIEMPO".

11. Limpiaremos las tres bolas colocando la posición de arrime.

12. Invitaremos a los 2 jugadores a proceder al arrime, y después de los actos de cortesía, indicaremos estirando brevemente la mano "ARRIME".

13. Una vez hayan procedido al arrime, para decidir quién sale cantaremos al jugador que haya ganado ese derecho, "SALE O MANDA SALIR".

14. Una vez elegido quien es el jugador que saldrá pondremos la bola amarilla en el punto central de la salida y la blanca a derecha o izquierda previa indicación del jugador que saldrá y cantaremos, "COMIENZA EL PARTIDO SÁNCHEZ".

15. El partido comienza cantando la carambola alto y claro de forma que nos entiendan tanto los jugadores como el árbitro auxiliar y recordar cómo hay que cantarlas:
    Primero el número de carambolas que va realizando en serie hasta que falle, y entonces se cierra la jugada diciendo el APELLIDO del jugador y el número de carambolas finales dejando una pausa de 2 ó 3 segundos entre ellas.

    Ejemplo: "SÁNCHEZ...2".

16. Si alguno de los jugadores llegase a realizar la mitad de la distancia del partido o se llegase a la mitad de la distancia de las entradas, el árbitro cantará: "PAUSA DE 5 MINUTOS".

17. Una vez transcurrido ese periodo de tiempo y estando los 2 jugadores en la sala, les preguntamos si están preparados y cantamos, "SE REANUDA EL PARTIDO".

18. Una vez transcurrido el partido si se llegase al final de la distancia de carambolas solo se cantarán las 3 últimas carambolas (5 en juegos de serie) sin repetición en caso de fallo.

    Ejemplo 1: López 36 Sánchez 32, tira López, hace una y cantamos "1… FALTAN 3", hace la segunda y cantamos "2… FALTAN 2", hace la tercera y cantamos "3… FALTA 1", al ser la bola blanca no diríamos nada más, si hiciese la cuarta cantaríamos "LÓPEZ... 4... DISTANCIA" y pondríamos la contra-salida con la bola roja en su sitio la blanca en el centro de los puntos de salida y la amarilla a derecha o izquierda previa indicación del jugador que debe ejecutar la contra-salida. Si fallase cantaremos "SÁNCHEZ… 0… FIN DEL PARTIDO".

Ejemplo 2: López 32 Sánchez 36, tira Sánchez, hace una y cantamos "1… FALTAN 3", hace la segunda y cantamos "2… FALTAN 2", hace la tercera y cantamos al ser la amarilla "3… FALTA 1… BOLA DE PARTIDO", y si hiciese la cuarta cantaríamos "SÁNCHEZ... 4… FIN DEL PARTIDO".

Ejemplo 3: Competiciones al K.O. López 36 Sánchez 36, tira López, hace una y cantamos

"1… FALTAN 3", hace la segunda y cantamos "2… FALTAN 2", hace la tercera y cantamos

"3… FALTA 1", al ser la bola blanca no diríamos nada más, si hiciese la cuarta cantaríamos "LÓPEZ... 4... DISTANCIA". Y pondríamos la contra-salida con la bola roja en su sitio la blanca en el centro de los puntos de salida y la amarilla a derecha o izquierda previa indicación del jugador que debe ejecutar la contra-salida. Sánchez hace una y cantamos "1… FALTAN 3", hace la segunda y cantamos "2… FALTAN 2", hace la tercera y en este caso cantamos al ser la amarilla y al haber llegado la blanca a 40, "3… FALTA 1". y si hiciese la cuarta cantaríamos "SÁNCHEZ... 4", colocaríamos la salida, la roja en su sitio la amarilla en el centro de los puntos de salida y la blanca a derecha o izquierda previa indicación del jugador que debe ejecutar y cantaremos "PRIMER DESEMPATE".

El jugador con bola blanca jugará la entrada hasta que falle y después se colocará la salida con la bola roja en su sitio la blanca en el centro de los puntos de salida y la amarilla a derecha o izquierda previa indicación del jugador que debe ejecutar. El árbitro pararía el desempate una vez este jugador hiciese 1 punto más o menos puntos después de fallar que el jugador con bola blanca. Y el árbitro cerraría cantando de la siguiente forma, López (blanca) ha hecho 1 en su tirada y ha fallado y Sánchez hace 2 carambolas y el árbitro en ese momento dicta "SÁNCHEZ… 2… FIN DEL PARTIDO". En caso de empate se seguirían jugando contra-salidas hasta que hubiese un ganador.

19. En ese momento el árbitro principal revisaría el acta de juego comprobando que las carambolas están bien y firmarían primero los jugadores y en último lugar los árbitros del partido.

20. En caso de llegar al límite de entradas solo se cantará la última entrada. Cuando va a comenzar su turno el jugador con bola blanca el árbitro cantara "ÚLTIMA ENTRADA".

21. Recordar que las carambolas se deberán anotar en primer lugar en el marcador y por último en el acta tal y como dice el reglamento, en caso de incidencia y de no poder aclararlo prevalecerá lo que ponga en el marcador.