



CÓDIGO ARBITRAL (2015)

(El presente documento establece el protocolo, régimen disciplinario y aplicación del reglamento para todas las actividades de billar en el Uruguay).

1.- APLICACIÓN DE LAS REGLAS

Como norma general, las reglas mundiales de arbitraje complementan los reglamentos de cada Federación y son aplicables a todos los campeonatos y torneos avalados por ellas. Los casos no previstos en estas normas, o de fuerza mayor serán resueltos en primera instancia por el árbitro y en caso de no ser así, por la Dirección Deportiva y/o Comité Técnico.

2.- DIRECCION DE LA PARTIDA

Solamente el árbitro o juez (como le llamaremos en este Reglamento) dirige la partida con exclusión de toda persona comprendidos incluso los jugadores, y su función comienza en el momento en que la dirección del Torneo hace el primer llamado a los deportistas para la iniciación de la partida, hasta la finalización de la misma y la entrega de la planilla a la Dirección del Torneo.

3.- DEBERES Y FUNCIONES DEL JUEZ

- a) Poseer Carné o comprobante Oficial emitido por la Federación de Billar Del Uruguay.
- b) Verificar que los implementos del juego se encuentren debidamente aptos para el buen desarrollo de la partida.
- c) Observar que el deportista que no tiene el turno de juego esté en su sitio correspondiente, preferiblemente sentado, sin hacer movimientos que puedan incomodar a su adversario. Lo mismo se debe aplicar al público presente.
- d) Velar por el buen desarrollo de la partida, y que se observe siempre el debido respeto y caballerosidad por parte de los deportistas y el público presente.
- e) No manifestar ningún tipo de sentimiento o parcialidad.(aplaudir, chasquear los dedos, etc.)

- f) Portar el uniforme que será designado por la organización del torneo cuyo uso estará reglamentado o no en las disposiciones circunstanciales.
- g) Aplicación de las disposiciones circunstanciales.
- h) No ingerir alcohol y/o estupefacientes.

i) El juez no debe interferir físicamente en el área de ejecución del jugador, y/o enfrentarse al campo visual del jugador. La excepción a esta observación se dará cuando la bolada pueda estimarse de alto riesgo de simultaneidad o contacto. En este caso el juez debe tomar posición y quedar inmóvil con las manos atrás.

j) Se sugiere movilidad continua, tratando de evitar quedarse parado en un solo lugar. Su tarea es dinámica, no estática.

k) Puede solicitar que los jugadores anoten.

l) Deberá compenetrarse en los tiempos de ejecución, limado, y el contacto accidental en ese proceso. También deberá instruirse en la “retacada” la cual ocurre cuando el taco continúa el trayecto de la bola ejecutada y vuelve a rozar su propia bola.

m) No dialogará con ninguno de los competidores, estando su atención en forma permanente en las jugadas y la pizarra.

n) No dictará sentencia hasta que no se hayan detenido las bolas.

o) No tocará ningún elemento de juego (bolas, palitos) mientras estén en movimiento.

p) Podrá detener el juego para efectuar correcciones, interferencias externas (ruido, gritos, objetos que caen o insectos), internas (palitos fuera de lugar, bolas sucias, o problemas técnicos de la mesa).

q) El juez podrá impugnar el comienzo de la partida en caso de que la mesa en la cual se juegue el partido no brinde las exigencias técnicas mínimas descritas en este código. Tendrá potestad para determinar los requerimientos técnicos mínimos de la mesa para la competencia. Se le brindará una tabla con valores de tolerancia en la respuesta de las bandas.

r) En el apartado “Observaciones” de las planillas anotará resoluciones, sanciones, quejas y/o reclamos de jugadores, jueces, dirigentes, delegados. También describirá infracciones al reglamento.

El juez llamará e identificará a los participantes del encuentro. Concederá a cada uno de ellos, de tres a cinco minutos para el calentamiento y reconocimiento de la mesa. Es conveniente avisarles del último minuto de calentamiento y se les puede colaborar para que practiquen la posición de salida.

4.- RESPONSABILIDAD DEL JUGADOR

- a) Es responsabilidad del jugador estar enterado de todas las reglas de juego que se apliquen a una competencia. Aunque los organizadores de un torneo deben hacer todos sus esfuerzos para mantener disponible toda la información para los jugadores, (reglamentos y disposiciones circunstanciales) la última responsabilidad es del jugador.

5.- INTERFERENCIAS EXTERNAS

- a) Cuando ocurra alguna interferencia externa durante un tiro que afecte el resultado del mismo, el árbitro colocará las bolas lo más cerca posible a sus posiciones originales y el tiro será repetido.
- b) El jugador no será sancionado si tira mientras una bola se mueve por sí sola.

6.- PROTESTAS CONTRA FALLOS DEL ÀRBITRO

- a) Si un jugador cree que el árbitro ha cometido un error en un fallo, o no ha emitido ninguno ante una supuesta falta, puede pedir al árbitro que reconsidere su fallo, o la omisión de éste, pero la decisión final del árbitro deberá ser acatada. Sin embargo, si el jugador cree que el árbitro no está aplicando correctamente las reglas, puede apelar ante el Director Deportivo.
- b) El árbitro suspenderá el juego mientras la apelación se encuentre en proceso.

6.- REPOSICIONAMIENTO DE BOLAS

- a) Se aconseja utilizar un guante, franela o paño en la mano no diestra para tomar y trasladar la bola para no impregnarla de humedad, polvo o grasa corporal .En caso contrario, usar el transporter.
- b) Cuando sea necesario que el árbitro tenga que tomar una bola para su limpieza o por otro motivo, él anclará la posición de la bola con 2 objetos rectos o con el transporter para colocarla en su anterior posición y los jugadores deberán aceptarlo.

7.- JUEGO LENTO

- a) Si el árbitro considera que el jugador está jugando muy despacio, puede indicarle que juegue más rápido. Si el jugador sigue jugando lentamente comete falta. La conducta antideportiva puede ser castigada.
- b) El árbitro puede imponer un tiempo para cada tiro del partido, aplicándolo a ambos jugadores y usando un cronómetro.

8.- CONDUCTA ANTIDEPORATIVA

- a) Las sanciones normales por conducta antideportiva podrán ser las mismas que se aplican por faltas graves, pero el árbitro puede imponer la sanción que le dicte su criterio. Ante una primera falta leve , el árbitro puede sólo hacerle una advertencia al jugador. Puede hacerle una segunda advertencia con la segunda falta e imponerle la sanción con la tercera falta, aunque las faltas sean por diferentes actos u omisiones cometidos por el jugador durante un partido.

- b) Conducta antideportiva es cualquier comportamiento que ocasione contradicción a las normas del juego limpio. Incluye:
- Insultar al oponente.
 - Distraer al oponente.
 - Cambiar la posición de las bolas en juego, si no es con un tiro normal.
 - Ejecutar un tiro con pifia intencional.
 - Continuar tirando después que una falta ha sido cantada o el juego ha sido suspendido.
 - Practicar durante el partido o durante un periodo de descanso del mismo.
 - Hacer marcas o en cualquier lugar de la mesa.
 - Demorar intencionalmente el juego.
 - Usar cualquier equipo no autorizado o usar inapropiadamente el que sí ésta autorizado.
 - Utilizar talco o tiza que ensucie notoriamente la mesa.
- c) Si el jugador ya advertido comete una nueva infracción, el juez puede interrumpir la partida y la Dirección del Torneo pueda darla como perdida para el jugador infractor y tomará, además, las medidas disciplinarias que estime convenientes, debiendo dejar constancia por escrito en la planilla de juego.

9.- EQUIPO AUTORIZADO AL JUGADOR

- a) Además de la vestimenta obligatoria (que será detallada en las disposiciones circunstanciales antes de cada campeonato o torneo):
- Tacos de billar
 - Guantes de billar
 - Tizas de billar que no manchen notoriamente el paño. El juez podrá pedir que cambie el tipo de tiza si considera que ésta mancha notoriamente el paño. Se considerará falta pasible de observación y amonestación si el jugador hace caso omiso de esta advertencia, aplicándose el mismo criterio de conducta antideportiva.
 - Alargues para el taco.
 - Taco largo.
 - Trípode o violín.
 - Trípode o violín con ruedas.

10.- MATERIALES PARA EL JUEZ

- Reglamento.
- Guante o franela
- Transporter
- Planilla
- Celular, reloj, computadora, tablet, tablero o cronómetro (para tiempo de juego).

11.- PROHIBICIONES PARA EL JUGADOR

- a) Aplicar ceras o materiales químicos a las bolas, bandas o paño.
b) Utilizar equipos de audio.

- c) El juez o las disposiciones circunstanciales determinarán el uso de celulares.

12.- PROTOCOLO

- a) El juez llamará e identificará a los participantes del encuentro. Concederá a cada uno de ellos, de tres a cinco minutos para el calentamiento y reconocimiento de la mesa. Es conveniente avisarles del último minuto de calentamiento y se les puede colaborar para que practiquen la posición de salida.
- b) El juez debe estar colocado de tal forma que pueda observar toda la ejecución y estar atento al posible final de la carambola, procurando no molestar visualmente al ejecutante. Cuando la ocasión lo amerite y con el objeto de no perder detalle de la jugada, el juez debe colocarse delante del ejecutante y cerca de la mesa. En este caso el juez debe tomar posición y quedar inmóvil con las manos atrás.
- c) El juez coloca las bolas en el arrime exactamente en el punto de intersección del diamante 1 de la banda corta y el diamante 1 de la banda larga para un jugador. Para su oponente se colocará exactamente en la intersección del diamante 3 de la banda corta y el 1 de la banda larga.
- d) Para el arrime a la banda el juez coloca la bola amarilla o la blanca de punto a la izquierda y la otra a la derecha. Si los dos jugadores insisten en arrimar con la misma bola, entonces se sortean.
- e) Los jugadores ejecutan el tiro de arrime sobre la banda corta de arriba.
- f) Las dos bolas deben estar en movimiento antes de que cualquiera de ellas alcance dicha banda. Si esto no sucediera, se repite la operación.
- g) El jugador que provoque dos veces tal situación, pierde el derecho a elegir si sale. No es permitido el arrime a la banda por doblete, ni tocar las bandas largas.
- h) Si en el trayecto las bolas se chocan pero no es posible determinar el responsable, o si las bolas se detienen a igual distancia de la banda de abajo, el juez hace repetir toda la operación de arrime a la banda.
- i) Al término de la partidas, el juez y los jugadores deberán firmar la planilla.
- j) El no cumplimiento o negación a firmarla quedará asentado en la planilla , sección "observaciones" y será la situación analizada por la Federación de Billar del Uruguay.

13.- FORFEIT

- a) El billarista deberá presentarse a la hora fijada para su partida Según la programación de la competencia, de no estar presente para la hora de inicio de la partida, tendrá un tiempo de espera de 15 minutos y dentro de este tiempo será penalizado de la siguiente manera:
5 QUILLAS: perderá el derecho a practicar 5 minutos, y deberá efectuar inmediatamente el arrime inicial.

POOL: Cada 5 minutos una mesa ganada le será asignada al billarista presente , si pasados los 15 minutos de espera el billarista contrario no se hace presente, automáticamente perderá la partida.

CARAMBOLA: perderá el derecho a practicar 5 minutos, y deberá efectuar inmediatamente el arrime inicial, si pasados los 15 minutos de espera el billarista no se hace presente, automáticamente perderá la partida.

14.- ANUNCIOS

- a) Los anuncios del juez deben ser claros de tal forma que puedan oír claramente los deportistas y el planillero (si hubiere) quien confirma lo anunciado repitiendo de igual forma lo mencionado por el juez.

15.- USO DEL CRONOMETRO:

- a) Quedará estipulado en las Disposiciones Circunstanciales de cada torneo.

16.- FALTAS

a) FALTAS LEVES QUE ACARREAN UNA AMONESTACION:
Se considerará como falta leve toda aquella actuación indebida y malintencionada de poca relevancia que atente contra la organización y buen desarrollo del evento.

b) FALTAS GRAVES QUE ACARREAN UNA EXPULSION
Que cometa actos reñidos con la moral.
Que proteste o actúe en forma violenta (insultos, provocaciones) y obscena.

Carlos Porres
Presidente





ANEXO TÉCNICO

PROTOCOLO PARA TESTEOS Y HOMOLOGACIONES

Apartado A: Bolas

Diámetro 61,5 mm



Modelos: Lisas tricolor o



Tricolor con puntos

100% esféricas. Sin rajaduras o defectos. Sin hendiduras, rayones o protuberancias.

Apartado B: Paños

Inciso 1) De existir roturas, deben estar arregladas de tal forma que mantenga el deslizamiento de las bolas sin alterar el recorrido de las mismas.

Inciso 2) La tensión del paño debe ser la suficiente como para que al apoyar la mano no se muevan las bolas o caigan las quillas.

Inciso 3) De presentar suciedad o manchas el juez tiene la obligación de solicitar a los administradores, dueños o representantes del club que procedan a la limpieza del mismo. Esta obligación es inherente a la sala.

Inciso 4) Los colores: Tonalidades de verde o azul.

Apartado C: Bandas

Inciso 1) La altura del filo de la banda debe ser la misma en las 4 bandas:



Inciso 2) El filo de la banda no debe presentar hendiduras o desniveles.



Inciso 3) La banda debe estar pegada y forrada al bastidor en su totalidad.



Apartado D: Iluminación:

Inciso 1) Lámparas o sistema distribuido uniformemente:

Inciso 2) Altura mínima: 2 metros del piso.

Inciso 3) Iluminación exterior más débil para evitar enceguecer al jugador

Inciso 4) Valor mínimo: 517 lux.

Inciso 5) No debe arrojar sombras sobre la zona de juego.

Apartado F : Calefacción:

Puede colocarse en la pizarra o en las bandas (opcional). Tope de 38 grados con termostato.

Apartado G: Espacio Físico

Inciso 1) Referente al jugador: éste deberá ejecutar libremente sin obstáculos de objeto alguno (pared, muebles, artefactos, otra mesa, etc.).

Inciso 2) Referente a las mesas: la distancia entre ellas debe ser de un mínimo de 2 metros de separación.

Apartado H: Factor Ambiental

Inciso 1) El juez podrá suspender la actividad si considera que las condiciones climáticas así lo ameritan (calor o frío extremo). Ausencia de ventilación, calefacción u otro elemento paliativo.

Inciso 2) El juez podrá suspender la actividad si factores externos afectan la competencia. Ejemplos: Goteras, caída de suministro eléctrico, accidentes, contaminación por roturas de cañerías, humo, conducta inapropiada del público.

