



NORMAS GENERALES DE CARÁCTER DEPORTIVO PERMANENTE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN: 30 junio 2016

Por estas reglas se ha de regir el futuro de la actividad deportiva oficial, con carácter permanente. El reglamento deportivo, que ha de determinar las normas por las cuales se ha de regir toda la actividad deportiva sin distinción de categorías o especialidades se compondrá de dos sectores perfectamente diferenciados: un sector "A" que comprenderá la parte sustancial donde se reglamenta la parte socio-deportiva de jugadores y entidades, en lo relativo a sistemas de organización, definición de categorías o creación de las mismas, ascensos, descensos, penalidades, etc., o sea todo lo que concierne al diagramado general de la actividad.

Este sector formará parte de los estatutos, y por lo tanto la posibilidad de reforma, variación, o cambios de algunos de sus artículos, total o parcialmente, deberá ser tratado en Asamblea General Extraordinaria, citada a expresa causa y como único punto, con un quórum mínimo del 50% de las entidades afiliadas, más una, **NO TENIENDO VIGENCIA** la reforma proyectada si se presenta un mínimo de tres votos negativos. El sector "B" comprende específicamente la parte del juego en sí mismo, y aquí se deben seguir estrictamente las normas dispuestas por la C. P. B. (Confederación Panamericana de Billar) o por la U. M. B. (Unión Mundial de Billar), teniendo prioridad esta última.

Este reglamento deportivo, de acuerdo con las normas definidas del Estatuto, deberá ser confeccionado por el Consejo Ejecutivo vigente a la fecha. Se han dictado normas precisas en algunos casos, a los efectos de evitar malos entendidos o confusiones con normas anteriores a la redacción de este reglamento que eran aplicados por "costumbre y no por ley", por lo que a partir de este documento quedan caducas. De acuerdo con lo expuesto, el Consejo Ejecutivo de la Federación de Billar del Uruguay con el aval que le brinda la normativa estatutaria resuelve dictar las siguientes reglas:

Artículo 1

Los señores jugadores para poder competir deberán ser legítimamente afiliados a la FBU. a través de sus respectivas instituciones.

Artículo 2

Los jugadores estarán obligados a jugar al menos uno de los dos torneos correspondientes a su categoría, tanto para 5 quillas como para 3 bandas. En el caso de que un jugador que participe en alguno de los dos torneos (Apertura o Clausura) obtenga el ascenso, deberá jugar el torneo inmediato que le sigue, es decir si está jugando la ronda de Apertura, deberá seguir en la categoría siguiente de la misma ronda. Si ascendió en el Clausura deberá hacerlo en el próximo torneo Apertura. Aquellos jugadores que no cumplan con lo anterior perderán la categoría.

Los ascensos y los descensos se computarán directamente en cada torneo, es decir que se trata de torneos independientes.

Artículo 3

AUSENCIAS: El jugador que falte a una partida perderá el punto correspondiente a esa partida más un punto más de su haber final. Faltando a dos partidas queda eliminado del torneo. Los casos de llegar tarde se computan de igual manera que el anterior. En caso de fallecimiento de familiares (padres, hermanos, hijos o cónyuge), se tomará en cuenta lo siguiente: si el jugador decide seguir compitiendo, se busca una fecha conveniente para disputar el partido al que hubiere faltado y entonces seguirá en el torneo. Si el jugador decide no competir más, entonces se lo eliminará del torneo, es decir se borrarán su actuación para no perjudicar a los demás jugadores y además mantendrá la categoría. Aquel jugador que falte a alguna de las últimas dos partidas de su propio fixture quedará automáticamente suspendido y eliminado, sin tener derecho a seguir compitiendo, y descendiendo a la categoría siguiente anterior. En caso de abandono de la competencia, aquellos jugadores que hayan disputado el 50 % de los partidos de su fixture, o más, se le computaran los partidos ganados y perdidos, en el caso de no haber disputado el 50% de sus partidos, se consideraran nulos. La suspensión al jugador es por un período de un año.

Artículo 4

Los jugadores inscriptos para competir, una vez clausurada la Asamblea Deportiva del sorteo, no tendrán opción de retiro del torneo. No obstante ello, habrá un plazo de 72 horas antes del comienzo del torneo para poder retirarse por razones debidamente justificadas (trabajo, salud, etc.). Pases: los jugadores que fueran fichados por un club, deberán permanecer todo el año en el mismo, sin posibilidad de pedir pase ese año. Finales: Aquellos jugadores clasificados para ruedas finales que no se presenten a competir estarán sujetos a estas normativas: Para 5 quillas: En 4ª categoría: si el jugador obtuvo el ascenso, lo pierde y permanece en la categoría. Si no ascendió y debe jugar el ascenso, pasa el caso al Tribunal Arbitral. En 3ª y 2ª y 1ª categoría: si el jugador ya ascendió, pierde el ascenso y permanece en la categoría; si no ascendió y debía jugar por el ascenso, desciende a la categoría inmediatamente inferior. En la categoría 1ra, el jugador que abandona el torneo o falta los dos últimos partidos, ya sea en la serie como en las finales, baja dos categorías, o sea a segunda. Para 3 bandas: En 3ª y en 2ª: Si el jugador ya ascendió y no se presenta a jugar la ronda final, pierde el ascenso y permanece en la categoría. Para pool: En 3ª y en 2ª: si el jugador obtuvo el ascenso, lo pierde y permanece en la categoría. Si no ascendió y debe jugar el ascenso, pasa el caso a resolución de la Comisión de Pool. Rondas Finales: en cada categoría en caso de abandono o faltar a un partido o más, se aplica el Artículo 3.

Artículo 5

Aquellos jugadores unidos por parentesco o pertenecientes a la misma entidad deberán competir entre sí antes de hacerlo con los demás contrarios, siempre y

cuando no perjudique notoriamente la conformación del fixture y el desarrollo normal del torneo. Tiene prioridad pertenecer a la misma entidad.

Artículo 6

En todos los casos, jugadores descalificados, sancionados y/o en retiro cubren cuota parte del descenso.

Artículo 7

Los torneos se jugarán de lunes a viernes, quedando sujeta la duración de los mismos a la cantidad de jugadores inscriptos. Se tendrán en cuenta los días sábado y domingo cuando sea necesario por razones de tiempo. En los casos de suspensión de etapa por paro de transporte, corte de luz u otros imponderables la Comisión de Competencias determinará cuando y de qué forma se continúa con el torneo.

Artículo 8

Las etapas a jugarse los días sábado y domingo serán conformadas de acuerdo con el número de jugadores inscriptos y los horarios serán fijados por la Comisión de Competencias en acuerdo con el club donde se dispute el torneo. Todos los horarios que se fijen tendrán una tolerancia de 15 minutos.

Artículo 9

Bajo ningún concepto la primera partida comenzará antes de la hora fijada, ni pasada la tolerancia estipulada. En caso de problemas sin solución o exceso de hora, se suspenderá la partida y se jugará la segunda. El comienzo de la última partida no debe excederse de una hora y media de la hora fijada. De ocurrir esto debe fijarse nueva fecha para la misma, con horario a convenir.

Artículo 10

Los jugadores deberán competir una sola partida por día en caso de ser necesario (por algún motivo especial) el Consejo resuelva con el consentimiento de los jugadores.

Artículo 11

A los señores directivos de los clubes, jefes de sala de series, jueces, etc., les está prohibido variar horarios y/o fechas del fixture. En caso de que sea necesario efectuar cambios, deberán comunicarse con la Comisión de Competencias, la que determinará los pasos a seguir.

Artículo 12

Los señores jugadores deben estar presentes en sala en tiempo y forma antes de vencerse la tolerancia estipulada, en caso contrario pierden el punto en juego más otro por reglamento (art. 2º).

Artículo 13

Las partidas, dentro de lo posible, deben comenzar a la hora fijada. Aquellos jugadores que ingresen a sala, dentro de los 15 minutos de tolerancia NO tienen derecho a practicar los 5 minutos. El juez designado o jefe de sala es responsable de que esto se cumpla.

Artículo 14

En caso de problemas climáticos, cortes de energía eléctrica, ambientación problemática u otro factor que distorsione el juego o la normalidad de la sala, el jefe de sala en acuerdo con el veedor o juez aguardará un máximo de treinta minutos y si la situación no se normaliza podrá suspender la etapa, redactando un informe por escrito, con su firma y la del juez, el cual deberá elevar a la Comisión de Competencias a la brevedad, y dejar constancia en el formulario de juego. Podrá solicitar la presencia de algún directivo.

Artículo 15

Como proceder en caso de suspensión de una partida ya iniciada. En caso de suspenderse por razones de fuerza mayor una partida ya iniciada debe procederse de la siguiente manera: El señor juez junto con el jefe de sala provisto de un centímetro o metro, sin permitir a jugadores o aficionados acercarse a la mesa, marcarán con una "X" en tiza blanca, el lugar donde se encuentran las bolas. A medida que van levantando cada bola, confeccionan un croquis donde anotarán el color de la misma y los centímetros existentes entre ésta y la banda corta y larga más próximas, teniendo en cuenta el punto de salida, anotará asimismo los tantos logrados por cada competidor y a quién le corresponde iniciar el juego. Se borrarán las marcas de tiza y los datos quedarán en poder del jefe de sala. Al reiniciarse el juego, se colocan las bolas de acuerdo con las medidas tomadas y el jugador de turno ejecuta. En caso de suspensión de etapa ésta deberá jugarse íntegra en iguales condiciones en que estaba fijada.

Artículo 16

VESTIMENTA:

Para todas las categorías de 5 Quillas, 3 Bandas y Biathlon.

CAMISA: Esta será obligatoria, de color blanca o negra siempre lisa y en mismo tono, o sea no deberá tener tono satinado y mate ya que se asemeja a rayas. El hilo de costura deberá ser de igual tono con la tela y los botones también, podrá usarse de manga larga o corta. Sin Sponsor, y se deberá usar por dentro del pantalón en forma total.

BUZO: Este será totalmente negro y no blanco ni de otro color con cuello en V o redondo. No rompeviento y de lana o poliéster liso y sin puntos de diferente tramado o dibujo hasta 2da. Categoría de 5 Quillas.

CHALECO: Este deberá ser de color liso o fantasía, solamente de tela y no pana, no cuero, no lana. Es la prenda permitida para usar sponsor en 1ra. Categoría de 5 Quillas. Será obligatorio su uso en 1ra, y deberán estar abrochados todos sus botones. En las demás categorías será opcional.

CINTURON: Este deberá ser negro liso y total. De cuero. Uso obligatorio.

PANTALONES: Deberán ser negros de tela de vestir. No pana, no jeans.

MEDIAS: Totalmente negras y de vestir.

INSIGNIA : No debe estar pegada ni cosida en ninguna parte de la camisa, buzo, chaleco, remera.

CALZADO: Zapatos, mocasines, botas de vestir totalmente negros, de cuero y de tener cordones estos deberán ser negros al igual que la costura.

JUECES: Estos deberán usar uniforme clásico.

. NORMAS GENERALES DE CARÁCTER DEPORTIVO PERMANENTE Para pool:

- Calzado de vestir negro
- Pantalón de vestir negro liso
- Remera tipo polo con cuello manga corta o larga o buzo liso blanco o negro Los clubes quedan autorizados a que sus jugadores compitan de la cintura para arriba con una casaquilla o chaleco con los colores distintivos del club (esta deberá presentarse con antelación para su aprobación por el Consejo Ejecutivo) pudiendo tener uno o mas sponsors. Si el jugador consiguiera uno o más sponsors en forma personal también estará habilitado para la competencia, teniendo que avisar con anterioridad a dicha competencia. Asimismo quedan habilitados los chalecos fantasía o liso para todas las categorías. Los sweaters de abrigo deben ser negro liso o blanco liso.

Deberá en todos los casos presentarse correctamente vestido, no se permitirá usar la camisa por fuera de pantalón ni demasiado abierto el escote.

Artículo 17

El jugador debe usar la insignia correspondiente a su entidad afiliada a la Federación. No puede hacerse uso de cualquier tipo de insignia que no sea la de su club. Tampoco se aceptará la confección rústica y casera de una insignia en el momento de competir.

Artículo 18

Aquellos clubes que al día 10 de mayo completen el equivalente a 10 meses de afiliación se verán beneficiados con el descuento de los últimos 2 meses del año, en caso contrario deberán abonar todos los meses hasta el día 10 de cada mes. Aquellos clubes que se encuentren sancionados por alguna causa con la afiliación suspendida o en mora con Tesorería, no podrán inscribir jugadores para competir. Los señores jugadores tendrán la opción hasta la fecha habilitada, de solicitar transferencia a otra entidad, dentro de las normas que rigen los pases.

Artículo 19

- No se permite fumar y/o consumir estupefacientes.
- No se permitirá a un jugador competir cuando: a) se encuentre en evidente estado etílico. b) cuando siendo una persona de avanzada edad da muestras evidentes de un estado no normal, lo que se manifieste en su estado psicofísico.

Artículo 20

INSCRIPCIONES: A los efectos de las inscripciones para competir, estas se presentarán en la fecha y forma que se les comuniquen a las entidades por intermedio de la Secretaría y la Tesorería de la Federación.

Artículo 21

En el otorgamiento de salas y organización de torneos la Comisión de Competencias dará especial atención a los antecedentes de las entidades en la categoría, a las condiciones de mantenimiento, normalidad ambiental de la misma y a las oportunidades en que hayan organizado el evento que corresponda. Las mismas serán inspeccionadas y calificadas por una subcomisión técnica directamente designada por la Comisión de Competencias, no teniéndose en cuenta a los clubes que no estén representados en la Asamblea Deportiva. Los clubes a los que se les adjudica sala podrán digitar un jugador en la misma. En las categorías Primera de 5 quillas y Primera de 3 bandas el Consejo se reserva el derecho de designar la sala de juego y las normas específicas de disputa de dichos torneos.

Artículo 22

La Comisión de Competencias designará, de acuerdo con las circunstancias, a las personas encargadas de controlar toda la actividad tomando las determinaciones que estimen necesarias. Las entidades, serán informadas de los lugares y medios por los cuales comunicarse con ellas, en el caso de ser necesaria su intervención o respaldo.

Artículo 23

Las personas que oficien como jueces deberán vestir con total corrección. La vestimenta deberá estar acorde con la categoría en la que se va a arbitrar. Los señores jefes de sala serán directamente responsables en estos casos. Los jueces serán designados por el Consejo, y el pago será el 100% a cargo de la FBU. Se tendrán en cuenta exclusivamente aquellas personas inscriptas a tal efecto, y que posean el carné habilitante. Para este caso los interesados en oficiar como jueces deberán inscribirse con Secretaría del Consejo, y rendir las pruebas de certificación todos los años.

Artículo 24

A los señores jugadores les está terminantemente prohibido oficiar como jueces en la misma serie que compiten. No tiene objeciones para cumplir la tarea de apuntador.

Artículo 25

Los aranceles económicos serán anualmente ajustados por el Consejo Ejecutivo al inicio de la temporada.

Artículo 26

Distancias: 5 Quillas 4ta, 3ra, a 150 tantos.

1ra y 2da,. 5 Quillas : al mejor de 3 sets de 60 tantos jugados en 3 circuitos.

Distancias 3 Bandas: 3ra a 25 tantos, 2da a 30 tantos y 1ra a 40 tantos.

Biathlon: 3 Bandas a 20 carambolas y 5 Quillas a 120 tantos.

Artículo 27

Para jugadores de 5 Quillas en las categorías 1ra y 2da. es obligatorio jugar en el año en curso habilitado. De no ser así, descenderán de 1ra. a 2da. y de 2da. a 3ra.

Para jugadores de 3 Bandas que no hayan marcado el promedio requerido en el año en curso descenderán. Promedio para 1ra. Categoría 0,500, y promedio 2da categoría 0,35.

Artículo 28

Las reglamentaciones, normas, reglamentos y sucesos no contemplados en estas Normas de Carácter Deportivo serán adicionadas – de ser necesario – en el formato de Disposiciones Circunstanciales en cada Torneo o Campeonato regido por la FEBIU.
