

CAPÍTULO 3 – 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 **F.M.B.**

ARTº. 2 - DIRECCIÓN DE LA PARTIDA

- 1.- La partida será dirigida por el árbitro, pudiendo haber un árbitro auxiliar y/o anotador.
- 2.- El árbitro será imparcial 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 éste al Director Deportivo.
- 4.- Antes de iniciarse el partido 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.- Para la limpieza del billar al inicio de cada partida, el cepillado del paño deberá hacerse siempre en el mismo sentido, siendo éste el de a favor del pelillo del propio paño.
- 6.- Para la limpieza de las bolas únicamente podrá utilizarse agua y jabón neutro realizando la limpieza de las mismas con paños limpios y desprovistos de pelusillas, estando totalmente prohibido el uso de cualquiera otras sustancias, como silicona u otros productos de limpieza.
- 7.- 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.
- 8.- 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.
- 9.- No permitirá ninguna intervención no justificada ni por parte de los jugadores ni del público.
- 10.- Cuidará que la vestimenta de los jugadores sea la correcta, no permitiendo la participación de aquellos que contravinieran esta norma.
- 11.- Tratará de evitar que los jugadores del encuentro efectúen gestos o acciones encaminados a molestar o distraer al adversario.
- 12.- El árbitro, siendo la máxima autoridad del encuentro, no deberá constituirse en protagonista del partido, siendo éste, un interviniente más del juego, conjuntamente con los jugadores.

ARTº. 3 - CAMBIO DE ÁRBITRO

- 1.- El cambio de árbitro en una partida estará permitido para aquellas cuya duración exceda de una hora. Este cambio no deberá hacerse durante el transcurso de una serie.

ARTº. 4 - ANUNCIOS DEL ÁRBITRO

- 1.- El árbitro debe anunciar las jugadas con voz alta y clara.
- 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 la partida se jugara con limitación de entradas y, éstas llegaran a su final, el árbitro debe avisar al jugador diciendo **su nombre** y **"última entrada"**.
- 5.- Cuando el jugador falla y pasa la mano, el árbitro anunciará el número de carambolas realizadas, el nombre del jugador y nuevamente el número de puntos obtenidos:

REGLAMENTOS DEPORTIVOS DE LA FEDERACIÓN MADRILEÑA DE BILLAR
CAPÍTULO 3 – REGLAS DE ARBITRAJE

..... " dos 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.- El árbitro auxiliar o el anotador seguirá las instrucciones del principal, anotando, en primer lugar en el marcador y a continuación en 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 la partida pasa la mano; en aquellos casos que existiera diferencia entre el marcador y el "Acta" del encuentro, el árbitro deberá aclarar la situación; de no ser posible, prevalecerá lo indicado en el marcador.
- 8.- Llegado el partido a su mitad (Capítulo I artº. 8), el árbitro anunciará la *Mitad de partido*, decretando una 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, o bien, con ambas manos entrelazadas por delante o por detrás del cuerpo, no debiendo cruzarse los brazos o adoptar otras posturas que puedan considerarse incorrectas con respecto a la técnica de 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.
- 4.- Los responsables del arbitraje deben ser conscientes de la importancia de su labor a lo largo de un partido de billar, su perfecta uniformidad, su atención al juego, su corrección y su saber estar alrededor de la mesa de juego aplicando correctamente las reglas, han de servir para que los jugadores se centren más en el partido y puedan desarrollar mejor sus conocimientos, el árbitro debe ser conocedor de la importancia de su labor y saber que es un protagonista más del partido.

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. 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 puede llegar a interrumpir la partida, dándosela por perdida al jugador causante de la infracción, comunicando tal decisión a la Dirección Deportiva, tramitando el oportuno informe por escrito.
- 3.- En los casos de infracciones muy graves, puede suspender la partida 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 de la partida limpiar las bolas y el billar (las bolas y el billar solo se limpiarán a iniciativa del árbitro cuando se observe alguna suciedad obvia). Esta limpieza deberá hacerse lo más rápidamente posible. Para la modalidad de tres bandas, el jugador solo podrá solicitar limpiar su bola y la roja que es de ambos.
- 6.- Sólo a él le corresponde manipular las bolas para limpiarlas o colocarlas en los puntos correspondientes.
- 7.- En los casos de limpieza de bolas deberá marcar perfectamente la posición de éstas en la mesa antes de cogerlas. Cuando se reanuda la entrada debe asegurarse que cada jugador lo hace con su bola.
- 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 aunque éste se lo pida. En todo caso le anunciará la posición de las bolas cuando se trate de partidas a las modalidades de **libre o cuadros**, incluso cuando con esta acción determine cual es la bola jugadora.
- 10.- Si tras haber fallado una carambola o cometido una falta el jugador toca una o más bolas, con intención o no, el árbitro colocará las bolas desplazadas lo más exactamente posible a la posición que tenían. 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 **sesenta 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. 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.- En caso de duda del jugador que tiene la mano, sobre una decisión del árbitro del partido, éste puede solicitar del juez del encuentro reexaminar la jugada en cuestión, debiendo acceder a la solicitud efectuada. No obstante, si se tratase de una situación todavía existente, y lo creyese conveniente podría pedir consejo al Director Deportivo de la prueba.
- 2.- Sus decisiones son definitivas e inapelables por las cuestiones de **hecho**, exceptuándose las de aplicación de Reglamentos que ante un posible error y, a instancias del jugador, el Director Deportivo de la prueba debe intervenir a fin de que, junto al juez del partido, pueda darse una decisión acorde a la reglamentación del momento.
- 3.- Igualmente, el adversario puede solicitar del árbitro reexaminar una decisión. Si tales solicitudes se repitiesen y el árbitro estimase que las mismas van encaminadas principalmente a distraer al jugador que tiene la mano, podrá amonestarle conforme a las disposiciones del artº. 5.
- 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 “ Cu a t r o G A R C Í A C u a t r o “!

- 8.- Como ampliación del punto anterior, si durante el transcurso de una serie, es el propio jugador el que se percata de su equivocación de estar jugando con bola contraria sin que el árbitro se hubiera percatado de la infracción, éste, podrá pasar a jugar con su bola y continuar la serie; como quiera que la carambola última fue correcta, el árbitro del partido estará impedido de señalar la infracción.

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 Director Deportivo de la Competición.
- 2.- El Director Deportivo del Torneo, por sí solo, o, conjuntamente con el Delegado Oficial de la **F.M.B.** 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 de la partida, ésta deberá ser anulada 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.