



NORMAS GENERALES DE CARÁCTER DEPORTIVO PERMANENTE

ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN: 07/12/2009

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, mas 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:

ART. 1 - Los señores jugadores para poder competir deberán ser legítimamente afiliados a la F. B. U. a través de sus respectivas instituciones.

Art. 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.

ART. 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 mas, entonces se lo eliminará del torneo, es decir se borrará 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 mas, 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.

ART. 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.).

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 Master, 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.

ART. 5- Aquellos jugadores unidos por parentesco o pertenecientes a la misma entidad deberán competir entre si 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.

ART. 6 - En todos los casos, jugadores descalificados, sancionados y/o en retiro cubren cuota parte del descenso.



NORMAS GENERALES DE CARÁCTER DEPORTIVO PERMANENTE

ART. 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 que forma se continúa con el torneo.

ART. 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.

ART. 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.

ART. 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.

ART. 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.

ART. 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 mas otro por reglamento (art. 2º).

ART. 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.

ART. 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.

ART. 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 mas 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.

ART. 16 - VESTIMENTA:

Para todas las categorías de 5 quillas (excepto 4ª) y 3 bandas:

- Calzado de vestir negro.
- Pantalón de vestir negro liso (no se admite jean ni pana)
- Camisa, remera polo o polera blanco liso o negro liso.

Para 4ª de 5 quillas:

- Calzado de vestir negro
- Pantalón de vestir liso oscuro (no jean ni pana)
- Camisa, remera polo o polera blanca o negra lisa o de vestir de color claro



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.

Art. 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.

ART. 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.

ART. 19 - 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.

ART. 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.

ART. 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 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 Master y 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.

ART. 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.

ART. 23 - Las personas que ofician 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 F. B. U. 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.

ART. 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.

ART. 25 - Los aranceles económicos serán anualmente ajustados por el Consejo Ejecutivo al inicio de la temporada, y puestos a consideración de la Asamblea. Siempre de acuerdo con principios estatutarios tendrá prioridad la opinión de los miembros del Consejo.



NORMAS GENERALES DE CARÁCTER DEPORTIVO PERMANENTE

ART. 26 - Parte específica deportiva.

Distancias de juego:

5 Quillas

Categorías	4 ^a	3 ^a	2 ^a	1 ^a	Master
A distancia	150	150	175	200	200
X Sets	50	50	50	50	50

3 Bandas

Categorías	3 ^a	2 ^a	1 ^a
A distancia	20 car / 50 ent	25 car / 50 ent	30 car / 50 ent
X Sets	10 car / 30 ent	12 car / 30 ent	15 car / 30 ent

Pool

Categorías	3 ^a	2 ^a	1 ^a	Femenino	Juvenil
Zonas	5	6	7	5	4
Doble elim.	6	7	8	6	5
Simple elim.	7	8	9	7	6

El Consejo determinará previo a la competencia la modalidad de juego (al tiro o por sets), teniendo en cuenta las disposiciones internacionales.

Empates (5 Quillas):

1) EN SET - Si al finalizar la serie o el campeonato, se produce empate en puntos de partido, se define la situación por puntos de set, ya sea para definir el campeón, clasificación, ascensos y/o descensos. En caso de producirse empate en ambas puntuaciones, se procederá de la siguiente forma:

A) Entre dos competidores: por arrastre.

B) Entre tres o más jugadores: primero por puntajes especiales entre los involucrados, o sea, tomando solamente en cuenta las partidas disputadas entre ellos (primero los puntos de partido, luego los puntos de set), luego en caso de persistir la igualdad se tendrá en cuenta la diferencia de tantos entre los involucrados, y finalmente si no hay solución, se contabilizarán las diferencias de tantos totales de cada jugador.

2) En caso de jugarse al tiro, se toma en cuenta el siguiente criterio:

Empate en puntos partido:

a) entre 2 jugadores: arrastre.

b) entre 3 o más: arrastre y diferencia de tantos entre los involucrados.

c) en caso de persistir la igualdad se tendrán en cuenta las diferencias de tantos totales.

Empates (3 Bandas): Si al finalizar la serie o el campeonato se produce empate en puntos de partido, se define la situación por puntos de set para todas las ubicaciones. En caso de jugarse a distancia se tomarán en cuenta primero: los arrastres, y en caso de empate olímpico (empate entre 3 jugadores que se ganaron mutuamente): el primer lugar se define por promedio general y el segundo por arrastre entre los dos jugadores restantes.

Ascensos y Descensos: Serán determinados por el Consejo Ejecutivo previo a la iniciación de los torneos. Quedan excluidos y caducos todos los sistemas empleados anteriormente.

Empates (Pool): Si al finalizar la serie o el campeonato se produce empate en puntos de partido entre 2 o más jugadores, se define la situación por promedio (mesas ganadas, dividido el total de mesas jugadas) para todas las ubicaciones.

Premios que se otorgan por cada torneo:

A los campeones individuales: trofeo, y al club que representan: trofeo.

A los vice campeones individuales: trofeo.

Al 3º, 4º y 5º: medalla

Al club de mayor puntaje del año: trofeo (premio de conjunto)

Este último premio se otorga al club que durante el año ha acumulado mayor puntaje, de acuerdo con una tabla conformada de la siguiente manera:

Para 5 Quillas:

Al campeón: 12 puntos

Al vice: 9 puntos

Al tercero: 6 puntos

Al cuarto: 4 puntos

Al quinto: 2 puntos



NORMAS GENERALES DE CARÁCTER DEPORTIVO PERMANENTE

ART. 27 - Cronómetro en las partidas. En todas las categorías de 5 quillas se cronometrarán las partidas con las siguientes condiciones: a) El jugador dispone de 40 segundos para ejecutar su tiro. El cronómetro sonará a los treinta segundos de la bolada avisando de esta manera al competidor que le restan 10 segundos. Si el jugador no ejecuta su tiro dentro del plazo de tiempo, será penalizado con 2 tantos y "bola en mano" para el oponente. b) Puede hacer uso de una extensión de tiempo de 20 segundos de duración (le comunica al juez mediante la palabra "extensión"), el cronómetro sonará a los 50 segundos de la bolada avisando de esta manera al competidor que le restan 10 segundos. En los casos en que se juegue con cronómetro de mano, el juez deberá efectuar los avisos correspondientes para que el jugador esté en conocimiento del tiempo transcurrido. En los partidos a distancia (de 4ª a 2ª categoría) el jugador dispone de 3 extensiones de tiempo durante el partido, mientras que en 1ª y Master serán 4 extensiones. En caso de jugarse por sistema de sets dispone de 2 extensiones, no acumulables, por set. En todos los casos el jugador que pide extensión, no puede pedir otra extensión en la misma jugada, quiere decir que como máximo, el jugador utilizará 60 segundos para ejecutar su tiro (40 + 20). c) Idas al baño: el jugador debe ir al baño antes de comenzar la partida. En los partidos a distancia podrá ir al baño una sola vez durante el partido no excediéndose de un tiempo de 2 minutos. En los partidos por sets, el jugador puede ir al baño únicamente entre set y set disponiendo de 2 minutos para hacerlo.

ART. 28 - Las entidades afiliadas deben respetar en un todo su compromiso con la F. B. U., atendiendo en forma especial la actividad oficial departamental. En fechas, horas y/o lugares donde se desarrolle actividad oficial sin distinción de especialidad o categoría, no le está permitido efectuar actividad extra, que perturbe o distraiga la atención de la actividad oficial. Si el evento extra reúne condicionantes especiales (internacional o interdepartamental, etc.) deberá solicitar por escrito en nota oficial dirigida al Consejo de la Federación, una autorización expresa para efectuar dicha actividad y no la oficial, a lo cual el Consejo luego de estudiar el caso tomará decisión en un plazo máximo de 48 horas.

ART. 29 - Pases. El jugador que ya compitió por un club no podrá pedir pase a otro en la misma temporada. Para pedir pase no se requiere consentimiento de la institución que se abandona. El jugador proveniente de otra Liga o Federación, que pida pase para jugar en la Federación de Billar del Uruguay, si es de categoría Master en su departamento, en la F. B. U. pasará a jugar en 1ª, exceptuándose todos aquellos jugadores que posean antecedentes deportivos acreditados (Títulos Departamentales, Títulos Nacionales, etc.), que jugarán directamente en la categoría Master. Si fuera de una categoría inferior, competirá en la categoría que le corresponda en la F. B. U. (si es 2ª en 2ª, etc.). Si el jugador proveniente de otra Liga o Federación, que pretende pedir pase para la F. B. U. y está en ese momento sancionado en su lugar de origen, la F. B. U. respetará esa sanción.

ART. 30 - Jugadores que dejan de competir. Aquellos jugadores que dejen de competir por un año descenderán solamente una categoría. En casos especiales se podrán realizar pruebas de suficiencia.

ART. 31 - Jueces. El consejo Ejecutivo de la Federación de Billar del Uruguay, en la temporada 2000 con la anuencia de la Comisión Fiscal dio oficial creación al Colegio de Jueces, el cual está integrado con personas idóneas en la parte reglamentaria del billar. Los aspirantes a jueces oficiales deben solicitar su inscripción a la Secretaría del Consejo, aportando 2 fotos para su carné oficial que lo habilita a arbitrar. Los señores árbitros tendrán designación directa por parte de la Comisión de Competencias en las categorías 2ª, 1ª y Master en 5 quillas y 1ª de 3 bandas. En 4ª y 3ª de 5 quillas podrá hacerse un acuerdo con las entidades organizadoras, siempre y cuando los posibles candidatos a arbitrar sean a juicio de la Comisión de Competencias aptos para la función. La Comisión podrá exigir a dichas personas un examen de conocimientos al respecto. Los jueces oficiales son en toda circunstancia la máxima autoridad de la Federación en el terreno relativo al juego por sobre el jefe de sala, cuya autoridad se limita a la ambientación y organización. Un árbitro oficial por ninguna circunstancia debe arbitrar si se produce alguna irregularidad tanto a nivel de jugadores como de ambiente (ejemplo: vestimenta, ruidos molestos, falta de apuntador, etc.) o todo aquello que no entre dentro de las exigencias reglamentarias. Si arbitra igualmente, se hará pasible de sanciones. Los señores jueces, estando en funciones, les está prohibido ingerir alcohol. En cuanto a la vestimenta, se le exigirá vestir con suma corrección como cabe a una actividad deportiva oficial y pública. Aquellas personas que habitualmente arbitran torneos oficiales, si no se registran en el Colegio no serán tenidos en cuenta para categorías superiores y/o Campeonato Nacional en caso de jugarse en Montevideo.