

Normativa para Torneos

CEP

Normativa para Torneos

Las siguientes reglas son relativas al juego, puntuación y a las responsabilidades oficiales para la competición de torneos en todos los juegos de billar de troneras.

Sin embargo los preceptos y principios de estas reglas deben ser considerados como parte de las Reglas Generales del juego y deben ser aplicadas con propiedad en todo juego, sea o no un torneo oficial.

1.1 Responsabilidad del jugador

Es responsabilidad del jugador conocer todas las normas, regulaciones y puntuaciones que se aplican en la competición. Mientras que los responsables oficiales de los torneos deberán hacer todo el esfuerzo posible para tener disponible toda la información apropiada para los jugadores. La última responsabilidad corresponde al jugador; (para excepciones a esta regla ver: Regla 2.16.) caso de no tener a su disposición tal información, el jugador no puede reclamar, ya que el jugador tiene la responsabilidad de conocer las reglas establecidas y su situación.

1.2 Aceptación del Equipo

Los jugadores de torneos deben asegurarse, antes de empezar el juego, que las bolas y el equipamiento se ajustan a las normas establecidas. Después de empezar el partido, no se puede cuestionar la legalidad del equipamiento usado(a menos que el jugador opositor y los responsables oficiales del torneo, estén de acuerdo).

1.3 Uso del Equipamiento

Los jugadores no pueden usar el equipamiento o accesorios con otro propósito o finalidad que no sea la propia para la que han sido creados. Por ejemplo los envases de polvo, cubos de tiza, etc., no pueden ser usados para elevar un puente mecánico (o puente natural de mano; no se pueden usar más de dos puentes mecánicos al mismo tiempo, ni tampoco se pueden usar para soportar otra cosa que no sea la flecha del taco. Las Bolas no pueden ser usadas para medir o para cualquier otra finalidad (excepto para la tirada de acercamiento a banda para una nueva salida); el triangulo puede ser usado por un jugador para asegurarse que la bola está en el rack cuando el partido no es oficial, y en la mesa no se ha marcado el lugar del triangulo. (Ver la Regla 2.15)

1.4 Restricciones del Equipamiento

Los jugadores pueden usar tiza, polvos, puentes mecánicos y el taco de acuerdo con su propia elección o estrategia.

Sin embargo, los responsables oficiales del torneo pueden restringir las opciones de un jugador si éste intenta alguna acción que resulte destructiva para el equipamiento o para el normal desarrollo de las competiciones. Como ejemplo reseñamos que se impide que un jugador use tiza roja sobre un paño verde; se aconseja no usar polvo de una manera excesiva, de tal forma que perjudique a las bolas o al paño de la mesa. (Ver Regla 2.15)

1.5 Marcado de Mesas

Para recoger las bolas se debe usar un triángulo. Antes de empezar la competición se marcará cada mesa y el triángulo que va a ser usado con una pequeña marca, para asegurarse que el mismo triángulo será usado en la misma mesa durante el torneo.

Se debe trazar un alineamiento exacto y claramente visible en el paño: (1) alrededor del borde exterior del triángulo para asegurar la colocación precisa y colocar con exactitud las posiciones de las bolas: (2) en la longitud de la cuerda que permite asegurar la posición de las bolas: y (3) sobre la cuerda de la cabecera facilitando la determinación de que las bolas están detrás de dicha cuerda.

Se debe determinar el punto de cabecera de la mesa, el centro y el pie. También debe ser marcado con precisión y discreción el punto de la cabeza, centro y pie, y con una discreta pincelada, o empleando puntos normalizados, si se emplearon anteriormente. En los juegos que no requieren el punto del centro de la cabeza no es necesario marcarlo.

1.6 Discreción Administrativa

La dirección de cada torneo se reservará el derecho a establecer reglas y procedimientos apropiados y razonables para resolver una complicación en un determinado torneo: como deben ir vestidos los jugadores, métodos para la ceremonia de apertura, compendio de las normas de estos actos, flexibilidad en los horarios, normas para el establecimiento de parejas, etc.

Sin embargo, si se recibiera una directriz por parte de BCA, WPA, WPBA o PBTA, puede ser debido a la necesidad de mantener ciertos requisitos, principalmente para salvaguardar el respeto y asegurar la distribución correcta del premio en reserva.

1.7 Puntualidad en los partidos

Un jugador debe estar preparado para empezar el partido en los primeros quince minutos de su inicio, en caso contrario su oponente gana por sanción. El inicio del partido es el del horario o cualquier demora anunciada anteriormente.

1.8 Ninguna practica esta permitida durante el partido

Esta prohibido practicar durante el transcurso de un partido. Dar un golpe que no sea parte de ese partido es considerado como una falta. (Ver regla 1.6)

1.9 No esta permitida la asistencia

Mientras un partido se está desarrollando, no se permite a los jugadores preguntar a los espectadores para ayudarles a planificar o ejecutar golpes. Si un jugador pide y recibe tal ayuda, pierde el juego. Cualquier espectador que espontáneamente da ayuda podrá ser expulsado fuera de la sala.

1.10 Finalizar el Turno

Cuando un jugador llega al final de su turno debe suspender los tiros. De no hacerlo así pierde el juego. (Una excepción es 14.1 cuando es considerado como falta deliberada)

1.11 Juego Lento

Si en la opinión del árbitro un jugador impide el desarrollo normal del torneo o juego con una persistencia en su juego lento puede ser advertido por el árbitro y entonces según su discreción imponerle un tiempo máximo de cuarenta y cinco segundos, tiempo límite que aplica entre los tiros de ambos jugadores (esto es, ambos jugadores tienen puesto un reloj que marca el tiempo de tiro).

Si el árbitro impone un tiempo límite de cuarenta y cinco segundos y este límite es sobrepasado por un jugador el cual ha recibido un aviso de diez segundos, es falta y se premia al jugador entrante, según las reglas aplicables al juego que se está jugando. Durante el turno de un jugador el reloj comienza a contar cuando el golpe previo finaliza, y corre hasta que la punta del taco contacta con la bola y empieza el próximo golpe. El tiempo no cuenta mientras se está realizando un tiro. Si el jugador empieza a jugar bola en mano el reloj comienza a contar el tiempo cuando el jugador tiene la posesión de la bola en cualquier lugar o en un rack determinado. Una advertencia con el anuncio de "tiempo" se debe hacer diez segundos antes de alcanzar el límite. Si el reloj empieza tarde, en un tiro hecho con descuido, o fuera tiempo establecido, el jugador recibe el beneficio de empezar tarde.

1.12 Suspensión del Juego

Si un jugador dispara mientras el juego está suspendido por el árbitro, éste perderá el juego. El anuncio de la suspensión se considera una suficiente advertencia. (También ver Regla 2.27)

1.13 Tiempo de Descanso

Al jugador sólo se le permitirá tomar un tiempo muerto durante su turno de juego o entre juegos (si se usa el formato por juegos). Durante un tiempo muerto se podrá colocar una señal sobre la mesa de referencia quedando prohibido practicar sobre esta mesa. En general a cada jugador se le permitirá un tiempo muerto por partido y un máximo de 5 minutos por cada tiempo muerto.

Cuando se usa el formato por juegos, a cada jugador se le podrá permitir sólo un tiempo muerto (cualquiera que sea la distancia a la que jueguen). Solamente el árbitro y de forma excepcional, puede conceder a un jugador un tiempo muerto adicional bajo su discreción. (Ver Regla 1.6)

1.14 Concesión

Si un jugador cede, pierde el encuentro. Esto quiere decir que si un jugador intenta desmontar su taco de juego mientras el oponente está en la mesa, será considerado como una señal de concesión del juego. No se requiere ningún aviso por parte del árbitro en el caso de una concesión. (Ver Regla 2.22)

1.15 Puntuación de las Amonestaciones

Las puntuaciones conseguidas anteriormente en partidos amonestados por cualquier razón bajo estas reglas no tendrán ninguna validez en las estadísticas incluidas en un torneo. No se deberán anotar los puntos conseguidos en las clasificaciones oficiales, deben ser empleadas las anotaciones G(A) y P(A). (Los partidos perdidos por descalificación son considerados amonestaciones por este reglamento)

1.16 Jugando sin Árbitro

Cuando un árbitro no esta disponible cualquier disputa será resuelto por el Director Deportivo del torneo o su suplente designado.

1.16.3 Tercera Opinión

Cuando un golpe se va a ejecutar y es probable que se llegue a la controversia, el jugador que no golpea debe avisar temporalmente a un responsable oficial del torneo o, a una tercera persona que juzgue la legalidad de la ejecución.

1.16.4 Golpes Simultáneos

Si la bola blanca golpea a una bola objetiva, legal o no legal, al mismo tiempo aproximadamente, y no se puede determinar que bola fue golpeada la primera, la decisión irá a favor del tirador.

1.16.5 Montando el Triangulo

Las bolas deberán ser colocadas en el triangulo lo más juntas que sea posible, lo cual quiere decir que cada bola debe tocar a su vecina. Se debe evitar golpear las bolas objetivas más de lo que sea completamente necesario; es preferible cepillar completamente el área del triangulo incluso fuera del mismo.