



# Asociación Deportiva Nacional de Billar de Guatemala



## REGLAMENTO INTERNACIONAL BILLAR DE BUCHACAS – SNOOKER

Febrero 2013

RS-1-2013

### 1. EQUIPO Y ACCESORIOS

#### 1.1 LA MESA

Se juega en una mesa cuyas medidas oficiales del área de juego son: largo 3.60 metros y ancho 1.80 metros, con una tolerancia de más o menos 1.5 cm.

#### 1.2 PUNTOS DE POSICIÓN DE LAS BOLAS

- a) Quince bolas rojas se arman en forma de triángulo, con una de ellas en el ápice y sobre el punto de mosca, el cual deberá estar situado a 29 pulgadas de la banda del pie de la mesa.
- b) Se traza una línea recta paralela a la banda corta de la cabeza de la mesa y a 29” de ella. Esta línea limita el área de cabaña.
- c) Se traza un semicírculo dentro del área de cabaña, formando una letra “D”, de tal manera que la línea recta de la “D” tenga una longitud de 23” y su centro coincida con el centro de la línea de cabaña.
- d) Dos puntos son marcados en las esquinas de la “D”. Visto desde la cabeza de la mesa, a la derecha el punto amarillo y a la izquierda el punto verde. El punto marrón se ubica en el centro de la línea de cabaña, o sea en el medio de los puntos amarillo y verde.
- e) El punto azul se ubica en el centro de la mesa.
- f) El punto rosa se ubica delante de la bola roja que está sobre el punto de mosca, muy cerca de ella pero sin tocarla.
- g) El punto negro se ubica sobre la línea centro longitudinal de la mesa y a una distancia de 12-3/4 pulgadas de la banda corta del pie de la mesa.

#### 1.3 LAS BOLAS

Se juega con quince bolas rojas y seis de diferentes colores, siendo estas: Amarilla, Verde, Marrón, Azul, Rosa y Negra. En este reglamento al referirnos a cualquiera de las primeras diremos que es roja; y de las segundas diremos que son “numeradas”, identificando a cada una por su valor o su color. La posición original de cada bola numerada antes del tiro de salida y cada vez que deba reponerse, es sobre el punto que corresponde a su color en la mesa. (Ver 1.2). La bola tiradora, llamada bola blanca, se coloca originalmente en cualquier punto dentro del área “D” o sobre cualquier punto de sus bordes, sin tocar ninguna bola.

Para efectos de la puntuación, los valores de las bolas son los siguientes:





# Asociación Deportiva Nacional de Billar de Guatemala



Cada bola roja: 1 punto.

Bola Marrón: 4 puntos

Bola negra: 7 puntos

Bola Amarilla: 2 puntos

Bola Azul: 5 puntos

Bola Verde: 3 puntos

Bola Rosa: 6 puntos

## 1.4 EL TACO

El taco debe tener una longitud mínima de 36 pulgadas.

## 1.5 ACCESORIOS

Tacos de repuesto, taco para el tiro de salida, extensión para el taco, puente mecánico de extensión, tiza y guante.

## 2. OBJETIVO DEL JUEGO

2.1 El SNOOKER es una modalidad del billar de buchacas que se juega tratando de acumular más puntos que su oponente, embuchacando legalmente las bolas objetivo en el orden y en la forma que se detallan más adelante.

El SNOOKER es una táctica que se emplea en cualquier momento del juego, y consiste en dejar la bola blanca atrás de una o varias bolas NO disponibles para dejar tapada la jugada al oponente. Si un jugador tiene menos puntos que su oponente y la diferencia entre las puntuaciones es menor que el valor conjunto de las bolas que aún están en juego en la mesa, tratará de dejarlo en situación de SNOOKER, con la esperanza de ganar puntos por faltas del oponente. (Ver 11.3).

Si todos los tiros directos en línea recta a todas las bolas disponibles están tapados total o parcialmente por una o varias bolas NO disponibles, la bola blanca estará en situación de SNOOKER, a menos que solo las bolas Rosa y Negra estén sobre la mesa.

2.2 Si en un tiro un jugador comete una falta y deja al oponente en situación de SNOOKER, excepto si solo están las bolas Rosa y Negra en juego, el árbitro deberá declarar "BOLA LIBRE", el oponente podrá elegir entre principiar su entrada o pedirle al árbitro que el ofensor continúe tirando. Si el oponente decide iniciar su entrada, podrá escoger como "bola libre" cualquier bola numerada que se encuentre en juego y deberá cantarla, pero esta bola tomará el valor de la bola disponible tapada. La "bola libre" que se embuchaque de esa manera, por ser numerada, el árbitro la colocará en su posición original.

2.3 El jugador que esté en situación de SNOOKER después de un tiro con falta cometida por su oponente y decida iniciar su entrada, no podrá elegir como "bola libre" la bola numerada que sea la primera que obstaculice el tiro. Si tira a ella cometerá falta. (Ver 11.5 – "d").





# Asociación Deportiva Nacional de Billar de Guatemala



- 2.4 Si una bola roja es embuchacada después de que la blanca haya contactado la “bola libre” elegida, aunque el contacto haya sido simultáneo, se acredita el punto de la bola roja y ésta queda fuera de juego.
- 2.5 Si una bola numerada es embuchacada después de que la bola blanca haya contactado la “bola libre” elegida, se acreditan los puntos de la bola disponible.
- 2.6 Si ambas son embuchacadas, solo se acreditará al tirador el valor de la bola disponible.

### 3. DETERMINAR EL ORDEN DE APERTURA

El derecho de elección del tiro de apertura de un partido se le adjudica al jugador que gane en un sorteo efectuado por el árbitro, o en cualquier otra forma que ambos convengan. A partir de esa primera MESA, el turno de salida será alterno entre los jugadores.

### 4. TIRO LEGAL DE SALIDA

Las normas que rigen el tiro de salida son las siguientes:

- 4.1 El juego comienza con la blanca en mano dentro del área “D” o sobre uno de sus bordes, sin estar tocando ninguna bola objetivo.
- 4.2 Ninguna bola es cantada y la bola blanca debe contactar primero cualquier bola roja.
- 4.3 Si no se contacta primero ninguna bola roja, se comete falta. (Ver 11.5 – “d”).
- 4.4 Si en el tiro de salida el jugador embuchaca legalmente una o varias bolas rojas, continúa con su entrada y le corresponderá intentar embuchacar una bola numerada.
- 4.5 Si se embuchaca una bola numerada, ésta será colocada nuevamente en su posición original, sin sanción.
- 4.6 Si se embuchaca la bola blanca, se comete falta. (Ver 11.4 – “g”).
- 4.7 Si cualquiera de las bolas es sacada de la mesa, se comete falta. (Ver 11.5 – “g”). Si fuera una bola roja, ésta quedará fuera de juego y si fuera una bola numerada, se colocará nuevamente en su posición original.
- 4.8 Si el tiro de salida de una MESA lo hiciera el jugador equivocado, se procederá así:
- a) Será reiniciada la MESA en forma correcta, sin sanción, si solo se ha hecho el tiro de salida y si no se ha cometido falta.
  - b) El juego continuará su curso normal si se ha hecho un tiro después del tiro de salida o se ha cometido una falta en el primer tiro. Esto no causa que se cambien los turnos en los subsiguientes tiros de salida.





# Asociación Deportiva Nacional de Billar de Guatemala



## 5. CONTINUACION DEL JUEGO

5.1 El turno de un jugador a la mesa después del tiro de salida, se inicia cuando el oponente termina su propia entrada. Termina cuando:

- a) Falla en anotar cuando hace su tiro;
- b) Comete una falta; o
- c) Pide que su oponente juegue de nuevo después de que éste haya cometido una falta.

5.2 Un tiro principia cuando el jugador golpea la bola blanca con su taco y es legal si no se comete falta. Termina el tiro cuando:

- a) Todas las bolas se hayan detenido.
- b) El tirador toma posición para un tiro sucesivo o abandona la mesa.
- c) Es retirado de la mesa cualquier accesorio legal usado por el tirador.
- d) El árbitro haya cantado la puntuación que corresponda al tiro.

5.3 Una MESA se inicia con el tiro de salida y termina por las siguientes causas:

- a) Cuando solo la bola Negra esté en la mesa y sea embuchacada legalmente, excepto si el tirador con esos siete puntos estuviera empatando con su oponente. En ese caso se procederá así:
  - i. La bola Negra es colocada en su posición original.
  - ii. Los jugadores sortean para definir quién tendrá el derecho de elección de ejecutar el primer tiro.
  - iii. El jugador que deba hacer el primer tiro lo hace con bola en mano dentro del área “D” o sobre uno de sus bordes.
  - iv. El jugador que embuache legalmente la bola Negra gana la MESA; o
  - v. El jugador que cometa falta pierde la MESA.
- b) Por demanda del jugador en turno, cuando solo la bola Negra esté en la mesa y él tenga más puntos sobre la puntuación de su oponente.
- c) Por concesión de uno de los jugadores durante su turno, entonces si es necesario agregar puntos al oponente, se le acreditarán los valores de las bolas en la mesa contando cada bola roja con 8 puntos y cada bola numerada con su correspondiente valor. El oponente podría no aceptar la concesión, en cuyo caso el juego continuará.
- d) Por declaración del árbitro cuando se cometan tres “Faltas–No Bola” en tres tiros sucesivos de la misma entrada. (Ver 7.3).
- e) Porque el árbitro declare que un jugador pierde el derecho de jugar la MESA, o de seguirla jugando si ya se ha iniciado. (Ver 12.3 – “a”).





# Asociación Deportiva Nacional de Billar de Guatemala



- 5.4 Cada jugador en su turno a la mesa, intentará embuchacar en su primer tiro una bola roja. Si tiene éxito en su intento, tratará de embuchacar cualquier bola numerada, luego otra bola roja y enseguida otra bola numerada y así sucesivamente, hasta que termine su entrada por fallar su último tiro, por cometer falta o por embuchacar legalmente la bola Negra.
- 5.5 Mientras haya bolas rojas en la mesa, cada vez que sea embuchacada una bola numerada, el árbitro la colocará de nuevo en su posición original. Si ese punto estuviera ocupado por otra bola, entonces la colocará en el punto de mayor valor que esté libre; las bolas 4, 5, 6, y 7 sobre la línea centro longitudinal de la mesa y las bolas 2 y 3, sobre las respectivas líneas longitudinales paralelas a la central. Si no hubiera ningún punto de posición libre, la colocará lo más cerca posible de su punto de origen, sin tocar otra bola y siempre orientada hacia el pie de la mesa. Este procedimiento de reponer una bola numerada, también lo debe aplicar el árbitro en los otros casos en los que se deba reponer una de esas bolas.
- 5.6 Cuando haya sido embuchacada legalmente una bola numerada y está deba ser colocada en su posición original, si el jugador ejecuta su siguiente tiro antes de que el árbitro termine de colocarla, el valor de la bola numerada no se le acredita. Se aplicará la sanción que corresponda. (Ver 11.5 –“b”).
- 5.7 En un solo tiro se pueden embuchacar varias bolas rojas, acreditando al jugador un punto por cada una. Por el contrario, se puede embuchacar una sola bola numerada en un mismo tiro.
- 5.8 Las bolas embuchacadas en un tiro de combinación o carambola, son legales solo entre bolas rojas. Cada bola numerada que se embuchaque es legal, siempre que no haya intervención previa de ninguna otra bola objetivo.
- 5.9 Cuando a criterio del árbitro la intención del tiro de un jugador no sea obvia, puede pedirle al jugador que indique en cuál bola objetivo pretende hacer el primer contacto. Entonces, el jugador queda obligado a cantar.
- 5.10 Cuando un jugador embuchaque legalmente la última bola roja, intentará embuchacar cualquier bola numerada. Si lo logra, esa bola numerada será colocada por el árbitro en su posición original. (Ver 5.5). A partir de entonces, las bolas numeradas se embucharán cantándolas en el orden ascendente de su valor, es decir, desde la Amarilla (2) hasta la Negra (7).
- 5.11 Si en un tiro la bola blanca cae dentro de una buchaca o es expulsada de la mesa, se comete falta (Ver 11.4 –“g” y 11.5 – “g”) y el oponente tendrá la obligación de comenzar su entrada con bola en mano dentro del área “D” o sobre uno de sus bordes.

## 6. BOLA EN MANO

Se tiene bola en mano dentro del área “D” o sobre sus bordes cuando:







# Asociación Deportiva Nacional de Billar de Guatemala



- 6.1 Se va hacer el tiro de salida.
- 6.2 la bola blanca ha sido embuchacada o expulsada de la mesa. El jugador con bola en mano puede tirar en cualquier dirección.
- 6.3 La bola Negra en colocada otra vez en su posición original, por haberse producido un empate de puntos al haberse embuchacado en el último tiro.

## 7. FALTA-NO BOLA

- 7.1 Si un jugador al hacer su tiro no contacta la bola disponible con la bola blanca, el árbitro declarará: “FALTA-NO BOLA”, a menos que solo la bola Negra esté en juego, o que exista una situación en la cual sea imposible contactar la bola disponible directa o indirectamente.
- 7.2 Después de declarada una “Falta-No Bola”, el siguiente jugador puede pedir que el ofensor juegue otra vez desde la posición que dejó o puede pedirle también que juegue en la posición desde la cual tiró. En la segunda opción, el árbitro colocará la bola blanca y las otras bolas involucradas en los puntos que ocupaban antes del tiro, pudiendo consultar a los dos jugadores, pero en todo caso, su decisión será la final. El jugador ofensor deberá jugar:
  - a) A una bola roja cuando la bola jugada haya sido roja;
  - b) A una bola numerada a elección del tirador, cuando la bola jugada haya sido numerada después de haber embuchacado una roja; o
  - c) A una bola numerada cuando ya no haya rojas en la mesa.
- 7.3 Si el tirador vuelve a fallar al no contactar la bola disponible el árbitro volverá a declarar: “Falta-No Bola” y advertirá al tirador que si comete un tercer fallo perderá la MESA.
- 7.4 Cuando un jugador comete esa falta:
  - a) El oponente tiene el derecho de pedirle que juegue otra vez, pero esta decisión del oponente será irrevocable.
  - b) Cuando se trate de una “Falta-No Bola”, tampoco será revocable su decisión de que el infractor vuelva a tirar desde la posición que dejó o desde la cual tiró.
  - c) El infractor, al habersele pedido que juegue otra vez, tendrá derecho a decidir que tiro hacer y a que se le acrediten los puntos por las bolas que embuque legalmente.

## 8. BOLAS LIGADAS

- 8.1 Si la bola blanca se detiene y queda ligada a otra u otras bolas que pudieran ser bolas disponibles, el árbitro deberá declarar: “BOLA LIGADA”, e indicar cuáles bolas están ligadas.
- 8.2 Si la blanca queda ligada a una o más bolas numeradas después de haberse embuchacado una roja o una escogida como roja, el árbitro deberá pedir al jugador que indique con cuál bola





# Asociación Deportiva Nacional de Billar de Guatemala



numerada jugará. Después de cantar la bola, se presume que ya fue contactada y el tirador debe jugar la blanca lejos de la bola sin moverla. Si la mueve, se considera que está empujando la bola, lo cual sería cometer falta (ver numeral 11.5 – “e”).

## 9. RETORNO DE BOLAS A LA MESA

- 9.1 Ninguna bola roja vuelve al juego aunque sea embuchacada ilegalmente o sacada de la mesa.
- 9.2 Cada bola numerada que sea embuchacada legalmente cuando todavía haya bolas rojas en la mesa, o cuando sea embuchacada inmediatamente después del tiro con el que se haya embuchacado la última bola roja, es colocada de nuevo en su posición original. (Ver 5.5).
- 9.3 Cualquier bola numerada que sea embuchacada ilegalmente o expulsada de la mesa, regresa a su posición original, antes de que se juegue el siguiente tiro. (Ver 5.5).
- 9.4 Vuelve al juego cualquier bola numerada que haya sido embuchacada después de haber sido escogida como “bola libre”. (Ver 5.5).
- 9.5 Si una bola que deba regresar al juego, no es colocada por error del árbitro, será posicionada en el momento en que se percate del error. No se modificarán las puntuaciones.
- 9.6 Si una bola numerada embuchacada en orden ascendente es colocada de nuevo por error del árbitro, al percatarse del error deberá ser retirada de la mesa sin aplicar sanciones. El juego continuará como estén las bolas en el momento del retiro.
- 9.7 Si se hace un tiro con las bolas incorrectamente colocadas, serán consideradas bien colocadas para los subsiguientes tiros.

## 10. JUEGO ESTANCADO

Si el árbitro estima que existe una posición de juego estancado, deberá ofrecer a los jugadores la opción inmediata de reiniciar la MESA, anulando las puntuaciones obtenidas hasta ese momento. Si alguno de los jugadores objeta esa opción, el árbitro deberá permitir que se siga jugando, otorgando tres entradas más a cada jugador. Si el juego, a su juicio, continuara estancado después de las seis entradas, el árbitro declarará nulas la MESA y las puntuaciones que hasta ese momento se hayan obtenido. El árbitro arma de nuevo la mesa y el jugador que haya hecho el tiro de salida lo repetirá.

## 11. FALTAS Y SANCIONES

11.1 Cuando un jugador comete una falta el árbitro debe declarar inmediatamente: “FALTA” y anunciar los puntos por la sanción. El turno a la mesa pasa a su oponente, quien podrá iniciar su entrada o pedir que el infractor continúe tirando.





# Asociación Deportiva Nacional de Billar de Guatemala



- 11.2 Si una falta no es declarada por el árbitro antes de que se haga el siguiente tiro, se asume que la falta no se cometió. Si un jugador comete varias faltas en un mismo tiro, se declarará como falta la que tenga mayor sanción en puntos. Todos los puntos logrados en una entrada antes de cometerse una falta serán reconocidos, pero el tirador no gana ningún punto por las bolas que embuque en un tiro con falta.
- 11.3 Los puntos que correspondan a cada falta cometida se le acreditarán al oponente del jugador que cometa la falta. Las faltas que se detallan a continuación serán penalizadas con CUATRO puntos cada una, a menos que en el listado que sigue se indique una sanción mayor. Las faltas y sus sanciones son las siguientes:
- 11.4 Con el valor de la bola jugada
- Por tirar antes de que el árbitro termine de colocar una bola numerada que haya sido tomada como “bola libre”.
  - Por contactar la bola blanca más de una vez en un mismo tiro (retacar).
  - Por tirar sin tener por lo menos un pie en el piso.
  - Por jugar cuando no es su turno o antes de que termine la entrada de su oponente.
  - Por tirar en forma inapropiada cuando se tenga bola en mano, incluyendo el tiro de salida.
  - Por causar que la bola blanca no contacte ninguna bola objetivo disponible.
  - Por embuchacar la bola blanca.
  - Por practicar un tiro de salto de la bola blanca sobre una bola objetivo.
- 11.5 Con el valor de la bola disponible elegida, de la bola jugada o el de cualquier otra involucrada en la falta, el que sea mayor.
- Por tirar cuando no todas las bolas se han detenido.
  - Por tirar antes de que el árbitro termine de colocar una bola numerada en su punto original, cuando NO haya sido tomada como “bola libre”.
  - Por embuchacar una bola que no sea bola disponible.
  - Por contactar primero una bola que no sea disponible.
  - Por prolongar el contacto del taco con la bola blanca, empujando ésta en una corrida legal.
  - Por tocar cualquier bola en juego, de cualquier forma y con cualquier cosa, que no sea con el taco en un tiro legal.
  - Por causar con un tiro que cualquier bola sea expulsada de la mesa.
- 11.6 Con el valor de la bola en juego, o con el valor más alto de las dos bolas que sean objeto del primer contacto de la bola blanca en forma simultánea, el que sea mayor. Excepto, si ambas son rojas o si una es roja y la otra “bola libre” escogida como roja.
- 11.7 Con siete puntos, cuando el tirador:







# Asociación Deportiva Nacional de Billar de Guatemala



- a) Use una bola de la mesa para cualquier propósito.
- b) Haga cualquier marca en la mesa o use cualquier objeto para medir espacios o distancias en la superficie de juego.
- c) Juegue en dos tiros sucesivos a dos bolas rojas o a una bola libre designada como roja después de haber embuchado una bola roja.
- d) Use cualquier bola como tiradora, que no sea la bola blanca.
- e) No indique cuál bola elegirá cuando esté en situación de SNOOKER, inmediatamente después de que su oponente haya cometido una falta, o cuando el árbitro le pregunte cuál es su intención de juego.
- f) Cometa una falta antes de cantar una bola numerada, después de embuchar una bola roja o una “bola libre” elegida como roja.

## 12. FALTAS GRAVES – SANCIONES

12.1 Durante el curso de un partido se pueden presentar los siguientes casos:

- a) Que un jugador se tome demasiado tiempo en hacer su tiro.
- b) Que se niegue a seguir jugando.
- c) Que use algún accesorio no autorizado.
- d) Que se conduzca en forma reñida con la moral deportiva, burlándose u ofendiendo al oponente o al árbitro, con palabras o gestos vulgares.
- e) En general, que tenga un comportamiento que no cumpla con las normas internacionales del JUEGO LIMPIO.

12.2 Dependiendo de la seriedad de la falta, el árbitro puede solo advertirle al infractor que esa conducta puede causar que pierda la MESA o el partido, según el caso. Puede hacerle una segunda advertencia ante una segunda falta e imponerle la sanción ante una tercera falta. Sin embargo, el árbitro puede imponer la sanción ante la primera falta o al suceder la segunda, dependiendo de su gravedad.

12.3 En cuanto a las puntuaciones se procederá así:

- a) En el caso de que la sanción sea hacerle perder la MESA, el jugador pierde todos los puntos que haya ganado y se le acreditará al oponente un número de puntos equivalente al valor de las bolas que aún estén en la mesa, contando cada bola roja con ocho puntos y cada bola numerada con los puntos que correspondan a su color.
- b) En el caso de que la sanción sea perder el partido, pierde la MESA que se esté jugando, aplicando lo anterior (a). Además: si la MESA así perdida no fuera la decisiva para definir al ganador del partido, pierde las MESAS que todavía no se hubiesen jugado.





# Asociación Deportiva Nacional de Billar de Guatemala



## 13. EL GANADOR DE UNA MESA ES EL JUGADOR QUE:

- Logre la puntuación más alta;
- La MESA le sea concedida por el oponente y la concesión sea aceptada; o
- Sea declarado ganador por el árbitro, porque su oponente haya cometido tres “Faltas–No Bola” en tres tiros sucesivos de la misma entrada; o cuando el árbitro declare perdedor al oponente porque haya cometido alguna(s) falta grave.

## 14. EL GANADOR DE UN PARTIDO ES EL JUGADOR QUE:

- Gane la mayoría de MESAS requeridas; o
- El árbitro declare perdedor a su oponente, porque haya cometido faltas graves.

## 15. ARBITRAJE Y REGISTRO DE LA PUNTUACION

### 15.1 Del Árbitro

El árbitro es el único juez de un partido. Es el responsable de la conducta apropiada de los jugadores.

Además de las obligaciones que se establecen en los reglamentos generales del deporte del billar, el árbitro debe:

- Armar la mesa como se indica en el numeral 1.2.
- Reponer las bolas en los sitios que ocupaban, de acuerdo con el numeral 7.2.
- Reponer las bolas numeradas en sus posiciones originales de acuerdo con los numerales 2.5, 2.6, 5.5, 5.10, 6.3, 9.3, y 9.4.
- Responder a los jugadores que le pregunten sobre el color de determinada bola objetivo.
- Consultar con el anotador cualquier cosa que convenga al buen desarrollo del partido.
- Declarar al anotador los puntos que obtenga cada jugador en cada entrada, antes de que el oponente empiece a tirar, incluso cuando sean cero puntos. También declarará al anotador la cantidad de puntos que se deban acreditar a un jugador cada vez que su oponente cometa una falta.
- Pedirle a los jugadores que canten sus jugadas cuando a su criterio éstas no sean obvias.
- Declarar “FALTA” cada vez que un jugador infrinja las reglas del juego.
- Declarar “BOLA LIBRE”, cuando suceda lo descrito en el numeral 2.2.
- Declarar “BOLA EN MANO”, cuando la bola blanca sea embuchacada o expulsada de la mesa.
- Declarar “BOLA LIGADA” cuando se presente lo anotado en el numeral 8.





# Asociación Deportiva Nacional de Billar de Guatemala



- l) Declarar “EMPATE” cuando suceda lo previsto en el numeral 5.3-“a”.
- m) Declarar “FALTA–NO BOLA” cuando suceda lo previsto en el numeral 7.1.
- n) Advertir al jugador que puede perder la MESA cuando lleve dos “FALTAS-NO BOLA”, antes de que haga su siguiente tiro. Ver numeral 7.3.
- o) Declarar “MESA PERDIDA POR TRES FALTAS–NO BOLA”, cuando suceda lo indicado en el numeral 7.3.
- p) Advertir al jugador que puede perder la MESA que se esté jugando, o perder el partido, ambos por la comisión de faltas graves. Ver numeral 12.2.
- q) Declarar “MESA PERDIDA POR FALTA GRAVE”, cuando suceda lo establecido en el numeral 12-3-“a”, o “PARTIDO PERDIDO POR FALTA GRAVE”, según el numeral 12.3-“b”.
- r) Declarar “JUEGO ESTANCADO” o “MESA ANULADA”, según el caso, de lo previsto en el numeral 10.
- s) Limpiar cualquier bola por iniciativa propia o por solicitud razonable de algún jugador.

## 15.2 Las prohibiciones al árbitro son las siguientes:

- a) Contestar preguntas no autorizadas a los jugadores y no permitidas al público.
- b) Advertir al jugador cuando esté a punto de cometer una falta.
- c) Opinar sobre la estrategia de juego de los jugadores.

## 15.3 Del anotador o planillero

Además de las obligaciones que tenga en los reglamentos generales del deporte del billar, tendrá las siguientes:

- a) Asistir al árbitro en el cumplimiento de sus obligaciones arbitrales.
- b) Velar por el orden de los tiros de salida, avisando al árbitro si ese orden se alterara.
- c) Evitar todo tipo de contacto, verbal o gestual con los jugadores.
- d) Llevar el control de las puntuaciones en el marcador, tanto de los puntos obtenidos por los jugadores en cada una de sus entradas, como de los puntos que se acrediten a un jugador por las faltas cometidas por su oponente, así como de los puntos acumulados por ambos jugadores.

Carlos A. Alburez E.  
Director Técnico

