



BILLAR

1. MODALIDADES DE JUEGO

- a. Billar de Carambola Libre
- b. Billar a tres bandas
- c. El torneo se llevará a cabo en simultáneo (Carambola libre y Tres bandas).

1. DE LOS EQUIPOS

Cada Promoción participante estará representada por dos (2) jugadores titulares, uno por cada especialidad, teniendo la posibilidad de inscribir a un jugador en una especialidad.

2. INSCRIPCIÓN

Cada Delegado inscribirá treinta (30) minutos antes de la hora fijada para el inicio de la primera fecha, al jugador de su Promoción que lo representará en cada especialidad. Si lo juzga conveniente podrá inscribir un (1) suplente por especialidad.

Esta inscripción tendrá vigencia durante todo el campeonato.

3. REGLAS DE JUEGO

- a. Los equipos participantes serán agrupados en series. En el caso que no se logre conformar los ocho participantes por cada serie para las dos (02) modalidades de juego, cada serie podrá ser organizada como mínimo con cuatro (04) promociones participantes
- b. El Campeonato tendrá dos Fases para las dos modalidades: La Fase de Clasificación y la Fase Final

FASE CLASIFICACIÓN:

- (1) Los equipos participantes serán agrupados por sorteo en series tomando en cuenta el número de participantes.
- (2) Se realizará la primera fase de Clasificación, en el procedimiento de jugar dentro de cada serie "**por eliminación simple**". Los jugadores que se clasifiquen pasarán a la segunda fase denominada FINAL.
- (3) Al terminarse los partidos de la Fase Clasificación en cada serie, la mesa de control determinara cuales son jugadores clasificados de cada serie, mediante la evaluación de los datos registrados en las planillas correspondientes a cada partido, de acuerdo a las prioridades siguientes:
 - (a) Puntos por partidos ganados.
 - (b) Promedio por partidos



- (c) Cantidad de carambolas
- (d) Mayor Bolada.
- (e) De persistir el empate en los puntajes de los jugadores se definirá el desempate por penales.

FASE FINAL

- a. Al terminarse los partidos de la Fase Clasificación en las dos (02) modalidades de juego, se clasificarán los jugadores de cada serie a la Fase Final.
- b. En esta Fase Final del torneo, participan los jugadores de las dos series que se clasificaron en la primera fase de Clasificación.
- c. Los jugadores clasificados de cada serie jugaran una nueva ronda de "todos contra todos", al término de los partidos de esta Fase Final, se realizará el recuento de los puntos obtenidos por los jugadores representantes de las Promociones participantes y la mesa de Control determinará los tres (03) primeros puestos, mediante la evaluación correspondiente de acuerdo a las prioridades siguientes:
 - (1) Puntos por partidos ganados.
 - (2) Promedio por partidos.
 - (3) Cantidad de carambolas.
 - (4) Mayor Bolada.
 - (5) De persistir el empate en los puntajes de los jugadores se definirá el desempate por medio de una partida entre los jugadores empatados.
 - (6) En el caso que terminara la partida empatada, se definirá el desempate por penales
- c. En cada partida se asignará tres (3) puntos al ganador, más las carambolas obtenidas. De haber sido declarado ganador por Walk Over (WO), se le adjudicará los tres (3) puntos y como carambolas obtenidas, el PROMEDIO ARITMETICO SIMPLE de todos sus partidos anteriores y posteriores.
- d. En el caso de que una partida terminara empatada, se le adjudicará dos (2) puntos a cada jugador y el número de carambolas alcanzadas.
- e. En el caso del jugador declarado perdedor de una partida, se le asignará un (1) punto y las carambolas realizadas. Si fuese perdedor por Walk Over (WO), se le asignará cero (0) puntos y cero (0) carambolas.
- f. El campeonato se desarrollará en simultáneo para las dos especialidades y cada una dispondrá de una mesa de billar asignada para toda la competencia.
- g. Cada especialidad no interfiere con la otra., por lo tanto, cada serie tendrá un campeón (oro) un sub. campeón (plata) y un tercer puesto (bronce).
- h. Se entregará un premio especial, en cada serie y especialidad, a los jugadores que realicen la mejor "Volada" (cantidad de carambolas). En caso de empate se determinará al ganador por sorteo.



- i. Un jugador no podrá jugar en otra especialidad que no sea en la que fue inscrito inicialmente,
- j. Los jugadores deben presentarse quince (15) minutos antes de la hora programada para el inicio de la partida. De estos quince (15) minutos utilizará máximo cinco (5) minutos para el calentamiento.
- k. La tolerancia para el inicio de una partida será de diez (10) minutos con respecto a la hora programada
- l. El jugador que no esté presente a la hora señalada en la programación o fixture, será declarado perdedor por Walk Over (WO). Se tomará como hora oficial, la que indique el reloj del salón de billar.
- m. Si un jugador pierde dos (02) fechas por Walk Over (WO) automáticamente quedará eliminado de la competencia y no podrá seguir participando en dicha disciplina
- n. Los tacos serán escogidos por los jugadores dentro de los disponibles en el CMP; sin embargo podrán utilizar los tacos y accesorios de su propiedad
- o. En el caso de que falte un titular solo podrá ser reemplazado por el suplente inscrito en planilla.
- p. Las partidas de billar de la modalidad CARAMBOLA LIBRE, tendrán una duración de treinta y cinco (35) minutos, para realizar treinta (30) carambolas, sin límites de entradas.
Se entiende que un jugador puede realizar las treinta (30) Carambolas antes del tiempo pactado, y se dará por concluido el juego.
Si vencido los treinta y cinco (35) minutos no se alcanzaran las treinta (30) carambolas; ganará el jugador que haya acumulado el mayor número de carambolas. La tolerancia máxima para iniciar cada jugada será de veinte segundos.
- q. Las partidas de billar de la modalidad a TRES BANDAS, se realizará a treinta entradas para alcanzar quince (15) carambolas. La tolerancia máxima para iniciar cada jugada, será de treinta (30) segundos. El jugador que alcance este tiempo perderá su turno de tacada, y entrará a jugar el contrincante.

4. RESULTADO FINAL

Al término del campeonato en cada serie y especialidad, se realizará el recuento de los puntos obtenidos por las Promociones participantes y determinará los tres (3) primeros puestos.

De producirse un empate, se definirá por el número de carambolas realizadas. De persistir el empate, se definirá en una partida simple de la especialidad empatada.



5. SORTEO

La conformación de las series y el sorteo para determinar el número que le corresponderá a cada Promoción participante en el Fixture, se hará en Asamblea de Delegados.

6. MESA DE CONTROL

- a. Estará conformada por:
 - (1) Presidente: Representante de la Promoción responsable de la organización de la disciplina deportiva
 - (2) Delegados: Uno (1) por Promoción que estén jugando en ese momento
- b. Responsabilidad
 - (1) Designar al árbitro cinco (5) minutos antes de cada partida.
 - (2) Resolver las situaciones y/o casos imprevistos no considerados en las bases.

8. RECLAMACIONES

El procedimiento para las reclamaciones y apelaciones en lo referente a la aplicación de las Bases, se ceñirá a lo establecido en el artículo 39º del Estatuto.

Considerar los Reglamentos de las Federaciones Nacionales e Internacionales solo como referencias y no como algo determinante.



ANEXO

DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS A LAS BASES DE BILLAR EN LA DIRECTIVA GENERAL DE LOS XXVI JUEGOS DEPORTIVOS Y JUEGOS FLORES 2016

1. RESPONSABILIDAD

La Promoción "Nuestros Héroes de la Guerra del Pacífico" 1980, organizará, conducirá y controlará la realización de la competencia de Billar.

a. Mesa de Control

- (1) Presidente: Gral Brig Juan Adolfo Méndiz Apahuasco
Teléfono: 990006664
Correo: jmendiz21@gmail.com
- (2) Secretario: Crl Julio García Salleres
- (3) Vocal : Crl Víctor Torre Zúñiga

- ##### b. Delegado de Billar: Gral Brig Leonidas Pierre Dupont Pérez
- Teléfono: 998071677
Correo: leodupont@gmail.com

2. PROMOCIONES PARTICIPANTES

Las Promociones que participarán serán las veinte (20) siguientes: 1959, 1961, 1962, 1964, 1965, 1966, 1967, 1967A, 1970, 1971, 1972, 1973, 1974, 1975A, 1975B, 1976, 1977, 1978, 1979 y 1980.

3. DE LOS EQUIPOS

Cada Promoción participante estará representada por dos (2) jugadores titulares, uno (1) por cada especialidad, teniendo la posibilidad de inscribir a un (1) jugador titular y a un suplente en una especialidad.

4. INSCRIPCIÓN

Cada Promoción inscribirá, por medio de su Delegado, el día de la competencia y desde las 1500 hasta las 1600 horas, a los jugadores Titulares y Suplente que la representará en cada especialidad. Esta inscripción tendrá vigencia durante todo el campeonato. Inmediatamente luego de la inscripción se procederá al sorteo para la agrupación correspondiente por series, de acuerdo a la cantidad de inscritos.

5. REGLAS DE JUEGO

- ##### a. Las modalidades de juego serán Billar de Carambola Libre y Billar de Tres Bandas.
- ##### b. Las competencias se llevarán a cabo en las fechas programadas y se iniciarán a las 1700 horas.



- c. El torneo se llevará a cabo en simultáneo (Carambola libre y Tres bandas).
- d. Los equipos participantes serán agrupados en series. En el caso que no se logre conformar los ocho participantes por cada serie para las dos (02) modalidades de juego, cada serie podrá ser organizada como mínimo con cuatro (04) promociones participantes.
- e. El Campeonato tendrá dos Fases para las dos modalidades: La Fase de Clasificación y la Fase Final.

6. FASE DE CLASIFICACIÓN:

- a. Los Equipos participantes serán agrupados por sorteo en series tomando en cuenta el número de jugadores participantes.
- b. Se realizará la **Fase de Clasificación**, en el procedimiento de jugar dentro de cada serie, "**todos contra todos**".
- c. Al terminarse los partidos de la **Fase Clasificación** en cada serie, la mesa de control determinará el orden de posiciones alcanzado por cada jugador, y establecerá cuáles son jugadores clasificados de cada serie, mediante la evaluación de los datos registrados en las planillas correspondientes a cada partido, de acuerdo a las prioridades siguientes:
 - (1) Puntaje total obtenido al final de todos los partidos.
 - (2) Promedio general
 - (3) Mayor Bolada.
 - (4) De persistir el empate en los puntajes de los jugadores se definirá el desempate por entradas individuales, pudiendo el jugador que logró una carambola, continuar intentando realizar carambolas, hasta que falle. Los dos jugadores (bola blanca y bola amarilla) deberán realizar la salida hasta que haya desempate.
 - (5) Los jugadores que se clasifiquen pasarán a la fase final.

7. FASE FINAL

- a. Al terminar los partidos de la Fase Clasificación en las dos (02) modalidades de juego, se clasificarán los jugadores de cada serie a la Fase Final.
- b. En esta Fase Final del torneo participan los jugadores que se clasificaron en la primera fase de Clasificación.
- c. **Los jugadores clasificados** jugarán una nueva ronda de partidos en el procedimiento de "**todos contra todos**".
- d. Al término de los partidos de la Fase Final, se realizará el recuento de los puntos obtenidos por los jugadores representantes de las Promociones participantes y la mesa de Control determinará el orden de los tres (03) primeros puestos, mediante la evaluación correspondiente de acuerdo a las prioridades siguientes:



- (1) Puntaje total obtenido al final de todos los partidos.
- (2) Promedio general
- (3) Mayor Bolada.
- (4) De persistir el empate en los puntajes de los jugadores, se definirá el desempate por medio de una partida entre los jugadores empatados.

8. REGLAS GENERALES

- a. En cada partida se asignarán tres (3) puntos al ganador, más las carambolas obtenidas. De haber sido declarado ganador por Walk Over (WO), se le adjudicarán los tres (3) puntos y como carambolas obtenidas, el PROMEDIO ARITMETICO SIMPLE de todos sus partidos anteriores y posteriores.
- b. En el caso de que una partida terminara empatada, se le adjudicarán dos (2) puntos a cada jugador y el número de carambolas alcanzadas.
- c. En el caso del jugador declarado perdedor de una partida, se le asignará un (1) punto y las carambolas realizadas. Si fuese perdedor por Walk Over (WO), se le asignará cero (0) puntos y cero (0) carambolas.
- d. El campeonato se desarrollará en simultáneo para las dos modalidades y cada una dispondrá de las mesas de billar asignadas para la competencia.
- e. El desarrollo de cada modalidad no interfiere con la otra, por lo tanto, cada serie tendrá un campeón (medalla de oro) un sub campeón (medalla de plata) y un tercer puesto (medalla de bronce).
- f. Se entregará un premio especial, en cada serie y especialidad, a los jugadores que realicen la mejor "Bolada" (cantidad de carambolas). En caso de empate se determinará al ganador por sorteo.
- g. Un jugador no podrá jugar en otra especialidad que no sea en la que fue inscrito al inicio de la competencia.
- h. Los jugadores deben presentarse quince (15) minutos antes de la hora programada para el inicio de la partida. De estos quince (15) minutos utilizará máximo cinco (5) minutos para el calentamiento.
- i. La tolerancia para el inicio de una partida será de diez (10) minutos con respecto a la hora programada
- j. El jugador que no esté presente a la hora señalada en la programación o fíxture, será declarado perdedor por WO. Se tomará como hora oficial, la que indique el reloj del salón de billar.
- k. Si un jugador pierde dos (02) fechas por WO automáticamente quedará eliminado de la competencia y no podrá seguir participando en dicha disciplina.



- l. En el caso de que falte un titular solo podrá ser reemplazado por el suplente inscrito en planilla.
- m. Las partidas de billar de la modalidad CARAMBOLA LIBRE, se realizarán a veinticinco (25) entradas, hasta alcanzar el máximo de 30 carambolas, se dará por concluida la partida, cuando se hayan concluido las 25 entradas o si algún jugador haya alcanzado las 30 carambolas antes del límite de entradas.
- n. Se entiende que un jugador puede realizar las treinta (30) Carambolas antes de haber terminado las 25 entradas, se dará por terminado el juego, teniendo en cuenta que la entrada en la que se concluye la partida se complete para ambos jugadores, es decir si el jugador de bola blanca alcanzó el límite de carambolas en una entrada, el jugador de bola amarilla tendrá su turno de tacada para completar dicha entrada.
- o. Las partidas de billar de la modalidad a TRES BANDAS se realizarán a veinticinco entradas para alcanzar quince (15) carambolas.
- p. Se entiende que un jugador puede realizar las quince (15) Carambolas antes de haber terminado las 25 entradas, en ese caso se dará por terminado el juego, teniendo en cuenta que la entrada en la que se concluye la partida se complete para ambos jugadores, es decir si el jugador de bola blanca alcanzó el límite de carambolas en una entrada, el jugador de bola amarilla tendrá su turno de tacada para completar dicha entrada.

9. RESULTADO FINAL

Al término del campeonato, en cada serie y modalidad se realizará el recuento de los puntos obtenidos por los jugadores de las Promociones participantes y se determinarán los tres (3) primeros puestos

10. SORTEO

La conformación de las series y el sorteo para determinar el número que le corresponderá a cada Promoción participante en el Fixture, se realizará inmediatamente después de la inscripción de los equipos.

11. MESA DE CONTROL

Estará conformada por:

- a. Presidente: Representante de la Promoción responsable de la organización de la disciplina deportiva
- b. Secretario: Representante de la Promoción responsable de la organización de la disciplina deportiva



c. Vocal: Representante de la Promoción responsable de la organización de la disciplina deportiva

d. Delegados: Uno (1) por Promoción que estén jugando en ese momento

Tendrá la responsabilidad de designar al árbitro cinco (5) minutos antes de cada partida y resolver las situaciones o casos imprevistos no considerados en las bases.

12. RECLAMACIONES

El procedimiento para las reclamaciones y apelaciones en lo referente a la aplicación de las Bases, se ceñirá a lo establecido en el artículo 39º del Estatuto.

13. PREMIACION


Se premiará al titular de cada modalidad que ocupen los tres primeros lugares.

(Fdo)

Luis Vásquez Guevara
Tte Crl Presidente Promoción 80

(Fdo)

Juan Adolfo Méndiz Apahuasco
Gral Brig Delegado de Deportes



Gral Div. "R" José Williams Zapata.
Presidente JUDEINPRO 2016.