

## **XII CAMPEONATO S. AGUSTIN DE BILLAR A TRES BANDAS**

### **NORMATIVA DEL CAMPEONATO**

En este torneo, además de tener un límite de carambolas y de entradas se va a introducir una novedad, y es que se jugará también con límite de tiempo mediante un reloj. Es un pequeño experimento que hacemos puesto que este torneo no tiene carácter oficial y que puede servir para su futura aplicación en los torneos de Ranking Regional.

El reloj es igual que los que se utilizan en las partidas de ajedrez. Está contando un tiempo para un jugador y cuando se pulsa el botón empieza a contar el tiempo del contrincante.

En el sistema de grupos, las partidas serán a 30 carambolas ó 40 entradas y además se asignará a cada jugador un tiempo de 35 minutos. Cuando las partidas sean a 40 carambolas ó 50 entradas (cuartos, semifinales y final) cada jugador dispondrá de 45 minutos para acabar la partida.

Al jugador que comience el encuentro se le empezará a contabilizar el tiempo en el instante que el árbitro le de permiso para comenzar. Este tiempo no se detendrá hasta que el jugador falle, momento en el cual, se dirigirá a la mesa y pulsará el reloj. Es entonces cuando comienza a contar el tiempo del otro jugador y que estará descontando, ininterrumpidamente, durante todo su turno. Al igual que antes, cuando falle, pulsará el reloj y empezará a descontar de nuevo al otro jugador. Y así sucesivamente.

El jugador que comienza su turno no tiene que esperar a que el contrario pulse el botón del reloj, pudiendo levantarse en el instante que el otro jugador falle la carambola.

En el caso de que hubiese que interrumpir la partida por algún motivo (limpieza de bolas, descanso, etc.) el árbitro tocará el botón de “Pausa” hasta que se vuelva a reanudar el encuentro.

En el caso de que un jugador agote su tiempo antes de finalizar la partida (por carambolas ó por entradas), perderá el encuentro sea cual sea el marcador en ese momento. El otro jugador será el ganador y su promedio será el que lleve en ese instante.

En el caso (improbable) de que ambos jugadores agoten su tiempo, el resultado de la partida será el que refleje el marcador en ese momento.

Cualquier duda se resolverá por la Dirección Deportiva del Campeonato.