



Curset de Director/a de Prova

Index:

- Introducció
- Funcions del Director de Prova (en endavant “DP”)
- Execució d’una prova de rànking
- Reglament del Blackball

INTRODUCCIÓ

Tots els comentaris i indicacions d’aquest curset fan referència al DP entenent-se que és una funció que serà desenvolupada tant per homes com per dones, però d’aquesta manera evitem un munt de desdoblament dels articles, adjectius, etc. Aconseguint una lectura més fluïda.

Com molt bé sabeu, cap de les funcions i càrrecs de la nostra Associació tenen cap mena de retribució ja que ABACAT no seria viable si es retribuïssin les múltiples feines que es desenvolupen. Aquest és un dels pilars que fan que perdurem en el temps i ja fa forces anys del nostre neixement com Entitat. Hem d’entendre que una petita (o gran) part de la nostra estada a l’Associació consisteix en la aportació altruista al seu propi funcionament i només podem obtenir-ne, en el millor dels casos, la satisfacció personal i el reconeixement social.

Dit aixó, cal que el DP (al igual que els jugadors) coneixi perfectament el reglament del Blackball per resoldre aquelles qüestions que es puguin plantejar durant el desenvolupament de les proves i que és consultable al nostre WEB: www.abacat.cat (Menú lateral esquerra, bloc “El Blackball...”), i també a l’últim apartat d’aquest curset.

FUNCIONS DEL DIRECTOR DE PROVA

El Director de Prova, que és una tasca que tots els jugadors de l'Associació hauran de fer per sorteig, excepte els jugadors nous i els Júnior, es coordinarà amb el responsable de Divisió/Categoria per gestionar la jornada que li hagi tocat. Haurà d'imprimir els quadrants i afegir-los a la resta de documentació de la caixa de control de la Divisió. Haurà d'arribar amb temps suficient a la Sala per preparar el quadrant, les actes de partit, etc. perquè la competició començi en el moment establert.

Les tasques a realitzar son:

- Recollir la caixa de la Divisió/Categoria, el Kit (trípode i tablet, quan calguin) i els trofeus per poder executar la prova, assistit pel responsable de Divisió. Comprovar que hi han suficients actes de partit per executar els enfrontaments, el talonari de rebuts per quan es cobrin Forfets en efectiu i el quadrant corresponent a la prova en qüestió.
- Un cop a la sala revisar l'estat de les taules de joc.
- Al començament de temporada obtenir el full d'afiliació a l'associació de tots els jugadors.
- Revisar els llistats de situació de cobrament de forfets i quotes i cobrar-les als jugadors corresponents (la informació d'estat econòmic dels jugadors l'ha de facilitar la Secretaria de l'Associació) i complimentar el full de control de la prova.
- Preparació de les Actes de partit.
- Cridar a les taules als jugadors. Es cridaràn per l'ordre del quadrant les primeres rondes de la seva franja horària, excepte que un jugador avisi que té un problema i que arribarà en retard (Roda punxada, extraviament, etc.). Si la taula ja estava cridada no hi ha res a fer però si no, es cridarà la següent taula de la seva franja (quan hi hagi taula lliure), deixant el seu enfrontament per l'últim de la franja. Si hi ha més d'un cas es posaran a la cua.
- Només és valid el rellotge del DP, aquest procurarà fer servir un mòbil sincronitzat a la xarxa i alarmes per desqualificar als 15' de retard (ni un segon més).

- Revisar (si correspon) l'indumentaria dels jugadors i penalitzar si no es respecta la norma de vestuari segons la normativa.
- A requeriment dels jugadors assistir-los en dubtes de joc, snookers, faltes, etc. i en cas seguir en dubte llegir el reglament i/o consultar jugadors molt experimentats.
- Vigilar el correcte desenvolupament de la prova, quan es pugui, en matèria d'esportivitat observant el desenvolupament de les partides per poder decidir adientment si esdevingués una situació de controvèrsia i només en cas de conflictes molt greus que no hi hagi forma de solucionar a la Sala, elevar l'incidència al President que mediarà en el cas derivant, si no pot donar solució al tema, a la Comissió Esportiva.
- Indicar "No Presentats" (NP) i "Desqualificats" (DQ) -més de 15' tard i menys de 3 hores- segons correspongui.
- Anar actualitzant al web el desenvolupament del quadrant durant la jornada.
- Retransmetre per facebook el desenvolupament dels últims enfrontaments, especialment el de la final.
- En acabar la competició, finalitzar el quadrant i penjar-lo, fer l'entrega de trofeus, fer les fotos i enviar-les i liquidar amb la Sala les partides de la prova.
- Fer l'ingrés al compte de l'Associació o entregar-lo al tresorer i enviar foto del full de control per WhatsApp, pel control del tresorer.

EXECUCIÓ D'UNA PROVA DE RÀNKING.

El DP ha d'arribar a la Sala amb l'anticipació suficient per poder revisar les taules, preparar les actes de partit de la primera tanda de taules y revisar l'estat de pagaments dels jugadors per cobrar les quotes a qui correspongui. No pot jugar un jugador que no sigui soci, es a dir que no hagi satisfet els corresponents 10€ de quota anual i, a la primera prova, s'hauran de pagar com a mínim 20€ de prova solta o part del forfet anual (excepte a la cat. Júnior) . **Si això no es produeix NO ES PODRA JUGAR aquesta prova.** Cal recordar que a la tercera prova de la categoria/Divisió ha d'estar liquidat el tema econòmic.

En tractar-se de la primera tanda de taules de cada jornada, els jugadors disposaràn de 10 minuts d'escalfament, es a dir, si a l'horari del quadrant s'hi indica que la prova comença a les 10 no es cridaràn les taules fins les 10 i 10', no obstant, si els dos adversaris volen començar a l'hora fixada ho podran fer.

L'acta de partit no s'entregarà a cap jugador si no son presents a la Sala els dos adversaris. En el cas de que un jugador no estigui present en el moment de cridar la taula el DP activarà una alarma als 15 minuts i, en sonar la mateixa i el jugador no haver fet acte de presència dins la sala, quedarà automàticament desqualificat anotant-se la indicació NP a l'Acta i signant-la el jugador present a la Sala. Si el jugador desqualificat amb NP es presenta abans de 3 hores (o el temps que pugui indicar la normativa particular al respecte) a contar des de l'hora cridada, es reconsiderarà l'NP a DQ (Desqualificat) puntuant amb la mínima puntuació del quadrant d'aquell dia. Si un jugador fa un DQ a les rondes més avançades del Quadrant s'haurà de revisar com puntua i, si es per causa justificada podra puntuar com si hagués perdut a la ronda on ha fet el DQ i si el tema no es veu clar es podrà analitzar per la Comissió Esportiva. Es desqualifica als 15 minuts de cridar la taula, no als 15 minuts de l'hora indicada en el quadrant.

En aquest tema hem de ser molt estrictes, recordem que en tots aquests anys s'ha desqualificat a molts jugadors per manca de puntualitat, alguns que podrien haver estat Campions de Catalunya potser no ho varen arribar a ser per arribar més de 15 minuts tard en lloc de fer-ho a l'hora prescrita. Es molt dur d'aplicar, però per una altra banda es un dels punts forts de la nostra Associació i ens dona una serietat en la competició molt necessària.

No hi cap excusa ni argument que permetin que un jugador jugui si es presenta més enllà dels 15' de tolerància respecte de l'hora cridada. Per evitar malentesos i conflictes, fer servir l'alarma del mòbil es un magnífic sistema.

En el cas que un jugador avisi d'alguna dificultat per arribar a l'hora indicada i sempre que no hagi estat ja cridada la seva taula, es podrà posar dita taula a la cua de la seva franja horària. En el cas de varis avisos es posaràn a la cua per ordre d'avís. En el cas d'estar tota la franja cridada i existir taula lliure per jugar es cridarà l'enfrontament igualment.

Si un jugador abandona la competició després de jugar algunes rondes, sense causa de força major, podrà ser sancionat com si es tractés d'un "No Presentat" (Comissió Esportiva).

Hi han Divisions/Categories a les que hi ha normativa de vestuari. El DP ha de revisar el vestuari dels Jugadors abans d'iniciar-se els enfrontaments i advertir a aquells jugadors que no vesteixin adequadament, segons la normativa de vestuari vigent, de la penalització per vestimenta. Aquesta normativa (actualment) no impedeix jugar i anar progressant en el quadrant però penalitza amb 2 punts per ronda jugada mentre continui vestint fora de norma. El DP indicarà al quadrant el número de rondes i els punts amb que es penalitza al jugador (per la confecció del Rànquing).

Durant la competició, el DP anirà actualitzant el quadrant al web i apuntant també al quadrant en paper el total de partides de cada enfrontament finalitzat per, en acabar la competició, tenir fàcilment el total de partides de la Jornada. Les ultimes partides seran retransmeses per facebook.

Farà l'entrega de trofeus amb una locució sobre qui ha assolit la final i qui ha guanyat el campionat, fent-se les fotos de rigor (3), Campió, Subcampió i el dos (que també penjarà al WEB).

Seguidament liquidarà (actualment amb el factor 1'15) amb el cap de la Sala les partides de la jornada i emplenarà el document resum de la carpeta de control. (Consultar al Delegat de Divisió/Categoria el mètode de liquidació de la sala en qüestió).

En els següents dies entregará l'efectiu al tresorer o persona delegada / o farà l'ingrés al compte bancari de l'Associació i conservarà la caixa de la Divisió i el kit (tablet i trípod) fins que sigui necessari.

REGLAMENT

REGLAMENT DE BLACKBALL DE LA WORLD POOL-BILLIARD ASSOCIATION



1. BLACKBALL

El joc es coneixerà com a blackball.

Es jugarà a blackball esportivament.

L'àrbitre serà l'únic jutge del que és i no és joc correcte i prendrà les accions que calguin per garantir que es respecti el reglament.

2. EQUIPAMENT I CARACTERÍSTIQUES DE LA TAULA

El joc es desenvoluparà en una taula rectangular de sis troneres amb sis bandes.

Equipament permès...

(a) Una bola blanca anomenada "la blanca".

(b) Dos grups de boles objectiu que consisteixen en set vermelles (o blaves) i set grogues. Alternativament, es podran fer servir boles numerades de 1 a 7 i de 9 a 15.

(c) Una bola negra (bola 8).

(d) Allargadors amb ponts d'aranya, de coll de cigne i de creu.

(e) Tacs autoritzats.

No es permet la utilització d'altre equipament almenys que hagi estat ratificat per la WPA.

La superfície de joc serà la part plana de la taula rodejada per les bandes. Es marcarà la superfície amb un punt negre a la intersecció de les dues línies diagonals imaginàries que uneixen les troneres del mig i les dels extrems.

Es marcarà el tapet amb la línia de sortida: una línia recta dibuixada de banda a banda a una cinquena part de la llargada de la taula, paral·lela a la cara de la banda que es troba més allunyada del punt negre. La cabana és la zona rectangular delimitada per la línia de sortida i tres bandes.

3. OBJECTIU DEL JOC

El primer jugador o equip en embossar el seu grup de boles objectiu en qualsevol ordre i que després embossa la bola negra de manera legal guanya la partida.

4. INICI O REINICI DEL JOC

El tir de sortida es determinarà per punteig. El jugador que guanyi el punteig decidirà qui surt. S'alternarà el tir de sortida en les partides següents.

L'excepció serà quan per joc lent o negatiu es torni a muntar el triangle (norma 8g).

PROCEDIMENT DE PUNTEIG

Les boles seran de mides i pesos iguals. Preferentment es faran servir dues blanques, però quan no estiguin disponibles es faran servir dues boles objectiu.

Amb la "bola en mà" des de darrera de la línia de sortida - un jugador a la part esquerra de la taula, l'altre a la part dreta - es jugaran les boles simultàniament cap a la banda contrària per fer-les tornar tan a prop com sigui possible a la banda curta de la cabana. Guanya el jugador que més apropi la seva bola a la banda curta de la cabana.

Es perdrà el punteig automàticament si una bola..

(a) passa a la meitat de la taula on juga el contrari.

(b) no arriba a fer contacte amb la banda contrària.

(c) cau en una tronera.

(d) salta de la taula.

(e) toca una banda lateral.

(f) s'atura dins de la zona d'una tronera passat el límit de la banda curta de la cabana.

Es repetirà el punteig si tots dos jugadors efectuen tirs que comporten la pèrdua automàtica del punteig segons les normes de punteig, o l'àrbitre no pot determinar quina bola és la més propera.

4a. EL TRIANGLE

Es muntaran les boles de la manera indicada amb la negra sobre el punt negre.



4b. LA SORTIDA

El primer tir d'una partida és la sortida. Per sortir, es jugarà la blanca des de la cabana cap al triangle de boles objectiu.

La partida començarà en el moment en que la punta del tac del jugador contacti amb la blanca.

(a) La sortida serà legal si s'embossa alguna bola, O si, com a mínim, dues boles passen totalment la línia imaginària que uneix el centre de les dues troneres del mig.

(b) En el cas de que la sortida no sigui legal, s'atorgarà un tir lliure més una entrada a l'altre jugador. Es podrà jugar la blanca des d'on es troba O des de la cabana O es tornarà a muntar el triangle.

4c. JUGANT DES DE LA CABANA

(a) La blanca estarà dins de la cabana quan es faci el tir. Si el centre de la blanca està sobre la línia de sortida, es considerarà que està dins de la cabana.

(b) Únicament es podrà moure la blanca amb la mà. No es podrà moure amb la fletxa del tac. El jugador podrà continuar ajustant la posició de la blanca amb la mà fins que es faci el tir. Si es toca la blanca amb la punta del tac s'entendrà que s'ha executat un tir i serà falta si no reuneix els requisits d'un tir legal. Regla 5d.

(c) Es podrà jugar la blanca en qualsevol direcció.

Després d'una falta, si el jugador decideix jugar des de la cabana, es col·locarà la blanca sense tocar cap altra bola.

Serà falta si la blanca toca una altra bola durant la col·locació.

4d EMBOSSANT LA NEGRA EN LA SORTIDA o després de tornar a muntar el triangle...

Es tornaran a muntar les boles i el mateix jugador tornarà a sortir.

No hi haurà cap penalització. Això s'aplicarà encara que s'embossin altres boles o que surtin de la superfície de joc.

4e DECIDINT EL GRUP EN UNA TAULA OBERTA

NO es decidirà el grup i la taula quedarà oberta...

(a) en un tir de sortida.

(b) quan un tir és falta.

(c) quan és un tir lliure després d'una falta.

(d) quan, en un tir de combinació, s'embossen boles de tots dos grups.

Després de la sortida, la taula romandrà oberta i els jugadors podran jugar boles de tots dos grups. No es podrà fer servir la negra com a una bola "jugable" per embossar una bola objectiu, almenys que s'hagi fet falta i sigui un tir lliure.

A no ser que s'apliquin alguna d'aquestes excepcions, si un jugador embossa una bola o més d'una bola d'un sol grup, aquest grup serà el seu mentre duri la partida. S'assignarà l'altre grup de boles al contrincant.

4e DECIDINT EL GRUP DESPRÉS D'UNA FALTA

Si es comet falta en una taula oberta i s'embossen una o més boles objectiu, no es tindran en compte aquestes boles en determinar el grup.

Aleshores, el jugador entrant té un tir lliure que es podrà jugar des d'on s'hagi aturat la blanca O des de la cabana.

Un jugador podrà tirar a qualsevol bola en un tir lliure i la taula romandrà oberta.

4g LA CONTINUACIÓ DEL JOC

Durant el decurs de la partida, si s'embossen una o més boles i s'executa un tir legal, el jugador tindrà dret a un tir addicional.

Això continuarà fins que el jugador O

(a) no embossa una o més de les boles assignades O

(b) comet falta.

4h LA BLANCA EN MÀ

Amb la "blanca en mà" es jugarà des de qualsevol lloc dins de la cabana i en qualsevol direcció. Es defineix col·locació legal en la norma 4c.

4i BOLES EN CONTACTE ENTRE SI

Es jugarà la blanca cap a fora de qualsevol bola que estigui en contacte amb ella.

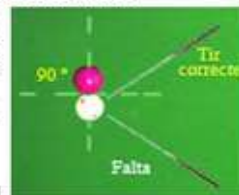
Si la bola en contacte és una bola "jugable". S'entén que el jugador ha jugat aquesta bola. Per fer un tir legal, només caldrà que el jugador embossi una bola del seu grup O fer qualsevol bola, incloent la blanca, toqui una banda.

Si la bola en contacte no és "jugable". El jugador haurà de jugar cap a fora de la bola i complir amb tots els requisits d'un tir legal.

Vegeu norma 5d.

En jugar cap a fora de dues o més boles en contacte entre si. S'hauran de complir tots els requisits d'un tir legal. Si no és possible la partida serà nul·la. Vegeu norma 4r.

En el cas de que una bola en contacte amb la blanca es mogui durant l'acte de tirar cap a fora d'ella, es considerarà el tir com a falta.



4j TIRS DE COMBINACIÓ

Es podran embossar dues o més boles objectiu en un sol tir sense penalització. Les boles podran caure a les troneres en qualsevol ordre.

En un tir de combinació el jugador podrà...

(a) contactar primer amb una bola del seu grup i embossar boles de tots dos grups.

(b) jugar per embossar l'última bola o les últimes boles i la negra per guanyar la partida sempre i quan el contacte inicial sigui amb una bola del seu grup i s'embossin totes les boles.

(c) jugar la negra (quan la negra és "jugable") sobre una bola objectiu del contrincant i embossar totes dues boles per guanyar la partida.

En un tir de combinació després d'una falta, es podrà fer servir el tir lliure per contactar inicialment amb qualsevol bola. Per exemple, es podrà jugar una bola del contrincant per embossar la negra i així guanyar la partida, sempre i quan la negra sigui "jugable". En aquest cas, no caldrà embossar la bola del contrincant (vegeu norma 6b).

4k BOLES FORA DE LA TAULA

Serà falta si una bola surt de la superfície de joc, no torna per si sola, i queda fora de la superfície de joc (excepte quan s'embossi).

Es tornaran les boles a la taula de la manera següent...

(a) si és la blanca, es jugarà des de la cabana.

(b) en el cas de les boles objectiu, es tornaran a col·locar.

Si una bola torna a la taula "per si sola" aleshores..

(a) no serà falta si una bola surt de la superfície de joc, corre per la banda, i abans d'aturar-se torna a la superfície o cau dins d'una tronera sempre i quan es compleixin els altres requisits d'un tir legal.

(b) serà falta si una bola surt de la superfície del joc i contacta amb una persona o objecte que no forma part de la taula (com, per exemple, un peça de guix) i després torna a la taula.

4m REPOSICIÓ I TORNADA A LA TAULA DE LES BOLES

Si és la blanca, es tornarà a la taula i es jugarà des de la cabana.

Una bola objectiu es tornarà a col·locar amb el seu centre sobre el punt de la negra o tan a prop com sigui possible en una línia directa entre aquest punt i el centre de la banda més lluny de la línia de sortida.

Es tornaran a col·locar les boles en l'ordre següent...

(a) la negra

(b) les vermelles (o blaves o llises 1-7)

(c) les grogues (o ratllades 9-15)

Es tornaran a posar les boles tan a prop d'altres boles com sigui possible sense que contactin entre si.

4n LES INTERFERÈNCIES I DEIXANT MARQUES A LA TAULA

NO hi haurà penalització si les boles es mouen en les circumstàncies següents...

(a) per persones que no siguin jugadors participant en la partida O

(b) com a conseqüència de que un jugador rebi un cop accidental d'una altra persona O

(c) per esdeveniments que es considerin que són fora del control del jugador.

L'àrbitre tornarà les boles a les posicions originals amb tanta precisió com sigui possible.

Un jugador no podrà fer servir un guix o un altre objecte com a marcador.

No serà falta que un jugador col·loqui una peça de guix a la taula durant el seu torn però l'hauria de treure abans que el seu contrincant prengui control de la taula.

Serà falta marcar la taula d'una manera intencionada, per exemple, col·locant una peça de guix per ajudar en un tir.

4p LA CAIGUDA D'UNA BOLA EN UNA TRONERA SENSE REBRE CAP IMPACTE

(a) Si una bola cau dins d'una tronera sense rebre l'impacte d'una altra bola, després de romandre immòbil durant cinc segons o més, i no forma part de cap tir en progrés, es tornarà a col·locar i el joc continuarà.

(b) Si una bola cau dins d'una tronera "per si sola" durant un tir, de manera que hauria rebut l'impacte d'una altra bola si encara hi fos, aleshores es tornaran a col·locar aquesta bola i totes les altres que s'hagin mogut durant el tir a les seves posicions anteriors abans del pròxim tir.

Aleshores, el jugador podrà jugar el mateix tir O triar-ne un de diferent.

(c) Si una bola es balanceja momentàniament a la vora de la tronera idesprés cau, comptarà com a embossada i no es tornarà a col·locar.

4q UNA BOLA OBJECTIU TOCANT UNA BANDA

Quan el primer contacte que fa la blanca és amb una bola objectiu "jugable" que està tocant una banda serà falta si...

(a) no s'embossa una bola O

(b) la blanca no toca una banda O

(c) la bola objectiu no contacta amb una altra banda O

(d) cap altra bola objectiu contacta amb una banda amb la que no estava en contacte abans que es jugués el tir.

No es considerarà que una bola hagi contactat una banda quan torni a tenir contacte amb la mateixa banda amb que estava en contacte al començament d'un tir almenys que surti de la banda, impacti contra una altra bola, i després contacti amb la banda un altre cop.

No es considerarà que una bola objectiu estigui en contacte amb la banda almenys que un àrbitre o un jugador així ho declari abans de que es jugui el tir.

4r. PARTIDA NUL·LA

Si sorgeix una situació en que no es pot jugar un tir legal, vegeu norma 5d, ja sigui de manera accidental o intencionada, es tornarà a començar la partida. Si es torna a muntar el triangle per motius accidentals, el jugador que ha sortit abans tornarà a sortir. Si la situació es deu a joc lent o negatiu, o s'ha provocat de manera intencionada, els jugadors tornaran a fer punteig per determinar qui surt. Quan es torni a muntar el triangle podrà ser amb un nombre reduït de boles. Norma 8g.

4s ACABAMENT D'UNA PARTIDA

S'acabarà una partida quan s'embossi la negra amb un tir legal (norma 5d) i totes les boles s'hagin aturat O quan hi hagi una situació de "pèrdua de partida" (norma 7).

L'àrbitre esperarà fins que totes les boles estiguin aturades i anunciarà el jugador o equip guanyador de la partida o l'enfrontament.

Si l'àrbitre no ha fet aquest anunci i les boles encara estan en moviment, serà pèrdua de partida si el jugador fa un altre tir o interfereix amb les boles que queden.

5. FALTES

5a. Embossar la blanca després d'impactar amb una altra bola Això inclou el tir de sortida. Després d'entrar la blanca d'aquesta forma, el jugador o àrbitre podrà recuperar-la del calaix de retorn (vegeu norma 7e, evitant que una bola entri en una tronera).

5b Jugant des de fora de la cabana quan hi ha l'obligació de jugar des de dins de la cabana.

5c Embossar la bola del contrincant (o la negra si aquesta és la seva bola "jugable") sense embossar una bola del propi grup excepte quan hi hagi un tir lliure.

5d No fer un tir legal

LA DEFINICIÓ D'UN TIR LEGAL:

Per jugar un tir legal, el jugador farà que l'impacte inicial de la blanca sigui amb una bola "jugable" i ALESHORES deu...

(a) embossar una o més boles que siguin "jugables" O

(b) fer que la blanca o qualsevol bola objectiu contacti amb una banda (vegeu com a excepció, norma 5g, snookers).

5e SALTS La blanca salta per damunt d'una altra bola.

Si la blanca surt de la superfície de la taula i no impacta contra una bola objectiu amb què hauria impactat si la blanca no hagués saltat de la taula en un tir que en tots els altres aspectes fos idèntic, aleshores es considerarà que la blanca ha saltat per damunt d'aquesta bola.

Això serà falta.

5f CARRO Es definirà com la situació en que la punta del tac queda en contacte amb la blanca després de que hagi començat el seu moviment endavant.

5g No aconseguir escapar d'un SNOOKER fent contacte amb una bola "jugable".

Es considerarà que un jugador estarà en situació de snooker quan es determini que és impossible contactar amb qualsevol part d'una bola "jugable" mitjançant un tir de línia recta.

Per escapar d'un snooker només caldrà que el jugador faci que la blanca contacti amb una bola "jugable".

NO caldrà embossar una bola NI fer que una bola toqui una banda DESPRÉS d'escapar del snooker.

Els jugadors hauran de rebre la confirmació de que una situació és de snooker d'un contrincant, àrbitre, o oficial abans de fer el tir.

5h Contactar amb la blanca amb qualsevol part del tac que no sigui la punta.

5i Jugar abans de que totes les boles del tir anterior s'hagin aturat.

5j Jugar abans de que s'hagin tornat a emplaçar totes les boles que calguin.

5k Jugar fora de torn.

5m COP DOBLE La punta del tac contacta amb la blanca més d'una vegada en un mateix tir. Si la punta del tac contacta amb la blanca dos cops i l'àrbitre veu o sent cada contacte, aleshores serà falta.

5n Fer un tir sense tenir com a mínim un peu a terra. L'excepció és en cas de minusvalidesa o altres necessitats especials.

5p Tocar una bola. Quan el cos, la roba, les joies o els accessoris d'un jugador, o una part del tac, amb l'excepció de la punta durant un tir legal, toquin una bola.

Que caigui la punta d'un tac o que caigui una peça de guix serà responsabilitat del jugador. En el cas de que hi hagi contacte amb una bola sobre la taula serà falta. El jugador serà responsable dels estris que porti a la taula però no dels que estan subministrats pel campionat. Si el pont recolzador cau d'un allargador que s'ha subministrat pel campionat, això no serà falta. Serà un estri "subministrat". Només serà falta si forma part de l'equipament del mateix jugador.

6. PENALITZACIÓ DESPRÉS D'UNA FALTA

6a Pèrdua de control de la taula

Després de qualsevol falta el jugador perdrà la seva pròxima entrada i el contrincant tindrà un tir lliure més una entrada.

6b EL TIR LLIURE DESPRÉS D'UNA FALTA

La taula estarà "OBERTA" i el jugador entrant disposarà d'un tir lliure sense l'obligació d'anunciar-ho. Únicament amb el primer tir, es jugarà la blanca sobre qualsevol bola sense penalització.

Amb un tir lliure un jugador podrà...

(a) jugar o embossar qualsevol de les boles del contrincant.

(b) jugar un tir de combinació directament sobre les boles del contrincant d'aquesta forma embossar boles del seu grup O jugar sobre el seu propi grup de boles i d'aquesta forma embossar una bola del grup del seu contrincant.

(c) jugar la negra sobre les boles del contrincant i embossar-les O jugar la negra sobre boles del seu propi grup i embossar-les.

(d) jugar la negra, però no embossar-la, almenys que sigui la bola "jugable".

Es podrà embossar la negra en tirs de combinació tal com es descriu en la norma 4j.

6c Després de qualsevol falta, la blanca podrà ser...

col·locada en la cabana O jugada des d'on romanguí sobre la superfície de la taula. Es procedirà com en les normes 6a i 6b. Moure la blanca a la cabana, i dins de la cabana, no compta com un tir ni com una entrada.

7. LES FALTES QUE RESULTEN EN PÈRDUA DE PARTIDA SÓN LES SEGÜENTS

7a Cometre una falta en un tir en que s'embossi la negra.

7b Embossar la negra.. quan qualsevol de les boles del grup del jugador executant el tir queden sobre la taula una vegada que s'hagi completat el tir.

7c FALTA INTENCIONADA

Un jugador que clarament juga una bola que no és "jugable" de manera intencionada ha comès un falta intencionada que resultarà en pèrdua de partida.

No fer un intent real de fer un tir legal serà una falta intencionada, que resultarà en pèrdua de partida.

7d Tocar o agafar una bola sobre la superfície de la taula de manera intencionada sense permís resultarà en pèrdua de partida.

Excepte quan s'estigui col·locant la blanca a la cabana (norma 4c), només l'àrbitre podrà tocar expressament una bola en la superfície de la taula. Si no hi ha un àrbitre disponible, es demanarà permís per agafar la blanca al contrincant.

7e Agafar una bola que està caient a una tronera o evitar que caigui.

Si la blanca rebota de tal manera que vagi a caure en una tronera i el jugador agafa aquesta bola, evitant així que caigui dins de la tronera i al mecanisme de la taula, aleshores és pèrdua de partida.

7f Destorbar expressament el joc d'un contrincant per paraula o acció.

8. PROTOCOL GENERAL PELS CAMPIONATS I L·LIGUES

8a CRONOMETRATGE DE TIRS I FALTES

Els jugadors tindran 60 segons per executar un tir, incloent el tir de sortida o un tir amb "bola a ma". L'àrbitre començarà el cronometratge quan totes les boles s'hagin deixat de moure (però vegeu a sota, recuperació de la blanca quan caigui en una tronera).

Si un jugador no executa el seu tir en 60 segons serà falta.

Si un jugador no ha executat el seu tir després de 30 segons, l'àrbitre anunciarà "trenta segons". Es fa aquest avís en el mateix moment que transcorren i no es retardarà pel fet de que el jugador estigui a punt d'executar el seu tir.

L'àrbitre podrà recuperar la blanca del calaix de retorn si el jugador triga en fer-ho.

L'àrbitre entregarà la bola al jugador que té control de la taula. Tan bon punt s'entregui la blanca, o el jugador recuperi la bola, l'àrbitre començarà el cronometratge. El jugador tindrà 60 segons per executar el tir.

Es declararà "temps mort" pels motius següents...

- (a) el jugador demana un allargador.
- (b) alguna persona o quelcom està obstruint el jugador.
- (c) s'ha de prendre una decisió respecte una bola en contacte.

8b COMPORTAMENT ANTIESPORTIU

Es trenca "l'esperit del joc" i s'atorgarà la partida o l'enfrontament al contrincant.

Es podran considerar les conductes següents com antiesportives...

- (a) Llenguatge groller.
- (b) Llençar un tac o descargolar-lo com si es volgués concedir la partida o l'enfrontament.
- (c) Discutir amb un contrincant, espectador o àrbitre.
- (d) Mostrar desacord amb les decisions de l'àrbitre de manera reiterada.
- (e) Destorbar quan el contrincant està executant un tir.
- (f) No apartar-se de la taula o no deixar pas al contrincant després d'una entrada.

8c REBRE CONSELLS. No s'han de rebre consells d'altres.

Si, a l'opinió de l'àrbitre, s'ha compromès el resultat d'alguna forma, es podrà atorgar la partida al contrincant.

8d ABSENTANT-SE DE LA ZONA DE JOC

Si un jugador ha d'abandonar la zona de joc durant un enfrontament, ha de tenir el permís de l'àrbitre.

Només hauria de passar en casos excepcionals. En l'absència d'un àrbitre, només s'haurien de prendre descansos per anar als serveis entre partides.

8e L'àrbitre podrà donar consells, sota demanda, respecte el reglament del joc.

L'àrbitre explicarà la norma el millor que pugui. L'àrbitre no donarà cap opinió subjectiva que pogués afectar el joc, com, per exemple, si es podrà executar un tir de manera legal.

No es podrà fer responsable a l'àrbitre d'haver donat informació equivocada. Conèixer el reglament és l'obligació del jugador.

8f L'àrbitre controlarà que no es prengui un temps excessiu en l'execució dels tirs.

Això s'aplicarà en conformitat amb les normes i els protocols de les competicions locals i serà necessari quan no s'apliqui la norma 8a de cronometratge dels tirs.

8g TORNANT A MUNTAR EL TRIANGLE amb nou boles després de joc lent o negatiu.



Es muntaran les quinze boles com sempre. Es traurà la bola de l'apex i les cinc de darrera. Els jugadors hauran de fer punteig per determinar qui surt.

8h Jugant a DOBLES quan un jugador s'apropa a la taula, és antiesportiu conversar amb altres, incloent la parella, i es tractarà segons les normes de la competició.

8i JUGANT SENSE UN ÀRBITRE Es consultaran les discussions entre jugadors amb els oficials del campionat. El joc s'aturarà per permetre que es cridi a un oficial atès que s'han de fer les protestes abans de que es faci cap més tir. Si no es fa així, no es podran tenir en compte les protestes. Si els jugadors no fan aquesta acció, es considerarà que no hi ha hagut cap falta. Un jugador haurà de respectar la petició d'un contrincant de que s'aturi el joc i que es cridi un oficial.

No fer-ho podrà resultar en pèrdua de la partida o de l'enfrontament.

Norma de nova implementació a partir d'abril de 2015

Durant partides de campionat sense àrbitre, un jugador que desitja jugar la blanca des de la cabana després d'una falta està obligat a demanar al seu contrincant que li passi la blanca excepte quan aquesta es trobi en el calaix de retorn. En el cas que això no es faci, es penalitzarà amb pèrdua de partida.

Traducció realitzada l'any 2016 per Andy Hughes amb la col·laboració d'Aram Bernaus i el suport d'ABACAT (Associació de Blackball Catalunya). Maquetació de Vicens Escobairó. Agraïment especial a Quim Torné, per la revisió desinteressada del text en Català.