

DIÁLOGOS.
VOCABULARIO Y EXPRESIONES QUE DEBEN EMPLEAR TODOS LOS
ÁRBITROS DURANTE UN PARTIDO DE BILLAR

1. El Arbitro llegara 15` antes a la sala.
2. La mesa y las bolas ya están limpias y los instrumentos que podríamos necesitar los tenemos controlados (alargador, posicionador de limpieza, mandos del reloj de tiempo revisados de que funcionan, paños de limpieza de bolas, etc.).
3. Las bolas en la mesa de billar ya deben estar colocadas la roja en su sitio la amarilla en el centro de los puntos de salida y la blanca a unos 18 o 20 cmt. Aprox. justo detrás de la amarilla.
4. Y nos presentamos:
Hola Buenos días o buenas tardes, mi nombre esvoy a ser el árbitro de vuestro partido, estoy a vuestra disposición para cualquier cosa que necesitéis, también os rogaría que si tenéis los móviles activados los pusieran en silencio o apagados.
5. Una vez presentados los partidos por el Director Deportivo, preguntamos a los jugadores quien de los dos va a iniciar en primer lugar el calentamiento, (en caso de no ponerse de acuerdo podríamos hacer sorteo para ver quién de los 2 comienza en primer lugar), cuando el primer jugador esté preparado le anunciaremos "5 MINUTOS".
6. Cuando le falte EXACTAMENTE 1 minuto le anunciaremos "FALTA 1 MINUTO" de forma clara y nos fijaremos que el jugador se ha dado cuenta del anuncio. Cuando hayan pasado los 5 minutos le anunciaremos de proseguir en su calentamiento, "FIN DEL TIEMPO".
7. Preguntaremos al otro jugador si quiere que le limpiemos las bolas y si quiere que le coloquemos la salida, de ser así, limpiaremos lo más rápido posible las bolas y le colocaremos la salida, en caso de no querer salida al principio a este jugador le pondremos las bolas limpias en el centro del billar.
8. Cuando esté preparado le anunciaremos "5 MINUTOS".
9. Cuando le falte EXACTAMENTE 1 minuto le anunciaremos "FALTA 1 MINUTO" de forma clara y nos fijaremos de que el jugador se ha dado cuenta del anuncio.
10. Cuando hayan pasado los 5 minutos le anunciaremos de proseguir en su calentamiento, "FIN DEL TIEMPO".
11. Limpiaremos las tres bolas colocando la posición de arrime.

12. Invitaremos a los 2 jugadores a proceder al arrime, y después de los actos de cortesía, indicaremos estirando brevemente la mano "ARRIME".
13. Una vez hayan procedido al arrime, para decidir quién sale cantaremos al jugador que haya ganado ese derecho, "SALE O MANDA SALIR".
14. Una vez elegido quien es el jugador que saldrá pondremos la bola amarilla en el punto central de la salida y la blanca a derecha o izquierda previa indicación del jugador que saldrá y cantaremos, "COMIENZA EL PARTIDO SÁNCHEZ".
15. El partido comienza cantando la carambola alto y claro de forma que nos entiendan tanto los jugadores como el árbitro auxiliar y recordar cómo hay que cantarlas:
Primero el número de carambolas que va realizando en serie hasta que falle, y entonces se cierra la jugada diciendo el APELLIDO del jugador y el número de carambolas finales dejando una pausa de 2 ó 3 segundos entre ellas.

Ejemplo: "SÁNCHEZ...2".

16. Si alguno de los jugadores llegase a realizar la mitad de la distancia del partido o se llegase a la mitad de la distancia de las entradas, el árbitro cantará: "PAUSA DE 5 MINUTOS".
17. Una vez transcurrido ese periodo de tiempo y estando los 2 jugadores en la sala, les preguntamos si están preparados y cantamos, "SE REANUDA EL PARTIDO".
18. Una vez transcurrido el partido si se llegase al final de la distancia de carambolas solo se cantarían las 3 últimas carambolas (5 en juegos de serie) sin repetición en caso de fallo.

Ejemplo 1: López 36 Sánchez 32, tira López, hace una y cantamos "1... FALTAN 3", hace la segunda y cantamos "2... FALTAN 2", hace la tercera y cantamos "3... FALTA 1", al ser la bola blanca no diríamos nada más, si hiciese la cuarta cantaríamos "LÓPEZ... 4... DISTANCIA" y pondríamos la contra-salida con la bola roja en su sitio la blanca en el centro de los puntos de salida y la amarilla a derecha o izquierda previa indicación del jugador que debe ejecutar la contra-salida. Si fallase cantaremos "SÁNCHEZ... 0... FIN DEL PARTIDO".

Ejemplo 2: López 32 Sánchez 36, tira Sánchez, hace una y cantamos "1... FALTAN 3", hace la segunda y cantamos "2... FALTAN 2", hace la tercera y cantamos al ser la amarilla "3... FALTA 1... BOLA DE PARTIDO", y si hiciese la cuarta cantaríamos "SÁNCHEZ... 4... FIN DEL PARTIDO".

Ejemplo 3: Competiciones al K.O. López 36 Sánchez 36, tira López, hace una y cantamos "1... FALTAN 3", hace la segunda y cantamos "2... FALTAN 2", hace la tercera y cantamos "3... FALTA 1", al ser la bola blanca no diríamos nada más, si hiciese la cuarta cantaríamos "LÓPEZ... 4... DISTANCIA". Y pondríamos la contra-salida con la bola roja en su sitio la blanca en el centro de los puntos de salida y la amarilla a derecha o izquierda previa indicación del jugador que debe ejecutar la contra-salida. Sánchez hace una y cantamos "1... FALTAN 3", hace la segunda y cantamos "2... FALTAN 2", hace la tercera y en este

caso cantamos al ser la amarilla y al haber llegado la blanca a 40, “3... FALTA 1”. y si hiciese la cuarta cantaríamos “SÁNCHEZ... 4”, colocaríamos la salida, la roja en su sitio la amarilla en el centro de los puntos de salida y la blanca a derecha o izquierda previa indicación del jugador que debe ejecutar y cantaremos “PRIMER DESEMPATE”.

El jugador con bola blanca jugará la entrada hasta que falle y después se colocará la salida con la bola roja en su sitio la blanca en el centro de los puntos de salida y la amarilla a derecha o izquierda previa indicación del jugador que debe ejecutar. El árbitro pararía el desempate una vez este jugador hiciese 1 punto más o menos puntos después de fallar que el jugador con bola blanca. Y el árbitro cerraría cantando de la siguiente forma, López (blanca) ha hecho 1 en su tirada y ha fallado y Sánchez hace 2 carambolas y el árbitro en ese momento dicta “SÁNCHEZ... 2... FIN DEL PARTIDO”. En caso de empate se seguirían jugando contra-salidas hasta que hubiese un ganador.

19. En ese momento el árbitro principal revisaría el acta de juego comprobando que las carambolas están bien y firmarían primero los jugadores y en último lugar los árbitros del partido.
20. En caso de llegar al límite de entradas solo se cantará la última entrada. Cuando va a comenzar su turno el jugador con bola blanca el árbitro cantara “ÚLTIMA ENTRADA”.
21. Recordar que las carambolas se deberán anotar en primer lugar en el marcador y por último en el acta tal y como dice el reglamento, en caso de incidencia y de no poder aclararlo prevalecerá lo que ponga en el marcador.