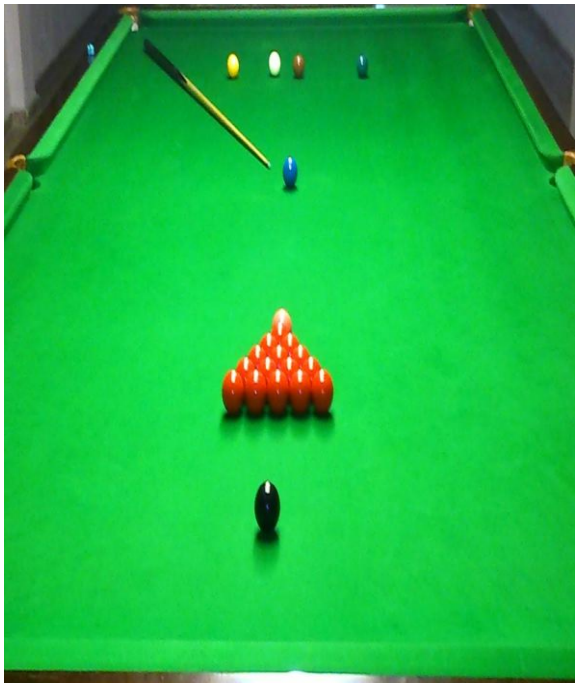
CIRCUITO NACIONAL DE SNOOKER



REGLAMENTO

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BILLAR

Delegación de Snooker

Actualización agosto 2026

ÍNDICE

1.- DEFENICIÓN Y APLICACIÓN 1
1.1- Objetivos 1
2.- ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN 2
2.1- Número de pruebas (fechas orientativas de celebración) 3
2.2- Solicitudes de sede de competición 4
2.3- Participantes (cabezas de serie) 7
2.4- Inscripciones 8
2.5- Promoción y publicidad 8
3.- FORMATO Y DESARROLLO DE LAS PRUEBAS 10
3.1- Fase de grupos (posible fase previa), Doble K.O., etc. 10
3.2- Fase de eliminación directa 12
3.3- Desarrollo del Circuito 20
3.4- Normas de juego (Reglamento de juego) 23
3.5- Arbitraje 23
4.- RANKING DE LA COMPETICIÓN 25
4.1- Asignación de puntos de Rankin según clasificación 25
4.2- Conformación del Rankin General y criterios de desempate 27
5.- PREMIOS Y AYUDAS PARA LOS DEPORTISTAS 28
5.1- Ayudas económicas a los deportistas 30
5.2- Ayudas de la RFEB para representación en el Campeonato de Europa de Snooker amateur 31
6.- DIRECCIÓN DE LAS PRUEBAS. Designación y funciones 33
7.- UNIFORMIDAD 34
7.1- Participantes 34
7.2- Árbitros 36
8.- INFRACCIONES Y SANCIONES 37
8.1- De los participantes 37
8.2- Del público 40
9.- REPRESENTACIÓN INTERNACIONAL 41
9.1- Requisitos y condiciones de participación 41
10.- DISPOSICIÓN FINAL 42

1.- DEFINICIÓN Y APLICACIÓN

El **CIRCUITO NACIONAL DE SNOOKER**, es la competición oficial de snooker de ámbito estatal que queda regulada en el presente Reglamento, y estará compuesto inicialmente por un máximo de cinco pruebas que recibirán la denominación de **COPAS DE ESPAÑA DE SNOOKER**.

Las normas contenidas en este Reglamento serán de aplicación directa a todas las Copas de España de Snooker que se celebren, siendo además aplicables, las normas y reglas establecidas por la R.F.E.B., que con carácter general se aplican a todas las modalidades de billar.

1.1- Objetivos

Los objetivos del CIRCUITO NACIONAL DE SNOOKER son varios, por un lado, estimular y desarrollar la práctica del snooker en España, mediante el fomento de la competición oficial de snooker, con la puesta en marcha de pruebas oficiales de ámbito nacional que abarquen toda la temporada deportiva.

Por otro lado, con esta nueva competición también se pretende ofrecer a los aficionados y jugadores, la oportunidad de disfrutar de una competición en la que puedan participar jugadores de todo el ámbito nacional, con una cierta continuidad y periodicidad, además de disponer de nuevas posibilidades para poder representar a España en competiciones internacionales de snooker amateur, que se derivarán de su participación en estas pruebas nacionales, dependiendo de los resultados obtenidos en esta competición, siempre y cuando cumplan los requisitos para ser seleccionados.

2.- ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN

El CIRCUITO NACIONAL DE SNOOKER es la competición oficial de snooker formada inicialmente por un máximo de cinco pruebas (denominadas COPAS DE ESPAÑA DE SNOOKER), que se distribuirán en el calendario de cada temporada, espaciando adecuadamente las fechas de su celebración, procurando además que dichas pruebas tengan lugar en diferentes sedes, tanto para que los aficionados de distintos lugares puedan disfrutar de alguna de estas pruebas cuando se realicen en localidades cercanas a su residencia, como para que los desplazamientos de los jugadores de las distintas zonas de España resulten también equitativos.

Cuando se utilice el formato de grupos de varios jugadores, cada COPA DE ESPAÑA DE SNOOKER, constará en su cuadro principal de dos fases diferenciadas, una primera fase de grupos que, en función del número de jugadores inscritos, precederá a las rondas de eliminación directa (octavos de final, cuartos de final, etc.) y desde esas rondas comenzaría la segunda fase, que se jugará por el sistema de eliminación directa y que llegará hasta la finalización de la prueba.

En caso de que el número de jugadores participantes así lo aconseje, podrá establecerse por la Dirección de cada prueba, una fase previa clasificatoria (cuadro previo) para el cuadro o fase final de la prueba. Los jugadores que sean considerados cabeza de serie estarán exentos de jugar en esa posible fase previa, y comenzarían su participación en la fase de grupos del cuadro final o principal.

Esa posible fase previa se celebraría en fechas cercanas previas a las del cuadro final de la prueba, clasificándose para el mismo los jugadores que hayan quedado mejor clasificados. El número de jugadores que se clasificarían será previamente determinado por la Dirección de la prueba, en función del número de participantes inscritos y del número de jugadores que compongan el cuadro final o principal.

Podrán utilizarse otras modalidades de desarrollo de la competición ya utilizadas en otras disciplinas de billar como, por ejemplo, el Doble K.O. Europeo o doble eliminación.

El reglamento de juego que se utilizará será el que se encuentre vigente en cada momento, de acuerdo con las normas fijadas por la WPBSA y la IBSF (recogidas de manera resumida en el punto 1.3 de los reglamentos de juego publicados en la página web de la R.F.E.B.), o por aquellas organizaciones con competencia para modificarlas.

No obstante, algunas de dichas normas podrán adaptarse a nuestras circunstancias actuales, para que el desarrollo de las partidas y de las pruebas en su conjunto resulte más dinámico, atractivo y práctico (por ejemplo, limitando el número de repeticiones en caso de cometer determinadas faltas, fijando un numero de frames a jugar en cada fase, etc.).

2.1- Número de pruebas (fechas orientativas de celebración)

El CIRCUITO NACIONAL DE SNOOKER estará formado inicialmente por un máximo de cinco pruebas (COPAS DE ESPAÑA DE SNOOKER), dependiendo su realización de la demanda de jugadores que deseen competir de manera continuada y se muestren interesados en disputarlas, así como de los clubs que manifiesten su interés en organizarlas, por entender que se trata de una oportunidad para dar visibilidad, promover y fomentar la práctica de esta modalidad de billar.

Se considera conveniente espaciar el tiempo entre la realización de cada prueba en unos dos meses, de manera que los jugadores no tengan que hacer frente, en un breve período de tiempo, a los gastos de desplazamiento, alojamiento y manutención que conlleva la participación en pruebas que se celebren fuera de su lugar de residencia, estimándose como fechas orientativas para llevarlas a cabo, los meses de octubre, diciembre, febrero, abril y junio.

2.2- Solicitudes de sede

Las solicitudes para ser sede de alguna de las pruebas que compongan el CIRCUITO NACIONAL DE SNOOKER (COPAS DE ESPAÑA DE SNOOKER), podrán presentarlas los clubes federados que estén interesados en organizarlas, tramitándolas a través de sus respectivas Federaciones o Delegaciones Territoriales, que a su vez deberán trasladarlas a la R.F.E.B. para su aprobación definitiva.

a) Tramitación:

Dichas solicitudes deberán realizarse con el tiempo suficiente de antelación a las fechas previstas para el inicio de las pruebas correspondientes, de manera que las Federaciones o Delegaciones Territoriales cuenten con tiempo suficiente para tramitarlas ante la R.F.E.B., y puedan publicarse las convocatorias con una antelación aproximada de al menos un mes y medio antes de la celebración de cada prueba, de modo que los jugadores participantes puedan tramitar sus inscripciones en un plazo aproximado de un mes, y para que los clubes organizadores puedan conocer la lista de inscritos unas dos o tres semanas antes del comienzo de cada prueba, y dispongan así del tiempo suficiente para llevar a cabo los preparativos necesarios, organizar los cuadrantes de juego, realizar una fase previa clasificatoria en caso necesario, poder informar a todos los jugadores de las posibles modificaciones de fechas, etc.

La solicitud deberá dirigirse a la R.F.E.B., a través de la Federación Territorial o Delegación Territorial donde la prueba hubiera de celebrarse, debiendo ir acompañada del oportuno informe en el que se haga constar el proyecto de la prueba, así como las gestiones realizadas para garantizar su éxito organizativo.

Será la propia Federación o Delegación Territorial la que, en la medida en que ello sea posible, estime la intención fundada de una continuidad de la prueba para temporadas sucesivas, que debería ser posteriormente aprobada por la R.F.E.B.

b) Condiciones de las sedes y de las salas de juego:

Siempre que ello sea posible, las localidades en donde vaya a celebrarse un evento del Circuito Nacional de Snooker, deberán disponer en su término municipal o en otras localidades o lugares cercanos, de una infraestructura hotelera suficiente para alojar a cuantos participantes acudan a la prueba.

La sala de juego deberá tener unas dimensiones adecuadas para la práctica del snooker, y disponer de un mínimo de dos mesas de snooker de “12 pies”, y si fuese posible, contar con una zona para el público separada de la zona de juego.

El local de juego también deberá cumplir con las normas correspondientes en materia de aforo y seguridad aplicables, disponer de climatización para adecuar la temperatura a lo que se considere razonable según la época del año y de la cantidad de público asistente, debiendo además cumplir las posibles normas de limitación de temperatura de climatización que puedan fijarse por las autoridades competentes, o cualesquiera otras normas que puedan establecerse.

La sala donde se celebren las pruebas del CIRCUITO NACIONAL DE SNOOKER deberán estar acondicionadas y decoradas de la mejor manera posible, a fin de dar el máximo realce a las mismas, debiendo estar presentes en la sala las banderas y estandartes Nacionales, Autonómicos y Locales, en su caso.

También deberán ubicarse en lugares visibles, los anagramas o indicativos de la imagen institucional del Consejo Superior de Deportes, de la Real Federación Española de Billar y de la Federación o Delegación Territorial correspondiente al lugar donde se celebre la prueba, así como de los patrocinadores oficiales de la R.F.E.B. y aquellos otros que pueda aportar el club organizador.

Con el fin de que los jugadores sean molestados lo menos posible, se procurará separar, cuando ello resulte factible, la zona de juego de la destinada al público. En caso de que no resulte posible, la Dirección de la prueba velará por el cumplimiento del adecuado comportamiento del público asistente.

Durante el desarrollo de la prueba, la sala o zona de juego no podrá utilizarse para llevar a cabo otros juegos o actividades que no estén relacionados con la propia prueba, no pudiendo utilizarse tampoco, si las hubiera, otras mesas de billar.

c) Materiales, útiles y elementos necesarios para la competición:

Será obligatorio el empleo de paños y bolas nuevas o que reúnan las condiciones adecuadas (en su caso, debidamente homologados por R.F.E.B.), y deberá existir un marcador por cada mesa, que deberá ubicarse en lugar visible, en el que se indicarán los nombres de los participantes y la anotación de la puntuación y número de frames que vayan completando.

Los resultados también deberán ir anotándose en la aplicación o programa informático que se utilice para la gestión e información del torneo.

Se cuidará que los jugadores tengan a su disposición los alargadores, "rests", y demás elementos y útiles necesarios para el juego, y se procurará que tengan a su disposición una pequeña mesa, repisa o similar, donde puedan depositar sus efectos, debiendo disponer también de una silla o taburete sobre la que deberán permanecer sentados cuando su adversario esté en su turno de juego.

Si el suelo donde estén ubicadas las mesas de snooker fuese resbaladizo, deberá procurarse la instalación alrededor de las mesas, de una zona con moqueta, alfombra o similar.

Para la limpieza de las bolas durante el desarrollo de cada partida, se podrá utilizar agua natural y jabón común, o algún limpiador multiusos, no estando permitido la utilización de cualquier otro producto, ni dar brillo a las bolas con ningún otro producto que no sea alguno de los anteriormente indicados.

En cada prueba se entregarán trofeos a los cuatro primeros clasificados como mínimo, uno para el campeón, uno para el subcampeón y uno para cada uno de los dos clasificados en tercera posición.

Estos trofeos deberá aportarlos la organización de la prueba, aportando la R.F.E.B. las medallas de oro, plata y bronce que, asimismo, se entregarán a los cuatro primeros clasificados según el puesto obtenido en la prueba.

2.3- Participantes - Cabezas de serie

Podrán participar en las pruebas que formen parte del Circuito Nacional de Snooker, todos los jugadores nacionales o extranjeros con al menos un año de residencia en España, que tengan licencia federativa en vigor y que no estén sancionados por algún órgano deportivo nacional o internacional que les impida dicha participación.

Se podrán establecer un máximo de 16 jugadores cabeza de serie para cada prueba, (dependiendo del número de jugadores participantes), aunque por regla general serán 8 cabezas de serie, determinándose y ordenándose dichos cabezas de serie en función de la posición que ocupen en el ranking (en el apartado correspondiente se detallará su regulación y funcionamiento), de acuerdo con la puntuación acumulada que vayan obteniendo en las pruebas en las que participen.

Los jugadores que sean declarados cabeza de serie podrán quedar exentos de las posibles fases previas o de las rondas que se establezcan en las convocatorias de cada prueba, comenzando su participación, al menos desde la fase de grupos del cuadro final, desde el cuadro del Doble K.O., etc.

En los casos en los que no exista un ranking de partida, se podrá declarar la condición de cabeza de serie a los jugadores que participaron en el último Campeonato de España de Snooker disputado, ordenados según su clasificación en dicho campeonato.

A partir de la segunda prueba, se tomará el ranking que se vaya configurando con los puntos obtenidos en la primera Copa de España de Snooker de la temporada, a la que se irán sumando y acumulando las puntuaciones de las sucesivas pruebas que se vayan celebrando.

2.4- Inscripciones

La cuantía de las inscripciones será la que en cada temporada se haya fijado por parte de la R.F.E.B., y se tramitarán ineludiblemente a través de las Federaciones o Delegaciones Territoriales, preferentemente las correspondientes al lugar de residencia de cada jugador. Dichas Federaciones o Delegaciones Territoriales se encargarán de enviar la lista de sus jugadores participantes a la R.F.E.B. en los plazos que se establezcan en las convocatorias.

El importe de la inscripción se reducirá un 50% para jugadores menores de 18 años, destinándose el importe íntegro de las inscripciones de cada prueba, para ayudas por desplazamiento y estancia de los jugadores, en la forma que se indicará en el apartado correspondiente (punto 5).

El plazo de inscripción figurará en la convocatoria de cada prueba, y tras el cierre de dicho plazo de inscripción, se publicará una lista con los participantes inscritos en la misma, y se abrirá un plazo de reclamaciones para la corrección de posibles errores antes de confeccionar el listado definitivo de inscritos y los cuadros de juego, para disponer también, en su caso, del tiempo necesario para organizar y realizar una posible fase previa, clasificatoria para el cuadro final o principal de la prueba.

2.5- Promoción y publicidad

Las convocatorias de las pruebas del CIRCUITO NACIONAL DE SNOOKER (COPAS DE ESPAÑA DE SNOOKER), se publicarán en las páginas de la R.F.E.B. y en las de las Federaciones o Delegaciones Territoriales, así como en aquellas redes sociales que se considere conveniente, con el objetivo que su difusión sea lo más amplia posible.

Para llevar a cabo la mencionada publicidad y promoción de las pruebas, se deberá elaborar un “póster” de cada una de las Copas de España de Snooker que se organicen, que previa a su publicación tendrá que contar con el visto bueno de la Dirección Deportiva de la R.F.E.B., y que deberá contener la información básica de la prueba de que se trate.

Además, se incluirán en dichos “pósters” los anagramas del Consejo Superior de Deportes, de la Real Federación Española de Billar y de la Federación o Delegación Territorial en cuyo ámbito se celebra la prueba.

Junto al anagrama de la R.F.E.B. deberá figurar el nombre del club organizador y la indicación de que la prueba se organiza “bajo los auspicios de la R.F.E.B.”, debiendo asimismo incluirse los anagramas o distintivos que identifican los patrocinadores oficiales de la R.F.E.B.

También se podrán incluir en los “pósters”, aquellos patrocinadores que el club organizador aporte o consiga para la promoción de la prueba que organice, siendo dicho club organizador el beneficiario de las aportaciones que estos patrocinadores realicen.

3.- FORMATO Y DESARROLLO DE LAS PRUEBAS

Las pruebas que conforman el CIRCUITO NACIONAL DE SNOOKER se denominan COPAS DE ESPAÑA DE SNOOKER. Cuando se utilice el formato de grupos de varios jugadores constarán de un cuadro final o principal que, a su vez, se dividirá en dos fases, una primera fase de grupos y una segunda fase que será de eliminación directa, diferenciadas por el sistema de clasificación de cada una de ellas, según se detallará a continuación.

Además de las dos fases indicadas del cuadro final, en cada prueba se podrá establecer por parte de la Dirección de la misma, la realización de una fase previa clasificatoria para dicho cuadro final, cuando estime que esto resulta necesario, en función del número de jugadores inscritos para la prueba en cuestión.

También se podrán utilizar otras modalidades de desarrollo de la competición que vienen siendo utilizadas en otras disciplinas de billar como, por ejemplo, el Doble KO Europeo o doble eliminación que, en su caso, constaría de una primera fase de desarrollo propio del cuadro de este formato, y una segunda fase de eliminación directa similar a la indicada en párrafos anteriores.

3.1- Fase de grupos (posible fase previa), Doble K.O. Europeo, etc.

En caso de que el número de jugadores inscritos así lo aconseje, y en función del número de mesas disponibles por el club organizador, se podrá celebrar una fase previa clasificatoria para el cuadro final de grupos, cuadrante de Doble K.O., etc., que deberá realizarse con el tiempo suficiente de antelación al inicio de dicho cuadro final o principal.

Se recomienda expresamente utilizar el formato de varios grupos cuando haya hasta 32 jugadores inscritos para una prueba, pudiendo también utilizarse el Doble K.O. Europeo si las circunstancias lo hacen aconsejable.

Cuando los inscritos superen los 32 jugadores y el número de mesas disponible así lo aconseje, se recomienda expresamente utilizar el sistema de Doble KO Europeo, hasta que queden en competición 16, 8 o 4 jugadores, que pasarían a las fases de eliminación directa de octavos de final, cuartos de final o semifinales, respectivamente, siendo potestad de la dirección de cada prueba decidir esta circunstancia en función del total de jugadores participantes y de las mesas disponibles.

La mencionada fase previa se jugará también por el sistema de grupos de varios jugadores, Doble K.O., etc., dejando a criterio de la Dirección de la prueba su organización y desarrollo concreto, salvo en lo que se refiere a las normas de juego, número de frames a jugar, aplicación de la regla de "foul and miss", etc., que serán las mismas que para el resto de la competición y que se indican más adelante.

Cuando se juegue con el formato de grupos, el cuadro final o principal de la prueba constará, de una primera fase de grupos, formada por grupos de varios jugadores cada uno, en los que jugarán "todos contra todos", avanzando a la fase de cuartos de final (o de octavos de final según el número de jugadores inscritos), los dos primeros clasificados de cada grupo y, en su caso, aquellos mejor clasificados en tercera posición (dependiendo del número grupos conformados y del número de jugadores que compongan cada grupo), hasta completar los 8 o 16 jugadores, según los casos.

Esos 8 o 16 jugadores formarían las rondas de cuartos o de octavos de final, etc., según el caso, avanzando los ganadores de los enfrentamientos de estas eliminatorias a las siguientes rondas, hasta llegar a la final.

La fase de grupos constará, tal y como se ha indicado, de diversos grupos de varios jugadores (Grupo A, Grupo B, Grupo C, etc.), jugando en cada grupo "todos contra todos". Pasarán a la siguiente ronda los jugadores mejor clasificados de cada grupo, hasta completar el cuadro de octavos o cuartos de final, según corresponda.

Cuando se utilice el Doble K.O. Europeo, la primera fase será la que corresponde al desarrollo del cuadrante propio de este sistema de doble eliminación, progresando por la parte del cuadro de los que vayan ganando todos sus encuentros ("ganadores"), mientras que los que hayan perdido alguna partida, pasarán a la otra parte del cuadro ("perdedores"), donde podrán seguir avanzando rondas hasta que pierdan una segunda partida en que quedarían eliminados, o hasta quedar clasificados para la segunda fase que será la fase de eliminación directa.

Siempre que sea posible, se recomienda que la fase de eliminación directa comience en los cuartos de final, para la que se clasificarían cuatro jugadores por la parte del cuadro de "ganadores", y otros cuatro por la parte del cuadro de "perdedores".

Las partidas de las posibles fases previas y las correspondientes a la fase de grupos del cuadro principal, así como las del cuadrante del Doble K.O. Europeo o las que se jueguen con algún otro formato, se jugarán al mejor de 3 frames.

3.2- Fase de eliminación directa

La fase de eliminación directa podrá estar compuesta, según el número de jugadores inscritos, de las rondas de octavos de final, cuartos de final, semifinales y final.

De los enfrentamientos de octavos de final saldrían los emparejamientos de cuartos de final, y de los enfrentamientos de esta ronda saldrían los cuatro semifinalistas, pasando a la final de la prueba los ganadores de cada semifinal.

Los emparejamientos de la fase de eliminación directa se podrán establecer conforme a los ejemplos que aparecen en las páginas 14 a 20, quedando así predeterminados los emparejamientos de cada ronda de juego hasta la final.

También podrán establecerse los emparejamientos de esta fase por sorteo, condicionado a que los primeros clasificados de cada grupo no se enfrenten entre ellos en esta ronda de juego (para ello, cada uno se incluiría en un enfrentamiento diferente).

Los segundos clasificados de cada grupo (y los terceros clasificados, etc., si se diera el caso), se emparejarán con los primeros también por sorteo, condicionado a que no podrán enfrentarse al jugador contra el que ya se hayan enfrentado en la fase anterior de grupos, Doble K.O. Europeo, etc.

Los cruces posteriores quedarán prefijados antes de realizarse la conformación de los emparejamientos de octavos o cuartos de final. En el formato de grupos, se formarán del siguiente modo: ganador del enfrentamiento A con el ganador del B, y el ganador del C con el ganador del D, y así sucesivamente, y lo mismo se haría con las siguientes rondas de juego hasta llegar a la final.

Cuando se utilice el formato de Doble K.O. Europeo, los emparejamientos de las rondas de octavos de final, cuartos de final, etc., se formarán de manera similar, para que no se enfrenten en estas rondas jugadores que ya se hayan enfrentado en la fase anterior.

Los emparejamientos de semifinales también podrán establecerse de manera directa, mediante los cruces que se deduzcan de las rondas anteriores, si así lo determina la convocatoria de la prueba de que se trate, o cuando así lo dictamine la Dirección de la prueba, siempre y cuando dicha circunstancia sea conocida previamente por los participantes antes del comienzo del cuadro final de la prueba.

En este caso, los emparejamientos vendrán determinados por los cruces que se producirían de los octavos o cuartos de final, procurando que dos jugadores no se enfrenten más de una vez a lo largo de la prueba, salvo en la final.

Con carácter general, las rondas de octavos de final y cuartos de final se jugarán al mejor de 5 frames, las semifinales al mejor de 7 frames y la final se jugará al mejor de 9 frames.

En caso de que, por el propio desarrollo de la prueba, haya problemas de tiempo para completarla en los horarios previstos, por parte de la Dirección de la prueba y previa consulta y comunicación a los jugadores implicados, se podrán jugar los octavos y los cuartos de final al mejor de 3 frames, las semifinales al mejor de 5 frames y la final al mejor de 7 frames.

A continuación, se detallan dos ejemplos del desarrollo de pruebas en las que se utiliza el formato de grupos de varios jugadores en las que el cuadro final se compone de 32 o de 16 jugadores, y un ejemplo para el formato de Doble K.O. Europeo para 32 jugadores, pudiendo adaptarse a otro número de jugadores siguiendo criterios similares a los utilizados en estos ejemplos.

Ejemplos:

Formato de Grupos para 32 jugadores en el cuadro o fase principal:

Cuadrante de juego de 32 jugadores, divididos en 8 grupos de 4 jugadores cada uno, jugando en cada grupo todos contra todos, pasando los dos mejor clasificados de cada grupo a la siguiente fase, que sería octavos de final, y que ya se jugaría por el sistema de eliminación directa (KO directo).

En cada uno de esos 8 grupos se incluiría como primer jugador de cada grupo, a uno de los jugadores que sean cabeza de serie, ordenados en los grupos según su posición en el ranking.

El nº 1 del ranking se encuadraría en el grupo A; el nº 2 del ranking en el grupo H; el nº 3 del ranking en el grupo E; el nº 4 del ranking en el grupo D; el nº 5 del ranking en el grupo F; el nº 6 del ranking en el grupo C; el nº 7 del ranking en el grupo G y el nº 8 del ranking en el grupo B).

El resto de los jugadores se incluirían por sorteo puro en el grupo que le corresponda en dicho sorteo.

Los cruces de octavos de final se formarían con los siguientes enfrentamientos:

Partida 1: 1º clasificado grupo A vs 2º clasificado grupo D

Partida 2: 1º clasificado grupo B vs 2º clasificado grupo C

Partida 3: 2º clasificado grupo A vs 1º clasificado grupo D

Partida 4: 1º clasificado grupo C vs 2º clasificado grupo B

Partida 5: 1º clasificado grupo E vs 2º clasificado grupo H

Partida 6: 1º clasificado grupo F vs 2º clasificado grupo G

Partida 7: 2º clasificado grupo E vs 1º clasificado grupo H

Partida 8: 2º clasificado grupo F vs 1º clasificado grupo G

De esta forma, se asegura que no se enfrenten en la ronda de octavos de final, dos jugadores que hayan jugado entre ellos en la fase de grupos.

De los emparejamientos de octavos de final avanzarían los ganadores a la ronda de cuartos de final, cuyos enfrentamientos quedarían de la siguiente forma:

Partida A: Ganador Partida 1 vs Ganador Partida 4

Partida B: Ganador Partida 2 vs Ganador Partida 3

Partida C: Ganador Partida 5 vs Ganador Partida 8

Partida D: Ganador Partida 6 vs Ganador Partida 7

Los ganadores de la ronda de cuartos de final pasarían a semifinales, estableciéndose sus enfrentamientos mediante un sorteo puro entre los cuatro jugadores, o bien, cruzándose del siguiente modo:

Semifinal 1: Ganador Partida A vs Ganador Partida C

Semifinal 2: Ganador Partida B vs Ganador Partida D

El ganador de cada una de las semifinales pasaría a disputar la Final.

Formato de Grupos para 16 jugadores en la fase o cuadro principal:

Para el caso de que el cuadro principal esté compuesto por 16 jugadores, se formarían cuatro grupos de cuatro jugadores cada uno, incluyendo a los jugadores cabeza de serie con el mismo criterio indicado para el caso anterior en la fase de octavos de final, por tanto, en el grupo A quedarían incluidos los cabezas de serie 1 y 8, en el grupo B los cabezas de serie 3 y 6, en el grupo C los cabezas de serie 4 y 5, y en el grupo D los cabezas de serie 2 y 7.

El resto de los jugadores se adscribirán por sorteo puro al grupo que le corresponda en dicho sorteo.

En cada grupo jugarán “todos contra todos”, pasando a la ronda de cuartos de final los dos mejor clasificados de cada grupo, resultando los enfrentamientos siguientes:

Partida 1: 1º clasificado grupo A vs 2º clasificado grupo C

Partida 2: 1º clasificado grupo B vs 2º clasificado grupo D

Partida 3: 1º clasificado grupo C vs 2º clasificado grupo A

Partida 4: 1º clasificado grupo D vs 2º clasificado grupo B

Con los ganadores de cada uno de esos enfrentamientos tendríamos los cuatro semifinalistas cuyos emparejamientos se obtendrían por sorteo puro, o bien, cruzándose del siguiente modo:

Semifinal 1: Ganador Partida 1 vs Ganador Partida 2

Semifinal 2: Ganador Partida 3 vs Ganador Partida 4

El ganador de cada una de las semifinales pasaría a disputar la Final.

Formato de Doble K.O. Europeo para 32 jugadores:

1) PROGRESIÓN DEL CUADRO EN LA PARTE DE "Ganadores":

Primera Ronda: W1

Los partidos que se jugarían en la primera ronda serían los siguientes:

- **Partido 1:** Jugador **1** vs Jugador **32**
- **Partido 2:** Jugador **16** vs Jugador **17**
- **Partido 3:** Jugador **9** vs Jugador **24**
- **Partido 4:** Jugador **8** vs Jugador **25**
- **Partido 5:** Jugador **5** vs Jugador **28**
- **Partido 6:** Jugador **12** vs Jugador **21**
- **Partido 7:** Jugador **13** vs Jugador **20**
- **Partido 8:** Jugador **4** vs Jugador **29**
- **Partido 9:** Jugador **3** vs Jugador **30**
- **Partido 10:** Jugador **14** vs Jugador **19**
- **Partido 11:** Jugador **11** vs Jugador **22**
- **Partido 12:** Jugador **6** vs Jugador **27**
- **Partido 13:** Jugador **7** vs Jugador **26**
- **Partido 14:** Jugador **10** vs Jugador **23**
- **Partido 15:** Jugador **15** vs Jugador **18**
- **Partido 16:** Jugador **2** vs Jugador **31**

Segunda Ronda "Ganadores": W2

- Los jugadores que han ganado la primera partida avanzan por el cuadro principal (ganadores).
- Los jugadores que han perdido pasan a la otra parte del cuadro, la de recuperación (perdedores).
- El ganador del Partido 1 se medirá al ganador del Partido 2, el ganador del Partido 3 jugará contra el del Partido 4, y así, sucesivamente con todos los partidos.

Los partidos a disputar en esta ronda serían los siguientes:

- **Partido W2-1:** Ganador partido **1** vs Ganador partido **2**
- **Partido W2-2:** Ganador partido **3** vs Ganador partido **4**
- **Partido W2-3:** Ganador partido **5** vs Ganador partido **6**
- **Partido W2-4:** Ganador partido **7** vs Ganador partido **8**
- **Partido W2-5:** Ganador partido **9** vs Ganador partido **10**
- **Partido W2-6:** Ganador partido **11** vs Ganador partido **12**
- **Partido W2-7:** Ganador partido **13** vs Ganador partido **14**
- **Partido W2-8:** Ganador partido **15** vs Ganador partido **16**

Tercera Ronda: W3 (Clasificación Directa)

Los ganadores de W2 se enfrentan entre ellos siguiendo el mismo criterio que en la ronda anterior:

- **Partido W3-1:** Ganador **W2-1** vs Ganador **W2-2** → el Ganador será el **Clasificado A**
- **Partido W3-2:** Ganador **W2-3** vs Ganador **W2-4** → el Ganador será el **Clasificado B**
- **Partido W3-3:** Ganador **W2-5** vs Ganador **W2-6** → el Ganador será el **Clasificado C**
- **Partido W3-4:** Ganador **W2-7** vs Ganador **W2-8** → el Ganador será el **Clasificado D**

Los ganadores de estos cuatro enfrentamientos se clasifican para los 4 puestos de acceso a la fase de eliminación directa (Cuartos de Final) de la zona de invictos.

Los 4 jugadores que pierden en esta ronda pasan a la última ronda de la parte del cuadrante de los que han perdido algún partido (“perdedores”).

2) AVANCE POR EL CUADRO DE “Perdedores” (Rondas de Recuperación)

Primera Ronda: L1

Se enfrentan entre sí los perdedores de la primera ronda del torneo (W1).

Los enfrentamientos serían los siguientes:

- **Partido L1-1:** Perdedor partido **1** vs Perdedor partido **2**
- **Partido L1-2:** Perdedor partido **3** vs Perdedor partido **4**
- **Partido L1-3:** Perdedor partido **5** vs Perdedor partido **6**
- **Partido L1-4:** Perdedor partido **7** vs Perdedor partido **8**
- **Partido L1-5:** Perdedor partido **9** vs Perdedor partido **10**
- **Partido L1-6:** Perdedor partido **11** vs Perdedor partido **12**
- **Partido L1-7:** Perdedor partido **13** vs Perdedor partido **14**
- **Partido L1-8:** Perdedor partido **15** vs Perdedor partido **16**

Segunda Ronda: L2

Los ganadores de la ronda L1 se enfrentan contra los que acaban de perder en la ronda W2, cruzándose de forma simétrica para evitar la repetición enfrentamientos.

Los enfrentamientos serían los siguientes:

- **Partido L2-1:** Ganador partido **L1-1** vs Perdedor partido **W2-8**
- **Partido L2-2:** Ganador partido **L1-2** vs Perdedor partido **W2-7**
- **Partido L2-3:** Ganador partido **L1-3** vs Perdedor partido **W2-6**
- **Partido L2-4:** Ganador partido **L1-4** vs Perdedor partido **W2-5**
- **Partido L2-5:** Ganador partido **L1-5** vs Perdedor partido **W2-1**
- **Partido L2-6:** Ganador partido **L1-6** vs Perdedor partido **W2-2**
- **Partido L2-7:** Ganador partido **L1-7** vs Perdedor partido **W2-3**
- **Partido L2-8:** Ganador partido **L1-8** vs Perdedor partido **W2-4**

Tercera Ronda: L3

Se eliminan entre sí los 8 jugadores que hayan ganado en la ronda anterior (L2), en los siguientes enfrentamientos:

- **Partido L3-1:** Ganador partido **L2-1** vs Ganador partido **L2-2**
- **Partido L3-2:** Ganador partido **L2-3** vs Ganador partido **L2-4**
- **Partido L3-3:** Ganador partido **L2-5** vs Ganador partido **L2-6**
- **Partido L3-4:** Ganador partido **L2-7** vs Ganador partido **L2-8**

Cuarta Ronda: L4 (Clasificación a ¼ Final parte de “perdedores”)

- **Partido L4-1:** Ganador partido **L3-1** vs Perdedor **W3-1** → el Ganador será el **Clasificado E**
- **Partido L4-2:** Ganador partido **L3-3** vs Perdedor **W3-2** → el Ganador será el **Clasificado F**
- **Partido L4-3:** Ganador partido **L3-5** vs Perdedor **W3-3** → el Ganador será el **Clasificado G**
- **Partido L4-4:** Ganador partido **L3-7** vs Perdedor **W3-4** → el Ganador será el **Clasificado H**

Los 4 ganadores en esta línea de “perdedores” se clasifican para la fase de eliminación directa (Cuartos de Final), donde se enfrentarán a los 4 jugadores clasificados por la parte de “ganadores”.

3) FASE DE ELIMINACIÓN DIRECTA

a) Configuración de Cuartos de Final

El campeonato detiene el Doble KO con 8 jugadores clasificados para cuartos de final, comenzando la fase de eliminación directa.

Hay dos grupos perfectamente definidos:

- Los 4 Invictos por la parte del cuadrante de "Ganadores": **A, B, C y D**
- Los 4 clasificados por la parte del cuadro de "Perdedores": **E, F, G y H**

Para cumplir la regla de **no repetir enfrentamientos hasta la final**, se aplica el sorteo dirigido cruzando las dos zonas de clasificación (perdedores y ganadores), alterando las líneas de cruce.

Los cruces de cuartos de final quedarían así:

- **¼ Final 1:** Jugador **A** vs Jugador **E**
- **¼ Final 2:** Jugador **D** vs Jugador **H**
- **¼ Final 3:** Jugador **C** vs Jugador **G**
- **¼ Final 4:** Jugador **B** vs Jugador **F**

Estos cruces podrán tener otra configuración en caso de que se produzca la repetición de algún enfrentamiento de la fase anterior.

b) Semifinales

Los ganadores de los Cuartos de Final se cruzan de forma simétrica:

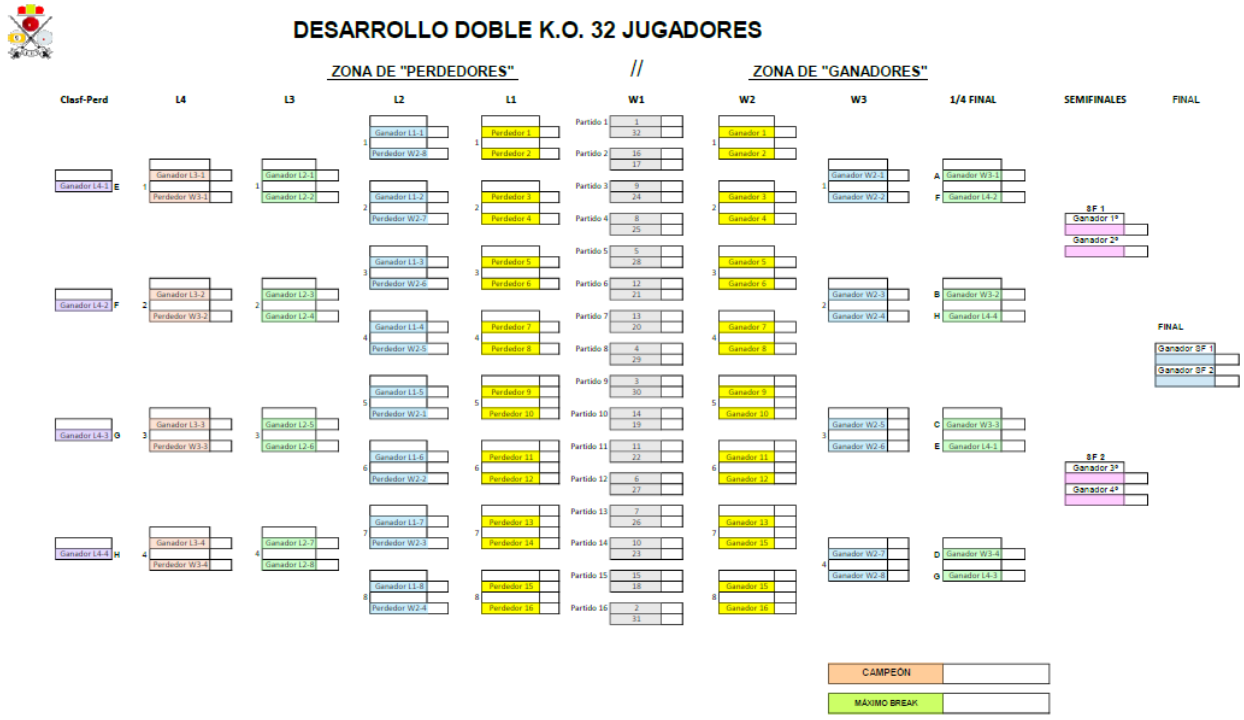
- **Semifinal 1:** Ganador ¼ Final 1 vs Ganador ¼ Final 2
- **Semifinal 2:** Ganador ¼ Final 3 vs Ganador ¼ Final 4

c) Final

Los dos ganadores de las semifinales se miden en el enfrentamiento final.

- **Final:** Ganador Semifinal 1 vs Ganador Semifinal 2

CUADRANTE DOBLE K.O. 32 JUGADORES



3.3- Desarrollo del Circuito

Las pruebas que comprendan el CIRCUITO NACIONAL DE SNOOKER se gestionarán por parte de la organización con la aplicación CUESCORE, o cualquier otra disponible, cuyo acceso se facilitará a los jugadores con antelación suficiente, para que conozcan de antemano el día y horario de juego y la mesa en la que jugarán, así como los resultados que se vayan produciendo, etc.

El Director de cada prueba, o en su defecto el Delegado de la R.F.E.B, informarán del listado definitivo de jugadores inscritos para cada prueba, así como de los cuadrantes de juego, y de la realización, en su caso, de una posible fase previa clasificatoria. Esta comunicación podrá efectuarse facilitando a los jugadores inscritos el acceso a la aplicación con la que se gestione la prueba.

a) Horarios:

Cada jugador deberá presentarse en la sede de juego una hora antes del horario previsto, en previsión de poder adelantar los enfrentamientos, salvo en el caso de los jugadores que “abran” la competición, que deberán estar presentes en la sala de juego con la antelación suficiente para comenzar las partidas en la hora establecida.

b) Asignación de mesas y calentamiento:

La organización asignará mesa para cada enfrentamiento a través de la aplicación con la que se gestione la prueba (CUESCORE o cualquier otra aplicación disponible), y será responsabilidad del deportista estar atento para acudir a la mesa correspondiente en el horario previsto.

Con el objetivo de poder cumplir los horarios fijados, las mesas en las que se vayan terminando partidas, podrán ir adelantando las partidas siguientes, incluso aunque alguna partida tenga que cambiar de mesa respecto a la inicialmente prevista, siendo competencia de la Dirección de la prueba las decisiones que se tomen acerca de la organización y desarrollo de la competición.

Los jugadores tendrán derecho al calentamiento previo solamente en la primera partida que jueguen cada jornada, quedando establecido en un tiempo máximo de 3 minutos por deportista. Dispondrán de ese mismo tiempo los jugadores en las semifinales y en la final.

Este tiempo de calentamiento se podrá modificar puntualmente por el Director del evento, según las necesidades o posibilidades de cada campeonato, sin que en ningún caso pueda superar los 5 minutos por jugador antes de cada partida.

Con el objetivo de ganar tiempo, para el calentamiento podrá compartirse una misma mesa por los dos jugadores, utilizando cada uno de ellos una mitad de la misma, siempre que se disponga de una bola blanca para cada uno, y ambos jugadores muestren su conformidad en compartir el calentamiento de la forma indicada.

c) Inicio de la partida. Tiempos de espera y descansos:

Una vez asignada la mesa y el horario de inicio de la partida, los jugadores dispondrán de un margen de 5 minutos de cortesía para acudir al encuentro. A partir de esos 5 minutos, la Dirección de la prueba iniciará el tiempo de juego.

Si un jugador no está en la mesa, preparado para jugar, en el momento en que la Dirección de la prueba haya dado por iniciado el enfrentamiento, a los 5 minutos anotará un frame ganado a su contrincante.

Transcurridos 15 minutos desde el inicio del enfrentamiento, se dará por perdido el partido con un resultado técnico (según el número de frames a jugar, podrá ser de 2-0; de 3-0; de 4-0, o de 5-0).

Se podrá pedir tiempo muerto (descanso) entre frames, siendo indiferente el turno de saque. Dicho descanso será como máximo de 5 minutos y tendrá que ser autorizado por el árbitro o la Dirección de la prueba en caso de no haber un árbitro en la partida o un árbitro de sala.

En las partidas que se jueguen al mejor de tres frames, solamente se podrán realizar dos descansos, y en las partidas al mejor de 5, 7 y 9 frames, se podrán realizar descansos cada dos frames jugados. No obstante, previo acuerdo de los contrincantes, y con la autorización del árbitro o Director de la prueba, se podrá modificar el número de descansos a realizar.

d) Anotación de resultados:

Los resultados de cada “frame”, así como el resultado final de cada partida, deberán quedar anotados en el acta correspondiente, que será facilitada por la organización, siendo responsabilidad del árbitro que dicho acta se cumplimente y se firme debidamente.

En caso de no disponer de árbitro, será responsabilidad directa de los jugadores y del Director de la prueba, a quien podrán acudir en caso de duda en su cumplimentación, para su correspondiente aclaración.

En caso de que algún jugador muestre su disconformidad con el contenido del acta, podrá presentar ante la Dirección de la prueba la correspondiente solicitud de aclaración o rectificación.

3.4- Normas de juego (Reglamento de juego)

Las reglas de juego que se aplicarán en las pruebas que componen el CIRCUITO NACIONAL DE SNOOKER, serán las establecidas por los organismos o entidades internacionales (WPSA, IBSF, etc.) que se encuentren en cada momento vigentes, y que se hallan recogidas de manera resumida en el punto 1.3 de las Reglas de Juego, dentro del apartado relativo a los Reglamentos, que están publicados en la página web de la R.F.E.B.

La regla de **"foul and a miss"** se aplicará del mismo modo en todas las fases y rondas de juego, fijándose en un máximo de 3 repeticiones las que se podrán obligar a realizar al ejercerse esta prerrogativa por parte del jugador a quien corresponda dicha decisión. Esta limitación (que podrá ampliarse en el futuro e incluso llegar a eliminarse), deberá indicarse expresamente en la convocatoria.

Finalización de un frame por diferencia de puntos: Cuando en el transcurso de un frame, la diferencia de puntos existente entre los contendientes sea tal que, para poder empatar o superar esa diferencia de puntos, el jugador con menos puntos necesite más de cuatro faltas del contrario además de los puntos máximos que teóricamente resten por disputar sobre la mesa (habitualmente se suele decir que necesitaría más de 4 snookers), el frame se considerará terminado y ganado por el jugador con mayor puntuación.

Ejemplo: si quedan 35 puntos posibles sobre la mesa, cuando la diferencia de puntos sea de 52 o más puntos, el frame se dará por terminado.

Es responsabilidad del jugador conocer las normas de juego, de puntuación, de infracciones, etc., no obstante, el Director de la prueba tendrá a disposición de los jugadores una copia del reglamento de juego por si se quiere realizar alguna consulta.

3.5- Arbitraje

De acuerdo con los reglamentos dictados por la R.F.E.B., todas las competiciones oficiales deben de tener al menos un árbitro nacional en la sala durante todo el evento.

A partir de la temporada 2023/2024 es requisito obligatorio la incorporación de la figura del árbitro nacional en todas las competiciones oficiales establecidas en el calendario de la R.F.E.B.

Actualmente, no contamos en España con suficientes árbitros oficiales especializados en la modalidad de snooker, por lo que las partidas que se jueguen en las pruebas del CIRCUITO NACIONAL DE SNOOKER podrán realizar esas tareas, aquellos árbitros nacionales que, aun no disponiendo de esta especialización, a juicio del Comité Nacional de Árbitros de la R.F.E.B., tengan los suficientes conocimientos de las reglas de juego de esta modalidad.

También podrán ser arbitradas por los propios jugadores de una partida, por miembros de la Organización de cada prueba o aficionados miembros del club organizador, siempre que tengan los conocimientos mínimos necesarios de las reglas de juego, siendo la Dirección de la prueba la que autorizará que alguno de los indicados en último lugar pueda actuar como árbitro en dichas pruebas.

Asimismo, respecto al arbitraje de las pruebas que se celebren mientras no se disponga de suficientes árbitros oficiales, la Dirección de la prueba o el club organizador, deberán contar con una persona que realice las funciones de árbitro de sala, para poder aclarar las jugadas o situaciones dudosas o complicadas que se puedan producir en cualquiera de las partidas que se estén disputando.

En las rondas correspondientes a semifinales y en la final de cada una de las pruebas del Circuito Nacional de Snooker, se deberá contar con un árbitro que dirija el desarrollo de cada partida.

Será el Director de la prueba quien determine desde qué ronda de juego se podrá contar con un árbitro en cada partida, siendo al menos necesario en las semifinales y en la final, y siempre que sea posible, en las rondas anteriores de las fases de juego de eliminación directa y en la fase de grupos.

El club organizador se hará cargo de los gastos que se deriven del arbitraje de las pruebas, pudiendo consultar con las Federaciones o Delegaciones Territoriales para que les orienten e informen sobre las ayudas que pueden ofrecerles al respecto.

4.- RANKING DE LA COMPETICIÓN

El ranking del CIRCUITO NACIONAL DE SNOOKER se formará con la suma de los puntos que vayan sumando los jugadores que participen en las pruebas (Copas de España de Snooker), en función de su clasificación en dichas pruebas, sumándose un máximo de CUATRO pruebas de las cinco que hay previsto realizar.

Al finalizar cada temporada deportiva, los jugadores podrán descartar el peor resultado de los obtenidos en las cinco pruebas previstas (si no se disputan cinco pruebas, no se podrá descartar ninguna), y con la puntuación obtenida en un máximo de cuatro pruebas, se establecerá, por orden de puntuación, la posición en el ranking de cada jugador.

4.1- Asignación de puntos de Ranking según clasificación

Se establecerá un Ranking General que se formará con los puntos que se vayan acumulando de cada una de las pruebas que se realicen, y será actualizado con la puntuación global de cada jugador una vez finalizada la temporada deportiva, tras la celebración de la última Copa de España que se juegue.

En todas las pruebas de esta competición los jugadores irán ranqueados en los cuadrantes de juego, atendiendo a su posición en la clasificación del Ranking General. Para los jugadores sin un puesto en el ranking, se establecerá un sorteo que determinará su grupo o puesto de juego. Dicho sorteo será público y con la mayor trasparencia posible, por cualquier medio que establezca la Dirección de la prueba.

En caso de que no se disponga de un ranking de partida para aplicar a la primera Copa de España que se celebre en una temporada concreta, se tomarían como cabeza de serie los jugadores que participaron en el último campeonato de España, ordenados según su clasificación en dicho campeonato, y a partir de la segunda prueba, se tomará el ranking que se vaya configurando con los puntos que los jugadores hayan obtenido en la primera y sucesivas pruebas que se vayan realizando.

La puntuación que se asignará, según la clasificación obtenida por los jugadores en cada Copa de España de Snooker, será la siguiente:

PUESTO	PUNTOS
1º	50
2º	35
3os	25
5º a 8º	20
9º a 16º	15
17º a 32º	10
33º en adelante	5

Los jugadores que no asistan a alguna de las pruebas no obtendrán puntuación por esa o esas pruebas en las que no haya participado, pudiendo descartarla para el cómputo de pruebas puntuables para el ranking cuando sea posible dicho descarte.

CRITERIOS DE DESEMPATE PARA CADA PRUEBA:

En cada prueba que se celebre se asignarán los puntos de ranking que correspondan en función de la clasificación obtenida.

Los criterios para ordenar la posición de los jugadores en la fase de grupos (clasificación del grupo en el que hayan jugado), o en la fase de Doble K.O, etc., que también se aplicará para establecer la clasificación final de las fases de eliminación directa, serán los siguientes:

1º- Número o porcentaje de partidas ganadas.

2º- Diferencia de “frames ganados menos “frames” perdidos.

3º- Mayor “break” conseguido en la prueba.

4º- Resultado del enfrentamiento directo (para clasificación dentro de un grupo).

5º- Sorteo en caso de empate en todas las anteriores.

4.2- Conformación del Ranking General - Criterios de desempate

RANKING GENERAL DEL CIRCUITO NACIONAL:

Para obtener la puntuación global con la que se determinará el puesto que cada jugador ocupará en el Ranking General, se sumarán los puntos obtenidos en las pruebas disputadas, según el criterio siguiente:

En caso de celebrarse cuatro o cinco pruebas, los jugadores podrán descartar una de ellas (normalmente aquella en la que hayan quedado peor clasificados).

Si se celebran sólo tres pruebas, se computarán las tres, no pudiendo descartarse ninguna, y si se celebran menos de tres pruebas, se procederá del mismo modo y se computarán las celebradas, sin que tampoco quepa descartar ninguna.

Por tanto, se computarán un máximo de cuatro pruebas y un mínimo de tres (salvo que se hayan celebrado menos de tres pruebas, en cuyo caso se computarían las disputadas).

El ranking general será actualizado tras cada Copa de España, atendiendo a la suma de los puntos asignados, y se completará con los puntos conseguidos en las pruebas disputadas, de las que se descartará la prueba en la que el jugador haya obtenido un peor resultado, cuando así proceda conforme a lo indicado en este apartado.

CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN Y DESEMPATES EN EL RANKING FINAL:

El ranking final de cada temporada vendrá establecido por la suma de los puntos obtenidos en las pruebas computadas según el criterio indicado en el apartado anterior (con un máximo de cuatro pruebas en las que se haya conseguido mejor clasificación, del total de cinco pruebas que se podrán disputar).

La clasificación final del ranking vendrá determinada por los siguientes criterios, que se aplicarán para los posibles casos de empate:

1º- Puntos totales.

2º- Mejor resultado individual.

3º- Diferencia de frames ganados-perdidos.

4º- Mayor "break".

5º- Mayor número de pruebas disputadas en la temporada.

6º- Sorteo en caso de empate en todas las anteriores.

Podrá establecerse un sistema de ranking acumulado de dos temporadas deportivas, en el que conforme se vaya celebrando una Copa de España de una temporada, se vaya eliminando la más antigua de la temporada anterior.

5.- PREMIOS Y AYUDAS PARA LOS DEPORTISTAS

Los premios que se otorgarán a los jugadores en concepto de ayudas económicas se financiarán con las inscripciones pagadas por los participantes, destinándose el 100% de dichas inscripciones para ayudas a los deportistas, que se distribuirán entre los primeros clasificados (entre los cuatro, ocho o dieciséis mejor clasificados), en función del número de jugadores inscritos.

La organización aportará en cada Copa los trofeos que se entregarán a los cuatro primeros clasificados.

Las asignaciones económicas directas que se otorguen a los jugadores que ocupen las primeras plazas de la clasificación final, lo serán en concepto de ayudas económicas a los deportistas por gastos de desplazamiento, alojamiento y manutención.

Dicha recaudación se distribuirá de manera que, entre el 80% y el 90%, lo perciban de manera directa los primeros clasificados de cada prueba.

El porcentaje restante (entre el 10% y el 20%) se destinará para ayudar al segundo clasificado del ranking final del Circuito, por su participación en el Campeonato de Europa, y en caso de que éste no pudiera ir, se destinaría al siguiente jugador español por orden de clasificación en dicho ranking.

El porcentaje citado de entre el 10% y el 20% podrá modificarse en función del número de jugadores inscritos, con el objetivo de que las ayudas guarden una proporción adecuada con las inscripciones realizadas, pudiendo llegar a eliminarse en el caso de que el número de jugadores inscritos fuese muy pequeño (orientativamente menos de 16 jugadores), para que el importe que reciban los primeros clasificados alcance una cantidad adecuada a la entidad de la competición y al objeto de dichas ayudas.

Con el porcentaje restante hasta el 100%, se formará un acumulado que se destinará a financiar la ayuda que se otorgará al jugador o jugadores que sean considerados beneficiarios de dicha ayuda (dependiendo del total acumulado), para que acudan al campeonato de Europa de snooker amateur.

El porcentaje destinado a cada uno de los conceptos se concretará inicialmente en la convocatoria de cada una de las pruebas a celebrar, pudiendo modificarse, dentro de los parámetros indicados, una vez que se conozca el listado definitivo de inscritos y, por tanto, la cantidad ingresada en concepto de inscripciones, con el objetivo de que las ayudas destinadas a los primeros clasificados guarden una proporción adecuada con las inscripciones realizadas.

En la tabla que se incluye en el apartado siguiente se indican, a modo de ejemplo, los porcentajes aproximados que se destinarán a ayudas directas a los primeros clasificados, de acuerdo con el puesto que ocupen en la clasificación final, así como del número de jugadores inscritos.

5.1- Ayudas económicas a los deportistas

Serán beneficiarios de ayudas económicas los jugadores mejor clasificados en cada prueba, según su clasificación final, distribuyéndose dichas ayudas económicas en función de lo recaudado con las inscripciones de los participantes.

La cantidad acumulada en las distintas pruebas que se realicen se destinará a la ayuda que se otorgará a los clasificados en los primeros puestos del ranking final de la competición, por su participación en el Campeonato de Europa, según se detalla más adelante.

Las ayudas económicas para cada jugador se distribuirían del siguiente modo:

	NÚMERO DE JUGADORES INSCRITOS / % Ayudas x jugador				
PUESTO	**Menos de 16**	**De 16 a 24**	**De 25 a 36**	**De 37 a 60**	**Más de 60**
1º	38 %	35 %	30 %	25 %	22 %
2º	28 %	25 %	20 %	15 %	12 %
3º y 4º	17 %	15 %	10 %	7 %	6 %
5º al 8º	--	--	5 %	4 %	3 %
9º al 16º	--	--	--	2,5 %	2 %
17º al 32º	--	--	--	--	1 %

Los porcentajes indicados en la tabla anterior se corresponden con la distribución de la recaudación por las inscripciones, en la que se destina a ayudas directas el 90% de lo recaudado (salvo cuando participen menos de 16 jugadores).

Esos porcentajes podrán modificarse ligeramente, en función del número de jugadores inscritos en cada campeonato, para obtener importes redondeados.

La R.F.E.B. y las Federaciones o Delegaciones Territoriales, aportarán las ayudas por la organización de los campeonatos que previamente se hayan aprobado en sus respectivas asambleas generales u órgano competente en esta materia.

Con el importe acumulado una vez finalizado el circuito, se financiará la participación de uno o dos jugadores (los jugadores mejor clasificados en el ranking final tras los que obtengan ayuda de la R.F.E.B.), en el Campeonato de Europa amateur, siempre que se trate de jugadores con nacionalidad española que, además, cumplan con el resto de requisitos fijados en los reglamentos de la R.F.E.B. para ser seleccionable, siempre y cuando la organización del Campeonato de Europa facilite a la R.F.E.B. plazas disponibles para ello.

Si por cualquier circunstancia no se dispusiera de las plazas indicadas para el campeonato de Europa amateur, la cantidad acumulada se asignará a las ayudas a satisfacer en las competiciones del Circuito Nacional de Snooker del año siguiente.

5.2- Ayudas de la R.F.E.B. para representación en el Campeonato de Europa de Snooker amateur

Además de las ayudas económicas a los deportistas, el jugador que al final del CIRCUITO NACIONAL DE SNOOKER tenga el mayor número de puntos de ranking y, por tanto, resulte campeón del Circuito, será premiado por la R.F.E.B. con una plaza en el Campeonato de Europa de Snooker amateur, siempre que sea de nacionalidad española, de acuerdo con lo que dispone la normativa aplicable.

En caso de que se disponga de un número de plazas suficiente, y cuando las disponibilidades presupuestarias de la R.F.E.B. lo permitan, podrá concederse una segunda ayuda para dicho Campeonato de Europa, que se otorgaría al siguiente jugador español con mayor puntuación en el ranking.

En caso de que el campeón del CIRCUITO NACIONAL DE SNOOKER haya obtenido una ayuda similar por su participación en el Campeonato de España, o en caso de que el campeón del Circuito no tenga la nacionalidad española, la ayuda se destinaría al siguiente jugador con nacionalidad española mejor clasificado en el ranking general.

Las ayudas a deportistas para las competiciones nacionales e internacionales serán las aprobadas por los órganos correspondientes de la R.F.E.B. y, en su caso, al igual que el resto de premios, estarán sujetos a la normativa fiscal que corresponda.

A continuación, se indican las diversas posibilidades de adjudicación de plazas y ayudas para el Campeonato de Europa de Snooker Amateur:

✓ 1º clasificado en el ranking final de cada temporada:

Ayuda y plaza para disputar el Campeonato de Europa de Snooker amateur.

✓ 2º clasificado en el ranking final la temporada:

Plaza para disputar el Campeonato de Europa de Snooker amateur.

También podrá otorgarse al segundo clasificado una ayuda para su participación, cuando se disponga de plazas suficientes y las disponibilidades presupuestarias de la R.F.E.B. lo permitan.

En caso de que no sea posible la asignación de ayuda al segundo clasificado del ranking, su participación será financiada con la suma de las cantidades acumuladas en las Copas de España, y si esta segunda ayuda fuese aportada por la R.F.E.B., ese acumulado se destinaría a sufragar los gastos de participación de algún jugador adicional, siempre que se disponga de plazas para ello.

Si no se asignaran a la R.F.E.B. plazas suficientes para que participe un tercer jugador, esa cantidad acumulada se distribuiría entre los dos jugadores que participen en el Campeonato de Europa, de manera proporcional, correspondiendo al jugador mejor clasificado del ranking el 60% y el 40% al otro participante.

6.- DIRECCIÓN DE LAS PRUEBAS: Designación y funciones

Cada prueba contará con un Director del evento designado por la Federación o Delegación Territorial donde se celebre cada prueba, o bien por el club organizador, cuando así lo acuerde dicha Federación o Delegación Territorial.

En cualquiera de los casos, deberá de tratarse de una persona responsable y con conocimientos suficientes de la modalidad de snooker y de sus normas de juego, así como sobre organización y desarrollo de competiciones de billar, siendo el encargado de organizar la prueba en su conjunto, velará por el cumplimiento de las normas de juego y de comportamiento de jugadores y público, del adecuado desarrollo de la competición, etc.

También se encargará de la planificación y coordinación de la prueba, incluida la programación de partidos con la fijación de días y hora de juego que corresponda a cada enfrentamiento, de la supervisión de las mesas y material de juego, de la correcta vestimenta de los participantes, etc.

Deberá procurar que los resultados que se vayan produciendo a lo largo de toda la competición sean expuestos en lugar visible para público y jugadores, así como de que se mantengan actualizados en la aplicación utilizada para la gestión de la prueba.

Remitirá, dentro de las 24 horas siguientes al término de la competición, los resultados completos de la prueba, fotos del pódium y ranking final del evento, al Delegado de Snooker de la R.F.E.B y a la Dirección Deportiva de la R.F.E.B., mediante correo electrónico, a quien también elevará un informe posterior de cuantas circunstancias e incidencias se hubieran producido en la prueba.

Asimismo, el Delegado de Snooker designado por la R.F.E.B., deberá realizar un informe deportivo de cada uno de los eventos del Circuito, que será entregado al Director Deportivo de la R.F.E.B. durante la semana posterior a la finalización de la prueba.

7.- UNIFORMIDAD

Las normas relativas a la uniformidad que deben observar los jugadores y árbitros, se encuentran recogidas en el apartado 7 de las Reglas de Organización, incluidas dentro del punto relativo a Normativas de la Federación, en el apartado Reglamentos, publicados en la página web de la R.F.E.B.

7.1- De los Participantes

De acuerdo con las normas aprobadas por la R.F.E.B. vigentes en cada momento, todo jugador que participe en el Circuito Nacional de Snooker estará obligado a equiparse con la uniformidad reglamentaria correspondiente.

Dicha vestimenta es actualmente la indicada en el artículo 7 de las Reglas de Organización citadas anteriormente, con las modificaciones aprobadas en la A.G.O. de 18 de julio de 2026, que es la siguiente:

a) Zapatos, calcetines, pantalones y cinturón negros (se excluye ropa vaquera y ropa oscura).

b) Polo sin bolsillos, de uno o varios colores admitiéndose variabilidad de diseño (líneas, ribetes, patrones geométricos u otros diseños) en cualquier parte de dicha prenda, siempre bajo la consideración de que dichos diseños no incluyan mensajes que contengan, inciten o promuevan ningún tipo de mensaje de índole político, ideológico, sexual, racista, de discriminación por género, humorístico y/o discriminatorio según la legislación española vigente. Será obligatorio vestir el de Polo en todas las fases del campeonato incluida la Final.

También es posible insertar publicidad en el polo en cualquier parte de este, siempre que se respeten los espacios habilitados para el escudo de los clubes, de la R.F.E.B., Federaciones o Delegaciones Territoriales según corresponda en cada caso, así como el espacio reservado para los organizadores del campeonato y sus patrocinadores.

c) Escudo del Club, FF.TT. o Delegación a la que pertenezca. Podrá ser escudo sustitutivo o añadido a los anteriores el de la R.F.E.B. si le corresponde.

d) Serán jugadores con potestad de optar al apartado anterior, aquellos que hubieran logrado un título nacional de carácter individual, o bien, hubiesen sido seleccionados para representar oficialmente a España en una prueba internacional.

e) Todo lo reflejado sobre la uniformidad será de igual aplicación para la participación femenina, con la salvedad de que las féminas podrán utilizar indistintamente el pantalón o la falda-pantalón.

f) En las pruebas nacionales, antes de iniciar la competición, los jugadores tienen la obligación de pasar un control de vestuario ante la Dirección de la prueba o ante la persona en que éste delegue, siendo inapelables las decisiones e indicaciones de la dirección.

g) El polo debe llevarse por dentro del pantalón y debe estar limpio y en buen estado. Para las féminas está permitido llevar el polo por fuera del pantalón.
(Aprobado por A.G.O de 29 de julio 2023)

En cuanto a la publicidad en la indumentaria del jugador, se regula lo siguiente:

a) Los jugadores tienen el derecho a lucir publicidad de sus patrocinadores respetando la zona izquierda del pecho donde deberá lucir el escudo del Club, FF.TT., delegación o R.F.E.B. si le corresponde.

b) La manga derecha (izquierda para los jugadores zurdos) queda reservada para la inserción de publicidad del patrocinador del campeonato, derecho que le corresponderá al organizador de este.

No obstante, si dicha publicidad contraviniera directamente a la que luciera el jugador, únicamente se lucirá la del jugador.

c) En los casos en que el jugador esté utilizando el equipamiento oficial de la R.F.E.B. (si es que este derecho le asiste al jugador), sólo podrá llevar la publicidad determinada por la R.F.E.B., admitiéndose la publicidad propia del jugador (sólo en competiciones nacionales) sobre el brazo derecho (del izquierdo si es zurdo), sobre una cuadrícula de 50 cm2, y siempre dejando espacio para una superficie similar bajo la misma, para colocar la posible publicidad del organizador.

La infracción de estas normas por parte de los jugadores puede ser motivo de exclusión del campeonato.

7.2- De los Árbitros

Los árbitros vestirán la indumentaria que indique el Comité Nacional de Árbitros, y solo podrán llevar la publicidad que marque dicho Comité Nacional de Árbitros, que será aprobada previamente por la Asamblea General de la R.F.E.B.

Estas circunstancias se encuentran recogidas en el punto correspondiente de los Reglamentos y Reglas de Organización publicados en la página web de la R.F.E.B., que vienen a ser similares a las que rigen para los jugadores de la competición.

8.- INFRACCIONES Y SANCIONES

El régimen disciplinario toma como referencia la normativa existente para la competición nacional de Pool que se aplica en los Campeonatos de Europa de la EPBF, recogida en los Reglamentos aprobados por la R.F.E.B. para otras modalidades de billar, siendo aplicables a los jugadores y árbitros participantes, así como al público asistente.

Se establece este régimen disciplinario, con el fin de aplicar una normativa homogénea, lo más justa y eficaz posible, para garantizar un desarrollo normal de la competición, y así avanzar hacia una mayor profesionalidad y seriedad en esta modalidad deportiva.

8.1- De los participantes

Se recogen a continuación, las normas de comportamiento adecuadas, las posibles faltas que pueden ser cometidas por los jugadores y árbitros, así como las sanciones que conlleva cada una de ellas.

1) PENALIZACIONES Y NIVELES DE PENALIZACIÓN:

DESCRIPCIÓN: las penalizaciones que se describen a continuación se aplicarán respecto del comportamiento de los jugadores en su interacción con otros jugadores, árbitros, miembros de la organización o público en general, y comportarán las sanciones que en cada caso se detallan.

• Aviso: Tres avisos comportarán la pérdida del frame en juego.

• Pérdida de frame + aviso, conllevará la pérdida del enfrentamiento.

• Pérdida de un enfrentamiento + aviso o pérdida de frame o partida, será motivo de descalificación.

• Tras haber sido objeto de descalificación, en la siguiente prueba en la que participe el jugador sancionado, solo será necesario un aviso para que el árbitro decrete la pérdida del frame.

Ejemplo: Si un jugador recibe 3 avisos y se le da por perdido el frame, en el siguiente aviso, se le daría el enfrentamiento por perdido, aunque ya estuviera jugando otro enfrentamiento. Si se diera otro aviso más durante la prueba, se procedería a su descalificación.

La penalización de Aviso viene dada por:

✓ Uso de cualquier aparato electrónico durante el transcurso del enfrentamiento.

✓ Comportamiento que pueda ser susceptible de molestia para el resto de los jugadores de la sala.

✓ Coger tiempo muerto sin informar a la dirección deportiva.

✓ Mal uso del material de juego.

✓ Incumplimiento, en su caso, del protocolo sanitario.

La penalización de Pérdida de Frame viene dada por:

✓ Practicar en la mesa durante un tiempo muerto.

✓ Volver a la mesa más tarde de 5 minutos en el tiempo muerto del rival.

✓ Cualquier conducta antideportiva u ofensa seria.

✓ Incumplimiento reiterado, en su caso, del protocolo sanitario.

La penalización de Pérdida de enfrentamiento viene dada por:

✓ Dañar intencionadamente o destrozar material de juego o de las instalaciones.

✓ Cualquier conducta antideportiva que suponga una ofensa muy seria.

La penalización de Descalificación viene dada por:

✓ Incumplir la normativa de uniformidad.

✓ Conducta antideportiva que revista una ofensa seria hacia la organización, jugadores o asistentes.

Esta normativa de penalización será aplicable durante todo el transcurso de cada prueba, no limitándose solo al tiempo de juego, y ya se produzca dentro de las instalaciones o en las cercanías.

Los niveles de penalización son acumulables durante todo el transcurso de cada prueba, por lo tanto, una vez alcanzado un nivel de sanción, la siguiente penalización será la inmediatamente superior.

En el caso de descalificación, el jugador queda apartado de toda ayuda que le corresponda en esa prueba, así como los puntos de ranking que correspondan a la misma, y la Dirección Deportiva de la R.F.E.B. o el órgano competente en materia disciplinaria de la R.F.E.B., se reservan el derecho a establecer la sanción que corresponda al jugador infractor.

En caso de reincidencia en una descalificación, el jugador quedará completamente apartado de toda competición durante el transcurso de la temporada deportiva, a salvo de las demás sanciones que puedan corresponder en aplicación del Reglamento de Régimen Disciplinario de la R.F.E.B.

2) NORMATIVA ANTIDOPAJE:

La R.F.E.B. podrá realizar controles antidopaje en las competiciones, fuera de ellas, y nominalmente en el ámbito del billar nacional, no como una actuación persecutoria, sino para velar por la salud de los billaristas, y para preservar la igualdad en las condiciones de participación en la competición, así como para detectar posibles infractores.

Todas las actuaciones que la R.F.E.B. realice respecto de esta cuestión, así como las posibles sanciones que se aplicarían en caso de infracción, estarán regidas por lo dispuesto en la normativa vigente sobre esta materia, particularmente, en lo dispuesto en la Ley Orgánica 11/2021, de 28 de diciembre, de lucha contra el dopaje en el deporte, y el Real Decreto 792/2023, de 24 de octubre, así como por lo regulado en el Reglamento antidopaje de la R.F.E.B.

Las sustancias y métodos prohibidos en el deporte serán los fijados por la normativa vigente aplicable, actualmente la Resolución de 2 de diciembre de 2025, de la Presidencia del Consejo Superior de Deportes, por la que se aprueba la lista de sustancias y métodos prohibidos en el deporte, teniéndose en cuenta, en su caso, el uso terapéutico de sustancias o métodos prohibidos cuya utilización haya sido autorizada por la Comisión Española para la Lucha Antidopaje en el Deporte.

8.2- Del público

El público que asista a las pruebas del CIRCUITO NACIONAL DE SNOOKER, deberá observar las normas comunes de comportamiento que requiere la competición de cualquier modalidad de billar.

La Dirección de la prueba deberá velar porque, en todo momento, dicho comportamiento se desarrolla dentro de los cauces establecidos para cualquier competición de billar, de acuerdo con las normas recogidas en los Reglamentos de la R.F.E.B.

La Dirección del evento, ante un posible comportamiento inadecuado por algún asistente, podrá efectuar los avisos o advertencias que estime pertinentes, en orden al mantenimiento del respeto a todos los presentes en la sala de juego, y especialmente hacia los jugadores, pudiendo llegar a decidir la expulsión de las instalaciones de quien se comporte inadecuadamente o contravenga las indicaciones o advertencias realizadas.

En caso de que se produzca algún hecho o circunstancia de extrema gravedad, o cuando algún asistente se niegue a cumplir con la indicación de expulsión establecida, la Dirección de la prueba podrá solicitar la presencia y actuación de la autoridad local a quien corresponda intervenir en estos casos.

9.- REPRESENTACIÓN INTERNACIONAL

Toda representación internacional vendrá determinada por las plazas asignadas por las Federaciones o Asociaciones Internacionales para tal fin, y en base a las partidas económicas presupuestadas y confirmadas tanto por la R.F.E.B como por el C.S.D., quedando recogidos los requisitos y condiciones de participación en pruebas internacionales, en el Reglamento de Participación en Pruebas Internacionales de la R.F.E.B., que se aplicará a esta competición de manera análoga a su aplicación a otras modalidades de billar.

9.1- Requisitos y condiciones de participación

El número de deportistas seleccionados por la R.F.E.B. para cada competición, vendrá determinado por las plazas otorgadas por la organización de la competición y por el presupuesto de la R.F.E.B., así como por las posibles variaciones que pueda haber en dicho presupuesto.

Sólo podrán ser seleccionables por la R.F.E.B. los deportistas con nacionalidad española, no pudiéndose seleccionar deportistas extranjeros.

En el apartado correspondiente a “Ayudas de la RFEB para representación en el Campeonato de Europa de Snooker amateur”, se ha indicado la asignación posible de plazas y ayudas para los participantes en dicho campeonato, que dependerá de las plazas asignadas por la organización, de las disponibilidades presupuestarias de la R.F.E.B., y del puesto que ocupen los jugadores en el ranking.

10.- DISPOSICIÓN FINAL

Serán de plena aplicación a la presente competición, todas las normas vigentes de la R.F.E.B., siempre que no resulten contradictorias con lo que se establece en el presente Reglamento Específico del CIRCUITO NACIONAL DE SNOOKER.

No obstante, para los posibles casos de laguna normativa o de duda en la interpretación del presente Reglamento, también se podrán aplicar de manera análoga dichas normas federativas, bien porque dadas las especificidades de esta modalidad de billar no serían directa o plenamente aplicables, o bien porque no resulten congruentes con la esencia y finalidad del snooker, estando además siempre a salvo de las posibles modificaciones o cambios de normativa o regulación que pueda determinar la R.F.E.B. en su ámbito de competencias.

agosto de 2026