

CAPÍTOL I.

REGLES DEL JOC

Art. 1 APLICACIÓ DE LES REGLES

- 1.- Les regles del joc són d'aplicació en totes les proves organitzades o reconegudes per la Real Federació Espanyola de Billar i, formen el complement dels Reglaments Específics de les diverses proves que configuren el mapa nacional de Billar.
- 2.- Altres modalitats del billar, al marge de la carambola, originen diferents Reglaments Particulars.
- 3.- La Comissió Delegada de la RFEB o, en el seu defecte, la seva Direcció Esportiva, resoldrà els casos no previstos en aquestes regles, o bé, en els reglaments específics i particulars esmentats, fins el moment que siguin proposats a l'Assemblea General per tal que, si s'escau, siguin aprovats.

Art. 2 ELEMENTS DEL JOC (Billar de carambola)

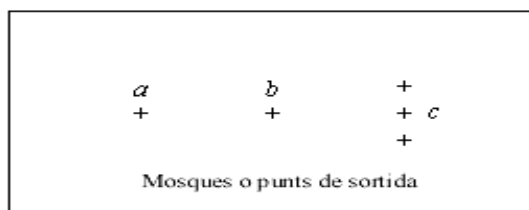
- 1.- El billar és una taula amb una superfície rectangular, rigorosament plana i horitzontal, el terra ha de ser de pissarra amb un gruix mínim de 45 cm.
- 2.- La delimitació de la superfície es determina per l'oposició de bandes de goma, d'una alçada de 37 mm, amb un marge de tolerància de més - menys 1 mm, fixades per tot el llarg i l'amplada del billar, a un marc exterior de 12'5 cm d'amplada, de superfície llisa i de color uniforme. L'amplada tindrà un marge de tolerància més - menys 1 cm.
- 3.- El marc de les bandes haurà de tenir marques que no s'esborrin, situades en intervals regulars corresponents a 1/8 del llarg de la superfície de joc; en aquesta superfície no podrà haver-hi cap altra marca o indicació.
- 4.- Les dimensions de la superfície lliure del joc són d'1,42 x 2,84 m, amb una tolerància de més - menys 5 mm.
- 5.- El feltre que cobreix el billar ha de ser nou, allisat al màxim sobre la pissarra i les bandes, i del color i qualitat que la RFEB autoritzi.
- 6.- L'alçada del billar, mesurada des del terra a la part superior del marc que enquadra el billar, ha de tenir entre 75 i 80 cm.
- 7.- Els billars destinats a torneigs oficials s'hauran de proveir de calefacció elèctrica, per tal d'eliminar la humitat de la pissarra i el feltre. Aquest dispositiu funcionarà a través de termòstats, garantint el millor comportament del billar i de les boles durant tota la competició.
- 8.- Les boles, en nombre de tres, s'hauran de confeccionar amb el material i colors que autoritzi la RFEB, dues d'elles de color d'ivori, o ivori i groc cadascuna d'elles i l'altra vermella. Quan les dues boles siguin blanques, una d'aquestes es marcarà amb un punt inesborrable en les extremitats d'un mateix diàmetre.
- 9.- Les boles hauran de ser rigorosament esfèriques y el seu diàmetre estarà comprés entre 61 i 61,5 mm, el seu pes ha de ser entre 205 i 220 grams. Entre la bola de més pes i la més lleugera no pot haver-hi més de 2 grams de diferència.
- 10.- El guix no ha d'embrutar, excessivament, la superfície del joc.
- 11.- El moviment és impulsat a les boles mitjançant un instrument, generalment de fusta o altra material, anomenat tac. Aquest tac pot ser fet d'una peça o es pot dividir en diverses parts.
- 12.- El tac s'ha de proveir, en la seva part més estreta, d'una sola de cuir, la qual serveix al jugador per a colpejar la bola. Un jugador pot usar un o varis tacs, segons el seu criteri, determinant lliurement la seva longitud, pes o diàmetre.
- 13.- El jugador té dret a fer ús de la raseta, petit cavallet muntat a l'extrem del llistó de fusta o altre material i destinat a substituir la seva mà, en aquelles posicions a les que el jugador no arribi.

Art. 3 IL·LUMINACIÓ

- 1.- El billar ha d'estar ben il·luminat en tota la seva superfície, no hi ha d'haver-hi cap mena d'ombra, i en cap cas la seva intensitat pot ser inferior a 520 lux.
- 2.- Igualment, la intensitat no pot ser tan gran que enlluerni als jugadors.
- 3.- La distància entre les llums i la superfície de joc no pot ser inferior a 1,20 m.
- 4.- La sala de joc, en cap cas, pot romandre en completa obscuritat.

Art. 4 PUNTS DE SORTIDA

- 1.- Els punts de sortida o, mosques, determinen l'emplaçament que han d'ocupar les boles a l'inici de la partida.
- 2.- Els punts es marcaran amb tinta de bolígraf, tan fina com sigui possible. Està prohibit enganxar petits cercles de divers material per tal d'assenyalar-los.
- 3.- Els punts que cal marcar són 5: (veure figura)
 - 1r. En el centre de la línia de sortida, paral·lel a 71 cm de la banda curta.
 - 2n. A la dreta del punt anterior en la mateixa línia i a 18'5 cm de distància
 - 3r. A l'esquerra del punt central en la mateixa línia i a 18'5 cm, de distància
 - 4t. En el centre geomètric del billar.
 - 5è. En el centre de la línia paral·lela a 71 cm de la banda curta, en sentit contrari.



Art. 5 LA PARTIDA

- 1.- La partida s'inicia en el moment que l'àrbitre col·loca les boles a punt per a l'execució del cop d'aproximació.
- 2.- L'àrbitre col·loca les dues boles blanques sobre la línia de sortida a una i a l'altra banda dels tres punts de sortida, aproximadament a 30 cm de cadascuna de les bandes llargues i la bola vermella sobre la mosca alta, per tal que ambdós jugadors apropin la bola a la banda curta contrària. Les dues boles hauran d'estar en moviment abans que una d'elles toqui la banda curta contrària, de no ser així, s'hauria de repetir la tirada. **El jugador que provoqui repetició dues vegades, perdrà el dret a l'elecció de sortida.**
- 3.- No està permès llançar a la banda per fer doblat, si ambdós jugadors volguessin apropar-se amb la mateixa bola, l'àrbitre sortejarà les boles.
- 4.- Si en el trajecte les boles xoquen contra elles, el jugador que ha causat aquest xoc perdrà l'elecció de sortida.
- 5.- Si en el trajecte de les boles, aquestes xoquen entre elles i no es possible determinar quin jugador ha estat el responsable, o bé, si les boles s'aturen a la mateixa distància de la banda de baix (banda curta d'arribada), l'àrbitre procedirà a fer repetir l'operació d'apropament.
- 6.- Si la bola d'un jugador xoca amb la bola vermella, aquest jugador perdrà el dret d'elecció.
- 7.- El jugador, la bola del qual s'aturi més a prop de la banda curta d'arribada, tria iniciar el joc o passar l'inici al contrari.
- 8.- El jugador que inicia el joc, ho fa amb la **bola blanca**, mantenint la seva bola al llarg de tota la partida.

Art. 6 POSICIÓ DE SORTIDA

- 1.- Les boles les col·loca l'àrbitre de la manera següent:
 - a) la bola vermella en el punt de dalt.
la bola del punt o bola groga sobre el punt central de la línia de sortida
la bola blanca, que és la jugadora, a la dreta o esquerra de l'anterior, a criteri del jugador
- 2.- La carambola de sortida s'ha de fer sempre per atac directe sobre la bola vermella.

Art. 7 CARAMBOLA

- 1.- La finalitat del joc consisteix en fer el major nombre de caramboles possibles en el límit de la distància de la partida.
- 2.- Es fa una carambola quan la bola jugadora, posada en moviment pel cop del tac, entra en contacte amb les altres dues.
- 3.- Una carambola és vàlida quan, un cop aturades les boles del jugador, aquest no ha comès cap falta.
- 4.- Cada carambola es compta com un punt.
- 5.- Si l'àrbitre declara vàlid el punt, el jugador continua jugant mantenint la mà. Si es falla una carambola, l'àrbitre passa la mà al jugador contrari.

Art. 8 PAUSES DURANT LA PARTIDA

- 1.- Quan la partida arribi a la seva meitat, l'àrbitre decretarà una pausa de 5 minuts. S'ha d'entendre per meitat del partit:
 - a) *Quan un jugador aconseguix la meitat de les caramboles de la distància establerta, o bé, si disputant-se la partida amb límit d'entrades, s'arribi a la meitat d'elles. En qualsevol cas, quan es tanca l'entrada i davant de la primera circumstància que concorri.*
 - b) *En els partits disputats a sets, si s'arriba al 1 – 1, , quan l'encontre es celebra el millor de 3, o bé, al 2 – 0 o 2 – 1 (s'entendrà la primera d'aquestes situacions), quan la distància s'estableix el millor de 5.*
 - c) *En cap cas es podrà fer cap pausa en el transcurs d'una sèrie.*

Art. 9 ABANDONAMENT EN EL TRANCURS D'UNA PARTIDA

- 1.- El jugador que abandoni la sala sense l'autorització de l'àrbitre, perdrà el partit per aquest fet.
- 2.- El jugador que es negui a continuar la partida a requeriment de l'àrbitre, serà exclòs del campionat.

Art. 10 BOLES EN CONTACTE

- 1.- Quan la bola del jugador que té la mà està en contacte amb alguna de les altres dues, els drets i les obligacions del jugador variaran segons la modalitat que s'estigui jugant, que amb l'excepció de la **partida lliure**, en la qual la sortida és obligatòria, són els següents:

- a) *Que l'àrbitre col·loqui les tres boles en posició de sortida.*
 - b) *Optar per jugar contra la bola que no està en contacte o contra la banda.*
 - c) *Jugar un massé destacat, a condició de no empènyer la bola amb la que estan en contacte. En aquest cas el jugador pot fer una carambola en primer lloc sobre la bola que estava en contacte; no hi haurà cap falta si la bola en contacte es mou únicament pel fet de perdre el punt de suport que, eventualment, li donava la bola jugadora.*
- 2.- Quan la bola d'un jugador està en contacte amb una banda, aquest no podrà jugar directament sobre aquesta banda.
- 3.- En cas que el jugador opti perquè l'àrbitre col·loqui les boles en posició de sortida, aquestes es col·locaran de manera següent:
- a) En l'especialitat **lliure**, o bé en les modalitat de **quadres** y de **bandes**; les tres boles van en la posició inicial de sortida.
 - b) En la disciplina de **tres bandes**, només es col·locaran les boles en contacte sobre els punts de sortida seguint la normativa següent:
 - 1 La bola vermella sobre la mosca de dalt**
 - 2 La bola del jugador que té la mà sobre la mosca central de la línia de sortida.**
 - 3 La bola blanca de l'adversari sobre la mosca del centre geomètric del billar**
 - 4 Si la mosca on cal situar la bola està ocupada o tapada per una altra bola, aquesta es col·locarà sobre la mosca corresponent a la bola que ocupa o tapa parcialment la mosca.**

Art. 11 BOLES QUE SALTEN FORA DEL BILLAR

- 1.- Quan una o més boles salten fora del billar, l'àrbitre les col·locarà sobre les mosques o punts respectius, de la manera següent:
- a) *En les especialitats de **lliure**, **quadres i banda**, les tres boles van a la posició inicial de sortida.*
 - b) *En la disciplina de **tres bandes** només la bola o boles que hagin saltat del billar, seran col·locades de nou sobre les mosques, d'acord amb els criteris indicats en l'article anterior en el seu apartat b)*
- 2.- Es considera que una bola està fora del billar quan aquesta, en el seu salt toca la fusta del marc que enquadra les bandes.

Art. 12 FI DE LA PARTIDA (SENSE LÍMIT D'ENTRADES)

- 1.- Una partida consisteix en realitzar un determinat nombre de caramboles anomenat distància que varia segons la modalitat del joc.
- 2.- Qualsevol partida iniciada s'ha de jugar fins la última carambola. Una partida s'acaba quan l'àrbitre dona per bona l'última carambola, encara que posteriorment, s'hagi constatat que el jugador no ha fet el nombre de caramboles exigít.
- 3.- Quan l'última carambola de la partida l'hagi fet un jugador que tingui a favor seu una entrada més que el seu adversari, aquest darrer, té l'obligació i el dret d'igualar el nombre d'entrades efectuant la sortida amb les boles en posició d'inici
- 4.- Per ser declarat vencedor d'una partida, el jugador ha d'haver realitzat la distància, amb la reserva de què l'adversari no faci el mateix en la contrasortida, ja que aquesta circumstància deixaria la partida en empat.

Art. 13 FI DE LA PARTIDA (AMB LÍMIT D'ENTRADES)

- 1.- Una partida consisteix en realitzar un nombre determinat de caramboles (segons la modalitat), en un nombre màxim determinat d'entrades.
- 2.- Qualsevol partida iniciada s'ha de jugar fins l'última entrada acordada, llevat que un o ambdós jugadors haguessin realitzat la distància abans d'exhaurir el nombre limitat d'entrades.
- 3.- Quan l'última carambola s'hagi realitzat o bé el nombre límit d'entrades s'hagi exhaurit per un jugador que tingui a favor ser una entrada de més, el seu adversari té l'obligació i el dret d'igualar el nombre d'entrades fent la contra sortida.
- 4.- Per ser declarat vencedor d'una partida, el jugador ha d'haver realitzat la distància, amb la reserva que l'adversari no faci el mateix en la contrasortida, ja que aquest fet deixaria la partida en empat, o bé, que un cop aconseguit un major nombre de punts dins la distància s'hagi exhaurit el límit d'entrades d'ambdós jugadors.

Art. 14 FI DE LA PARTIDA (SISTEMA DE SETS)

- 1.- Quan la partida es disputa pel sistema de **sets**, aquestes disposicions s'aplicaran de manera següent:
 - a) *Cada set tindrà consideració de partida, el jugador que arribi primer a la distància és el guanyador del set, sense que el contrari tingui opció a contra sortida.*
 - b) *Aquests jocs, d'acord amb les bases de la convocatòria de la prova, es disputaran al millor de tres sets o de cinc sets i a la distància que així es fixi*
 - c) *Cada set s'inicia alternativament per un jugador.*
 - d) *L'1-1, o, el 2-2, segons que el joc es disputi a tres sets o a cinc sets, respectivament, es donarà opció a la disputa d'un tercer o cinquè set definitiu. El dret a iniciar el joc de l'últim set, el tindrà el jugador que ha iniciat el primer.*
 - e) *Quan un dels jugadors obté el nombre necessari de sets, és declarat guanyador de la partida i aquesta finalitza d'immediat.*

Art. 15 LES FALTES

És falta i fa canviar de mà:

- 1.- Si, després de l'execució del cop, una o més boles salten del billar.
- 2.- Si el jugador juga abans de què s'hagin aturat les tres boles.
- 3.- Si es toca la bola amb qualsevol objecte o part del tac que no sigui la sola.
- 4.- Si el jugador, a més de colpejar a la seva bola, toca alguna de les altres amb el tac, la mà o amb qualsevol altre objecte. En aquest cas les boles es mantindran on s'hagin quedat.
- 5.- Si el jugador toca o desplaça una bola amb la finalitat de treure algun objecte estrany que s'hi ha adherit, enlloc de demanar a l'àrbitre que sigui ell qui ho faci.
- 6.- Si el jugador desplaça una bola per contacte directe o indirecte, sense que aquest desplaçament sigui com a conseqüència de l'execució del cop.
- 7.- Si el jugador arrossega o usa el tac repetidament (*retaca*). Aquest acció es produeix :
 - a) *Quan la sola del tac entra més d'un cop en contacte amb la bola en moviment.*
 - b) *Quan la sola del tac està en contacte amb la bola jugadora en el moment en què aquesta troba la segona bola.*
 - c) *Quan la sola del tac està en contacte amb la bola jugadora, en el moment que aquest toca la banda.*

- 8.- Si el jugador juga directament amb la bola jugadora sobre la banda o sobre la bola amb la qual està en contacte, sense haver-la separat mitjançant un massé destacat.
- 9.- Si en el moment de colpejar la bola, el jugador no toca, com a mínim, amb un peu a terra.
- 10.- Si el jugador fa o col·loca en la superfície del joc o en les bandes i / o baranes (fusta), referències visibles que determinin el punt d'atac de la bola jugadora.
- 11.- Si a l'inici d'una entrada o en el transcurs d'una sèrie, l'àrbitre constata que el jugador no juga amb la seva bola.
- 12.- Si, en general, el jugador no respecta les regles de la modalitat del joc.

Art. 16 FALTES VOLUNTÀRIES

- 1.- Si la falta descrita en l'article 15.6 s'hagués comès voluntàriament, el jugador contrari recupera la mà, i pot sol·licitar que l'àrbitre col·loqui les boles desplaçades en la posició, el més exacte possible, que ocupaven abans de cometre la falta. No obstant, si la posició que s'ha creat amb la falta és més avantatjosa per ell, l'àrbitre de l'encontre deixarà les boles en la nova posició, és a dir, s'aplicarà la llei de l'avantatge.

Art. 17 FALTES NO CONSTATADES

- 1.- Si una carambola es realitza cometent una falta que l'àrbitre no ha vist, el punt és vàlida i el jugador conserva la mà.
- 2.- Qualsevol falta provocada per un tercer, inclòs l'àrbitre, que impliqui el desplaçament de les boles, no és imputable al jugador. En aquest cas, les boles han de ser col·locades per l'àrbitre, el més exacte possible, en la posició que anteriorment ocupaven.

Art. 18 DENOMINACIÓ DE LES BOLES

- 1.- Cal distingir, d'una banda la bola jugadora i de l'altra, les dues boles denominades contràries.

Art. 19 MODALITAT AMB ZONES LIMITADES

- 1.- Les modalitats amb zones limitades (veure figures), són les següents:
 - a) partida **LLIURE**
 - b) partida al **QUADRE 47/2**
 - c) partida al **QUADRE 47/1**
 - d) partida al **QUADRE 71/2**
- 2.- El nombre i la mida de les zones limitades es fixen d'acord amb les modalitats del joc. Aquestes zones es delimiten per línies dibuixades, tan fines com siguin possibles.
- 3.- En cadascuna d'aquestes zones prohibides, el jugador no podrà, en el decurs d'una sèrie, executar més del nombre de caramboles autoritzades. El nombre de caramboles depèn de la modalitat del joc.

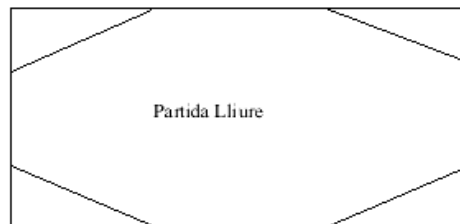
Art. 20 POSICIÓ DE LES BOLES EN ZONA LIMITADA

- 1.- La posició **entren**, es produeix quan les dues boles contràries s'aturen dins d'una mateixa zona acotada; s'obté la posició **dins**, quan una carambola s'executa després

- d'haver indicat la posició **entren**, sense que cap de les dues boles contràries surtin de la zona.
- 2.- La posició **a cavall**, es produeix quan les dues boles contràries s'aturen a prop d'una línia de demarcació però, cadascuna d'aquestes es troba una zona diferent de l'altra.
 - 3.- Quan una de les boles contràries es situa, exactament, sobre una línia de demarcació es considerarà desavantatjosa o en contra del jugador.
 - 4.- Una o les dues boles contràries poden retornar a la zona delimitada de la qual han sortit, tornant a ocupar, de nou, la posició **entren**.
 - 5.- Quan una carambola s'ha fet, partint de la posició **dins** i, cap de les dues boles contràries surten de la zona limitada es produirà falta i el jugador passarà el torn.

Art. 21 PARTIDA LLIURE

- 1.- En la partida **lliure**, el jugador pot executar amb tota llibertat un nombre il·limitat de caramboles dins de la distància, excepte en les zones restringides dels racons.
- 2.- Caldrà dibuixar les línies que limiten els quatre racons. Aquestes línies han d'anar des dels 71 cm de la banda llarga fins els 31'5 cm de la banda curta.
- 3.- Quan les dues boles contràries entren dins de qualsevol d'aquestes zones acotades es produeix la posició **entren**. El jugador podrà fer una carambola sense que cap de les dues boles contràries surtin de la zona, en aquest cas la posició seria **dins**. A la jugada següent, com a mínim una de les dues boles contràries haurà de sortir de la zona, de no ser així, es produirà falta i es canviarà la mà.
- 4.- Si una o les dues boles contràries tornen a entrar en la zona limitada després d'haver-ne sortir, és correcte i s'inicia de nou la posició **entren**.



Art. 22 PARTIDA AL QUADRE 47/2

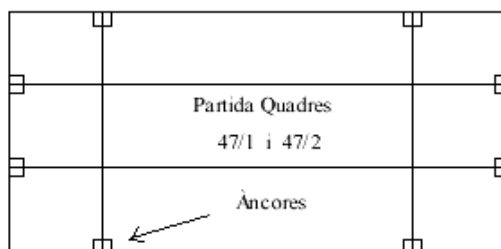
- 1.- En aquesta modalitat de joc **Quadre 47/2**, es dibuixen quatre línies paral·leles a 47 cm de les quatre bandes, es determinen així, sobre el billar, nou quadres o zones de limitació, de les quals, les tres zones del centre seran rectangulars i les altres sis quadrades.
- 2.- En els extrems de cada línia, i centrats sobre aquestes, es dibuixen uns quadres petits, un costat dels quals serà la part inferior de la banda; aquests quadres petits s'anomenen **Caselles de Parker**.
- 3.- Les **caselles Parker**, en nombre vuit, són quadrats que mesuren 178 mm per costat, i constitueixen, així mateix, altres zones de limitació.
- 4.- La situació de les boles contràries dins de les zones acotades segueixen la mateixa mecànica de **entren**, **dins**, i **a cavall**, que s'han definit per a la partida **lliure**.
- 5.- l'àrbitre de l'encontre sempre haurà d'anunciar, en primer lloc, la posició de la bola respecte als quadres, i en segon lloc, el lloc de les caselles Parker.

Art. 23 PARTIDA AL QUADRE 47/1

- 1.- El dibuix de les zones de limitació és el mateix que per al **Quadre 47/2**.
- 2.- Quan les dues boles contràries entren dins d'un mateix quadre es produeix, directament, la posició **dins**. El jugador per executar la propera carambola

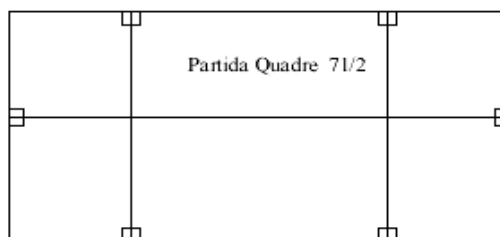
obligatòriament haurà de fer sortir del quadre, com a mínim, una de les dues boles contràries.

- 3.- La mecànica del joc, llevat el matís indicat en l'apartat anterior, serà la mateixa que per al **Quadre 47/2**.



Art. 24 PARTIDA AL QUADRE 71/2

- 1.- En la modalitat de **Quadre 71/2** es dibuixarà una línia per tot el llarg del billar, a 71 cm de la banda llarga, de la mateixa manera es dibuixen dues línies paral·leles a les bandes curtes, a 71 cm d'aquestes, dividint el billar en sis quadres, dos dels quals seran rectangulars i els quatre restants quadrats.
- 2.- A l'extrem de cadascuna d'aquestes línies, igual que en el **Quadre 47/2 i 47/1**, es dibuixaran uns quadres petits o **caselles Parker**.
- 3.- La mecànica del joc és la mateixa que la descrita en el joc del **Quadre 47/2**.



Art. 25 JOCS PER BANDES

- 1.- Hi ha dos jocs per bandes, l'anomenat a **Una Banda** i a **Tres Bandes**.
- 2.- Per a aquests jocs per banda, el billar no requereix cap zona de limitació.

Art. 26 PARTIDA A LA BANDA

- 1.- En el joc per **Una Banda**, la bola del jugador ha d'haver pres contacte, com a mínim amb una banda del billar, abans de tocar la segona bola contrària.

Art. 27 PARTIDA A TRES BANDES

- 1.- En el joc a **Tres Bandes**, la bola del jugador ha d'haver pres contacte, com a mínim tres vegades amb una o vàries bandes, abans de tocar la segona bola contrària.

Art. 28 PROVES DE MODALITATS MÚLTIPLES

- 1.- Cadascuna de les modalitats que formen el **Pentatló** o el **Triatló** donen lloc a una partida diferent i per tant s'ha de jugar d'acord amb les disposicions reglamentàries de la modalitat en joc.

Art. 29 DEFINICIÓ DEL PENTATLÓ INDIVIDUAL

1.- El Pentatló comprèn cinc modalitats de joc diferents:

Lliure
Quadre 47/2
Banda
Quadre 71/2
Tres bandes

2.- Els jugadors han de disputar-les mantenint aquest mateix ordre.

Art. 30 DEFINICIÓ DEL TRIATLÓ INDIVIDUAL

1.- El Triatló comprèn tres modalitats de joc diferents:

Quadre 71/2
Banda
Tres bandes

2.- Els jugadors han de disputar-les mantenint aquest mateix ordre.

Art. 31 DEFINICIÓ DE POLIATLÓ PER EQUIPS

- 1.- Cadascun dels jugadors d'un equip, només disputarà una modalitat de joc.
- 2.- Són d'aplicació les mateixes regles previstes per a les proves individuals de cada modalitat de joc.

Art. 32 ALTRES MODALITATS DE JOC RECONEGUDES PER LA RFEB

1.- A més del billar de carambola clàssica, que s'ha definit en el present articulat, la RFEB, reconeix les modalitats de joc del billar següents:

Billar artístic
Xapó
Billar Pool Anglès
Bola 8
Bola 9
Bola 14.1
Snooker
5 bitlles
Biatló
Piràmide
Multicolor
Boccette

2.- Aquestes modalitats, com s'ha referit l'**article 1** d'aquest Reglament són objecte de diferents **Reglaments particulars**

FI DEL CAPÍTOL I