

CAPÍTOL X

XAPO

Art. 1 EI BILLAR

1. El billar de Xapó és una taula on la superfície superior és rectangular, completament plana on les boles han d'evolucionar.
2. La part plana de la taula, és de pissarra, d'un gruix mínim de 10 mm.
3. La superfície de joc es troba limitada per bandes de cautxú rodones, d'una alçada entre 55 i 57 mm.
4. En els quatre angles de la taula en conjunció amb la part plana i amb les bandes hi ha uns forats anomenats **troneres**, d'un diàmetre de 105 mm i amb una profunditat de 75 mm on hi caben dues boles, una sobre l'altre.
5. Les dimensions de la superfície de joc seran en els billars de Gran Matx un màxim de 3.200 x 1.600 mm i en els de Matx de 2.925 x 1.460 mm.
6. Les bandes de cautxú, seran fixades longitudinalment a un marc de fusta, completament plana de superfície i d'un color uniforme.
7. El marc tindrà unes dimensions exteriors de 3.375 x 1.825 mm com a màxim pel billar de Gran Matx i de 3.185 x 1.720 mm pel billar de Matx.
8. A la superfície superior del marc i a intervals regulars hi haurà unes marques anomenades **Diamants**. Aquestes marques seran tres en sentit longitudinal (banda llarga), dividint la superfície de joc en quatre parts iguals. En sentit transversal (banda curta) n'hi haurà només un, al centre.
9. L'alçada del billar des de la superfície superior fins el terra serà de 830 a 850 mm.
10. Els punts de llum es trobaran a partir de la superfície de joc a una alçada de 1.250 a 1.500 mm.
11. La superfície de joc, bandes de cautxú i troneres, es cobriran d'un drap de color i qualitat homologat per la R.F.E.B.
12. La distància d'un billar de Xapó a la paret, a les cadires o butaques laterals i entre les taules consecutives, serà com a mínim de 2 m.
13. Les taules de joc poden fer ostentació de les marques de fàbrica del constructor, però no podran ser col·locades a la superfície sinó als laterals.

Art. 2 BOLES

1. Les boles, en nombre de tres, poden ser d'ivori o de pasta "For", seran de color d'ivori polides o blanques
2. El diàmetre de les boles serà de 78 a 80 mm.
3. Cada bola portarà gravat o pintat per ambdós costats un distintiu. Una d'elles portarà l'u, una altra el dos i la tercera portarà un dibuix en forma d'estrella.
4. Les boles amb els números 1 i 2 són les anomenades **Jugadores**. La bola amb el dibuix d'estrella rep el nom de **Mingo**.

Art. 3 PALS

1. Els pals, en nombre de cinc, seran de vori o de pasta "For" i tindran el color del vori polit o blanc. Un pal **Rei** i quatre pals **Laterals**.
2. La seva forma serà cònica o cilíndrica – cònica, la seva base serà d'uns 11 a 12 mm de diàmetre i la seva alçada de 40 a 50 mm.

Art. 4 PUNTS DE REFERÈNCIA

1. S'anomenen així els llocs que serveixen per a col·locar els pals i el mingo

2. Aquests punts s'assenyalen per cercles pintats amb tinta permanent o bolígraf.
3. Els punts per a col·locar el mingo són tres:

UN AL CENTRE DE LA LÍNIA VISUAL, QUE UNEIX LES ÚLTIMES MARQUES (DIAMANTS), DE LES BANDES LLARGUES. L'ALTRE A LA LÍNIA PERPENDICULAR A LA PRIMERA I A UNA DISTÀNCIA DE 2,5 BOLES DE LA BANDA CURTA DEL FONTS. EL TERCER, ENGANXAT A LA BANDA CURTA DEL FONTS A L'ALÇADA DEL SEU PUNT MIG. (FIG.1).

4. Els punts de referència per a col·locar els pals seran 9 i el seu diàmetre igual que la base dels pals o sigui de 11 a 12 mm.
5. Es troben pintades al centre geomètric del billar (fig. 1), tots entre ells es trobaran a una distància corresponent al diàmetre d'una bola, perquè una vegada muntats, aquesta pugui passar pel mig fregant-los.
6. Els cercles reben el nom dels pals que hi col·loquem: **cercle del rei, cercles laterals i cercles auxiliars**.
7. Els cercles auxiliars, unes vegades reben el pal Rei i altres els pals laterals, segons la jugada que s'executi i d'aquí el seu nom.

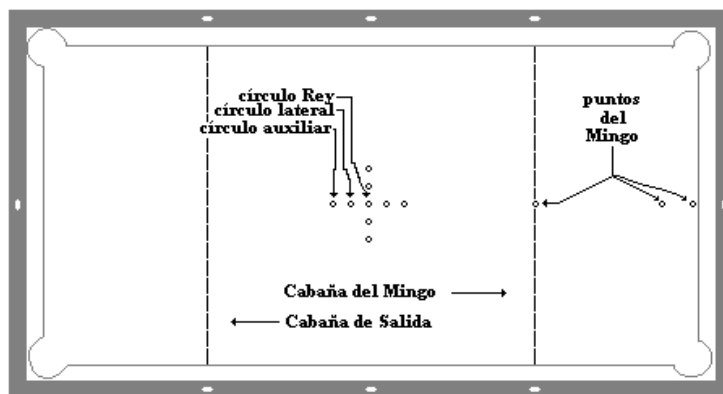


figura 1

Art. 5 COL·LOCACIÓ DELS PALS

1. Els pals en condicions normals es col·loquen en els cinc punts centrals, amb les següents excepcions:
 - a) Si una bola ocupa el lloc normal d'un pal lateral, aquest passarà a ocupar el punt auxiliar del costat oposat al que ocupa la bola. Quan s'ha efectuat la jugada i el punt ha quedat lliure es col·loca el pal en el seu punt normal
 - b) Si dues boles ocupen els punts normals de dos pals laterals, aquests es col·locaran en els punts auxiliars oposats a la posició de les boles. Una vegada feta la jugada si qualsevol dels punts ha quedat lliure s'ocuparà amb el pal corresponent.
 - c) Si una bola ocupa el punt normal del pal Rei, aquest passarà a un punt auxiliar indicat pel jugador que ha fet la jugada. Quan el punt normal quedi lliure el pal Rei tornarà al seu lloc.
 - d) En cap cas poden haver quatre pals en línia, tanmateix quan les tres boles ocupin els punts normals de manera que es doni la situació, es retirarà el mingo cap al seu punt de referència.
 - e) Si un pal ha estat desplaçat del seu punt de referència i roman en peu, es deixarà al lloc on es trobi, si la distància al centre del punt no és més gran o igual que la llargada del pal, en el cas de què la distància excedeixi a la senyalada, es considerarà tombat i se'l posarà en el seu punt de referència.
 - f) No es podrà col·locar cap pal tombat en el seu punt normal de referència si, al plantar-lo, una bola impedeix la seva correcta col·locació.

2. Qualsevol pal que no hagi estat tombat es recolza en una bola de forma que al separar-la caigués, es considerarà tombat a favor del jugador que ha posat la bola en aquell lloc i una vegada acabada la jugada es tornaria a col·locar el pal en el punt que li correspongui.(fig.2)



figura 2

Art. 6 COL·LOCACIÓ DE LES BOLES

1. Les boles 1 i 2 no tenen un punt fix de col·locació. Parlarem sobre el tema en el Capítol 12. El **Mingo** té tres zones de col·locació:
 - a) El punt normal de referència del mingo, és el situat a la distància de 2,5 boles de la banda curta i a l'alçada de la marca (diamant) d'aquesta. Es col·locarà en el punt, la bola, tant al començar cada partida com quan hagués entrat a la tronera, o bé quan hagi sortit projectada fora del billar.
 - b) Quan el seu punt normal de referència sigui ocupat per una altra bola i el punt a frec a la banda curta estes ocupat per una altra bola, es col·locarà a l'alçada de la marca (diamant). de la banda curta i en el encreuament visual que uneix les terceres marques (diamant) de les bandes llargues. Quan el seu punt normal quedi lliure es tornarà a posar al seu lloc.
 - c) Quan el seu punt normal de referència sigui ocupat per una bola i el punt que es troba a frec de la banda estès ocupat per una altra bola, es col·locarà a l'alçada de la marca (diamant) de la banda curta i a l'encreuament de la línia visual que uneix les terceres marques (diamants) de les bandes llargues. Quan quedi lliure el seu punt normal de referència ocuparà la seva posició.

Art. 7 VALOR DE LES JUGADES

1. El valor de les jugades serà la suma dels punts per caigudes dels pals, més els de les boles entrades dins la tronera.

Caiguda Pal Rei únicament	5 punts
Caiguda Pal lateral	2 punts
Caiguda Pal Rei + lateral = (3+2)	5 punts
Caiguda Pal Rei + 2 laterals = (3+4)	7 punts
Caiguda Pal Rei + 3 laterals = (3+6)	9 punts
Caiguda de tots els pals = Xapó = Partida.	30 punts
Entrada Bola 1 a la tronera	2 punts
Entrada Bola 2 a la tronera	2 punts
Entrada Mingo a la tronera	3 punts

Art. 8 CABANES

1. S'anomena **Cabana** a la part de la superfície de joc formada entre la banda curta i la línia visual que uneix les primeres marques de diamants de les bandes llargues (a cada capçalera de la taula). Hi ha dos tipus de Cabanes. (fig. 1)
 - a) La **Cabana** també és coneguda com a **Cabana de Sortida**, per ser on efectuen les sortides els jugadors al principi de les partides, jugades de **Bola en Mà** (en parlarem a l'article 12) i drets de sortida.
 - b) **Cabana del Mingo**, anomenades així per estar situades en ella els punts de referència per a la col·locació del mingo. En aquesta Cabana normalment es fa una jugada que s'anomena **Rematada**, que consisteix en la contestació d'un jugador a la sortida del seu adversari.

Art. 9 DRETS DE SORTIDA

1. Per exercir el dret de sortida és obligatori que els pals i el Mingo estiguin col·locats en els seus respectius punts normals de referència, les boles 1 i 2 sobre la línia visual de Cabana i en ambdós costats de l'eix de pals.
2. Els jugadors disputaran la sortida fent que les seves boles recorrin dos llargs de la taula. El qui deixi la seva bola més a prop de la banda curta de la Cabana escollirà si vol sortir o bé cedir la sortida. El jugador que surti ho farà amb la bola 1, conservant-la durant tot l'encontre.
3. Si durant la trajectòria, la bola d'un jugador toca el mingo, fa caure el pal, surt fora del billar o la fica a la tronera, perdrà el dret a escollir.
4. Si durant la trajectòria les boles dels jugadors xoquen fent caure un pal o queden a la mateixa distància de la banda curta de la cabana, l'àrbitre farà repetir la sortida.
5. Els dos jugadors han d'executar el dret de sortida alhora.

Art. 10 TACS I ESTRIS

1. Els tacs utilitzats pel joc del xapó poden ser llisos o amb Taló.
2. El club organitzador té l'obligació de guardar en reserva dos tacs per taula de billar en perfecta estat pels jugadors que els necessitin.
3. El jugador té dret a jugar amb un tac de la seva propietat.
4. El jugador ha de fer ús únicament de la sola del tac per prendre contacte amb les boles.
5. A les jugades de *Bricole* (abans banda), el jugador pot utilitzar el **Tac-sec**, anomenat així per no tenir sola.
6. El jugador podrà utilitzar els rasclets, mitjans o llargs quan en certes posicions per la seva dificultat no sigui possible recolzar la mà.

Art. 11 INICI DE L'ENCONTRE

1. L'encontre comença en el moment que l'àrbitre col·loqui les boles 1 i 2 en la línia visual de la cabana per a exercir el dret de sortida. Els pals i el mingo es trobaran en els seus punts de referència.
2. Abans del dret de sortida l'àrbitre donarà 5 minuts a cada jugador pel concepte de presa de contacte, temps en què els jugadors podran assajar jugades i observar el comportament del billar.
3. El jugador que fa la sortida, ho farà amb la bola núm.1 conservant-la fins el final de l'encontre, fent la sortida des de la cabana.
4. El jugador amb la bola núm.2 contestarà la rematada, des de la **cabana del mingo**, contra les boles situades fora d'ella.
5. Si una de les boles es troba dins la cabana del mingo, únicament podrà jugar contra l'altra.
6. Si la bola núm.1 ha entrat a la tronera i el mingo es troba dins la cabana del mingo o bé les dues boles són dins de la cabana del mingo, el jugador constatarà la rematada des de la **cabana normal**.
7. Al finalitzar la primera partida el jugador de la bola núm.2 farà la sortida de la segona partida amb les mateixes condicions que ho va fer el seu adversari en la primera.
8. El jugador de la bola núm. 1 farà la rematada amb les mateixes condicions que ho va fer el seu adversari en la primera partida.
9. Així fins el final de l'encontre, els jugadors aniran alternant-se les sortides.

Art. 12 BOLA EN MÀ

1. S'anomena **bola en mà**, quan a l'iniciar una partida els jugadors fan les seves respectives sortides, o bé hagin entrat les seves boles a la tronera o bé hagin estat projectades fora del billar i hagin de posar-les de nou en joc.

2. Quan un jugador tingui bola en mà, sigui al començar la partida o en el seu decurs, únicament podrà jugar dins els límits de Cabana contra les boles que estiguin fora d'ella.
3. Si les dues boles contràries són dins la Cabana, tindrà dret a executar:
 - a) Jugar la seva bola fent-la passar de la línia mitja de la superfície del joc.
 - b) Jugar la seva bola sense fer-la passar de la línia mitja de la superfície del joc. La bola es col·locarà sobre el punt central del límit de la **Cabana del Mingo**.
 - c) Jugar de Bricole, amb el tac normal o amb el Sec, contra la banda curta de dalt com a mínim.

Art. 13 BOLES A LA TRONERA

1. Quan les boles entren dins la tronera o són a punt d'entrar-hi, poden succeir diferents situacions.
2. En el cas que una bola sigui dins la tronera des de la jugada anterior i el jugador que llença fica la seva bola (fa billa), però en surt de la tronera perquè hi ha una altra no es considerarà entrada. El jugador que tira ha de demanar que treguin la bola de la tronera per a fer la seva jugada.
3. En el cas de què a la mateixa jugada el jugador fica dues boles a la mateixa tronera i en surt una d'elles, es deixarà que faci el seu recorregut, comptabilitzant-se únicament la bola entrada a la tronera. Contràriament si la 2a. bola roman recolzada en la 1^a, es consideraran entrades totes dues.
4. Si una bola roman suspesa a l'entrada de la tronera i cau dins mentre el jugador fa joc amb l'altre, la jugada és bona però no es comptabilitzarà la ficada (*Billa*). L'àrbitre col·locarà la bola caiguda, el més a prop d'on era abans de caure a la tronera.
5. Si una bola queda suspesa a l'entrada de la tronera i cau dins quan el jugador tirava sobre ella, es repetirà la jugada i per a fer-ho l'àrbitre tornarà a col·locar la bola caiguda el més a prop d'on era abans de caure-hi.

Art. 14 BOLES SOBRE LA LÍNIA DE CABANA

1. Quan les boles es queden situades sobre la línia visual de Cabana després d'una jugada poden succeir varies coses.
2. En el cas que una bola quedi exactament al mig de la línia visual de Cabana, es considerarà dins d'ella. L'àrbitre avisarà al jugador que tingui el torn de tirar, si és **dins o lliure**, sempre que tingui **Bola en mà**.
3. En el cas de què un dels jugadors tingui Bola en Mà, si en fer la seva jugada es troba amb una bola dins i una altra fora de la Cabana però tocant-se entre si i al tirar el jugador contra la de fora, es mogueés la de dins per l'impacte, la jugada serà bona.
4. Quan hi hagi dubtes de si una bola és dins o fora de la Cabana, l'àrbitre podrà utilitzar, ajudat pel "**Coime**", un cordó amb el qual unirà els primers diamants o també dos pals situant-los en els mateixos diamants o també qualsevol estri fabricat a l'efecte.

Art. 15 BOLES EN CONTACTE

1. Quan la bola d'un jugador es queda tocant a una altra de les boles o a ambdues alhora, l'àrbitre l'avisarà si les boles toquen o no tenint dret el jugador a:
 - a) Jugar contra la bola que no estigui en contacte.
 - b) Tirar contra la banda (*Bricole*), per a tocar bola després.
 - c) Jugar "**Masse Detache**", però a condició de no moure de sortida la bola que estava en contacte, si aquesta es mou únicament pel fet de perdre el punt de recolzament que li donava la bola del jugador, es donarà per bona la jugada.

Art. 16 FALTES I SANCIONS

1. De la mateixa manera que en d'altres esports i jocs, les faltes permeten que l'encontre no es desenvolupi amb arts poc esportives. Les sancions ajuden a un millor comportament dels jugadors.
2. Una jugada no és vàlida, fins que les tres boles estiguin completament aturades.

Les faltes sancionades amb 1 punt pel contrari són:

- a) Si es juga abans que les tres boles s'aturin o que els pals es trobin plantats.
- b) Si tenint Bola en mà, es fa un tir des de fora cabana.
- c) Si es fan senyals visibles a les bandes que serveixin d'orientació.
- d) Si s'ha jugat amb la bola contrària o el Mingo, l'àrbitre tornarà a col·locar les tres boles, el més a prop possible al lloc on era abans de cometre la falta.
- e) Una variant és : si un jugador toca o desplaça la bola contrària o el Mingo, amb el tac, la mà o qualsevol altra cosa, l'àrbitre col·locarà un altre cop les boles en el lloc més a prop possible, abans d'aplicar-se la falta.
- f) Si jugant amb Bola en mà, es juga la bola sense fer-la passar de la línia mitja de la superfície del joc Art. 12
- g) Si jugant amb Bola en mà, es juga la bola fent-la passar de la línia mitja de la superfície del joc.
- h) Si es toca una bola (excepte amb Bola en mà) per a treure qualsevol cos estrany, en lloc de demanar a l'àrbitre que ho faci.
- i) Si tirant amb el Sec, es toqués bola abans que la banda
- j) Si tirant amb el sec o amb el tac, tenint Bola en mà, es toca directament la bola dintre de la Cabana, la bola del jugador es deixa en el lloc que acaba d'ocupar i la bola o boles desplaçades, seran col·locades en el lloc més proper possible que li correspondria abans de la falta.
- k) Si al fer una jugada, no es toca alguna de les boles.
- l) Si en el moment de tirar, el jugador no toca el terra almenys amb un peu.
- m) Si es retaca considerant-ne com a tal els següents casos:

Quan la sola del tac es troba en contacte amb la bola del jugador en el moment en que xoca amb una altra bola.

Quan la sola del tac es troba en contacte amb la bola en el moment que aquesta xoca en banda.

Si la bola del jugador es troba tocant la banda i es tira contra ella.

Les faltes sancionades amb 2 punts pel contrari

- a) Si es fica a la tronera la bola núm.1 sense haver tocat la bola núm.2 o el mingo.
- b) Si es fica a la tronera la bola núm.2 sense haver tocat la bola núm.1 o el mingo.

Les faltes sancionades amb 3 punts pel contrari

- a) Si es projecta fora del billar la bola jugadora núm.1
- b) Si es projecta fora del billar la bola jugadora núm.2
- c) Si es projecta fora del billar la bola anomenada mingo.
- d) Es considera fora del billar:

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Si surt fora de la taula• Si salta per sobre el marc de fusta i torna a la superfície del joc.• Si salta i es queda sobre la banda de cautxú. |
|---|

Faltes sancionades amb diversos punts pel contrari

- a) Els pals que s'enderroquin amb el tac, la mà o qualsevol altre estri mentre les boles estiguin movent-se. En el cas que l'enderroc es produeixi abans de donar a la bola tractant de fer Cabana, es considerarà falta i s'assenyalarà una pena amb el valor dels pals, a més l'àrbitre tornarà a col·locar les boles al lloc més aproximat que ocupaven abans de la jugada.
- b) Si es tiren tots els pals abans de donar a la bola es donarà xapó al contrari.

Solament l'àrbitre pot jutjar aquestes faltes

Si una jugada ha estat feta cometent una de les faltes esmentades abans i aquesta no ha estat constatada per l'àrbitre, la jugada és vàlida i no s'apuntarà al contrari el valor de la falta, el jugador no podrà intervenir en la decisió.

Art. 17 FALTES NO IMPUTABLES AL JUGADOR

1. Tota falta provocada per una tercera persona no es pot imputar al jugador. Si per aquest fet les boles han estat desplaçades, l'àrbitre les col·locarà el més properes al lloc que ocupaven.
2. Si un jugador en fer la seva tirada amb un estri, aquest es trenca provocant una falta, es repetirà la jugada col·locant l'àrbitre les boles en el lloc aproximat on eren, si aquestes haguessin estat desplaçades.

Art. 18 PROVES PER EQUIPS

1. A les competicions per equips de clubs, el reglament és el mateix que a les individuals amb les següents variants:
 - a) Els jugadors d'un equip entraran alternativament i a mesura que els contraris facin punts o quan el company en la seva jugada els perdi.
 - b) Si un jugador cedeix sols 1 punt, no perdrà el seu torn, si el contrari que tira a continuació no fa punts en la jugada.
 - c) Si un jugador d'un equip s'avança a jugar sense que li correspongui el torn, la jugada no serà vàlida i se'l sancionarà amb 3 punts.
 - d) Els jugadors d'un mateix equip podran consultar-se les jugades i fins i tot assenyalar el punt de referència per a fer les jugades de Bricole, malgrat no puguin mantenir la senyal en el moment que el seu company doni el cop. Si es fes aquesta falta es sancionaria amb 1 punt.
 - e) En el cas de què algú dels components de l'equip en joc, no pogués continuar l'encontre, l'equip perdrà els punts.

Art. 19 DISTANCIA DELS ENCONTRES

1. Les distàncies dels encontres varien en funció de la categoria del torneig. Aquests encontres, estan formats per partits a **30 punts** cadascun.

Les Distàncies per categoria són:

3a. Categoria	8 partides.
2a. Categoria	8 partides.
1a. Categoria	10 partides.

2. Tota partida ha de jugar-se fins que un dels jugadors arribi o passi dels 30 punts.
3. Els encontres han de jugar-se fins a la seva darrera partida. Si un jugador abandona la partida o l'encontre, el perdrà per aquest motiu.
4. Els encontres han de jugar-se sense interrupció, excepció feta quan el jugador demani a l'àrbitre permís per anar al bany (WC), sempre serà al final d'una partida.

5. Els resultats finals dels encontres seran amb una diferència de dues partides com a mínim. En cas d'empat es prorrogarà amb dos partits més, per una sola vegada i el resultat final podrà ser empat o diferència de dues partides :

<p>2a. i 3a. Categoria = $(8 - 6) \text{ o } (7-7) + 2 = (8 - 8) \text{ o } (9 - 9)$ 1era. Categoria = $(10 - 8) \text{ o } (9 - 9) + 2 = (10 - 10) \text{ o } (11 - 9)$</p>

6. Quan es juga per eliminatòries, l'empat abans del límit (7- 7) o (9- 9), **no prorrogarà l'encontre**, sinó que es disputarà de nou el **dret de sortida** i el jugador que faci la següent partida guanya l'encontre.

Art. 20 PUNTUALITAT I ABANDONAMENT

- Per ser el billar un esport on les boles són l'únic rival del jugador, aquest ha de ser respectuós amb els seus companys d'encontre a fi que el torneig transcorri d'una manera agradable per tots.
- Els jugadors han de presentar-se a la sala de joc 15 minuts abans de l'hora assenyalada per a l'encontre, fent acte de presència davant el director esportiu.
- Es donaran 15 minuts en concepte de cortesia a partir de l'hora assenyalada per al començament de l'encontre.
- Si un jugador no es presenta a l'encontre, serà eliminat de la prova a excepció de que abans del començament de la següent ronda del torneig, el jugador justifiqui que la seva absència obeeïa a motius de força major. La interpretació dels motius seran a càrrec del director esportiu i si els accepta haurà de jugar el partit pendent abans d'iniciar-se la següent ronda.
- Si un jugador abandona un torneig o és eliminat per sanció, totes les partides fetes pel jugador seran anul·lades i en conseqüència no seran vàlides per a la classificació de la resta de jugadors, sempre i quan no es doni la circumstància de que hagi dos o més jugadors amb igualtat de punts a la classificació final i que hagin disputat tots ells les seves partides amb el jugador eliminat en aquest cas es comptabilitzaran per a la classificació final. Aleshores, seran vàlides per a l'ascens de categoria dels seus contrincants, adversaris, si es dona el cas.

Art. 21 CLASSIFICACIONS

1. Per a la classificació dels jugadors en una competició es seguirà el següent ordre de valors:

- Punts
- Mitjanes generals
- Xapós totals
- Punts (mitjana particular)

- a) Els **Punts** dels encontres s'assignen de la següent manera:

Encontre guanyat	2 punts
Encontre empatat	1 punt
Encontre perdut	0 punts

- b) Les **mitjanes generals** es troben dividint els partits guanyats entre las jugades.

Resultat del Torneig	=	(10 - 5),	(8 - 10),	(10 - 9),	(10 - 10)
Partides guanyades	=	10 + 8 + 10 + 10	=	38	
Partides jugades	=	38 + 5 + 10 + 9 + 10	=	72	
Mitjana General	=	0,5277			

- c) Els **Xapó** valen per si sols 30 punts (una partida), per tant, han de tenir-se en compte els punts que tenia el jugador en el moment de fer xapó.

El jugador surt i aconsegueix xapó	=	30 punts
Tenia 14 punts i aconsegueix xapó	=	44 punts
El jugador tenia 15 punts, aconsegueix xapó i fa <i>billa</i> amb una o varies boles	=	45 punts + les <i>billes</i>

d) Les **mitjanes particulars**, es fan dividint els punts a favor entre els punts realitzats exemple:

En un encontre el resultat va ser (10— 3) i les partides varen quedar així:

(35 - 21), (30 - 28), (20 - 38), etc.

Punts a favor	= 35 + 30 + 20	= 85
Punts totals	= 85 + 21 + 28 + 38	= 172
Mitjana particular	= 85 : 172 = 0.494	

ARBITRATGE

Art. 1 REGLES DE L'ARBITRATGE

1. Les regles de l'arbitratge són aplicables a totes les proves organitzades o reconegudes per la R.F.E.B., directament o indirecta mitjançant les federacions territorials.

Art. 2 DIRECCIÓ DE LA PARTIDA

1. La partida estarà dirigida únicament i exclusiva per l'àrbitre designat.
2. La missió de l'àrbitre comença en el moment en que la Direcció de la prova, convida als jugadors anar al billar i acaba en finalitzar la partida.
3. Abans de començar la partida, l'àrbitre ha de comprovar que les boles i el billar estiguin nets així com tots els estris.
4. No permetrà cap intervenció de jugadors o públic, no justificada.
5. Ha de vigilar que la roba dels jugadors sigui la correcta, avisant al director esportiu.
6. Fer que el jugador quan acabi la seva intervenció s'assegui en el lloc disposat a l'efecte.
7. No permetrà que cap jugador durant la partida parli amb els espectadors sense causa justificada.
8. No permetrà a cap jugador molestar o distreure al contrari quan aquest es trobi fent la seva jugada.
9. Una vegada començada la partida únicament l'àrbitre manipularà les boles. Si un jugador s'adona de què el drap o una bola estan bruts o que aquesta continua dins de la tronera, com a resultat de la jugada anterior, avisarà a l'àrbitre perquè procedeixi consegüentment.

Art. 3 COMPORTAMENT DE L'ÀRBITRE

1. Aquest serà imparcial en tot moment. No podent prevenir al jugador que vagi a cometre qualsevol de les faltes penades en aquest reglament.
2. Pot accedir a petició d'un jugador a tornar a examinar una situació existent i si ho jutja oportú consultar-ho al director esportiu.
3. Quan una jugada necessita reflexió i el jugador tardés en fer-la, l'àrbitre **ha de fixar** un temps límit de 30 segons i passat aquest temps cedir la mà al contrari.
4. Ha de formular els punts amb veu alta i clara a fi que el jutge de taula els vagi apuntant en els marcadors i a l'acta de la partida quan procedeixi.
5. Advertirà als jugadors del seu torn de joc una sola vegada, bé anomenant-lo pel seu nom o dient la frase "**Juga la Bola 1 o 2**".

Art. 4 CANVI D'ÀRBITRE

1. En els partits on la seva duració **excedeixi en dues hores**, es recomana, si hi ha un altre àrbitre disponible, que aquest sigui rellevat, es farà sempre al final d'una partida.

Art. 5 RECLAMACIONS D'ARBITRATGE

1. Qualsevol reclamació podrà ser feta durant el desenvolupament d'una partida pel jugador a l'àrbitre, si aquest no l'atengués, el jugador en qüestió podrà fer-la al director esportiu al final de la partida, fent constar a l'acta de l'encontre la reclamació.
2. La Direcció del torneig en col·laboració amb el delegat oficial (si n'hi hagués) ha d'examinar aquesta reclamació immediatament. Si fos justificada i l'error comès tingués o hagués tingut influència en el resultat de la partida, aquesta hauria d'anul·lar-se i fer-se novament el més aviat possible.
3. Les decisions de l'àrbitre són definitives i inapel·lables per les qüestions de **fet**. S'exceptuen les qüestions d'aplicació dels reglaments.

FI DEL CAPÍTOL X