

DIALOGOS.

VOCABULARIO Y EXPRESIONES QUE DEBEN EMPLEAR TODOS LOS ARBITROS

DURANTE UN PARTIDO DE BILLAR

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

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

Ejemplo: “SÁNCHEZ...2”.

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

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

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

Ejemplo 3: Competiciones al K.O. López 36 Sánchez 36, tira López, hace una y cantamos “1... FALTAN 3”, hace la segunda y cantamos “2... FALTAN 2”, hace la tercera y cantamos “3... FALTA 1”, al ser la bola blanca no diríamos nada más, si hiciese la cuarta cantaríamos “LÓPEZ... 4... DISTANCIA”. Y pondríamos la contra-salida con la bola roja en su sitio la blanca en el centro de los puntos de salida y la amarilla a derecha o izquierda previa indicación del jugador que debe ejecutar la contra-salida. Sánchez hace una y cantamos “1... FALTAN 3”, hace la segunda y cantamos “2... FALTAN 2”, hace la tercera y en este caso cantamos al ser la amarilla y al haber llegado la blanca a 40, “3... FALTA 1”. y si hiciese la cuarta cantaríamos “SÁNCHEZ... 4”, colocaríamos la salida, la roja en su sitio la amarilla en el centro de los puntos de salida y la blanca a derecha o izquierda previa indicación del jugador que debe ejecutar y cantaremos “PRIMER DESEMPATE”.

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

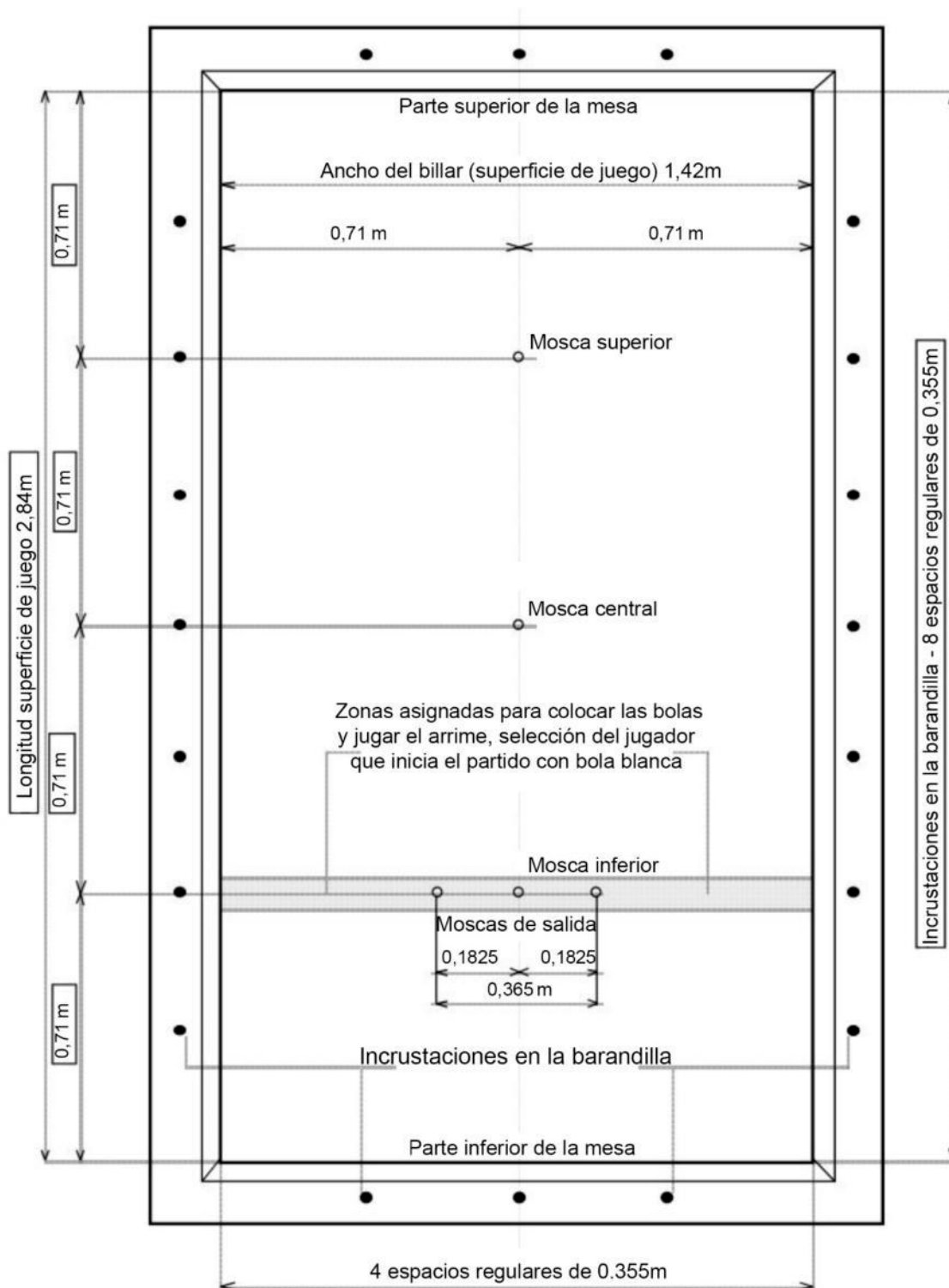
19. En ese momento el árbitro principal revisaría el acta de juego comprobando que las carambolas están bien y firmarían primero los jugadores y en último lugar los árbitros del partido.
20. En caso de llegar al límite de entradas solo se cantará la última entrada. Cuando va a comenzar su turno el jugador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

NORMATIVA DE MATERIALES

Artículo1 - BILLAR - BANDAS – PAÑO

1. El billar es una mesa de superficie rectangular, completamente lisa y horizontal. La posición del billar debe ser segura, incluso si el deportista lo toma como apoyo.
2. La superficie de juego de la mesa de billar debe ser de pizarra (en máximo 3 partes) con un espesor mínimo de 45 mm o de cualquier otro material aprobado por la Asamblea General.
3. La demarcación de la superficie de juego se efectúa colocando bandas de goma de 37 mm de altura en el punto más delantero de la baranda. Se admite una tolerancia de más o menos 1 mm.
4. Se aceptan 2 tipos de mesa:
 - 4.1. La de torneo internacional (también conocido como mesa de Match) con unas dimensiones de superficie de juego entre bandas de 2,84 x 1,42 metros. Se permite una tolerancia de ± 5 mm.
 - 4.2. Mesas más pequeñas para otros campeonatos con dimensiones de 2,54 x 1,27 metros, 2,30 x 1,15 metros o 2,10 x 1,05 metros
5. Las bandas de goma se fijan a todo lo largo de un marco exterior de 12,5 cm de ancho cuya superficie es totalmente lisa y de un color homogéneo. Se admite un margen de más o menos 1 cm.
6. La superficie que rodea las bandas tendrá marcas indelebles fijadas a una distancia regular correspondiente a 1/8 de la longitud de la superficie de juego. No se permitirá la colocación de la marca del fabricante de la mesa, ni publicidad o cualquier otra indicación en la parte superior de la superficie de este marco que recubre las bandas (denominado barandilla).
7. La tela que cubre el billar debe ser nueva al inicio del torneo y debe tener la misma calidad, color verde, azul o cualquier otro color acordado y aprobado en Asamblea General. Se debe estirar al máximo, sin pliegues ni obstáculos sobre la pizarra y las bandas. El paño debe ser el homologado por la RFEB para campeonatos y torneos oficiales.
8. Para la limpieza del billar al inicio de cada partida, el cepillado del paño deberá hacerse siempre en el mismo sentido, siendo éste el de a favor del pelillo del propio paño
9. La altura del billar medida desde el suelo hasta la superficie que enmarca el billar debe estar entre 75 y 80 cm.
10. Las mesas de billar destinadas a competición oficial estarán equipadas con un calentador eléctrico que elimine la humedad de la pizarra y del paño. Este calefactor con termostato estará encendido desde la puesta en marcha del billar y durante toda la competición para asegurar el mejor rodamiento posible.
11. Después de la colocación, en el paño deben pintarse las marcas de posición de las bolas o moscas. Las marcas deben ser sutiles y que no obstaculicen el recorrido de las bolas y la vista del deportista. Está prohibido marcar con pegatinas.
12. Todos los campeonatos y torneos deben desarrollarse con material acordado por la RFEB.

13. El esquema de la mesa de billar y las moscas marcadas debe concordar con el esquema:



Marcaje de las moscas sobre la mesa

- moscas de salida para mesa de billar de 2.84x1.42m = 18,25cm
- moscas de salida para mesa de billar de 2.52x1.26m = 16,20cm
- moscas de salida para mesa de billar de 2.30x1.15m = 14,80cm
- moscas de salida para mesa de billar de 2.10x1.05m = 13,50cm
- mosca central = centro geométrico del billar en todas las mesas
- mosca superior = en la intersección de las líneas de las tachas 2 de banca larga y banda corta en todas las mesas

Artículo 2 – BOLAS - TIZA

1. Las bolas deben ser de un material admitido por la RFEB. Dos de estas bolas tienen el color blanco, la tercera es de color rojo. Una de las bolas blancas tiene en los extremos de un mismo diámetro una marca indeleble. Además, se acuerdan tres bolas de colores blanco, amarillo y rojo. En este caso, la bola blanca no tiene marca. Para disciplinas individuales, por ejemplo, artística y tres bandas, las dos bolas blancas o una blanca / una amarilla, pueden estar provistas de marcadores especiales de gran área, aprobados por la RFEB, que hacen que la rotación sea más visible.
2. Para la limpieza de las bolas únicamente se podrá utilizar agua (mejor destilada o filtrada) y jabón neutro exentos de siliconas y parafinas o productos expresamente fabricados para ellos, no pudiendo utilizarse en ningún caso productos de limpieza, se realizará la limpieza de las mismas con paños limpios y desprovistos de pelusillas.
3. Estas bolas son rigurosamente redondas y su diámetro debe estar entre 61 y 61,5 cm. La diferencia entre las bolas de un mismo juego (tres bolas) debe ser inferior a 0,25 mm.
4. El peso de una bola debe estar entre 205 y 220 gramos. La diferencia entre la bola más pesada y la más ligera no debe exceder los dos gramos.
5. Las bolas en campeonatos y torneos oficiales deben ser las homologadas por la RFEB.
6. La tiza no debe ensuciar excesivamente la superficie del juego y las bolas. Debe tener una buena adherencia al cuero del taco.

Artículo 3 - TACO - RASTRILLO

1. Las bolas se ponen en movimiento mediante un objeto de madera o cualquier otro material denominado "taco". El taco de billar puede constar de una sola pieza o puede estar dividido en varias partes. El taco debe estar equipado con un disco en uno de sus extremos llamado "cuero, soleta, zapatilla, botana, etc.". El deportista solo puede utilizar el cuero para tocar la bola. El deportista puede emplear uno o varios tacos de su elección y determina libremente su longitud, peso y diámetro. Tiene la posibilidad de cambiar el taco durante el campeonato o torneo.
2. El taco no podrá tener componentes técnicos que ayuden o modifiquen el golpe del deportista o que influyan en el camino de la bola.
3. El jugador tiene derecho a utilizar un "rastrillo", un palo con una culata en el extremo de madera o cualquier otro material determinado para reemplazar la mano en determinadas posiciones del cuerpo que son difíciles de tomar.

Artículo 4 - ILUMINACIÓN

1. El billar deberá estar lo suficientemente iluminado en toda la superficie de juego y sin ningún tipo de sombras, no pudiendo en ningún caso tener una intensidad inferior a 1000 lux para competiciones oficiales de la RFEB.
2. Las luces deben tener la potencia y fijación sobre la mesa adecuada para prevenir posibles deslumbramientos a los jugadores.
3. La distancia entre la fuente de luz y la superficie de juego no deberá ser inferior a 1,20 metros.

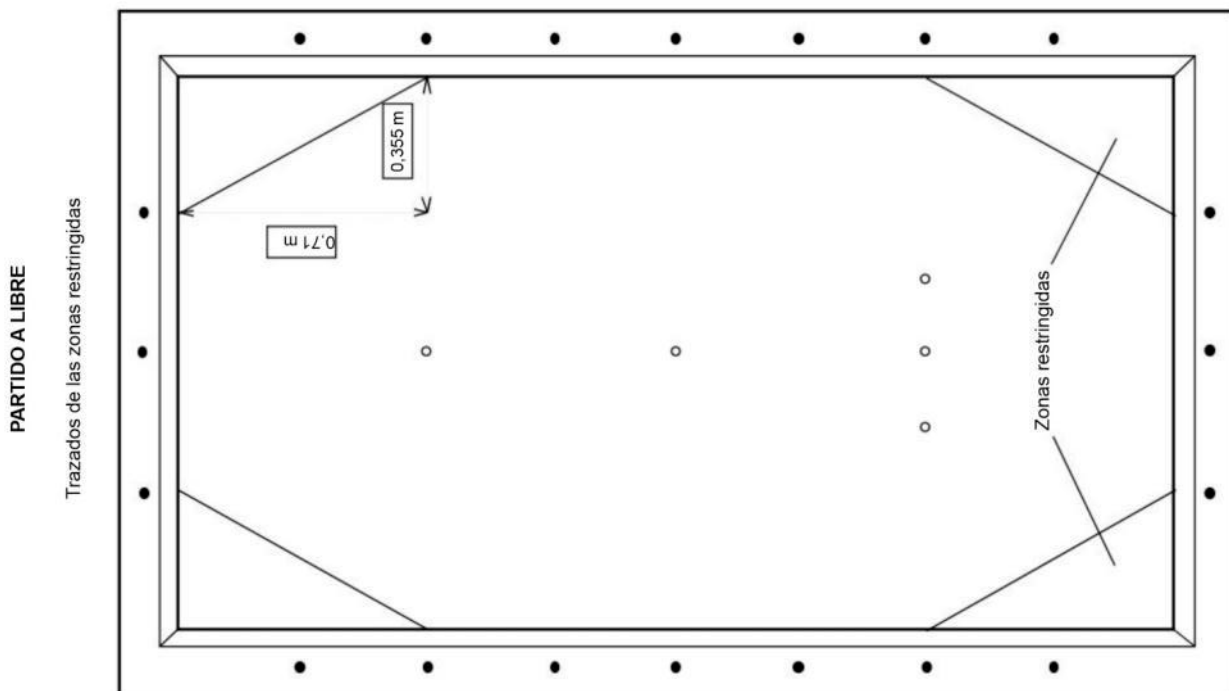
4. El salón no debe estar completamente oscuro, deberá estar iluminado para permitir a los espectadores ver sin problemas.

Artículo 5 – PUNTOS DE SALIDA

1. Los puntos de salida o moscas, son los emplazamientos que deben ocupar las bolas al inicio del partido
2. Los puntos deben marcarse con tinta de bolígrafo lo más fino posible. Señalarlos pegando pequeños círculos de cualquier material está totalmente prohibido.
3. Los puntos a marcar son cinco: (Ver esquema del artículo 1, punto 13).
 - 1º. En el centro de la línea de salida, paralelo a 71 cm de la banda corta.
 - 2º. A la derecha del anterior en la misma línea a 18.25cm de distancia.
 - 3º. A la izquierda del primero en la misma línea a 18.25cm de distancia.
 - 4º. En el centro geométrico del billar.
 - 5º En el centro de la línea paralela a 71 cm de la banda corta contraria.

Artículo 6 – MARCADO DE LA MESA PARA LAS DIFERENTES MODALIDADES.

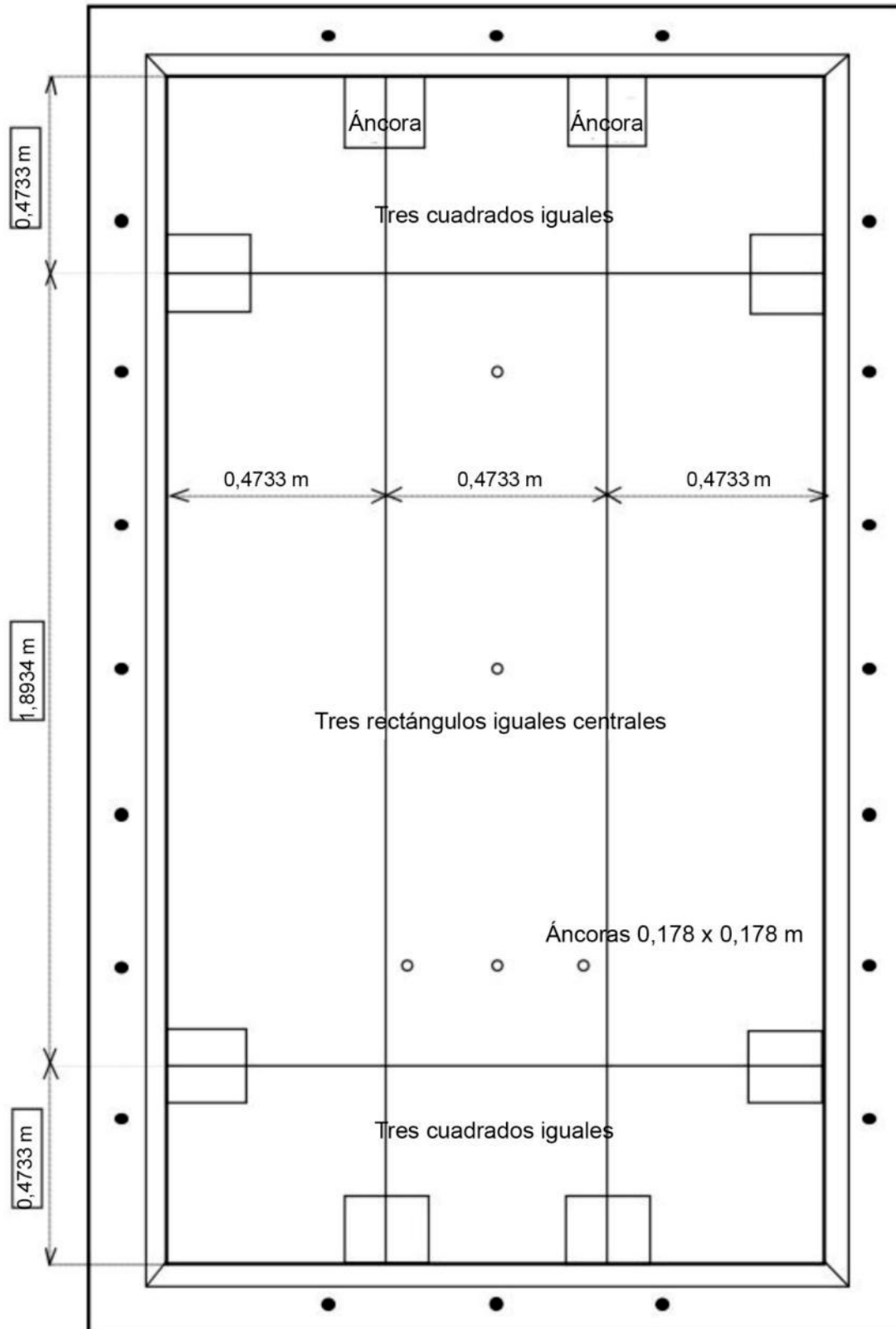
1. Las únicas modalidades que no requieren de un marcado específico salvo las moscas son la de Libre y la de Tres Bandas, para el resto de las modalidades se han de seguir los siguientes esquemas:
2. Partido a la libre:



3. Partido a Cuadro 47

TRAZADOS DEL CUADRO 47

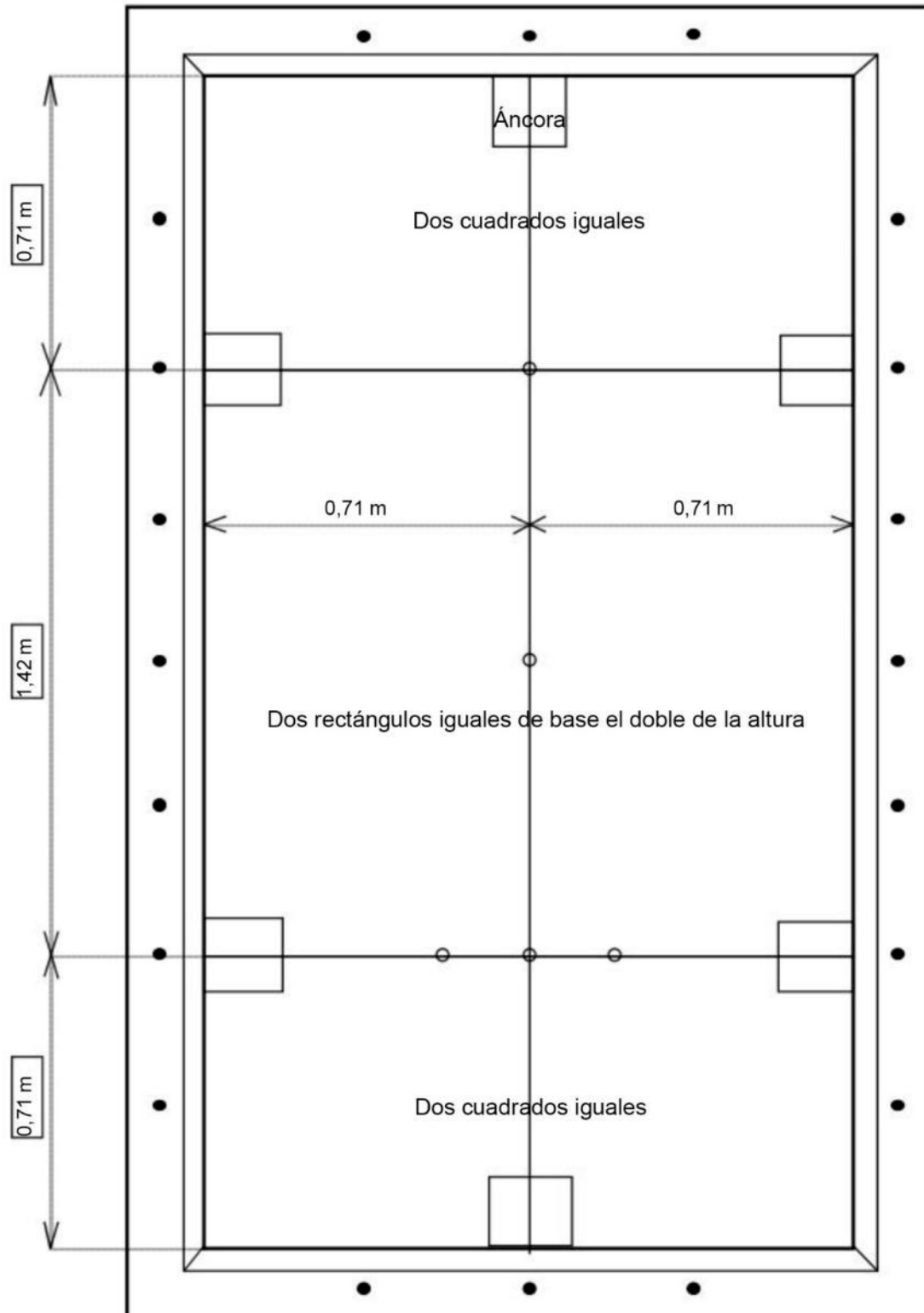
Zonas adicionales (Áncoras)



4. Partido a Cuadro 71

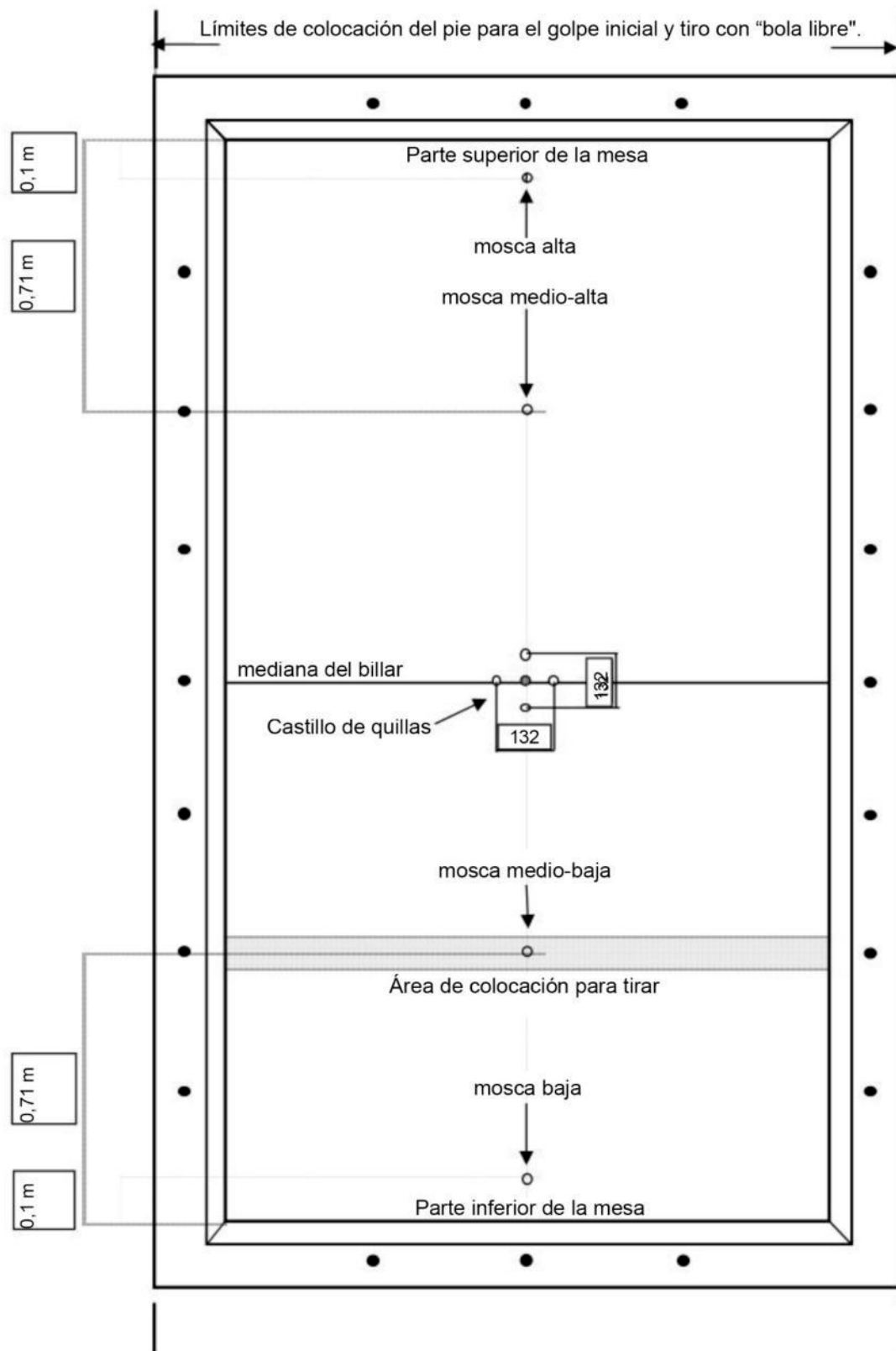
TRAZADOS DEL CUADRO 71

Zonas adicionales (Áncoras)



5. Partido de 5 Quillas

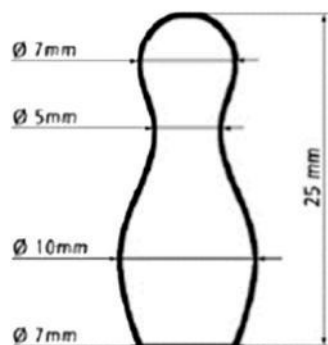
PARTIDO DE 5 QUILLAS



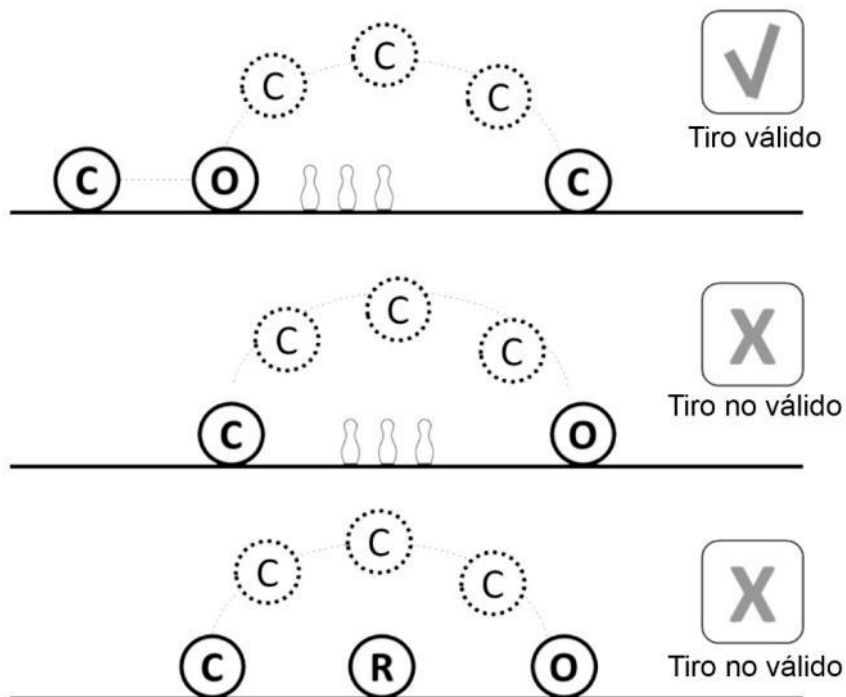
Además, en esta modalidad, las quillas deben cumplir con las medidas adecuadas, según el siguiente esquema donde se apunta también la forma válida de hacer saltar la bola jugadora:

JUEGO DE 5 QUILLAS

QUILLA



SALTO DE LA BOLA JUGADORA



C = Bola jugadora
O = Bola Objetivo
R = Bola Roja

Artículo 7 – MATERIAL NUEVO

Antes de aceptar oficialmente material nuevo por parte de la RFEB, éste debe ser suficientemente probado. Solo si los resultados son positivos, se puede decidir sobre su aceptación.

REGLAS DEL JUEGO. MODALIDAD CARAMBOLA.

ART. 1 - APLICACIÓN DE LAS REGLAS

1. Las Reglas del Juego son aplicables a todas las pruebas organizadas o reconocidas por la Real Federación Española de Billar y, constituyen el complemento de los Reglamentos Específicos de las distintas pruebas que configuran el mapa billarístico Nacional.
2. Otras modalidades del billar, aparte del de la carambola, originan diferentes Reglamentos Particulares.
3. Los casos no previstos en las presentes Reglas, así como, en los Reglamentos Específicos y Particulares indicados, serán resueltos por la Dirección Deportiva de la R.F.E.B., hasta tanto puedan ser propuestos a la Asamblea General, para su aprobación si procediera.

ART. 2 - INSTRUMENTOS DE JUEGO EN PRUEBAS NACIONALES (CARAMBOLA)

1. El billar es una mesa de superficie rectangular, rigurosamente plana y horizontal, su piso deberá ser de pizarra de un espesor mínimo de 45 mm.
2. La delimitación de su superficie de juego se determina por la oposición de bandas de goma cuya altura se establece en 37 mm., con una tolerancia de más-menos 1 mm., estando fijadas a todo lo largo y ancho del billar a un marco exterior de un ancho de 12,5 cms. siendo su superficie enteramente lisa y de color uniforme. Se tolerará su anchura en más-menos 1 cm.
3. El marco o pasamanos de las bandas deberá contener marcas indelebles, situadas a intervalos regulares correspondientes a 1/8 del largo de la superficie de juego; ninguna otra indicación o marca podrá ser incluida en dicha superficie.
4. Las dimensiones de la superficie libre de juego son de 1,42 x 2,84 mts., admitiéndose una tolerancia de más-menos 5 mm.
5. Los paños que cubren el billar deberán ser los homologados por Federación Española para cada temporada deportiva, nuevos, estirados al máximo sobre las pizarras y bandas y del color y calidad admitidos por la R.F.E.B.
6. La altura del billar, medida desde el suelo a la parte superior del marco que encuadra el billar, debe situarse entre los 75 y 80 cms.
7. Los billares destinados a torneos oficiales deberán estar provistos de calefacción eléctrica para eliminar la humedad de la pizarra y el paño. Este dispositivo actuará a través de termostatos, asegurando durante la competición el mejor comportamiento del billar y las bolas.
8. Las bolas, en número de tres, deberán estar homologadas por la Real Federación Española de Billar., utilizándose para las competiciones de Tres Bandas las bolas tricolor, y blancas para los Juegos de, en ambos casos la tercera bola será roja.
Para todas las competiciones "sub" (infantiles, sub'15, sub'17, sub'21, sub'25,...) de cualquier modalidad de billar de carambola se permitirá el uso de las bolas tricolor.

Cuando las bolas jugadoras sean blancas, una de ellas deberá estar marcada con un punto indeleble en las extremidades de un mismo diámetro.

9. Las bolas deberán ser rigurosamente esféricas y su diámetro estará comprendido entre 61 y 61,5 mm., su peso deberá estar comprendido entre 205 y 220 gramos, no pudiendo existir entre la bola más pesada y la más ligera una diferencia de más de 2 gramos.

10. La tiza no deberá ensuciar de manera excesiva la superficie de juego.

11. El movimiento es impreso a las bolas mediante un instrumento, generalmente de madera, o de otro material, llamado taco, éste, puede ser de una pieza o dividirse en varias partes.

12. El taco debe estar provisto en su extremidad más delgada de una suela de cuero, con cuya parte el jugador se sirve para golpear a la bola. Un jugador puede utilizar uno o varios tacos de su elección, determinando libremente su longitud, peso o diámetro.

13. El jugador tiene derecho a utilizar el rastrillo, pequeño caballete montado en el extremo de una varilla de madera u otro material y destinado a reemplazar su mano en ciertas posiciones a las que el jugador no llegue.

ART. 3 - ILUMINACIÓN

1. El billar deberá estar lo suficientemente iluminado en toda su superficie y sin ningún tipo de sombras, no pudiendo en ningún caso que su intensidad sea inferior a **1.000 lux**.

2. De igual forma, no deberá ser tan excesivamente fuerte como para deslumbrar a los jugadores.

3. La distancia entre las luces y la superficie de juego no deberá ser inferior a 1,20 metros.

4. La sala de juego no deberá permanecer en obscuridad completa.

ART. 4 - PUNTOS DE SALIDA

1. Los puntos de salida o, moscas, son los emplazamientos que deben ocupar las bolas al inicio del partido.

2. Los puntos deben marcarse con tinta de bolígrafo lo más fino posible. Señalarlos pegando pequeños círculos de cualquier material está totalmente prohibido.

3. Los puntos a marcar son 5:

1º) En el centro de la línea de salida, paralelo a 71 cms. de la banda corta.

2º) A la derecha del anterior en la misma línea a 18,25 cms. de distancia.

3º) A la izquierda del primero en la misma línea a 18,25 cms. de distancia.

4º) En el centro geométrico del billar.

5º) En el centro de la línea paralela a 71 cms. de la banda corta contraria.

ART. 5 - EL PARTIDO

1. El partido comienza desde que el árbitro coloca las bolas para la ejecución del golpe de arrime.

2. El árbitro coloca la bola blanca en la parte derecha de la mesa, sobre la línea de salida y la bola amarilla al lado izquierdo de la mesa sobre la línea de salida (en las modalidades donde se jueguen con las dos bolas blancas, la que se pondrá en el lado izquierdo es la que lleva sobre una de ellas el punto), aproximadamente a 30 cms. de cada una de las bandas largas y la bola roja sobre la mosca alta, a fin de que ambos jugadores procedan al arrime contra la banda corta contraria. Cuando el árbitro haya colocado las bolas y los jugadores estén listos, este ordenará "ARRIME". Las dos bolas deberán estar en movimiento antes de que una de ellas toque la banda corta contraria, si no ocurriese así, la tirada habría que repetirse. El jugador que provocase dos veces la repetición pierde el derecho a la elección de salida.
3. Tirar a la banda por doblete o **tocar primero banda larga** no está permitido.
4. Si ambos jugadores manifestasen arrimar con la misma bola, el árbitro debería sortear las bolas.
5. Si en el trayecto las bolas se chocan, el jugador causante del choque pierde la elección de salida.
6. Si en el trayecto las bolas se chocan, pero no es posible determinar el responsable o, si las bolas se detienen a igual distancia de la banda de abajo (banda corta de llegada), el árbitro procederá a hacer repetir la operación de arrime.
7. Si la bola de un jugador choca la bola roja, éste, pierde el derecho de elección.
8. El jugador cuya bola se detiene más cerca de la banda corta de llegada, elige entre salir él o su contrario.
9. El jugador que inicia el juego, lo hace con bola blanca, conservando su bola durante todo el partido.

ART. 6 - POSICIÓN DE SALIDA

1. Las bolas las coloca el árbitro de la siguiente manera:
 - a) La bola roja en su punto de arriba.
 - b) La bola del punto o amarilla sobre el punto central de la línea de salida.
 - c) La bola blanca, que es la jugadora, a la derecha o izquierda de la anterior, a elección del jugador.
2. La carambola de salida debe hacerse siempre por ataque directo sobre la bola roja.

ART. 7 - CARAMBOLA

1. El fin del juego consiste en ejecutar el mayor número de carambolas posibles dentro del límite de la distancia del partido.
2. Hay carambola cuando la bola jugadora, puesta en movimiento por el golpe del taco, entra en contacto con las otras dos.
3. Una carambola es válida cuando una vez paradas las bolas el jugador no ha cometido falta alguna.
4. Cada carambola se cuenta como un punto.

5. Si el árbitro declara válido el punto, el jugador continúa jugando, conservando la mano. Si la carambola es fallada, el árbitro pasa la mano al jugador contrario.

ART. 8 - PAUSA DURANTE EL PARTIDO

Llegado el partido a su mitad, el árbitro decretará una pausa de 5 minutos, entendiéndose como mitad de partido:

- a) Cuando disputándose un partido con límite de entradas, se llegase a la mitad de ellas por ambos jugadores o bien si uno de los jugadores alcanza la mitad de las carambolas de la distancia establecida. En este último caso, si el jugador que alcanza primero la mitad de la distancia juega con bola blanca, comenzaría el descanso al finalizar la serie sin necesidad de cerrar la entrada
- b) Cuando en los partidos disputados a sets, éste, llegase al 1 - 1, si el encuentro se celebra al mejor de 3, o, al 2-0 o 2-1 (lo que primero ocurra), si la distancia se establece al mejor de 5.
- c) En ningún caso podrá concederse descanso en el transcurso de una serie.

ART. 9 - ABANDONO EN EL TRANCURSO DE UN PARTIDO

1. El jugador que abandonara la sala sin autorización del árbitro, perderá el partido por este hecho.
2. Todo jugador que se negara a continuar el partido a requerimiento del árbitro será excluido del campeonato.

ART. 10 - BOLAS EN CONTACTO

1. Cuando la bola del jugador que posee la mano está en contacto con alguna de las otras dos, los derechos y obligaciones del jugador variarán de acuerdo con la modalidad que se esté jugando que, a excepción del partido a libre, donde es obligatoria la salida, son los siguientes:

- a) Que el árbitro coloque las tres bolas en posición de salida.
- b) Optar por jugar contra la bola que no está en contacto o contra la banda.
- c) Jugar massé destacado, a condición de no empujar la bola con la que estuvieren en contacto. En este caso el jugador puede carambolear en primer lugar sobre la bola que estaba en contacto; no existirá falta si la bola en contacto se mueve únicamente por el hecho de perder el punto de apoyo que eventualmente le daba la bola jugadora.

2. Cuando la bola de un jugador está en contacto con una banda, éste, no podrá jugar directamente sobre esa banda.

3. En el caso de que el jugador opte por que el árbitro coloque las bolas en posición de salida, éstas, se emplazarán de la forma siguiente:

- a) En la especialidad de libre, cuadros y banda; las tres bolas van a la posición inicial de salida.
- b) En la disciplina de las tres bandas, sólo las bolas en contacto serán colocadas sobre los puntos de salida atendiéndose a las siguientes normas:
 - 1.- La bola roja sobre la mosca de arriba.
 - 2.- La bola del jugador que posee la mano sobre la mosca central de la línea de salida.
 - 3.- La bola adversaria sobre la mosca del centro geométrico del billar.

4.- Si la mosca donde corresponda situar la bola estuviera ocupada o tapada por otra bola, ésta será colocada sobre la mosca correspondiente a la bola que ocupa o tapa parcialmente la mosca.

ART. 11 - BOLAS QUE SALTAN FUERA DEL BILLAR

1. Cuando una o más bolas saltan fuera del billar, su colocación por el árbitro en las moscas o puntos respectivos, se efectúan como sigue:
 - a) En las especialidades de libre, cuadros y banda, las tres bolas van a la posición inicial de salida.
 - b) Para las tres bandas sólo la bola o bolas que hubieran saltado del billar, serán repuestas en las moscas según los criterios indicados en el artículo anterior en su apartado.
2. Se considera una bola fuera del billar, cuando ésta, en su salto toca la madera del marco que encuadra las bandas.

ART. 12 - FIN DEL PARTIDO (SIN LÍMITE DE ENTRADAS)

1. Un partido consiste en realizar un determinado número de carambolas llamada distancia que varía según la modalidad del juego.
2. Todo partido iniciado debe jugarse hasta la última carambola. Un partido se acaba cuando el árbitro da por buena la última carambola, incluso si posteriormente, se constatará que el jugador no hubiera efectuado el número de carambolas requerido.
3. Cuando la última carambola del partido haya sido efectuada por el jugador que tenga en su activo una entrada más que su adversario, éste otro, tiene la obligación y el derecho de igualar el número de entradas, efectuando la salida con las bolas en posición de inicio.
4. Para ser declarado vencedor de un partido, el jugador debe haber realizado la distancia, bajo la reserva de que el contrario no haga lo mismo en la contrasalida, ya que esta circunstancia dejaría el match en empate.

ART. 13 - FIN DEL PARTIDO (CON LÍMITE DE ENTRADAS)

1. Un partido consiste en realizar un número determinado de carambolas (según modalidad), en un número máximo determinado de entradas.
2. Todo partido iniciado debe jugarse hasta la última entrada acordada, a menos que uno o ambos jugadores hubiesen realizado la distancia antes de agotar el número limitado de entradas.
3. Cuando la última carambola haya sido realizada o el número límite de entradas haya sido agotado por un jugador que tenga en su activo una entrada de más, su adversario tiene la obligación y el derecho de igualar el número de entradas realizando la contrasalida.
4. Para ser declarado vencedor de un partido, el jugador debe haber realizado la distancia, bajo la reserva de que el contrario no haga lo mismo en la contrasalida, ya que esta circunstancia dejaría el match en empate, o bien, que, habiendo conseguido un mayor número de puntos dentro de la distancia, hubieran agotado el límite de entradas ambos jugadores.

ART. 14 - FIN DEL PARTIDO (SISTEMA DE SETS)

Cuando el partido se disputa por el sistema de sets, estas disposiciones se aplicarán de la siguiente manera:

- a) Cada set es considerado como si de un partido se tratara, el jugador que llega primero a la distancia es el ganador del mismo sin que el contrario tenga opción a contrasalida.
- b) Estos partidos, según rece la convocatoria de la prueba, se disputan al mejor de tres o cinco sets y a la distancia que así mismo se contemple.
- c) Cada set es iniciado alternativamente por un jugador.
- d) El 1-1 ó 2-2, según se dispute el partido a tres o cinco sets respectivamente, dará opción a la disputa de un tercer o quinto set definitivo. El derecho a iniciar el juego del último set corresponderá al jugador que inició el primero.
- e) En el momento que uno de los jugadores obtiene el número necesario de sets, es declarado vencedor del partido y éste, se interrumpe de inmediato.

ART. 15 - LAS FALTAS

Es falta y pasa la mano:

1. Si tras la ejecución del golpe, una o más bolas saltan del billar.
2. Si el jugador juega antes de que las tres bolas estén paradas.
3. Si se toca la bola con cualquier objeto o parte del taco que no sea la suela.
4. Si el jugador, además de golpear a su bola, toca alguna de las otras con el taco, la mano o cualquier otro objeto. En este caso las bolas permanecerán donde hayan quedado.
5. Si el jugador toca o desplaza una bola para quitar algún cuerpo extraño adherido a ella, en lugar de pedir al árbitro que lo haga.
6. Si el jugador desplaza una bola por contacto directo o indirecto, sin que este desplazamiento sea como consecuencia de la ejecución del golpe.
7. Si el jugador arrastra o retaca. Esta acción se produce:
 - a) Cuando la suela entra varias veces en contacto con la bola puesta en movimiento.
 - b) Cuando la suela está en contacto con la bola jugadora en el momento en que ésta encuentra la segunda bola.
 - c) Cuando la suela está en contacto con la bola jugadora, en el momento que ésta toca la banda.
8. Si el jugador juega directamente con la bola jugadora sobre la banda o bola con la que estuviera en contacto, sin haber previamente separado la misma mediante massé destacado.
9. Si en el momento de golpear a la bola, no toca el suelo al menos con un pie.
10. Si el jugador hace o sitúa en la superficie de juego o en las bandas y/o barandas (madera), referencias visibles que determinen el punto de ataque de la bola jugadora.

11. Si al inicio de una entrada o durante el curso de una serie el árbitro constata que el jugador no juega con su bola.

12. Si el jugador agotara el tiempo marcado por el reloj de control de tiempo en aquellas competiciones que se exigiese dicho requisito (ver Capítulo 3.3).

13. Si, en general, el jugador no respetase las reglas de la modalidad.

14. Se considerará falta si el jugador toca con la suela del zapato la banda o el paño (no se considerará falta en caso de tocar con la suela del zapato la baranda)

ART. 16 - FALTAS VOLUNTARIAS

Si la falta definida en el artículo 15.6 fuera cometida voluntariamente, el jugador contrario que recobra la mano puede solicitar del árbitro que coloque las bolas desplazadas en la posición lo más exactamente posible que ocupaban antes de cometer la falta. No obstante, si la posición creada tras la falta cometida fuera más ventajosa para él, el árbitro del encuentro dejará las bolas en la nueva posición, en resumen, el jugador que recobra la mano elegirá la opción que más le convenga. Además, el jugador causante de la falta será amonestado.

ART. 17 - FALTAS NO CONSTATADAS

1. Si una carambola se realiza cometiendo una falta no apercibida por el árbitro, el punto es válido y el jugador conserva la mano.

2. Toda falta provocada por un tercero, incluido el árbitro, que implique el desplazamiento de las bolas no es imputable al jugador. En dicho caso, las bolas deben ser colocadas por el árbitro lo más exactamente posible en la posición que ocupaban.

3. En el caso de que el árbitro se equivocara en la colocación de las bolas tanto en la posición de salida como en la de contrasalida, poniendo la bola jugadora en el lugar de la contraria, y el jugador ejecutara el golpe, si alguno de los dos (árbitro o jugador) se diera cuenta inmediatamente después de esa primera ejecución, el árbitro cantará falta involuntaria y el jugador tendrá derecho a repetir la jugada con las bolas colocadas en la posición correcta. En el caso de que ninguno de los dos se diera cuenta y se ejecutara una segunda tirada y el árbitro se diera cuenta de la falta en el transcurso de esta o en alguna de las posteriores ejecuciones, se considerará falta del jugador en aplicación del Art. 15.11, y si se tratara del jugador que efectuó la contrasalida se dará el partido por finalizado.

4. En el caso de las bolas en contacto o que saliera alguna bola de la mesa, si al colocarlas el árbitro se equivocara, si alguno de los dos (árbitro o jugador) se diera cuenta inmediatamente después de esa primera ejecución, el árbitro cantará falta involuntaria y el jugador tendrá derecho a repetir la jugada, en dicho caso, las bolas deben ser colocadas por el árbitro lo más exactamente posible en la posición que ocupaban.

En el caso de que ninguno de los dos se diera cuenta y se ejecutara una segunda tirada y el árbitro se diera cuenta de la falta en el transcurso de esta o en algunas de las posteriores ejecuciones, se considerará falta del jugador, pasando el turno de juego al otro jugador con la posición de las bolas que se hubieran quedado después de la falta.

ART. 18 – UTILIZACIÓN DEL TELÉFONO MÓVIL

Si sonara el teléfono móvil de los jugadores durante el transcurso de su partido, el árbitro procederá de la siguiente forma:

- * Si el jugador está en la mesa jugando, será falta y amonestación.
- * Si el jugador no está en la mesa jugando, será amonestado.
- * Si a cualquiera de los jugadores le sonara el teléfono una segunda, el árbitro le dará el partido por perdido al jugador infractor.

ART. 19 - DENOMINACIÓN DE LAS BOLAS

Se distingue, por una parte, la bola jugadora y por otra, las dos bolas denominadas contrarias.

ART. 20 - MODALIDADES CON ZONAS LIMITADAS

1. Las modalidades con zonas limitadas (ver Figuras), son las siguientes:

- a) Partido a LIBRE
- b) Partido al CUADRO 47/2
- c) Partido al CUADRO 47/1
- d) Partido al CUADRO 71/2
- e) Cinco Quillas

2. El número y tamaño de las zonas limitadas se fijan de acuerdo con las modalidades del juego. Estas zonas son delimitadas por líneas trazadas lo más finamente posibles.

3. En cada una de estas zonas prohibidas, el jugador no podrá, en el curso de una serie, ejecutar más que el número de carambolas autorizadas, dependiendo igualmente este número de la modalidad del juego.

ART. 21 - POSICIÓN DE LA BOLAS EN ZONA LIMITADAS

1. La posición de "entran", se produce cuando las dos bolas contrarias se detienen dentro de una misma zona acotada; dándose la posición de "dentro", cuando una carambola es ejecutada después de haberse indicado la posición de "entran" sin que ninguna de las dos bolas contrarias salga de la zona.

2. La posición de "a caballo", se produce cuando las dos bolas contrarias se detienen cerca de una línea demarcatoria, pero estando cada una de ellas en zonas diferentes.

3. Cuando alguna de las bolas contrarias se sitúa exactamente sobre una línea de delimitación será considerada como desventajosa o en contra del jugador.

4. Una o las dos bolas contrarias pueden retornar a la zona delimitada de la cual salieron, volviendo ocupar nuevamente la posición de "entran".

5. Cuando una carambola se ha realizado partiendo de la posición de "dentro" y, ninguna de las dos bolas contrarias sale de la zona limitada, se produce falta y el jugador pasa la mano.

ART. 22 - PARTIDO LIBRE

1. En el partido a Libre el jugador puede ejecutar con toda libertad un número ilimitado de carambolas dentro de la distancia salvo en las zonas acotadas de los rincones.

2. En los cuatro rincones de la mesa han de trazarse las líneas que acotan dicha zona. Estas líneas van desde 71 cms. de la banda larga hasta 31,5 cms. de la banda corta.

3. Cuando las dos bolas contrarias entran dentro de cualquiera de una de estas zonas acotadas se produce la posición de “entran”. El jugador puede realizar una carambola sin que ninguna de las dos bolas contrarias salga de la zona, en este caso la posición sería “dentro”. A la siguiente jugada, al menos una de las dos bolas contrarias deberá salir de la zona, si ello no es así es falta y pasa la mano.

4. Es correcto y se inicia de nuevo la posición de “entran”, si una o las dos bolas contrarias vuelven a entrar en zona limitada después de haber salido.

ART. 23 - PARTIDO AL CUADRO 47/2

1. En el Cuadro 47/2 se trazan cuatro líneas paralelas a 47 cms. de las cuatro bandas, determinando sobre el billar los nueve cuadros o zonas de limitación, siendo los tres cuadros centrales rectangulares y los otros seis cuadrados.

2. En la extremidad de cada una de estas líneas y centrados sobre ellas, se trazan unos pequeños cuadros que un lado lo conforma la parte interior de la banda, estos cuadritos se denominan áncoras.

3. Estas áncoras, en número de ocho, son cuadrados de 178 mm. de lado, constituyéndose así mismo en otras tantas zonas de limitación.

4. La situación de las bolas contrarias dentro de las zonas acotadas siguen la misma mecánica de “entran”, “dentro” y “a caballo” indicadas para el partido a Libre.

5. El árbitro del encuentro deberá anunciar siempre en primer lugar la posición de las bolas con respecto a los cuadros y en segundo lugar el de las áncoras.

ART. 24 – PARTIDO AL CUADRO 47/1

1. El marcado de las zonas de limitación es el mismo que para el Cuadro 47/2.

2. Cuando las dos bolas contrarias entran dentro de un mismo cuadro se produce directamente la posición de “dentro”. El jugador al realizar su próxima carambola deberá obligatoriamente hacer salir del cuadro al menos una de las dos bolas contrarias.

3. La mecánica del juego, salvo el matiz del punto 2, es la misma que para el Cuadro 47/2.

ART. 25 - PARTIDO AL CUADRO 71/2

1. En el Cuadro 71/2 se traza una línea a todo lo largo del billar y a 71 cms. de la banda larga, de igual forma se trazan dos líneas paralelas a las bandas cortas y a una distancia de éstas también de 71 cms., dividiendo al billar en seis cuadros, dos rectangulares y cuatro cuadrados.

2. En la extremidad de cada una de estas líneas, al igual que en el Cuadro 47/2 y 47/1, se trazarán los pequeños cuadros o áncoras.

3. La mecánica del juego es la misma que la del Cuadro 47/2.

ART. 26 - JUEGOS POR BANDAS

Existen dos juegos por bandas, el llamado a la Banda y el juego por Tres Bandas. Para estos juegos por banda el billar no requiere ninguna zona de limitación.

ART. 27 - PARTIDO A LA BANDA

En el juego por Una Banda, la bola del jugador debe haber tomado contacto, al menos con una banda, antes de tocar la segunda bola contraria.

ART. 28 - PARTIDO A TRES BANDAS

En el juego por Tres Bandas, la bola del jugador debe haber tomado contacto, al menos tres veces con una o varias bandas, antes de tocar la segunda bola contraria.

ART. 29 - PRUEBAS DE MODALIDADES MÚLTIPLES

Cada una de las modalidades que componen el Pentatlón o el Triatlón da lugar a un partido distinto que se debe jugar según las disposiciones reglamentarias de la modalidad.

ART. 30 - DEFINICIÓN DEL PENTATLÓN INDIVIDUAL

El Pentatlón comprende cinco modalidades y los jugadores deben de disputarlas en el orden indicado:

- 1º) Libre
- 2º) Cuadro 47/2
- 3º) Banda
- 4º) Cuadro 71/2
- 5º) Tres Bandas

ART. 31 - DEFINICIÓN DEL TRIATLÓN INDIVIDUAL

El Triatlón comprende ~~cinco~~ tres modalidades y los jugadores deben de disputarlas en el orden indicado:

- 1º) Cuadro 47/2
- 2º) Cuadro 71/2
- 3º) Banda

ART. 32 - DEFINICIÓN DE POLYATLÓN POR EQUIPOS

Cada uno de los jugadores de un equipo, juega solamente una modalidad. Son aplicables las mismas reglas previstas para las pruebas individuales de cada modalidad.

ART. 33 - OTRAS MODALIDADES RECONOCIDAS POR LA R.F.E.B.

Además del billar de carambola clásica ya reflejado en el presente articulado, la R.F.E.B., reconoce las siguientes modalidades de billar, objeto de diferentes Reglamentos Particulares:

- a) Billar Artístico
- b) Chapó
- c) Billar Pool Inglés
- d) Bola 8
- e) Bola 9
- f) Bola 10
- g) Bola 14 . 1

- h) Snooker
- i) 5 Quillas
- j) Biatlón
- k) Pirámide
- l) Multicolor

REGLAS DE ARBITRJE

ARTº. 1 - APLICACIÓN DE LAS REGLAS

1.- Las reglas del arbitraje son aplicables en todas las pruebas organizadas o reconocidas por la R.F.E.B., tanto directa como indirectamente a través de alguna de las Federaciones Territoriales.

2.- Las circunstancias que no se puedan resolver con estas reglas o casos de fuerza mayor serán resueltas de forma vinculante por el Delegado Oficial de la RFEB o por su suplente en el lugar del suceso, tras haber consultado con el Jefe de Árbitros y con el Director Deportivo del torneo.

ARTº. 2 - DIRECCIÓN DEL PARTIDO

1.- El partido será dirigido por un árbitro principal y otro que actúa como árbitro auxiliar que lleva el control del acta y el marcador, salvo que en las instalaciones en las que se celebra el torneo disponga de la tecnología adecuada para prescindir de este último (marcadores por software en pc que generan el acta de forma automática). En caso de contar con árbitro auxiliar, éste podrá intervenir en cualquier decisión sobre el juego, si fuese requerido para ello por el árbitro principal. Ambos jueces deberán actuar debidamente uniformados de acuerdo con la indumentaria que al efecto se hubiera decidido adoptar por el Comité Nacional de Árbitros.

2.- Ambos jueces deberán ser imparciales en todo momento.

3.- Su misión comienza desde el momento en que la Dirección Deportiva de la prueba invita a los jugadores a disputar el encuentro y termina con la entrega del "Acta" por parte de éstos al Director Deportivo, "Acta" que deberá ir firmada por los contendientes y por ambos jueces. Los jueces siempre deberán revisarla y firmarla en último lugar.

4.- Antes de iniciarse el partido, el árbitro principal, inspeccionará cuidadosamente el material sobre el que se ha de disputar el encuentro, observando que los puntos o moscas, así como los ángulos o líneas en aquellas disciplinas que lo requiriese, estén bien marcados, poniendo en conocimiento del Director Deportivo de la prueba cualquier anomalía que observase. Procurará, asimismo, que las bolas y el billar estén lo suficientemente limpios.

5.- Prohibirá a los jugadores la utilización de productos que ensucien con gran evidencia el material de juego como puede ser el polvo de talco, o cualquier otro.

6.- De igual forma, deberá procurar al hacerse cargo del partido de tener disponibles los útiles auxiliares que tanto él, como los jugadores puedan necesitar (alargadora, trípode, elementos de marcaje, semicírculo para sustituir las bolas en caso de limpieza), etc.

7.- No permitirá ninguna intervención no justificada ni por parte de los jugadores ni del público, en caso de producirse se avisará al Director Deportivo del torneo

8.- Comprobará que la vestimenta de los jugadores sea la correcta, así como que el polo no vaya por fuera, poniendo en conocimiento del Director Deportivo de la prueba, si alguno de los jugadores contraviniera esta norma.

9.- Advertirá que los jugadores del encuentro no efectúen gestos o acciones encaminados a molestar o distraer al adversario.

ARTº. 3 - CAMBIO DE ÁRBITRO

1.- En el caso de haber dos jueces en el partido, el principal y el auxiliar, deberán intercambiar sus funciones cuando el partido se reanude tras la pausa de 5 minutos concedida cuando el partido llega a su mitad.

2.- Si el partido se celebra por el sistema de sets, los cambios, se efectuarán tras cada set jugado.

ARTº. 4 - ANUNCIOS DEL ÁRBITRO

1.- El árbitro debe anunciar las jugadas con voz alta y clara dirigiendo su mirada al jugador, cuando sus palabras vayan dirigidas a él, o posicionándose frente al árbitro auxiliar, si sus anuncios van encaminados a su atención.

2.- Advertirá al jugador cuando falten cinco carambolas, cuatro, tres, dos y una en las modalidades de Libre, Cuadros y Banda. Y a falta de tres, dos y una cuando se trate de la modalidad de Tres Bandas. De no producirse variación en las bolas que faltan, el árbitro no deberá ser reiterativo en este anuncio.

3.- Cuando el árbitro deba anunciar varios lances del juego, observará el siguiente orden:

1º El número de carambola que el jugador está realizando.

2º El aviso de que "FALTAN.."

3º La posición de las bolas si se encuentran en zonas restringidas.

4º Si estando las bolas cerca entre sí o de la banda, éstas se encuentran en posición de libre o tocan.

4.- Si el partido se jugara con limitación de entradas y, éstas llegaran a su final, el árbitro debe avisar al jugador diciendo "ÚLTIMA ENTRADA".

5.- Cuando el jugador falla y pasa la mano, el árbitro anunciará el nombre del jugador y el número de puntos obtenidos, un ejemplo sería:

..... **"GARCÍA, ... DOS"**

6.- Ante una falta cometida por un jugador, el árbitro aclara la falta si lo estima necesario, o bien, si se lo pidiese el jugador que comete la infracción.

7.- En caso de contar con árbitro auxiliar, éste seguirá las instrucciones del principal, anotando, en primer lugar sobre el marcador y a continuación sobre el acta del encuentro la cuenta de puntos lograda por cada jugador, así como la anotación de entradas cada vez que el jugador que inició el partido pasa la mano; en aquellos casos que existiera diferencia entre el marcador y el "Acta" del encuentro, el árbitro principal junto al auxiliar deberán aclarar la situación y su decisión es vinculante, de no ser posible, prevalecerá lo indicado en el marcador.

8.- Llegado el partido a su mitad (Capítulo I artº. 8 de las Reglas del Juego), el árbitro principal decretará "PAUSA DE 5 MINUTOS".

ARTº. 5 - POSICIONES DEL ÁRBITRO

- 1.- La posición que adoptará el árbitro en todo momento deberá ser de la mayor inmovilidad posible, especialmente cuando el jugador se encuentre ya en posición de limaje, en actitud relajada y de máxima atención al juego.
- 2.- Los brazos deberán descansar a lo largo del cuerpo, no debiendo cruzarse los brazos o adoptar otras posturas que puedan considerarse incorrectas con respecto a la técnica del arbitraje.
- 3.- El árbitro auxiliar deberá seguir con la máxima atención las incidencias del juego, por si en algún momento de éste, fuese requerido por el árbitro principal para aclarar alguna duda.

ARTº. 6 - COMPETENCIAS DEL ÁRBITRO

- 1.- El árbitro debe velar por que se cumplan las disposiciones del presente reglamento, para ello tomará las medidas necesarias que sean de su competencia. Advertirá, apercibirá o amonestará al jugador que contravenga las reglas de conducta, poniéndolo, llegado el caso en conocimiento del Director Deportivo.
- 2.- Si un jugador ya amonestado cometiera nueva infracción, el árbitro deberá interrumpir el partido, comunicando lo acontecido a la Dirección Deportiva para tomar una decisión adecuada a las circunstancias. A posteriori se tramitará el oportuno informe por escrito.
- 3.- En los casos de infracciones muy graves, previa puesta en común con la Dirección Deportiva, puede suspender el partido descalificando al jugador infractor, aunque a éste no se le hubiese amonestado anteriormente.
- 4.- Le está expresamente prohibido prevenir a los jugadores contra alguna falta en el juego que éstos estuvieran a punto de cometer.
- 5.- Si lo juzga necesario, bien a petición del jugador o bien por su propia iniciativa, podrá en cualquier momento del partido limpiar las bolas y el billar (las bolas y el billar solo se limpiarán a iniciativa del árbitro cuando el billar tenga algo demasiado ostentoso). Esta limpieza deberá hacerse lo más rápidamente posible.
- 6.- Sólo al árbitro le corresponde manipular las bolas para limpiarlas o colocarlas en lo puntos correspondientes.
- 7.- En los casos de limpieza de bolas deberá marcar perfectamente la posición de éstas en la mesa antes de cogerlas.
- 8.- El árbitro pasará la mano al adversario cuando todas las bolas están inmóviles.
- 9.- Ni al iniciar una serie ni durante el curso de la misma, podrá indicar su bola al jugador salvo que éste se lo solicite. En todo caso le anunciará la posición de las bolas cuando se trate de partidos a las modalidades de libre o cuadros, aun cuando con esta acción determine cual es la bola jugadora.
- 10.- Si tras haber fallado una carambola o cometido una falta el jugador tocase una o más bolas con intención, se aplicará el artículo 15,6 y 16,1 de las reglas del juego. Si el árbitro determinase con claridad la intencionalidad de la falta, amonestará al jugador, e incluso si el hecho hubiera sido ostentosamente incorrecto podría descalificarle.

11.- Cuando un jugador cometa falta involuntaria por culpa de terceros, el árbitro procederá al igual que en el punto anterior, sin que éste pierda la mano.

12.- En ninguno de los dos casos anteriores, el árbitro puede ser responsable de que el emplazamiento de las bolas no sea el exacto.

13.- Cuando una posición necesita una reflexión prolongada o si por cualquier otra razón el jugador tardase en jugar, el árbitro puede de su propia iniciativa fijar al jugador un límite de **quince** segundos para efectuar la jugada. Si a pesar de ello el jugador no jugara en el tiempo indicado, el árbitro pasará la mano al adversario quedando las bolas en el sitio en que estaban. El adversario, si lo cree oportuno puede solicitar que las bolas se coloquen en la posición de salida.

No obstante, la decisión de aplicar este punto debe tomarse con aquellos jugadores que reiteradamente y de forma injustificada puedan llegar a provocar esta situación.

ARTº. 7 - DECISIONES DEL ÁRBITRO

1.- Si el jugador que tiene la mano o el adversario duda de una decisión del árbitro principal, éste puede solicitar reexaminar la jugada. El árbitro puede consultar con el árbitro auxiliar, si no hay consenso entre ambos, prevalecerá la decisión del árbitro principal. No obstante, si se tratase de una situación todavía existente, y lo creyese conveniente el árbitro podría pedir consejo al Jefe de Árbitros de la prueba.

2.- Sus decisiones son definitivas para las cuestiones de hecho, exceptuándose las de aplicación de Reglamentos que ante un posible error y, a instancias del jugador, el árbitro principal deberá consultar con el auxiliar a fin de clarificar la situación, si ésta no se produce, el Jefe de Árbitros de la prueba, a requerimiento del árbitro, debe intervenir a fin de que, junto al juez del partido, pueda darse una decisión acorde a la reglamentación del momento.

3.- Si las solicitudes de revisión de jugadas se repitiesen y el árbitro estimase que las mismas van encaminadas principalmente a distraer al jugador contrario, podrá amonestarles conforme a las disposiciones del artº. 6.

4.- El adversario puede avisar al árbitro para señalarle un error de su parte en los casos siguientes:

a) Si el jugador juega con bola contraria.

b) Error en el anuncio de posición de bolas en zonas de limitación.

c) Error en la cuenta de los puntos. No obstante, estas intervenciones deberán hacerse de manera discreta sin turbar el buen desarrollo de la Competición.

5.- Si el árbitro da injustamente una carambola por haber jugado con bola contraria o cualquier otra razón, puede rectificar a condición de que el jugador no haya jugado todavía la siguiente.

6.- Si un jugador comete falta y continúa jugando antes de que el árbitro haya tenido el tiempo suficiente o la posibilidad de anunciarla, pasará la mano del jugador infractor, colocando las bolas lo más exactamente posible a la posición que tenían en el momento en que la falta fue cometida.

7.- Si al inicio o en el curso de una serie, el árbitro constata que el jugador juega con bola cambiada, la mano pasa inmediatamente, quedando las bolas en la posición que ocupaban y el adversario juega con su bola. El número de carambolas realizadas en la serie en curso hasta el momento en que se detectó el error quedan adquiridas por el jugador que incurrió en la falta.

Ejemplo:

El árbitro ha cantado cinco, pero se da cuenta que está jugando con bola contraria. Antes de que el jugador vuelva a jugar, corta el juego, rectifica y dice:

¡FALTA... GARCÍA... CUATRO!

ARTº. - 8 RECLAMACIONES

- 1.- Toda reclamación relativa a cuestiones de aplicación de reglamentos, deberá ser formulada, en primer lugar y de forma discreta, al árbitro, en el mismo instante donde el presunto error se cometió. Si el árbitro no reconoce o acepta la cuestión planteada, el jugador tiene la posibilidad de formular nuevamente dicha reclamación al Jefe de Árbitros de la Competición.
- 2.- El Jefe de Árbitros del Torneo, por sí solo, o, conjuntamente con el Director Deportivo de la prueba o el Delegado Oficial de la R.F.E.B. deberán examinar dicha reclamación en el mismo instante, dando la resolución que pueda corresponder.
- 3.- Si por cualquier circunstancia no fuera posible la aplicación del punto anterior en ese momento, y el partido tuviera que seguir su desarrollo a instancias del árbitro; si la reclamación estaba justificada y el error cometido tuvo su influencia en el resultado del partido, éste deberá ser anulado y fijado nuevo horario por el Director Deportivo.
- 4.- la Dirección Deportiva estará informada de toda reclamación o incidencia por nota escrita en el "acta" del partido.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA:

- 1.- Todo cuanto en este Capítulo III ha sido articulado en referencia a la existencia de un árbitro principal y un auxiliar, se llevará a cabo en toda competición salvo que en la misma existan marcadores mediante software (PC) con generación automática del acta, en cuyo caso sólo se precisará de un único árbitro por mesa.
- 2.- Aunque el proceso de formación de árbitros siga en marcha, y el número de estos haya crecido considerablemente, entendiéndose que aún pueda haber zonas en las que no sean suficientes, y en tanto la R.F.E.B. a través del Comité Nacional de Árbitros, no disponga de lo contrario, se podrá seguir funcionando según el modelo actual de un juez único.
- 3.- En caso de partido con Juez único, la persona encargada para sustituir la figura de Árbitro Auxiliar, no podrá intervenir ni en las decisiones del partido, ni en la solución a cualquier situación donde se requiera rearbitrar una jugada a petición de los jugadores.