



BOCCETE

ARTº. 1 APLICACIÓN DE LAS NORMAS

- 1.- Las normas previstas en el presente Reglamento de juego son las aprobadas por la UMB para todos los Campeonatos del Mundo y competiciones internacionales.
- 2.- Los casos no previstos en el presente Reglamento de juego, serán resueltos por el Delegado de la R.F.E.B. de la prueba o, en su defecto, por el Director Deportivo del evento.
- 3.- Asimismo en las competiciones de carácter Internacional, los casos no previstos en la presente reglamentación serán resueltos por el Delegado de la UMB en la prueba, tras consultas con el Delegado del país organizador y/o con el Director Deportivo de la prueba.

ARTº. 2 CÓDIGO DE COMPORTAMIENTO

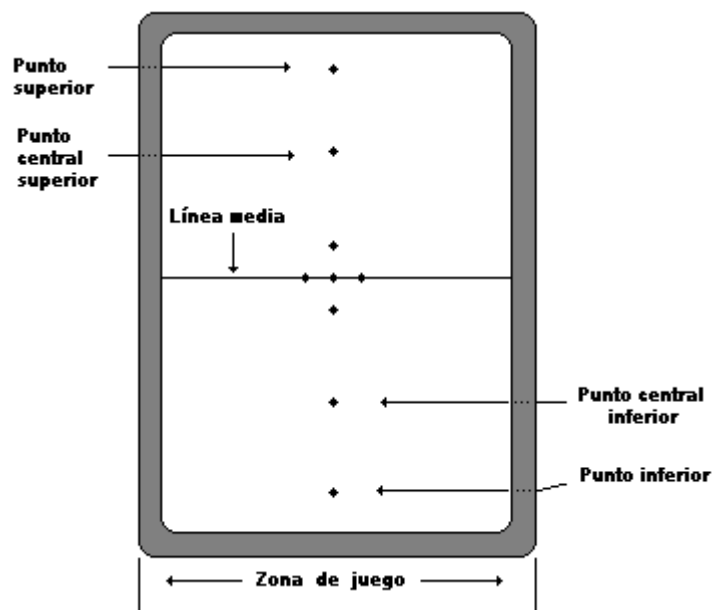
- 1.- El jugador debe mantener en todo momento un comportamiento correcto, en base a los principios de lealtad deportiva, frente a su adversario, árbitro y público en general.
- 2.- El jugador no deberá practicar un juego de obstrucción.
- 3.- El jugador que no está tirando debe esperar su turno, de pie o sentado, en el lugar que la organización determinó para dicho fin.
- 4.- Aquel jugador que con el fin de perjudicar o distraer a su oponente mientras éste esté jugando, le provoque con acciones de palabra, gestos o movimientos, podrá ser amonestado por el árbitro quien determinará el alcance de la infracción. En caso de reincidencia, el árbitro lo pondrá en conocimiento del Director Deportivo de la prueba, el cual decidirá la sanción a aplicar.

ARTº. 3 HOMOLOGACIÓN

- 1.- En las manifestaciones de carácter internacional todos los materiales de juego deberán estar homologados por la UMB.
- 2.- Asimismo, en los campeonatos organizados por la R.F.E.B. No estará permitido al jugador, utilizar ningún accesorio y/o instrumento de juego que no estuviese homologado por la R.F.E.B. El Director Deportivo de la prueba, conjuntamente con el equipo arbitral, velarán por el cumplimiento de esta norma.

ARTº. 4 ZONA DE JUEGO

- 1.- Justo en el centro de la banda larga se traza una línea que divide la zona de juego en dos cuadrantes, uno inferior y otro superior (figura 1). La parte inferior es la que corresponde a la zona de juego.
- 2.- La zona de juego reservada al jugador es la comprendida entre la banda corta inferior y la línea del medio limitada por los lados externos de las bandas largas. La parte de la zona de juego, deberá estar cubierta con material antideslizante.
- 3.- Con la misma plantilla que se utiliza para marcar las quillas, se marcan 4 puntos denominados de "castigo", dos en el cuadrante inferior y dos en el cuadrante superior. Dos de ellos en el centro de los respectivos cuadros y los otros dos a 10 centímetros de las bandas cortas (Figura 1).



(Figura 1)

ARTº. 5 BOLAS Y QUILLAS

1.- Esta modalidad se juega con 8 bolas, 4 blancas y 4 rojas, iguales a las del billar clásico (61 mm.), y una , un poco más pequeña (59 mm.), de color azul, denominada Boccetta el peso de las bolas ha de estar comprendido entre los 205 a 220 gramos, estando tolerada la diferencia máxima de la bola más ligera a la más pesada en 2 gramos.

2.- Se juega con 5 quillas colocadas en el centro del billar (denominado Castillo) exactamente igual que en el juego de las "5 quillas". Pueden ser todas ellas del mismo color o cuatro iguales y la del centro de otro.

ARTº. 6 OBJETIVO DEL JUEGO

1.- Una partida de Boccetta consiste en realizar una puntuación preestablecida, ganando la partida el jugador que consigue primero dicha puntuación. Si después de efectuada la última tirada se sobrepasa la puntuación establecida. Dichos puntos no tendrán validez alguna.

2.- El juego puede consistir en una sola partida o por sets, en este último caso las partidas siempre serán a sets impares.

ARTº. 7 LA PARTIDA

1.- El jugador pondrá en juego la bola, única y exclusivamente con la mano, sin utilizar ningún tipo de accesorio.

2.- La partida dará inicio después de que el árbitro haya colocado las quillas y las bolas para el tiro de inicio.

3.- El árbitro colocará la Boccetta en el punto central del cuadrado de la zona de juego; a la altura de la

Boccetta a derecha e izquierda colocará las bolas jugadoras. Si ambos participantes manifestasen querer tirar con la misma bola, el árbitro deberá sortearla.



- 4.- Ambos jugadores tirarán contra la banda corta que tienen en frente, debiendo estar ambas bolas en movimiento antes de que una de ellas llegue a tocar la banda. Si no fuera así, se repetirá la salida. El jugador que por dos veces sea el responsable de dicha repetición, perderá el derecho a elegir.
- 5.- Si durante el proceso de arrime las bolas llegaran a tocarse, el jugador responsable perderá el derecho a salir.
- 6.- Si en el caso del punto anterior el árbitro no pudiera determinar cuál fue el jugador causante de la infracción, deberá hacer repetir la jugada.
- 7.- De igual forma, si ambas bolas pararan a la misma distancia de la banda corta, el árbitro podrá hacer repetir la acción de arrime.
- 8.- Si una bola tocara la Bocchetta o alguna quilla, el jugador responsable perderá igualmente el derecho a la elección de salida.
- 9.- El jugador que deje más cerca la bola de la banda corta tendrá la facultad de escoger entre iniciar la partida o cederla a su adversario.
- 10.- La partida se considerará finalizada un vez el árbitro anuncie su final, aunque en un control posterior se observara un error producido al anotar los puntos en el acta del partido.
- 11.- La partida se divide en partes o jugadas, cada una empieza con la colocación de la Bocchetta y termina cuando han estado puestas en juego las 8 bolas a disposición del jugador.
- 12.- Los puntos realizados por aproximación a la Bocchetta, definidos como "**Puntos de Color**", serán anotados siempre al final de la jugada.
- 13.- Los puntos conseguidos con "**Quillas abatidas**", se anotarán inmediatamente.
- 14.- Cada jugada comienza con la colocación de la Bocchetta y efectúa el tiro el mismo jugador, el tiro siguiente corresponde a su adversario; a continuación el jugador que ha dejado la bola más lejos hasta terminar las bolas a disposición del jugador.
- 15.- Al final de cada jugada, el juego comienza de nuevo con la colocación de la Bocchetta a cargo del jugador que en la jugada anterior consiguió la mejor aproximación, y, así hasta el momento en que se llega o sobrepasa la puntuación establecida.
- 16.- En las partidas individuales los participantes juegan con 4 bolas cada uno; en las partidas de dobles, 2 bolas por jugador.
- 17.- En las partidas de dobles los jugadores pueden decidir libremente cuál de los dos inicia la partida y quién tira después. En la salida uno puede colocar la Bocchetta y el otro enbochar.

ARTº. 8 NORMAS DE EJECUTAR EL TIRO

- 1.- La bola puede ser lanzada o arrastrada sobre la mesa de billar.
- 2.- La mano que no efectúa el tiro no puede estar apoyada dentro del billar, pero, sí puede apoyarse sobre la banda y/o agarrarse en ella por la parte interna.
- 3.- Se permite hacer saltar cualquier bola por encima de las quillas lanzándola directamente en el cuadrante superior (Figura 2), o, haciéndola rebotar después de haber tocado el cuadrante inferior (Figura 3).

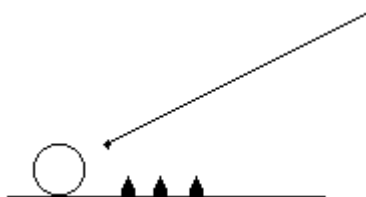


Figura 2

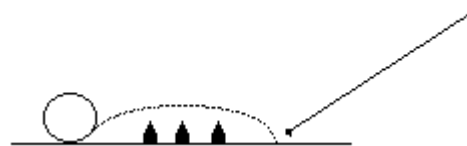
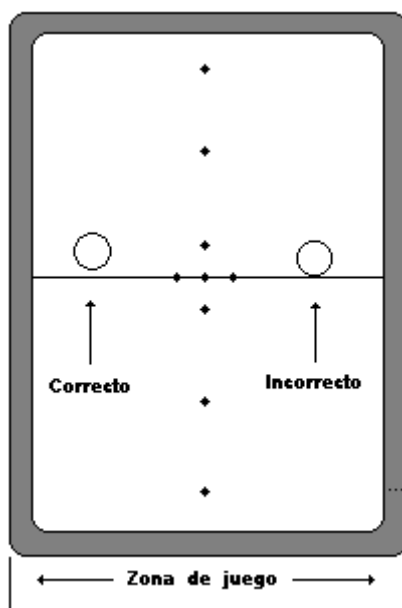


Figura 3

4.- Está permitido jugar la bola jugadora contra la banda larga, incluso antes de la línea media si es en el cuadrante inferior.

5.- La Boccetta o las bolas pueden ser enbochadas sólo cuando superen totalmente la línea media (Figura 4). En tal caso pueden ser siempre golpeadas directamente. Cuando la posición de la Boccetta o de una bola sea dudosa, el jugador, antes de efectuar el tiro, está obligado a pedir el asentimiento del adversario o el del árbitro. De no hacerlo así, el árbitro, al ser requerido, decidirá si el tiro ha sido correcto o se cometió falta. En la enbochada de inicio, si la Boccetta está correctamente situada debe ser golpeada directamente.



(Figura 4)

ARTº. 9 CLASES DE TIROS

1.- El tiro puede ser:

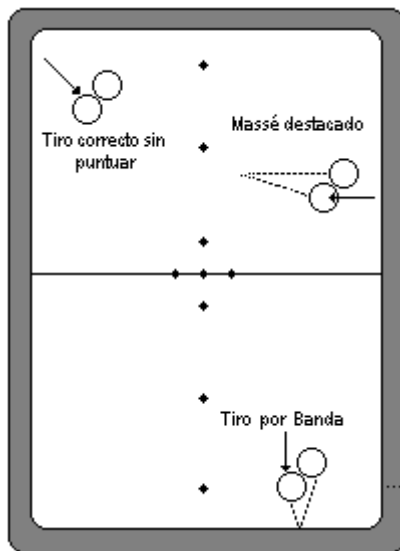
- a) Tiro correcto con puntos positivos.
- b) Tiro correcto con puntos negativos.
- c) Tiro incorrecto.

2.- Tiro correcto con puntos positivos. Forman parte de esta categoría, además de los tiros regularmente

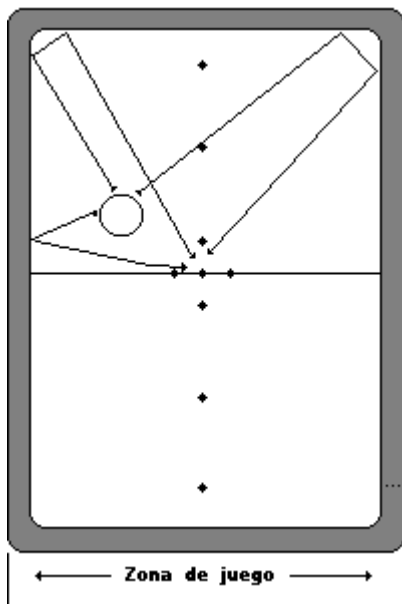


ejecutados de acercamiento, los siguientes:

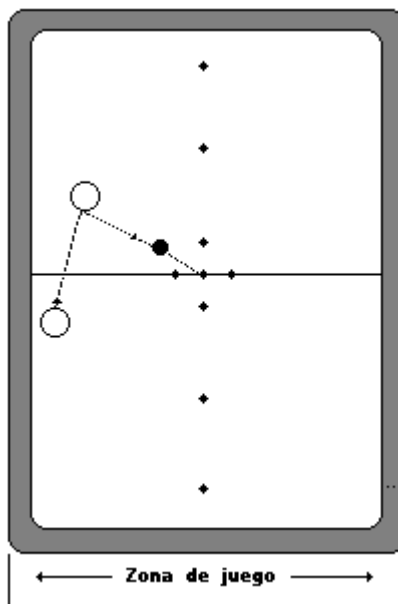
BOLAS EN CONTACTO



a) Tiro directo. La bola jugadora toca directamente a la Boccetta, otra bola o ambas, después de haber tocado una o más bandas tiran quillas o envían otras bolas sobre las quillas (Figura 5).



(Figura 5)

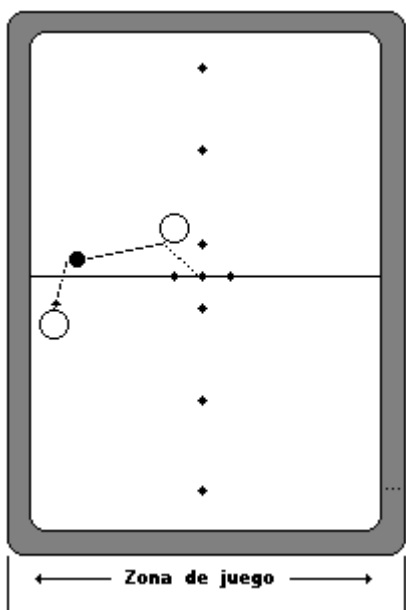


(Figura 6)

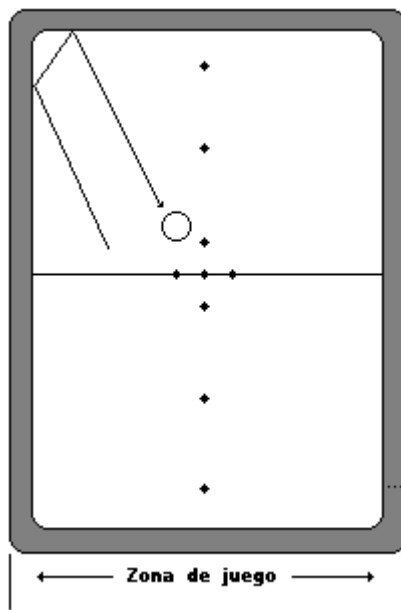
b) Tiro de carambola. La bola jugadora toca a una de las bolas, o a la Boccetta, después toca la otra bola y la proyecta sobre las quillas (Figura 6)



c) Tiro de carambola rusa. La bola jugadora toca a la Boccette o a una bola y éstas, tocan a otra bola o a la Boccetta y se proyectan hacia las quillas (Figura 7).



(Figura 7)

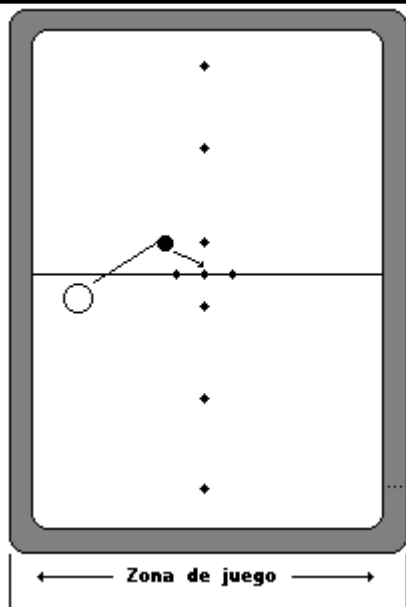


(Figura 8)

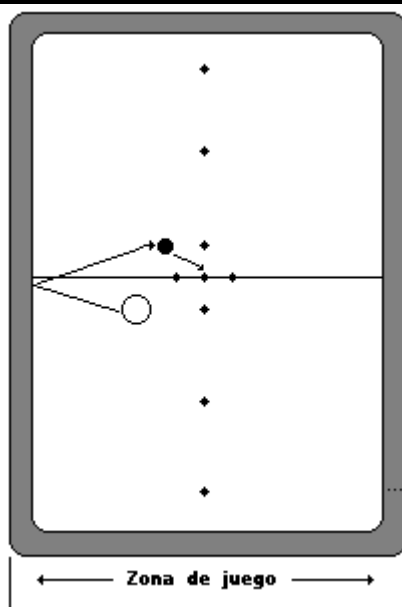
d) Tiro indirecto. La bola jugadora toca, como mínimo una vez, la banda corta antes de tocar una bola o la Boccetta de cualquier manera antes de tirar quillas (Figura 8).

3.- Tiro correcto con puntos negativos. La jugada que quede después de efectuado el tiro será correcta, pero todos los puntos conseguidos en la jugada serán anotados al adversario. Forman parte de esta categoría los tiros siguiente:

- a) La bola jugadora, después de tocar una bola correctamente, tira una o más quillas.
- b) Tiro de fricción. Cuando después de rozar una bola o la Boccetta muy finamente la desvía directamente sobre las quillas (figura 9).



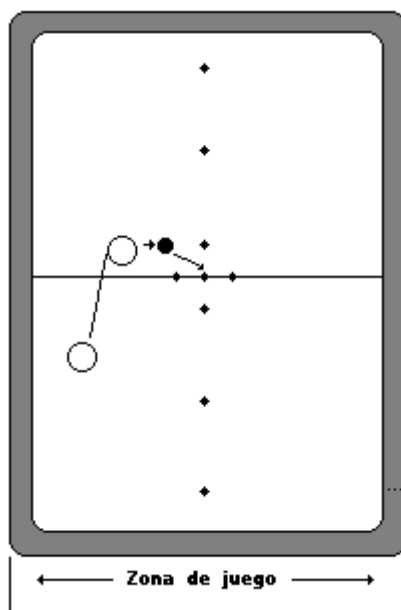
(Figura 9)



(Figura 10)

c) Tiro por banda. Cuando la bola jugadora se tira contra la banda lateral, antes de tocar una bola o la Boccette y, las proyecta directamente a las quillas (figura 10).

d) Tiro preciso. Cuando al tocar una bola o Boccetta, ésta, toca otra bola o la Boccetta y la proyecta sobre las quillas (figura 11).



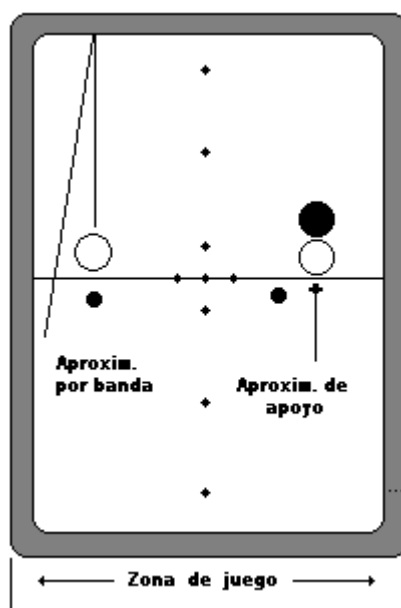
(Figura 11)

4.- Tiro incorrecto. La jugada que pueda quedar después de efectuar dicho tiro no será válida. Una vez finalizada la jugada se repondrá la posición existente de antes de efectuar el tiro. La jugada será incorrecta si durante la jugada, el jugador:

- a) No mantiene el cuerpo dentro de la zona de juego.
- b) Si se apoya con la mano que no está tirando en la zona de juego, incluso si lo hiciera en la preparación del tiro.



- c) Si una vez lanzada la bola estando ya sobre el billar la empuja o la coge con la mano.
- d) Excluyendo la jugada de salida, si tira la bola jugadora directamente sobre una bola o a la Boccetta, antes de tocar en la mesa de juego.
- e) Tirar directamente sobre las quillas con la bola propia.
- f) Tocar directamente con la bola jugadora a una bola cualquiera situada en el cuadrante inferior.
- g) Tocar con la bola jugadora en la parte superior de la banda antes de haber tocado sobre la mesa de juego.
- h) Tirar antes de que todas las quillas estén situadas en su sitio.
- i) Tirar antes de que la Boccetta esté puesta en juego.
- j) Tirar antes de que todas las bolas estén paradas.
- k) Levantar los dos pies del suelo en el momento de efectuar la jugada.
- l) Tirar una o más quillas con la mano o con alguna prenda del vestuario.
- m) Tocar una bola o la Boccetta con alguna prenda del vestuario o con la mano, antes, mientras o después de efectuar la jugada.
- n) En el caso de que la Boccetta se encuentre en el cuadrado inferior, efectuará un tiro de aproximación sin tirar a la banda corta superior, o bien, no apoyando la bola jugadora en ninguna bola enbochable (figura 12).
- o) Enbochar una bola sin estar situada completamente por encima de la línea media del billar.
- p) No respetar el jugar las bolas una a una o efectuar la jugada teniendo en la mano que efectúa el tiro más de una bola.



(Figura 12)



ARTº. 10 MECANISMO DEL JUEGO

- 1.- Al inicio de cada partida el jugador que gana la salida puede escoger el color de la bola y el iniciar la partida o cederla a su adversario.
- 2.- Si la partida se juega por sets, los jugadores iniciarán la partida alternativamente, un set cada uno.
- 3.- El jugador jugará siempre con las bolas del mismo color, de principio a fin de la partida, aunque ésta, se juegue por el sistema de sets.
- 4.- El cambio de jugador en la tirada viene determinado por la aproximación; le corresponde tirar al jugador que dentro de la zona ha realizado la peor aproximación.
- 5.- Si después de un tiro, dos bolas de diferente color quedan, según decisión del árbitro a la misma distancia de la Bocchetta, la siguiente jugada será efectuada por el jugador que hubiera tirado el último.
- 6.- Si al final de una jugada dos bolas de diferente color quedan a la misma distancia de la Bocchetta, el punto de aproximación no será asignado; los jugadores tirarán a la banda corta inferior para decidir qué jugador efectúa la enbochada de inicio.
- 7.- Si un jugador tira con una bola del color del adversario, la jugada será correcta a todos los efectos, una vez finalizada la jugada, el árbitro la cambiará por la del color del jugador.
- 8.- Si una bola cualquiera salta por encima de la banda y, sin tocar ningún cuerpo extraño, vuelve a caer sobre el billar, la jugada es válida.
- 9.- Si la Bocchetta salta fuera del billar, se incorpora al juego colocándola en el punto de la parte alta superior, si estuviera ocupado, en la próxima señal libre. En el supuesto de que todos los puntos estuviesen ocupados, el árbitro la colocará apoyada en la banda en el punto, en el que según su criterio, hubiera saltado del billar.
- 10.- El jugador no podrá tirar ninguna bola ni sobre la banda ni sobre el billar mientras se está efectuando una jugada.
- 11.- El jugador no podrá poner ninguna bola sobre el billar con el fin de evaluar posibles puntos o para tomar referencias sobre posibles jugadas, ni para medir distancias entre bolas y bandas.
- 12.- Estará prohibido al jugador marcar puntos de referencia sobre la superficie de juego o sobre las bandas.
- 13.- Durante el transcurso de una jugada, estén las bolas paradas o en movimiento, el jugador no podrá apartar ni coger ninguna bola hasta que la jugada haya terminado y estén atribuidos los puntos de color.

ARTº. 11 COLOCACIÓN/PUESTA EN JUEGO DE LA BOCCETTA

- 1.- El jugador tirará la Bocchetta haciéndola girar, de manera que quede situada por encima de la línea media del billar, para después poderla enbochar.
- 2.- El jugador debe situar la Bocchetta cuando todas las bolas estén retiradas del billar y las 5 quillas colocadas en sus lugares.
- 3.- La Bocchetta deberá ser situada, lanzándola haciéndola girar y desde la altura del tercer diamante del cuadrante inferior, no estando permitido sobrepasar la línea del diamante.
- 4.- En el tiro de situación de la Bocchetta no se podrán tirar quillas.
- 5.- Al final del tiro de colocación, la Bocchetta debe haber sobrepasado totalmente la línea media.



ARTº. 12 APROXIMACIÓN - PUNTOS DE COLORA

1.- El tiro de aproximación es el tiro con el cual, el jugador manda una bola lo más cerca posible de la Boccetta o a la banda.

2.- Al final de cada jugada se procede a valorar el total de los puntos de aproximación o de color. Las bolas del mismo color que se encuentren con respecto a la Boccetta, a una distancia inferior a la que se encuentran las bolas más próximas del otro color, dan puntos de color que se valoran del siguiente modo:

Una bola	=	2 puntos
Dos bolas	=	3 puntos
Tres bolas	=	4 puntos
Cuatro bolas	=	8 puntos

3.- El jugador puede pedir la distancia existente entre la Boccetta y una bola cualquiera.

4.- La valoración de los puntos es competencia única y exclusiva del árbitro, siendo su decisión inapelable.

5.- Si durante la comprobación de una bola problemática, el árbitro mueve la Boccetta o una bola, se procederá de una de las dos maneras siguientes:

a) El árbitro consigue verificar a quién pertenece el punto y lo otorga.

b) El árbitro no tiene claro a quién pertenece el punto, procediendo en este caso de la siguiente manera:

1.- Si la falta se produce cuando aún quedan bolas por jugar, el punto no es cantado y el tiro sucesivo debe ser efectuado por el que jugó el último.

2.- Si la falta se produce al término de la jugada, el punto no será asignado, los jugadores efectuarán un tiro de aproximación a la banda corta inferior para decidir quién efectúa el primer tiro de enbochar de la siguiente jugada.

ARTº. 13 QUILLAS

1.- Una quilla se considera caída cuando su base pierde el contacto completamente con el tapete.

2.- El valor en puntos de las quillas es el siguiente:

a) Las cuatro quillas externas valen 2 puntos cada una.

b) La quilla central vale 4 puntos si cae conjuntamente con una o más quillas. Si cae sola, su valor es de 5 puntos.

3.- Las quillas caídas con las bolas adversarias o la Boccetta son puntos positivos. Las caídas con las bolas jugadoras son negativas y se adjudican al adversario.

4.- Si en una misma jugada se producen puntos positivos y negativos, el total de éstos adquieren el signo negativo.

5.- Después de cada jugada en la que se han producido puntos, el árbitro cantará los puntos y el nombre del jugador al cual le son atribuidos.

6.- En el tiro indirecto el valor de la quilla caída es doble. Siendo excepción a esta regla y, por lo tanto considerados simples, los realizados con un tiro indirecto sobre la Boccetta situada sobre el punto de la parte



superior a continuación de una falta de salida.

7.- Si una quilla caída, casualmente, volviese a ponerse en pie, será considerada caída, anotándose los puntos y situándola nuevamente en su lugar.

8.- Cuando una quilla es desplazada de su sitio sin caer, bien sea por la Boccetta, por una bola o por otra quilla no se considerará caída, al final de la jugada será situada en su lugar, si no se la ha hecho caer antes.

9.- Si una quilla caída es arrastrada por la Boccetta o por otra bola y la proyecta sobre otras quillas haciéndolas caer, se tendrá en cuenta lo siguiente:

- a) Si la quilla es arrastrada por la Boccetta o por una bola adversaria todos los puntos serán considerados válidos
- b) Si la quilla es arrastrada por una bola propia, los puntos serán negativos.

10.- Si una quilla queda más o menos inclinada junto a una bola o en la Boccetta y cae con el juego parado, o en el momento de efectuar la jugada sin haber sido tocada, no se considerará caída, en estos casos, la quilla será repuesta exactamente en el mismo lugar en que estaba.

11.- La quilla se considerará situada correctamente en su sitio cuando no esté tocando ni a la Boccetta ni a ninguna otra bola. Si el sitio de una quilla estuviese ocupado en parte o totalmente y no fuera posible colocarla, quedará temporalmente fuera de juego, hasta que su sitio quedase libre.

12.- El jugador podrá colocar la posición de las quillas sólo en el momento en que todas estén situadas en sus sitios.

ARTº. 14 DESCANSO

1.- Llegado el partido a su mitad, el árbitro decretará una pausa de 5 minutos.

2.- Se considera mitad de partida en el momento que un jugador al finalizar un set, llega o sobrepasa la mitad de la distancia establecida.

3.- No obstante lo indicado en el punto 2, el descanso no será aplicado, si desde el momento en que se inició la partida hasta que se llega a la mitad, no hubieran transcurrido por lo menos 45 minutos de juego o se hubiera llegado a los $\frac{3}{4}$ de la misma

4.- En el caso de que una partida se dispute al mejor de 3 sets, el descanso deberá decretarse al término del segundo set. Si el partido se celebrase al mejor de 5, los descansos se otorgarán tras el segundo y cuarto set

ARTº. 15 ABANDONO

1.- El jugador que abandone la partida sin autorización del árbitro pierde la partida. Si bien esta circunstancia obedeciera a fuerza mayor, el árbitro pondrá en conocimiento este hecho al Director Deportivo de la prueba, quien en definitiva será el que decida.

2.- El jugador que no continúe la partida, después de ser invitado a continuar por el árbitro, será excluido del Campeonato.

ARTº. 16 PARTIDA POR SETS (Puntos de Partida y de set)

1.- Todos los sets que componen el partido han de jugarse a la misma distancia ya preestablecida.

2.- Cuando un jugador ha ganado el número de sets necesarios (2 en una partida a 3, ó, 3 en una partida a 5), se le da como vencedor y la partida se acaba.

3.- En una partida al mejor de 3 sets, los puntos de partida y los puntos de set se adjudican del siguiente modo:

2 sets a 0



	<i>Al vencedor</i>	<i>1 puntos de partida</i>	<i>3 puntos de set</i>
	<i>Al perdedor</i>	<i>0 puntos de partida</i>	<i>0 puntos de set</i>
<u>2 sets a 1</u>			
	<i>Al vencedor</i>	<i>1 puntos de partida</i>	<i>2 puntos de set</i>
	<i>Al perdedor</i>	<i>0 puntos de partida</i>	<i>1 puntos de set</i>

4.- Si la partida se disputa al mejor de 5 sets, la adjudicación es la siguiente:

<u>3 sets a 0</u>			
	<i>Al vencedor</i>	<i>1 puntos de partida</i>	<i>5 puntos de set</i>
	<i>Al perdedor</i>	<i>0 puntos de partida</i>	<i>0 puntos de set</i>
<u>3 sets a 1</u>			
	<i>Al vencedor</i>	<i>1 puntos de partida</i>	<i>4 puntos de set</i>
	<i>Al perdedor</i>	<i>0 puntos de partida</i>	<i>1 puntos de set</i>
<u>3 sets a 2</u>			
	<i>Al vencedor</i>	<i>1 puntos de partida</i>	<i>3 puntos de set</i>
	<i>Al perdedor</i>	<i>0 puntos de partida</i>	<i>2 puntos de set</i>

ARTº. 17 FALTAS Y PENALIZACIONES

1.- Si una bola o la Bocchetta, después de efectuada la jugada, salta fuera del billar, se comete falta. Será considerada bola fuera del billar en el momento que ésta, toque en el soporte externo que contiene la banda, aunque después volviera a entrar en el área de juego.

2.- Todas las bolas o la Bocchetta que salten del área de juego tienen una penalización de dos puntos cada una (tanto sea en tiro directo o indirecto), asignándose los puntos realizados en dicha jugada, a su adversario.

3.- Si se infringe el punto 2 del artº. 11, la colocación o la puesta en juego de la Bocchetta en la mesa de juego se hace antes de haber sacado todas las bolas y las quillas colocadas, la Bocchetta se colocará en el punto superior, a continuación, el mismo jugador podrá escoger, después del tiro de aproximación, entre efectuar un tiro directo o indirecto (en este caso los puntos realizados serán normales).

4.- Si se infringe el punto 3 del artº. 11, en la colocación de la Bocchetta que el jugador sobrepasa en el momento del tiro, claramente la altura del tercer diamante del cuadrante inferior, el tiro no será válido, la Bocchetta se colocará en el punto de la banda superior. Después, si procede, aplicar lo previsto en el citado punto y artículo.

5.- Si la infracción corresponde al punto 4 del artº. 11, si en la fase de puesta en juego la Bocchetta tira una o más quillas como única falta, se coloca en el punto superior. Después, si procede, aplicar lo previsto en el punto 3 del mismo artículo.

6.- Si se infringe el punto 4, apartado p) del artº. 9, si en la fase de colocación de la Bocchetta el jugador tiene en la mano que efectúa el tiro una o más bolas, a parte de la Bocchetta, las bolas que tenga en la mano, juntamente con la Bocchetta serán anuladas y se retirarán del campo de juego, la Bocchetta se colocará en el punto superior efectuando el siguiente tiro el adversario.

7.- Si se infringe el punto 5 del artº. 11, si al final de la fase de colocación de la Bocchetta no ha sobrepasado totalmente la línea media del billar, se colocará en el punto superior, el tiro siguiente corresponderá al mismo jugador que ha efectuado el tiro de puesta en juego de la Bocchetta.

8.- Si la Bocchetta correctamente situada, no es tocada directamente, o bien es tocada con un tiro indirecto o no estando el juego parado, se comete falta, los puntos conseguidos serán negativos y contados como simples. La Bocchetta se retirará de la zona de juego y, el próximo tiro corresponderá al adversario.

9.- Si el jugador efectúa un tiro irregular de los descritos en el punto 4 del artº. 9, al final de la jugada la bola es anulada (fuera del campo de juego), las quillas caídas en la ejecución del tiro, más los puntos realizados, serán todos negativos, todas las bolas y la Bocchetta movidas en la jugada serán situadas en el lugar que ocupaban antes de efectuar el tiro, siendo la colocación de las bolas a criterio del árbitro.



10.- Si la infracción corresponde al punto 15 del artº. 7, si un jugador en una partida por parejas utiliza más de dos bolas en la misma jugada, la bola jugada será anulada juntamente con los puntos conseguidos, ya sean éstos positivos o negativos. Si la falta es detectada después de iniciada la jugada siguiente, la sanción no podrá ser aplicada.

11.- Si se infringe el punto 10 del artº. 10, si el jugador antes de finalizar la jugada tira una o más bolas sobre el billar o sobre la banda, la bola jugada, junto con los puntos realizados sean positivos o negativos serán anulados.

12.- Si se infringe el punto 11 del artº.10, si el jugador pone una o más bolas sobre el billar para evaluar posibles puntos o para tomar referencias sobre posibles jugadas o bien para medir distancias entre bolas y la banda, la, o las bolas, serán anuladas.

13.- Si se infringe el punto 12 del artº. 10, si el jugador marca puntos de referencia sobre la superficie del billar o sobre la banda será penalizado con la anulación de una bola de las pendientes de entrar en juego.

14.- Si se infringe el punto 13 del artº. 10, el jugador que con el juego parado o en el transcurso de una jugada, toque de la manera que sea, aparte o quite una bola de encima del billar antes de que la jugada haya terminado y sean cantados los puntos de color, será penalizado con la anulación de una bola pendiente de jugar, en el caso de que todas las bolas estuviesen ya en juego, el árbitro procederá a anular la última bola que entró en juego.

15.- Si un jugador coge o desvía la trayectoria de la Bocchetta o de una o más bolas será sancionado, teniendo el árbitro la facultad de sancionar dicha jugada con los puntos que, a su criterio, hubieran podido conseguir la Bocchetta y las bolas cogidas o desviadas de su trayectoria.

ARTº. 18 FALTAS NO IMPUTABLES AL JUGADOR

1.- Todas las faltas que sean provocadas por terceras personas, incluido el árbitro y, que provoquen el que las bolas o las quillas puedan moverse, no son imputables al jugador. En estos casos, el árbitro colocará las quillas y las bolas en la posición que ocupaban con anterioridad

ARTº. 19 INFRACCIONES

1.- Todas las infracciones al código de comportamiento descritas en el artículo segundo, presentadas por el árbitro, según la gravedad de las mismas, serán susceptibles de aplicarles las siguientes sanciones:

- a) Amonestación.
- b) Repetición de la jugada por parte del jugador perjudicado.
- c) Pérdida del set.
- d) Pérdida de la partida.

2.- En todas las sanciones se podrá abrir un expediente que podrá ser cursado al Comité de Disciplina de la R.F.E.B.

ARTº. 20 DISPOSICIÓN FINAL

1.- Serán de plena aplicación a la presente reglamentación todas las reglas y normas vigentes de la **R.F.E.B.**, a condición de **no contradecir**, lo que en el presente Reglamento Específico ha sido articulado.

