1.1 REGLAS DEL JUEGO

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 atodolo largo y ancho del billar a un marco exterior de un ancho de 12,5 cm. siendo su superficie enteramente lisa y de color uniforme. Se tolerará suanchuraenmás-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 Federación Española.

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 dé 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 1.500 lux.

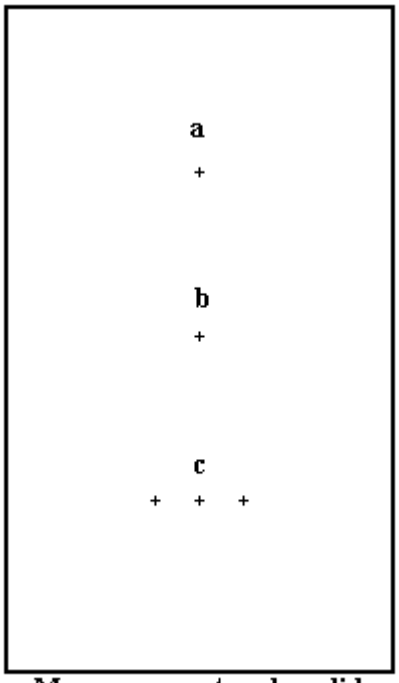
2. De igual forma, no deberá ser tan excesivamente fuerte como para deslumbrar a los jugadores.

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 de la partida.



Moscas o puntos de salida

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 (Figura 1):

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 18,5 cms. de distancia.
3º) A la izquierda del primero en la misma línea a 18,5 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 - LA PARTIDA

1. La partida 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 no está permitido y si ambos jugadores manifestasen arrimar con la misma bola, el árbitro debería sortear las bolas.

4. Si en el trayecto las bolas se chocan, el jugador causante del choque pierde la elección de salida.

5. 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.

6. Si la bola de un jugador choca la bola roja, éste, pierde el derecho de elección.

7. El jugador cuya bola se detiene más cerca de la banda corta de llegada, elige entre salir él o su contrario.

8. El jugador que inicia el juego, lo hace con bola blanca, conservando su bola durante toda la partida.

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 de la partida.

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 LA PARTIDA *(Aprobado A.G.O (18/07/2026)*

1. Las pausas sólo están permitidas en los momentos que son determinados por los reglamentos y tienen una duración establecida. El árbitro ha de supervisar los tiempos y no le está permitido admitir ninguna otra solicitud de pausa extra o ampliar la duración de éstas sobre el tiempo estipulado.
2. El director del torneo, en acuerdo con el delegado Oficial de la RFEB pueden determinar por razones de fuerza mayor otra regulación de las pausas para el torneo o partidos individuales. Estas razones pueden ser, por ejemplo:
    a. Un calor extremo en el lugar del torneo.
    b. Los medios de comunicación.
    c. Defectos técnicos y la reparación de los mismos.
    d. Enfermedad temporal o razones sanitarias.
    e. Necesidad urgente del cambio de un árbitro.
3. La única pausa reconocida de forma general en este reglamento se produce llegado el partido a su mitad, dónde 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 TRANSCURSO DE UNA PARTIDA

1. El jugador que abandonará la sala sin autorización del árbitro perderá el partido por este hecho.

2. Todo jugador que se negará a continuar la partida 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 de la partida 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, aunque ésta vuelva a entrar en el área de juego.

ART. 12 - FIN DE LA PARTIDA (SIN LÍMITE DE ENTRADAS)

1. Una partida consiste en realizar un determinado número de carambolas llamada distancia que varía según la modalidad del juego.

2. Toda partida iniciada debe jugarse hasta la última carambola. Una partida se acaba cuando el árbitro da por buena la última carambola, incluso si posteriormente, se constatara que el jugador no hubiera efectuado el número de carambolas requerido.

3. Cuando la última carambola de la partida 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 una partida, 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 DE LA PARTIDA (CON LÍMITE DE ENTRADAS)

1. Una partida consiste en realizar un número determinado de carambolas (según modalidad), en un número máximo determinado de entradas.

2. Toda partida iniciada 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 que 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 una partida, 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 DE LA PARTIDA (SISTEMA DE SETS)

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

a) Cada set es considerado como si de una partida 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 jugadorqueinicióelprimero.
e) En el momento que uno de los jugadores obtiene el número necesario de sets, es declarado vencedor de la partida y ésta, 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 el zapato la banda o el paño (no sería falta en caso de tocar con el 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.

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 la partida por finalizada.

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:

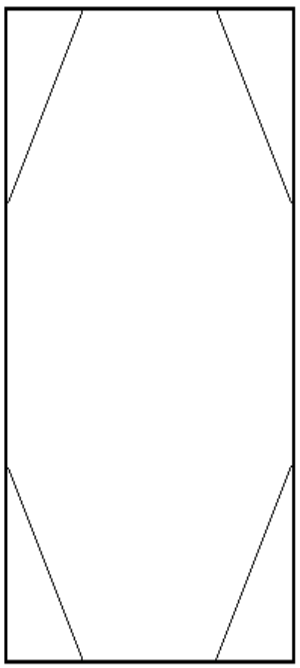
* Si le sonara el teléfono por primera vez, el árbitro apercibirá al jugador infractor
* Si le sonara el teléfono por segunda vez, el árbitro amonestará al jugador infractor
* Si le sonara el teléfono por tercera vez, el árbitro le dará el partido por perdido al jugador Infractor.

ART. 19 - DENOMINACIÓN de las BOLAS

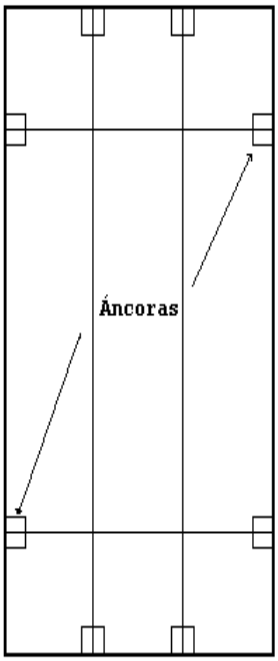
Se distingue, por una parte, la bola jugadora y por otra, las dos bolas denominadas contrarias.

ART. 20 - MODALIDADES CON ZONAS LIMITADAS

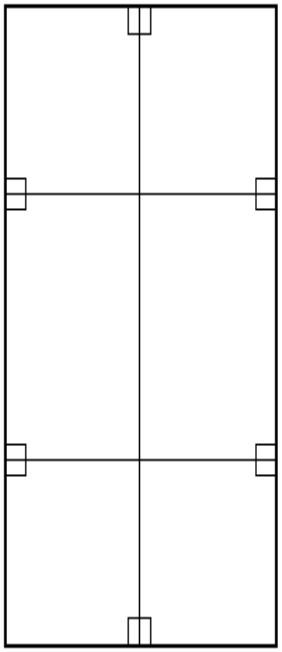
1) Las modalidades con zonas limitadas (ver Figuras), son las siguientes:
   a) Partida a LIBRE
   b) Partida al CUADRO 47/2
   c) Partida al CUADRO 47/1
   d) Partida al CUADRO 71/2



Partida Libre



Cuadros 47/2 y 47/1



Cuadro 71/2

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 - PARTIDA LIBRE

1. En la partida 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 35,5 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 seria "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 - PARTIDA 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 sigue la misma mecánica de "entran", "dentro" y "a caballo" indicadas para la partida 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 – PARTIDA 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 - PARTIDA 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. Enlaextremidaddecadaunadeestaslíneas, al igualqueenel Cuadro 47/2 y 47/1, se trazarán los pequeños cuadros o áncoras.

3. La mecánica del juego es la misma que 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 - PARTIDA 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 - PARTIDA 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 una partida distinta 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 modalidades 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
m) Boccette