

BILLAR DE 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

PUNTO DE SALIDA

La bola roja en su punto de arriba

La bola del punto o bola amarilla sobre el punto central de la línea de salida.

La bola blanca, que es la jugadora, a la derecha o izquierda de la anterior, a elección del jugador.

La carambola de salida debe hacerse siempre por ataque directo sobre la bola roja.

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 siguiente:

- 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**, en las modalidades de **cuadros** y a la de **banda**, las tres bolas van a la posición 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 normativas :



- 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 blanca 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.

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 b.
- 2.- Se considera una bola fuera del billar, cuando ésta, en su salto toca la madera del marco que encuadra las bandas.

FIN DE LA PARTIDA (SIN LÍMITE DE ENTRADAS)

- 1.- Una partida consiste en realizar un determinado número de carambolas llamado 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 constatará 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.

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.

FIN DE LA PARTIDA (SISTEMA DE SETS)

1.- 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.

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 esta en contacto con la bola jugadora, en el momento que esta 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 sonara el teléfono móvil de los jugadores durante el transcurso de su partido, serán apercibidos de pérdida del encuentro, caso de reincidencia. Así mismo, si el jugador se encontrase en posición de juego pasará la mano, jugando su oponente con las bolas en la posición que ocupasen.

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

MODALIDAD DE LIBRE

ZONAS LIMITADAS:

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.

POSICIÓN DE LAS BOLAS EN LA ZONAS LIMITADAS

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 salgan de la zona.

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

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

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 31,5 cms. de la banda corta en el caso de una mesa oficial de 2,84x1,42m de campo de juego. En otras medidas debemos calcular estas medidas multiplicando el largo del campo del juego por 0,25 y el ancho por 0,2218.

Por ejemplo: En una mesa de 2,20x1,10 m estas medidas son, desde 55cm. de la banda larga hasta 24,39cm. 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 salgan 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.

PUNTOS DE SALIDA

1º- En el centro de la línea de salida, paralelo a 0,71 m. de la banda corta. En otras medidas diferentes a 2,84x1,42m multiplicaremos el largo del campo de juego por 0,25 y obtendremos esta distancia.

Ejemplo: Mesa de 2,20x1,10m, $2,20m \times 0,25m : 0,55m$.

C.- A la derecha del anterior en la misma línea a 0,185 m. de distancia. En otras medidas diferentes a 2,84x1,42m multiplicaremos el ancho del campo de juego por 0,13 y obtendremos esta distancia.

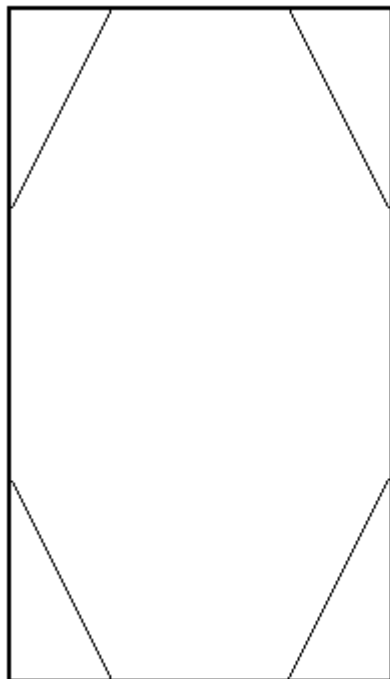
Ejemplo: Mesa de 2,20x1,10m : $1,10m \times 0,13 : 0,143m$.

C.- A la izquierda del primero en la misma línea a 0,185 m. de distancia. En otras medidas realizaremos el mismo cálculo anterior.

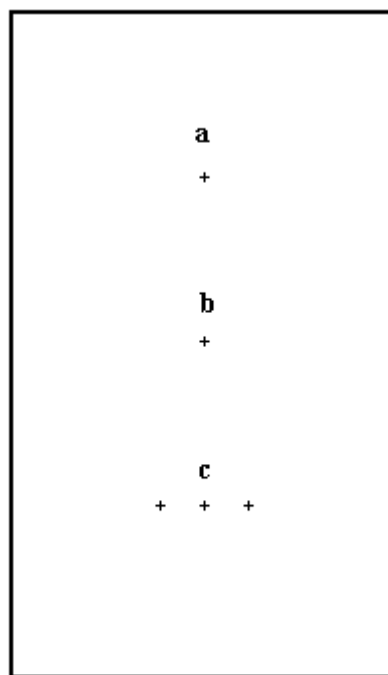
B.- En el centro geométrico del billar.

A.- En el centro de la línea paralela a 0,71 m. de la banda corta contraria. En otras medidas diferentes a 2,84x1,42m multiplicaremos el largo del campo de juego por 0,25 y obtendremos esta distancia.

Ejemplo: Mesa de 2,20x1,10m, $2,20m \times 0,25m : 0,55m$.



Partida Libre



Moscas o puntos de salida

MODALIDAD A BANDA O TRES 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

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.

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.

OTRAS MODALIDADES:

Partida al cuadro 47/2

Partida al cuadro 47/1

Partida al cuadro 71/2