

REGLAS MUNDIALES DEL BILLAR DE CARAMBOLA

Edición del 1 de enero de 1989

Traducción al español

Edición del 1 de enero de 1989

CAPÍTULO I – REGULACIONES GENERALES	5
Artículo 1 – Aplicación de las reglas	5
CAPÍTULO II – EQUIPAMIENTO	6
Artículo 11 - Mesa de billar, bandas y paño	6
Artículo 12 - Bolas y tiza	7
Artículo 13 - Marcación de las moscas y de la línea de salida	7
Artículo 14 - Taco y puente mecánico	7
Artículo 15 - Iluminación.....	7
CAPÍTULO III - REGLAS COMUNES A TODAS LAS MODALIDADES DEL BILLAR DE CARAMBOLA.....	9
Artículo 21 - Inicio del encuentro	9
Artículo 22 - Sorteo de bandas.....	9
Artículo 23 - Posición inicial y bola del jugador	10
Artículo 24 - Carambola	10
Artículo 25 - Pausa durante el encuentro	10
Artículo 26 - Abandono durante el encuentro.....	11
Artículo 27 - Bolas en contacto	11
Artículo 28 - Bolas que salen de la mesa	12
Artículo 29 - Finalización del encuentro	13
CAPÍTULO IV - FALTAS	14
Artículo 41 - Faltas	14
Artículo 42 - Faltas deliberadas	15
Artículo 43 - Faltas no señaladas	15
CAPÍTULO V - REGLAS ESPECÍFICAS DE CADA MODALIDAD DE JUEGO	16
A. Disposiciones Generales.....	16
Artículo 51 - Designación de las bolas	16
Artículo 52 - Zonas restringidas	16
Artículo 53 - Posición de las bolas	16
Artículo 54 - Falta relacionada con la zona	17
B. Partida Libre	17
Artículo 61 - Definición del juego	17
C. Cuadros (Cadres)	17
Artículo 71 - Definición.....	17

Artículo 72 - Cuadros y anclas.....	17
Artículo 73 - Cuadros de 47 cm y de 71 cm con dos golpes	18
Artículo 74 - Cuadros de 47 cm con un golpe	18
D. Juegos por Bandas	19
Artículo 81 - Definición.....	19
Artículo 82 - Una Banda	19
Artículo 83 - Tres Bandas	19
CAPÍTULO VI - DISPOSICIONES FINALES	20
Artículo 91 - Infracciones	20
Artículo 92 - Entrada en vigor y derogación	20
MARCACIÓN DE LOS PUNTOS DEL BILLAR ARTÍSTICO.....	21

NOTA DEL TRADUCTOR

La presente traducción al español fue realizada a partir de la edición en inglés de las Reglas Mundiales del Billar de Carambola (1 de enero de 1989).

Los anexos y esquemas mencionados en el texto original que no pudieron ser localizados en la fuente consultada no se incluyen en esta versión. Se han incorporado únicamente aquellos materiales gráficos que fue posible recuperar y adaptar.

REGLAS MUNDIALES DEL BILLAR DE CARAMBOLA

CAPÍTULO I – REGULACIONES GENERALES

Artículo 1 – Aplicación de las reglas

1. Las Reglas Mundiales del Billar de Carambola complementan los Estatutos y Reglamentos de la UMB. Son aplicables a todos los Campeonatos Mundiales y torneos intercontinentales reconocidos oficialmente por la UMB.
2. Los casos no previstos en las Reglas de la UMB, así como los casos de fuerza mayor, serán resueltos por el Delegado Oficial de la UMB o por su sustituto, previa consulta con el Delegado Oficial de la Federación Organizadora y con el Director del Torneo.

Artículos 2 al 10 - Sin contenido

REGLAS MUNDIALES DEL BILLAR DE CARAMBOLA

CAPÍTULO II – EQUIPAMIENTO

Artículo 11 - Mesa de billar, bandas y paño

1. La mesa de billar es una mesa cuya superficie es rectangular, completamente lisa y horizontal.
2. La mesa de billar está compuesta por una pizarra con un espesor mínimo de 45 mm o por cualquier otro material aprobado por el Comité de la UMB.
3. La delimitación de la superficie de juego se efectúa mediante la instalación de bandas de caucho de 37 mm de altura en el punto más elevado de la banda. Se admite una tolerancia de ± 1 mm.
4. Las dimensiones de la superficie libre de juego serán de 2,84 m de longitud por 1,42 m de anchura. Se admite una tolerancia de ± 5 mm.
5. Las bandas de caucho estarán fijadas a lo largo de toda la longitud de un marco exterior de 12,5 cm de anchura, cuya superficie deberá ser completamente lisa y de color uniforme. Se admite una tolerancia de ± 1 cm.

Únicamente podrá utilizarse una calidad de bandas reconocida y autorizada por el Comité de la UMB.

6. La superficie que rodea las bandas deberá llevar marcas indelebles colocadas a intervalos regulares correspondientes a $1/8$ de la longitud de la superficie de juego.

No se permitirá fijar sobre esta superficie ningún distintivo del fabricante ni ninguna otra indicación.

7. El paño que cubre la mesa de billar deberá ser nuevo y de una calidad y color aprobados por el Comité de la UMB.

Las especificaciones correspondientes serán publicadas por el Comité al final del Capítulo I de las Reglas de Organización Mundial.

El paño deberá cubrir únicamente la pizarra y las bandas.

Únicamente podrá utilizarse una calidad de paño reconocida y autorizada por el Comité de la UMB.

8. La altura de la mesa de billar, medida desde el suelo hasta la superficie que rodea la mesa, deberá estar comprendida entre 75 y 80 cm.
9. Las mesas destinadas a competiciones oficiales deberán estar equipadas con un sistema eléctrico de calefacción que elimine toda humedad de la pizarra y del paño.

Este sistema, provisto de termostato, deberá permanecer encendido desde la instalación de las mesas y durante toda la competición, con el fin de garantizar el mejor rodamiento posible de las bolas.

REGLAS MUNDIALES DEL BILLAR DE CARAMBOLA

Artículo 12 - Bolas y tiza

1. Las bolas, en número de tres, deberán ser de un material y colores aprobados por el Comité de la UMB.

Las especificaciones correspondientes serán publicadas por el Comité al final del Capítulo I de las Reglas de Organización Mundial.

2. Las bolas deberán ser perfectamente esféricas y su diámetro deberá estar comprendido entre 61 y 61,5 mm.

El peso de cada bola deberá estar comprendido entre 205 y 220 gramos, o corresponder a cualquier otro peso aprobado por el Comité de la UMB.

No obstante, la diferencia de peso entre la bola más pesada y la más ligera no deberá exceder de 2 gramos.

3. La tiza no deberá ensuciar excesivamente la superficie de juego.

Artículo 13 - Marcación de las moscas y de la línea de salida

1. Los puntos que deben ser ocupados por las bolas, ya sea al inicio del encuentro o durante su desarrollo cuando estas queden detenidas en contacto entre sí o salgan de la mesa, se denominan "moscas".
2. La posición de estas moscas se marcará mediante una cruz trazada lo más fina posible con tiza, lápiz o tinta.

Queda prohibida la utilización de pequeños círculos o anillos para su marcación.

3. Existen cinco moscas, trazadas de conformidad con las indicaciones del Esquema A - Identificación de las Moscas - contenido en el Anexo.

Artículo 14 - Taco y puente mecánico

1. Las bolas se ponen en movimiento mediante un instrumento fabricado de madera o de cualquier otro material, denominado "taco de billar".

El taco podrá estar constituido por una sola pieza o por varias partes ensambladas.

Uno de sus extremos deberá estar provisto de una pieza denominada "suela".

El jugador únicamente podrá utilizar la suela para golpear la bola.

El jugador podrá utilizar uno o varios tacos de su elección y determinar libremente su longitud, peso y diámetro.

2. El jugador tendrá derecho a utilizar un "puente mecánico", consistente en un pequeño soporte montado sobre una varilla de madera u otro material, destinado a sustituir la mano en aquellas posiciones de juego que resulten difíciles de adoptar.

Artículo 15 - Iluminación

1. La iluminación proyectada sobre la mesa de billar no podrá ser inferior a 520 lux en toda la superficie de juego, medida colocando el instrumento de medición sobre el paño.

REGLAS MUNDIALES DEL BILLAR DE CARAMBOLA

Asimismo, la iluminación no deberá ser excesiva para evitar deslumbrar a los jugadores.

El deslumbramiento por visión directa se considera a partir de los 5.000 lux.

La distancia entre la fuente de luz y la superficie de juego deberá ser, como mínimo, de un metro.

2. La sala no deberá permanecer completamente oscura y deberá contar con una iluminación mínima de 50 lux.

Artículos 16 al 20 - Sin contenido

REGLAS MUNDIALES DEL BILLAR DE CARAMBOLA

CAPÍTULO III - REGLAS COMUNES A TODAS LAS MODALIDADES DEL BILLAR DE CARAMBOLA

Artículo 21 - Inicio del encuentro

El encuentro comienza en el momento en que el árbitro coloca las bolas para la ejecución del golpe de salida.

Artículo 22 - Sorteo de bandas

El árbitro colocará las dos bolas blancas sobre la línea de salida, a ambos lados de la línea de las tres moscas de salida, aproximadamente a 30 cm de cada banda larga, y la bola roja sobre la mosca superior.

Para el sorteo de bandas, el árbitro colocará la bola con punto o la bola amarilla en el lado izquierdo y la otra bola blanca en el lado derecho. Si ambos jugadores insisten en jugar con la misma bola, el árbitro realizará un sorteo.

Los jugadores efectuarán el sorteo jugando hacia la banda superior. Ambas bolas deberán estar en movimiento antes de que una de ellas alcance dicha banda. En caso contrario, el sorteo se repetirá. El jugador que provoque por segunda vez esta repetición perderá el derecho a elegir el inicio del encuentro.

No se permite efectuar el sorteo de bandas mediante un sustituto.

Si las bolas entran en contacto durante su recorrido, el jugador responsable perderá el derecho a elegir el inicio del encuentro.

Si las bolas entran en contacto durante su recorrido y resulta imposible determinar cuál de los jugadores fue responsable, o si ambas bolas quedan detenidas a la misma distancia de la banda inferior, el árbitro ordenará la repetición del sorteo de bandas.

Si la bola de un jugador entra en contacto con la bola roja, dicho jugador perderá el derecho a elegir el inicio del encuentro.

El jugador cuya bola quede detenida más cerca de la banda inferior tendrá derecho a elegir quién inicia el encuentro.

REGLAS MUNDIALES DEL BILLAR DE CARAMBOLA

Artículo 23 - Posición inicial y bola del jugador

El árbitro colocará las bolas de la siguiente manera:

- a) la bola roja sobre la mosca superior;
- b) la bola blanca del adversario sobre la mosca inferior;
- c) la segunda bola blanca —la del jugador que inicia— en cualquiera de las dos moscas de salida, a elección del jugador.

El jugador que ejecute la primera entrada del encuentro jugará con la bola blanca cuando se utilicen dos bolas blancas (una de ellas marcada con punto) o cuando se utilicen bolas de tres colores.

La carambola de salida deberá ejecutarse atacando directamente la bola roja.

En los encuentros disputados por sets, los jugadores alternarán el inicio de los encuentros, independientemente del número de sets. Cada jugador conservará la misma bola durante la totalidad del encuentro.

Artículo 24 - Carambola

El objetivo del juego consiste en realizar el mayor número posible de carambolas dentro de la distancia establecida para el encuentro.

Se considera realizada una carambola cuando la bola del jugador, puesta en movimiento mediante el golpe del taco, entra en contacto con las otras dos bolas.

Una carambola será válida cuando las tres bolas hayan quedado detenidas, el jugador no haya cometido ninguna falta y se hayan respetado las condiciones específicas de la modalidad correspondiente.

Cada carambola válida cuenta un punto.

Cuando el árbitro anuncie que una carambola es válida, el jugador continuará su entrada. Si la carambola no ha sido realizada, el árbitro indicará, cuando lo considere necesario, "fallada", y el jugador cederá el turno.

Artículo 25 - Pausa durante el encuentro

Se efectuará una pausa de cinco minutos a la mitad del encuentro.

REGLAS MUNDIALES DEL BILLAR DE CARAMBOLA

Se considerará alcanzada la mitad del encuentro cuando un jugador alcance o supere la mitad de la distancia establecida para la modalidad o disciplina correspondiente al finalizar su entrada.

Esta disposición no se aplica al biatlón. En el triatlón, la pausa se efectuará antes de disputarse la última disciplina.

La pausa únicamente se realizará cuando el encuentro haya tenido una duración mínima de 45 minutos en el momento en que un jugador alcance la mitad de la distancia y siempre que en ese momento no haya alcanzado las tres cuartas partes de la distancia establecida.

Con ocasión de la pausa, el árbitro podrá ser sustituido.

En los encuentros disputados por sets, la pausa se realizará de la siguiente manera:

- en encuentros al mejor de tres sets, después del segundo set;
- en encuentros al mejor de cinco sets, después del segundo y/o del cuarto set.

Artículo 26 - Abandono durante el encuentro

El jugador que abandone su lugar durante el encuentro sin autorización del árbitro perderá el encuentro por ese hecho.

Los casos de fuerza mayor que ocurran durante el campeonato serán evaluados por el Delegado Oficial de la UMB o por su sustituto.

Todo jugador que se niegue a continuar el encuentro después del requerimiento del árbitro será excluido del campeonato.

Artículo 27 - Bolas en contacto

Cuando la bola del jugador se encuentre en contacto con una o ambas bolas restantes, el jugador tendrá derecho, en todas las modalidades de juego, excepto en Partida Libre, donde la reposición es obligatoria, a:

- a) solicitar al árbitro que reponga las bolas sobre las moscas;

REGLAS MUNDIALES DEL BILLAR DE CARAMBOLA

- b) jugar sobre la bola que no está en contacto o ejecutar previamente una banda;
- c) ejecutar un massé separado, siempre que no ponga en movimiento la bola con la que existe contacto.

En este último caso, el jugador podrá realizar primero la carambola sobre la bola que estaba en contacto.

No constituirá falta que la bola en contacto se mueva únicamente por haber perdido el apoyo o equilibrio que hubiera adquirido debido al contacto con la bola del jugador.

Cuando la bola del jugador se encuentre en contacto con una banda, no podrá jugar directamente sobre dicha banda.

Cuando proceda la reposición de las bolas sobre las moscas, el árbitro las colocará de la siguiente manera:

- d) en Partida Libre, Cuadros y Una Banda: las tres bolas en su posición inicial de salida;
- e) en Tres Bandas, únicamente se repondrán las bolas que se encuentren en contacto:
 - ✓ la bola roja sobre la mosca superior;
 - ✓ la bola del jugador que debe ejecutar el golpe sobre la mosca central de la línea de salida;
 - ✓ la bola del adversario sobre la mosca central de la mesa;
 - ✓ si la mosca correspondiente estuviera ocupada u oculta, la bola se colocará sobre la mosca correspondiente a la bola que ocupa u oculta dicha posición (Esquema F).

Artículo 28 - Bolas que salen de la mesa

Cuando una o más bolas salgan de la mesa, el árbitro procederá a su reposición de la siguiente manera:

- a) en Partida Libre, Cuadros y Una Banda, las tres bolas serán colocadas nuevamente en su posición inicial de salida;

REGLAS MUNDIALES DEL BILLAR DE CARAMBOLA

- b) en Tres Bandas, únicamente la bola o las bolas que hayan salido de la mesa serán repuestas sobre las moscas de conformidad con el artículo 27.3 b), y no en la posición inicial de salida.

Se considerará que una bola ha salido de la mesa cuando caiga fuera del marco o cuando entre en contacto con cualquier parte del mismo.

Artículo 29 - Finalización del encuentro

Un encuentro consiste en la realización de un número determinado de carambolas (distancia del juego). Este número varía según la modalidad y será fijado por el Comité.

Todo encuentro iniciado deberá disputarse hasta el último punto.

El encuentro finalizará en el momento en que el árbitro anuncie "buena" la última carambola, aun cuando posteriormente se constate que el jugador no había alcanzado el número de puntos requerido.

El Comité determinará si los encuentros se disputan con o sin igualdad de entradas.

Cuando el encuentro se dispute con igualdad de entradas, el adversario tendrá derecho a completar el mismo número de entradas.

Para ello, una vez que el jugador con una entrada adicional haya realizado el último punto del encuentro, las bolas serán colocadas en la posición inicial de salida.

Si el segundo jugador alcanza igualmente la distancia establecida para el encuentro, este finalizará en empate.

En los encuentros disputados por sets se aplicarán además las siguientes disposiciones:

- a) Tan pronto como uno de los jugadores alcance el número de puntos establecido para el set, este finalizará y dicho jugador será declarado ganador.

Si el jugador que ejecutó el golpe de salida es quien completa el set, su adversario no dispondrá de una entrada de igualación.

- b) Tan pronto como uno de los jugadores alcance el número de sets necesario para ganar, será declarado vencedor del encuentro y este concluirá inmediatamente.

Artículos 30 al 40 - Sin contenido

REGLAS MUNDIALES DEL BILLAR DE CARAMBOLA

CAPÍTULO IV - FALTAS

Artículo 41 - Faltas

Se considerará falta y el jugador perderá su entrada en los siguientes casos:

1. Si, durante la ejecución del golpe, una o más bolas salen de la mesa (indicación arbitral: "bolas fuera").
2. Si el jugador ejecuta un golpe antes de que las tres bolas se encuentren completamente detenidas (indicación arbitral: "bolas en movimiento").
3. Si el jugador utiliza para golpear cualquier parte del taco distinta de la suela (indicación arbitral: "suela").
4. Si el jugador, excepto al atacar su propia bola para ejecutar el golpe, toca cualquiera de las bolas con alguna parte del taco, con la mano o con cualquier otro objeto (indicación arbitral: "tocada").

En este caso, la bola tocada permanecerá en la posición que ocupe.

5. Si el jugador toca o desplaza una bola para retirar un cuerpo extraño adherido a ella, en lugar de solicitar al árbitro que lo haga (indicación arbitral: "tocada").
6. Si el jugador desplaza una bola mediante un contacto directo o indirecto sin que dicho desplazamiento sea consecuencia directa de la ejecución del golpe (indicación arbitral: "tocada").
7. Si el jugador incurre en arrastre (indicación arbitral: "arrastre").

Se considerará arrastre:

- a) cuando la suela entre en contacto varias veces con la bola puesta en movimiento;
 - b) cuando la suela permanezca en contacto con la bola del jugador en el momento en que esta toque una segunda bola;
 - c) cuando la suela permanezca en contacto con la bola del jugador en el momento en que esta toque una banda.
8. Si el jugador juega directamente sobre la banda con la que su bola se encuentra en contacto, sin haberla separado previamente mediante un golpe de massé separado (indicación arbitral: "bola en contacto").
 9. Si, en el momento de golpear su bola, el jugador no mantiene al menos un pie en contacto con el suelo (indicación arbitral: "pie fuera del suelo").

No se permite el uso de calzado especial.

10. Si el jugador realiza marcas visibles sobre la superficie de juego, sobre las bandas o sobre el marco de la mesa (indicación arbitral: "marcada").
11. Si, durante una entrada o durante una serie, el árbitro constata que el jugador no está jugando con su propia bola (indicación arbitral: "bola equivocada").
12. Si el jugador no respeta las reglas particulares de la modalidad de juego correspondiente (indicación arbitral conforme a la regla aplicable).

REGLAS MUNDIALES DEL BILLAR DE CARAMBOLA

13. Si, a pesar del requerimiento del árbitro, el jugador no ejecuta el golpe dentro del tiempo establecido (indicación arbitral: "no jugada").

Artículo 42 - Faltas deliberadas

Si la falta definida en el artículo 41.6 se comete deliberadamente, el jugador perjudicado cuyo turno corresponda podrá solicitar al árbitro que reponga la bola o las bolas, con la mayor exactitud posible, en las posiciones que ocupaban antes del incidente, cuando considere que dicha situación le resulta más favorable.

Artículo 43 - Faltas no señaladas

1. Si se realiza una carambola después de haberse cometido una falta que no haya sido señalada, la carambola será válida y el jugador conservará su entrada.
2. Toda falta cometida por un tercero, incluido el árbitro, que provoque el desplazamiento obligatorio de una o varias bolas, no será imputable al jugador.

En tal caso, el árbitro repondrá las bolas con la mayor exactitud posible en la posición que ocupaban o que habrían debido ocupar.

Artículos 44 al 50 - Sin contenido

REGLAS MUNDIALES DEL BILLAR DE CARAMBOLA

CAPÍTULO V - REGLAS ESPECÍFICAS DE CADA MODALIDAD DE JUEGO

A. Disposiciones Generales

Artículo 51 - Designación de las bolas

Se distingue, por una parte, la bola del jugador y, por otra, las otras dos bolas, denominadas bolas objetivo.

Artículo 52 - Zonas restringidas

1. El número y la extensión de las zonas restringidas serán determinados por el Congreso.

Estas zonas estarán delimitadas mediante líneas trazadas lo más finamente posible con tiza, lápiz o tinta.

(Esquema B)

2. Dentro de cada una de estas zonas restringidas, el jugador únicamente podrá ejecutar el número de carambolas autorizado durante el transcurso de su serie, debiendo obligar, mediante el golpe reglamentario correspondiente, a que las dos bolas objetivo abandonen la zona en la que se encuentren.

Artículo 53 - Posición de las bolas

(Esquema E)

1. Se considera alcanzada la posición "entrada" cuando:

Las bolas objetivo quedan detenidas dentro de una misma zona, habiendo estado antes el golpe en otra zona, en dos zonas diferentes o en esa misma zona, siempre que una o ambas bolas objetivo hubiesen salido de ella para volver a ingresar posteriormente (indicación arbitral: "entrada").

2. Se considera alcanzada la posición "dentro" cuando:

- a. Se realiza una carambola después de la posición "entrada" sin que ninguna de las bolas objetivo abandone la zona (indicación arbitral: "dentro");
- b. En las modalidades de Cuadro a una entrada, en la misma situación descrita en el inciso anterior, la indicación arbitral será directamente "dentro" en lugar de "entrada".

3. Se considera alcanzada la posición "a caballo" cuando:

Las dos bolas objetivo quedan detenidas próximas a una línea delimitadora de zona, encontrándose cada una de ellas en una zona diferente (indicación arbitral: "a caballo").

4. La bola objetivo, situada exactamente sobre una línea delimitadora de zona se considerará en situación desfavorable para el jugador.
5. Una o ambas bolas objetivo podrán reingresar inmediatamente a la zona que acaban de abandonar, de modo que vuelvan a constituir nuevamente una posición de "entrada" o de "dentro".

REGLAS MUNDIALES DEL BILLAR DE CARAMBOLA

6. En las modalidades de Cuadro, la posición correspondiente será anunciada antes de que las bolas ingresen en el ancla.

Si ambas posiciones coinciden, el anuncio se efectuará una sola vez, seguido de la expresión "en todas partes".

Artículo 54 - Falta relacionada con la zona

Cuando se realice una carambola desde una posición de "dentro" y ninguna de las bolas objetivo abandone la zona, se cometerá una falta (indicación arbitral: "permanece dentro").

Artículos 55 al 60 - Sin contenido

B. Partida Libre

Artículo 61 - Definición del juego

En la modalidad de Partida Libre, el jugador podrá ejecutar consecutivamente, durante una misma serie, un número ilimitado de carambolas hasta alcanzar la distancia establecida para el encuentro, en toda la superficie de juego de la mesa, con excepción de las zonas restringidas de esquina, donde el juego se regirá por las disposiciones contenidas en los artículos 51 al 60.

Artículos 62 al 70 - Sin contenido

C. Cuadros (Cadres)

Artículo 71 - Definición

Las disciplinas de Cuadros comprenden diversas modalidades de juego, según se disputen con uno o dos golpes en cuadros de 47 cm o de 71 cm, complementados por cuadros adicionales denominados anclas.

(Esquemas C y D)

Artículo 72 - Cuadros y anclas

1. Sobre la superficie de juego se trazarán, lo más finamente posible con tiza, lápiz o tinta, líneas que formen cuadriláteros denominados cuadros (zonas restringidas).
2. Asimismo, se trazarán, en los extremos de cada una de estas líneas y a ambos lados de ellas, pequeños cuadros adicionales, de manera que uno de sus lados coincida con la cara interior de la banda.

Estos pequeños cuadros se denominan anclas.

REGLAS MUNDIALES DEL BILLAR DE CARAMBOLA

3. Las disposiciones contenidas en los artículos 51 al 60, aplicables a las líneas de los cuadros y a los propios cuadros, serán igualmente aplicables a las líneas de las anclas y a las propias anclas.

Artículo 73 - Cuadros de 47 cm y de 71 cm con dos golpes

1. En la modalidad de Cuadros de 47 cm se trazarán cuatro líneas que determinarán los siguientes nueve cuadros sobre la mesa:
 - tres rectángulos centrales a lo largo de la mesa;
 - seis cuadrados en los extremos.

(Esquema C)

2. En la modalidad de Cuadros de 71 cm se trazarán tres líneas que determinarán los siguientes seis cuadros sobre la mesa:
 - dos rectángulos centrales a lo largo de la mesa;
 - cuatro cuadrados en los extremos.

(Esquema D)

3. En las disciplinas de Cuadros con dos golpes, el jugador no tendrá derecho a ejecutar consecutivamente dos carambolas dentro del mismo cuadro durante una misma serie sin obligar, mediante el segundo golpe, a que al menos una de las dos bolas objetivo abandone dicho cuadro.

Artículo 74 - Cuadros de 47 cm con un golpe

1. Las disposiciones del artículo 73 serán aplicables, por analogía, a la modalidad de Cuadros de 47 cm con un golpe.
2. En las disciplinas de Cuadros con un golpe, el jugador no tendrá derecho a ejecutar una carambola dentro del mismo cuadro durante una misma serie sin obligar a que al menos una de las dos bolas objetivo abandone dicho cuadro.

Artículos 75 al 80 - Sin contenido

REGLAS MUNDIALES DEL BILLAR DE CARAMBOLA

D. Juegos por Bandas

Artículo 81 - Definición

Existen dos modalidades de juegos por bandas: Una Banda y Tres Bandas.

En estas modalidades, la mesa de juego estará libre de cualquier línea de delimitación.

Artículo 82 - Una Banda

En la modalidad de Una Banda, la bola del jugador deberá entrar en contacto con al menos una banda antes de tocar la segunda bola objetivo.

En caso contrario, se cometerá una falta.

(indicación arbitral: "sin banda")

Artículo 83 - Tres Bandas

En la modalidad de Tres Bandas, la bola del jugador deberá entrar en contacto al menos tres veces con una o varias bandas antes de tocar la segunda bola objetivo.

En caso contrario, se cometerá una falta.

(indicación arbitral: "sin banda", "una banda" o "dos bandas")

Artículos 84 al 90 - Sin contenido

REGLAS MUNDIALES DEL BILLAR DE CARAMBOLA

CAPÍTULO VI - DISPOSICIONES FINALES

Artículo 91 - Infracciones

Toda infracción a las presentes Reglas será sancionada de conformidad con las disposiciones estatutarias relativas a los procedimientos disciplinarios.

Artículo 92 - Entrada en vigor y derogación

1. El presente Reglamento ha sido establecido por el Comité de la UMB sobre la base de las disposiciones estatutarias vigentes.

Entrará en vigor el 1 de enero de 1989 y, a partir de esa fecha, quedarán derogadas todas las disposiciones anteriores que le sean contrarias.

2. Las federaciones afiliadas, las confederaciones reconocidas, los miembros asociados, así como los socios contractuales de la UMB, quedan obligados a respetar estas disposiciones y a velar por su cumplimiento.

Artículos 93 al 100 - Sin contenido

REGLAS MUNDIALES DEL BILLAR DE CARAMBOLA

MARCACIÓN DE LOS PUNTOS DEL BILLAR ARTÍSTICO

ESQUEMA M REJ

BILLAR ARTÍSTICO

EJEMPLO DE RECORRIDO

