Reglament de billar anglès

Traducció i adaptació de l'ABACAT de les regles de joc de l'associació mundial de billar anglès

1. DEFINICIONS

Blanca : És la bola blanca.

Negra : És la bola negra.

Tronera : Qualsevol dels sis forats dels que consta la taula de billar anglès.

Tir / Tret: Un jugador 'juga un tir o tret' quan colpeja la blanca amb la puntera del tac. Un tir acaba quan totes les boles s'han aturat.

Jugar : 'Jugar' una bola objectiu és jugar un tir on la blanca contacti amb la bola objectiu. 'Jugar' la blanca es colpejar-la amb la puntera del tac.

Embocar o embossar : Una bola és 'embocada' o 'embossada' quan cau definitivament dins una tronera.

Partida : És un joc de billar anglès entre dos jugadors o dues parelles de jugadors. Una partida es juga des de la sortida i, generalment, fins que la negra sigui embocada (hi ha altres maneres de que finalitzi una partida, veure "partida perduda")

Enfrontament : Un enfrontament és un predeterminat nombre de partides entre dos jugadors, dues parelles de jugadors o dos equips de jugadors.

Bola jugable : En qualsevol moment durant una partida, una 'bola jugable' és qualsevol bola objectiu sobre qual el jugador pot jugar sense encórrer en falta.

Tir lliure : Anomenem tir lliure quan, després que s'ha comès una falta, el jugador beneficiat obté un tir més una entrada. Aquest tir és lliure per ser jugat sobre qualsevol bola objectiu de sobre la taula.

Entrada : Una entrada es comprèn d'un tir o d'una sèrie de tirs.

Torn : Un torn del jugador a la taula es comprèn d'una entrada o, després d'una falta comesa pel contrari, d'un tir lliure més una entrada.

Jugador en control : Un jugador (i el company en dobles) es troba 'en control' de la partida quan les boles han deixat de moure's des de l'últim tir del torn de l'oponent, fins l'últim tir del seu torn.

Snooker : És quan la blanca no pot colpejar directament una bola jugable sense tocar banda.

Tir legal : En tots els tirs jugats, la blanca ha de contactar amb una bola jugable i llavors o s'emboca la bola jugable o una banda ha de ser tocada per la blanca o qualsevol altre bola. Es pot donar el cas de que el jugador estigui en snooker. En aquest cas el jugador pot contactar amb la bola o boles jugables per fer un tir legal, sense necessitat de que toqui banda (veure regla 5g).

Tir combinat : Es dóna quan un jugador juga un tir legal i en el mateix tir embroca la bola jugable i alguna o algunes de l'oponent. Una combinació pot incloure la negra (veure regla 4j).

Línia : És la línia que delimita la cabana i ha d'estar marcada paral·lelament a las bandes curtes i situada a 1/5 part entre elles, més propera a la banda curta que es troba més allunyada del punt negre.

Cabana : És la part de la taula que queda entre la línia i la banda curta més propera a aquesta. Des d'aquesta zona es fa la sortida de la partida.

Punteig : Per decidir qui comença l'enfrontament, els dos jugadors han de tirar simultàniament una bola (de la mateixa mida i pes: o dues blanques o dues de color), un per la dreta i l'altre per l'esquerra, des de la línia cap endavant, com si fos una sortida, intentant, després de rebotar a la banda curta del fons, deixar-la el màxim a prop de la banda curta més propera a la línia.

Trencar : Efectuar la sortida.

2. BILLAR ANGLÈS

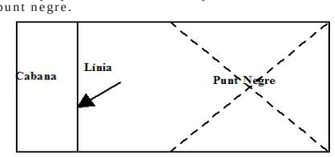
El Joc es coneixerà com 'Billar Anglès' i se'n farà referència en aquestes regles com al 'joc'. El desig és que jugadors i equips juguin amb veritable esperit de joc i conducta esportiva. Ha de quedar clar que l'àrbitre és l'únic jutge del que és correcte o no. L'àrbitre prendrà qualsevol decisió si és necessari per assegurar que es compleixen aquestes regles.

3. EQUIPAMENT I DISPOSICIÓ DE LA TAULA

El joc es juga en una taula de sis troneres o forats amb sis bandes y un joc de boles consistent en:

(a) Una bola blanca anomenada la 'blanca'.
(b) Dos grups de boles: set vermelles (o blaves) i set grogues (o boles llises numerades del 1 al 7 i boles ratllades numerades del 9 al 15), a les que s'anomena 'boles objectiu'.
(c) Una bola negra (bola 8) anomenada la 'negra'.
(d) Un recolzador d'aranya, un de coll d'ànec i un de creu.
(e) Tacs específics pel joc.
(f) Un triangle
(g) Cap altre equipament serà permès sense la acceptació i ratificació per part de la WPA.

El tapet de la taula ha de tenir marcat un punt negre a la intersecció de dues línies imaginàries que uniríen les troneres centrals amb les cantoneres. També ha de tenir marcada la línia paral·lela a les bandes curtes i situada a 1/5 part entre elles, més propera a la banda curta que es troba més allunyada del punt negre.



3. OBJECTIU DEL JOC

El jugador o equip que primer emboqui el seu grup de boles objectiu en qualsevol ordre i embocant legalment la negra guanya la partida.

4. COMENÇAMENT DEL JOC O REINICI

PUNTEIG

El procediment del punteig és el següent: cada jugador ha d'utilitzar boles de la mateixa mida y pes (preferiblement blanques, però si no és possible, dues boles objectiu qualsevols); amb les boles posades amb la mà sobre la línia i un jugador a la dreta i l'altre a l'esquerra de la taula, les boles son tirades amb els respectius tacs simultàniament contra la banda oposada, per fer que rebotin i tornin el més a prop possible de la banda de sortida. El jugador que acosti més la bola al cantó de la banda guanya la sortida.

Es perd automàticament el punteig si:

a) La bola creua la meitat de taula de l'oponent;
b) La bola no toca la banda contrària;
c) La bola cau dins una tronera;
d) La bola salta de la taula;
e) La bola toca la banda lateral
f) La bola es queda a la tronera del cantó i passa del nas de la banda de sortida.

Si els dos jugadors fan alguna de les faltes anteriors o no respecten les regles del punteig, o si l'àrbitre no pot determinar quina bola és més a prop de la banda de sortida, es considera empat i s'haurà de tornar a fer.

LA SORTIDA INICIAL

La sortida inicial es determina pel punteig. El jugador que el guanyi té la opció de fer la sortida o d'assignar-li al jugador oponent. En qualsevol enfrontament, el punteig es fa només un cop i la sortida s'alterna entre els dos jugadors o equips. (Exceptuant el cas de la regla 8g.)

LA BLANCA EN LA SORTIDA INICIAL

La sortida s'efectuarà col·locant la blanca dins la cabana per darrere de la línia. En la sortida, la partida es considera començada una vegada la blanca ha estat colpejada per la sola del tac.

S'aplicarà el mateix en cas de reinici de la partida (després d'una sortida en falta, si l'oponent decideix tornar a muntar el triangle de boles) o de partida nul·la. (Veure 4r.)

4a. EL TRIANGLE



Les boles són col·locades dins el triangle com s'il·lustra en la figura, amb la negra sobre el punt negre, el qual és la intersecció de les troneres centrals i de les dels cantons.

4b. LA SORTIDA

El primer tir d'una partida s'anomena la 'sortida'. Per 'sortir', la blanca és jugada contra el triangle de boles objectiu des de qualsevol posició dins de la cabana. La partida es considera començada en el precís instant en que la sola del tac contacta amb la blanca.

a) La sortida serà legal si al menys una bola es embossada, o si al menys dues boles objectiu diferents passen una línia imaginària entre el mig de les dues troneres centrals.
b) Si la sortida no és legal, el contrari obté un tir lliure més una entrada (el jugador pot jugar la blanca des d'on s'està o pot jugar-la des de la cabana) o fer muntar el triangle altra vegada (inclou una altra entrada després del tir de sortida).

4c. JUGANT DES DE LA CABANA

La cabana és el rectangle de la taula format per la línea de sortida i les tres bandes del final de la taula.

a) El centre de la blanca ha d'estar dins la cabana quan es juga el tir. Si el centre és sobre la línea de sortida es considera que està dins la cabana.
b) La blanca pot ser moguda per la cabana només amb la mà i no mitjançant la fletxa del tac, es considera falta tocar la blanca amb qualsevol altre cosa que no sigui amb la sola del tac quan ja s'executa el tir. El jugador pot continuar ajustant la posició de la blanca amb la mà fins que faci el tir.
c) La blanca pot ser jugada en qualsevol direcció.

Després d'una falta, si el jugador decideix jugar des de la cabana, haurà de col·locar la blanca sense tocar cap altre bola. Si no, es considera falta.

4d. LA NEGRA EN LA SORTIDA

Si la negra és embossada en qualsevol sortida, incloent un reinici (tornar a muntar el triangle), totes les boles es tornen a muntar i el mateix jugador torna a sortir. No es fa doncs cap falta, incloent si s'embossen altres boles o la mateixa blanca o si les boles surten de la taula.

4e. DECIDINT EL GRUP

a) Els grups no es decideixen mai en la sortida.
b) Els grups no es poden decidir mai si es comet falta.

Després de la sortida la taula està oberta i el jugador en control pot jugar una o més boles de qualsevol grup. La negra no es pot utilitzar com a bola jugable per embossar qualsevol bola objectiu, excepte després que s'ha comès una falta, la taula continua oberta i es disposa d'un tir lliure.

Si el jugador en control embossa una o varies boles del dos grups amb el següent tir, la taula continua oberta.

Si el jugador en control embossa una o varies boles d'un grup, el jugador ha de continuar amb aquest grup.

Una vegada s'han decidit els grups, el jugador en control tindrà aquest grup i l'oponent l'altre durant tota la partida.

General

La taula romandrà oberta fins que un dels jugadors embossi legalment una o vàries boles d'un dels grups de boles, llavors aquest grup serà el seu durant tota la partida.

Si els grups s'han decidit; després d'una falta la taula estarà oberta per només el tir lliure.

És legal embossar més d'una bola del mateix color en un mateix tir.

4f. DECIDINT ELS GRUPS DESPRES D'UNA FALTA

Si s'ha comès una falta quan la taula està oberta i una o més boles objectiu són embossades, llavors aquestes boles s'han d'ignorar per determinar els grups i el contrari té una entrada lliure jugable des d'on s'ha parat la blanca o des de la cabana. El jugador entrant té la taula oberta.

Si un jugador té la taula oberta després d'una falta, el jugador pot jugar sobre qualsevol bola o boles en el seu tir lliure. Després d'aquest, la taula romandrà oberta.

4g. CONTINUÏTAT DEL JOC

Si una bola és embossada legalment, això permet al jugador un tir adicional i continua fins que el jugador:

a) Falla l'embossament d'una de les boles del seu grup o bé
b) Comet falta.

4h. BLANCA EN MÀ

Quan un jugador té la blanca en mà, jugarà des de qualsevol posició dins de la cabana i en qualsevol direcció.

Per més detalls d'ubicacions legals veure la regla 4c.

4i. BOLES EN CONTACTE

Jugar evitant una bola 'jugable' en contacte

A l'instant en que un jugador juga evitant una bola jugable en contacte amb la blanca, s'entén que el jugador ja ha jugat la bola. Per tant, el jugador només necessita embossar una bola del seu grup, o provocar que qualsevol bola, incloent la blanca, colpegi una banda per aconseguir un tir legal.

Jugar evitant una bola 'no jugable' en contacte

El jugador ha de jugar evitant la bola en contacte tenint en compte tots els requeriments d'un tir legal.

Jugar evitant dues o més boles objectiu en contacte

El jugador en control ha de jugar evitant totes les boles en contacte tenint en compte tots els requeriments d'un tir legal, si això no és possible la partida es considerarà nul·la i s'haurà de reiniciar.

Si la blanca està tocant qualsevol bola objectiu, el jugador està obligat a jugar evitant-la. Si la bola en contacte es mou al tirar, es considerarà falta, excepte quan la bola en contacte es recolza, i al tirar evitant-la, es mou.

4j. TIRS COMBINATS (Tirs d'habilitat)

Els tirs d'habilitat o tirs combinats estan permesos per fer més ràpida la partida i més emocionant de veure.

Per exemple, es pot jugar la última bola objectiu sobre la negra sempre i quan s'embossin ambdues, o jugar la negra (quan es 'jugable') sobre una bola objectiu del contrari i embossant ambdues boles per guanyar així la partida.

Després d'una falta, el jugador pot utilitzar el tir lliure per jugar sobre una bola del contrari per embossar la negra i guanyar així la partida, sempre i quan la negra sigui la 'jugable', embossant o no la bola del contrari.

a) Els tirs combinats estan permesos sempre i quan el jugador toqui primer una de les boles del seu grup i embossi ambdues boles, la seva i la del contrari en qualsevol ordre.
b) Un tir combinat pot incloure la o les últimes boles objectiu i la negra per guanyar la partida, sempre i quan es jugui primer la o les últimes boles objectiu i s'embossi ambdues boles.
c) Un tir combinat pot incloure jugar la negra (quan aquesta és 'jugable') sobre una o més boles objectiu del contrari i embossant ambdues boles.

4k. BOLES FORA DE LA TAULA

Es considera falta si una bola surt de la superfície de joc, no torna per ella mateixa i roman fora de la superfície de joc (Una altre cosa és quan és embossada).

Si una bola surt de la superfície de joc i roman fora d'ella, ha de ser tornada a la taula:

a) Si és la blanca, es jugarà des de la cabana.
b) Si és una o varies boles objectiu, es col·locarà(n) en posició (veure regla 4m).

'Superfície de joc'

La superfície de joc és la part plana de la taula entre les bandes.

'Per ella mateixa'

a) No es considera falta si una bola surt de la superfície de joc, corre per sobre d'una banda, cau dins la superfície de joc i es queda aquí o cau dins la tronera.

b) Es considera falta si una bola surt de la superfície de joc, toca una persona o objecte que no forma part de la taula i llavors torna a la superfície de joc. Un guix que estigui sobre una banda, no forma part de la taula. Per tant, seria falta si la bola sortís de la superfície de joc, colpegés amb el guix i tornés a la taula.

Una bola roman fora de la taula

Tota bola o boles que romanguin fora de la superfície de joc, seran retornades a la taula i posades en posició (excepte quan s'aplica la regla 4m).

4m. REPOSICIÓ DE BOLES

Si es tracta de la blanca, serà jugada des de la cabana.

Una bola és reposicionada quan el seu centre és col·locat sobre el punt negre o, si això no pot ser, tan a prop com sigui possible del punt negre en línea recta a la banda contraria a la de la cabana. Si alguna de les següents boles requereix ser reposicionada, s'haurà de fer seguint el següent ordre:

a) La negra,
b) Les vermelles (o blaves o llises 1-7),
c) Les grogues (o rallades 9-15).

La bola reposicionada ha de ser col·locada tan a prop com sigui possible de totes i cadascuna de les que intervinguin, sense que es toquin.

4n. INTERFERÈNCIA

Si qualsevol bola és moguda durant una partida:

a) Per una persona que no sigui cap dels jugadors que prenen part de la partida, o
b) Com a resultat directe de que els jugadors siguin colpejats, o
c) Degut a qualsevol circumstància que es doni fora del control del jugador.

No es sancionarà en les esmentades situacions; l'àrbitre intentarà retornar les boles a la seva posició original (la decisió de l'àrbitre en l'emplaçament de les boles és determinant)

L'àrbitre pot prevenir de qualsevol marca de la taula no autoritzada. Un jugador pot utilitzar el guix o fer qualsevol marca per executar un tir, llavors es considera falta. No es considera falta deixar el guix sobre la taula mentre es té el control, però s'haurà de treure quan el contrari s'adreci cap a la taula .

4p. EMBOSSAMENT D'UNA BOLA SENSE HAVER-LA COLPEJAT

Quan una bola està en el límit d'una tronera,

a) Si la bola cau dins la tronera sense que hagi sigut colpejada per una altre bola – després de que no hi ha hagut cap moviment durant 5 segons o més – i no prenent part de cap altre cop que s'estigui efectuant, ha de ser reposicionada i la partida ha de continuar.
b) Si la bola cau a la tronera per ella mateixa durant un tir, en el qual hauria d'haver estat colpejada per la blanca si hagués estat al seu lloc, totes les boles han de ser retornades a la seva posició anterior, quan el tir hagi involucrat només a la blanca i la bola que ha caigut per ella mateixa. El jugador pot llavors tornar a tirar, o si ho desitja escollir un tir diferent. En el cas en que una situació com l'esmentada involucri més boles de la taula, si la reposició de boles amb exactitud no és factible, es determinarà partida nul·la i s'actuarà segons allò definit al punt 4r.
c) Si una bola es balanceja momentàniament pel límit d'una tronera i llavors cau dins, es comptarà com a embossada i no es reposicionarà.

Per exemple, un jugador juga la blanca sobre la seva bola que es troba al límit de la tronera i abans que la toqui, la bola 'jugable' cau dins la tronera, provocant que la blanca també caigui o colpegi el cantó de la tronera i colpegi, o no, una bola no 'jugable' resultant falta, en aquest cas, totes les boles que haguessin intervingut serien retornades al seu lloc abans del tir i el jugador jugaria un altre cop el tir o n'escolliria un altre, ja que el jugador no es responsable de que la bola hagi caigut i, per tant, no seria sancionat.

4q. BOLA OBJECTIU TOCANT BANDA

Aquesta regla s'aplica per qualsevol tir on el primer contacte de la blanca sigui amb una bola que està tocant banda. Després que la blanca toqui la bola objectiu que toca banda, el tir pot acabar en:

a) Una bola embossada, o
b) La blanca tocant la banda, o
c) La bola enganxada tocant una banda diferent , o
d) Una altra bola tocant una banda amb la qual no estava en contacte.

Tot el que no sigui esmentat es considerarà falta. Una bola que està tocant una banda al començament d'un tir i després és forçada a lliscar per la mateixa banda, no es pot considerar que ha estat portada fins aquesta banda si no deixa la banda, toca una altre bola , i després torna a tocar la banda.

Una bola objectiu no es considera tocant a banda si no s'examina i s'anuncia tant per l'àrbitre com per un dels jugadors abans

4r. PARTIDA NUL.LA

Arribats a qualsevol situació on no es pot jugar cap tir legal, per accident o expressament, la partida serà reiniciada.

La reposició es farà amb un nombre reduït de boles d'acord amb les regles de la competició segons el punt 8b. En la nova situació efectuarà la sortida el jugador que ha iniciat la partida nul·la.

4s. QUAN ES COMPLETA UNA PARTIDA O ENFRONTAMENT

La partida s'acaba o bé quan la negra és embossada durant un tir legal i totes les boles que romanguin (incloent la blanca) s'hagin aturat, o en una situació de pèrdua de partida.

Un cop un jugador ha guanyat una partida o enfrontament, l'àrbitre esperarà que les boles s'aturin i anunciarà Partida/Enfrontament al Jugador/Contrari. Si l'àrbitre encara no ha fet l'anunci, un jugador serà sancionat amb pèrdua de partida si juga un tir, o interfereix amb les boles restants (incloent la blanca) a no ser que totes les boles hagin deixat de moure's.

5. LES FALTES

Les faltes són anunciades per l'àrbitre així que es produeixen, i el jugador que ha comès falta perd immediatament el control de la taula. L'àrbitre concedeix un tir lliure al contrari, més una entrada.

Qualsevol falta és penalitzada amb la pèrdua del control de la taula, i al contrari se li concedeix un tir lliure més una entrada o, davant circumstàncies greus, es perd la partida.

5a. Embossant la blanca (també en la sortida). Seguidament a l'embossament, el jugador o l'àrbitre recollirà la blanca de la tronera o del calaix.

5b. Jugant fora de la cabana quan s'està obligat a jugar des d'ella. El centre de la blanca ha d'estar dins la cabana.

5c. Embossant una bola del contrari sense embossar-ne una de pròpia, excepte quan es disposa d'un tir lliure a conseqüència d'una falta.

5d. Fallant en l'execució d'un tir legal.

Tir legal

En tots els tirs, el jugador ha de:

a) Causar que el primer contacte de la blanca sigui amb una bola 'jugable', i llavors embossar una bola 'jugable', excepte quan s'aplica la regla 6b, o
b) Després que la blanca hagi tocat la bola 'jugable', causar que la blanca o qualsevol bola toqui una banda. Fallar al jugar un tir legal és falta, excepte quan s'aplica la regla 5g.

5e. TIR AMB SALT

Un tir amb salt és falta – causant que la blanca salti parcial o totalment per sobre de qualsevol bola (si la blanca deixa la superfície de la taula i no toca una bola objectiu que hauria d'haver colpejat si no hagués deixat la taula amb un tir idèntic però sense l'elevació, llavors es considera que la blanca ha saltat per sobre de la bola objectiu).

5f. TIR AMB EMPENTA

Un tir amb empenta es considera falta – definit com quan la sola del tac continua tocant la blanca una vegada s'ha començat a moure endavant.

5g. SNOOKERS

Un jugador es troba en snooker quan és impossible colpejar qualsevol part d'una bola 'jugable' mitjançant un tir en línea recta. En aquesta situació, el jugador només necessita causar que la blanca toqui una bola 'jugable'.

Un jugador no ha d'embossar cap bola objectiu o provocar que la blanca o una altre bola toqui banda una vegada escapi d'un snooker.

El jugador haurà de demanar la confirmació per part del contrari, l'àrbitre o algun representant oficial del torneig si és necessari.

5h. Colpejant la blanca amb qualsevol part del tac que no sigui la sola.

5i. Jugant un tir abans de que totes les boles s'aturin degut al tir previ. Totes les boles han d'haver-se aturat abans de jugar el següent tir.

5j. Jugant un tir abans que totes les boles que han de ser reposicionades ho hagin estat. Totes les boles que han sortit de la superfície de la taula han de ser reposicionades abans de poder jugar una altra vegada legalment.

5m. COP DOBLE

Provocant que la sola del tac toqui la blanca més d'una vegada en el mateix tir. Quan, durant un tir, la sola del tac colpeja la blanca dues vegades i l'àrbitre pot veure clarament o escoltar cada contacte.

5k. Jugant fora del torn.

5n. Jugant un tir mentre no es té al menys un peu tocant el terra. Un jugador ha de tenir al menys un peu al terra excepte en circumstàncies especials (per exemple, discapacitats físiques o d'altres necessitats especials).

5p. Tocant qualsevol bola amb el cos o part del cos del jugador, roba, joies o qualsevol accessori o part del tac. És responsabilitat del jugador si la sola cau del tac i toca qualsevol bola de la taula, per tant serà falta i s'aplicaran les regles pertinents.

Un jugador és responsable de qualsevol equipament que apropi a la taula que no sigui el proveït pel torneig. Si part d'un recolzador proveït pel torneig es desmunta i toca una bola de la taula, no es considera falta ja que no es culpa de l'equipament del jugador, s'han de reposicionar les boles que s'han mogut per aquesta causa. Si és pel seu equipament, serà falta i s'aplicaran les normes adients.

6. PENALITZACIÓ DESPRÉS D'UNA FALTA

6a. Seguidament a qualsevol falta, el jugador que la ha comès perd el control del joc, i el seu contrari obté un tir lliure més una entrada.

Al billar anglès, no es pot estar en snooker per una falta. Després d'una, la taula es considera oberta només pel tir lliure.

6b. Només en el tir lliure, el jugador entrant pot, sense esmentar-ho, jugar la blanca sobre qualsevol bola sense encórrer en penalització.

El tir lliure: (després d'una falta)

a) El jugador pot jugar o embossar qualsevol de les boles del contrari (la taula es considera oberta només pel tir lliure).
b) El jugador pot jugar un tir combinat jugant sobre les boles del contrari i embossar les seves pròpies o jugar sobre les seves boles i embossar les del contrari.
c) El jugador pot jugar la negra i embossar les boles del contrari o embossar les pròpies.
d) La negra pot ser jugada però no embossada, llevat que el jugador hagi embossat totes les boles del seu grup (s'aplica la regla 4j).

6c. Seguidament a qualsevol falta, la blanca serà retornada a la cabana o jugada des d'on s'està en la superfície de la taula i es procedeix segons les regles 6a i 6b.

7. FALTES DE PÈRDUA DE PARTIDA

7a. Fent falta en el mateix tir en el qual s'embossa la negra.

7b. Embossant la negra quan encara hi ha una o varies boles del grup del jugador a sobre la taula.

7c. FALTA DELIBERADA

Un jugador que juga clarament i intencionadament una bola no 'jugable' haurà comès una falta deliberada resultant en pèrdua de partida.

Un jugador que falla clarament i intencionadament al fer l'intent de jugar una o varies boles del propi grup perdrà la partida.

7d. L'àrbitre és la única persona que pot tocar deliberadament qualsevol bola de la superfície de la taula, incloent la blanca després d'una falta (si no pot ser un àrbitre llavors el jugador demanarà al contrari per agafar la blanca de qualsevol posició de la superfície de la taula).

Si un jugador agafa qualsevol bola sense permís, perd la partida.

7e. AGAFAR O EVITAR QUE UNA BOLA CAIGUI A LA TRONERA

Si la blanca està en camí de caure a la tronera i el jugador l'agafa, evitant que caigui dins la tronera i del mecanisme de la taula, llavors serà PÈRDUA DE PARTIDA.

7f. Interferint deliberadament, per la veu o acció, per tant destorbant el joc del contrari.

8. PAUTES GENERALS PER TORNEIGS I LLIGUES

8a. CONDUCTA ANTIESPORTIVA

Si el jugador infringeix 'l'Esperit del Joc' molt accentuadament, la partida o l'enfrontament serà concedit al contrari.

PAUTES DE CONDUCTA ANTIESPORTIVA

a) Falta verbal;
b) El jugador tirant el seu tac o desmuntant-lo com si abandonés;
c) Discutint amb el contrari, espectador o àrbitre;
d) No estant d'acord contínuament amb les decisions de l'àrbitre;
e) Interferint mentre el contrari està jugant el seu tir;
f) Al final de l'entrada no apartar-se de la taula i del trajecte dels contraris, es considerarà un comportament antiesportiu.

8b. MUNTAT DEL TRIANGLE AMB 9 BOLES

Si el joc és lent o negatiu es muntarà el triangle amb 9 boles. Muntar les 15 boles com sempre i llavors treure la de dalt i les cinc de baix. Els jugadors també han de tornar a fer el punteig per determinar qui sortirà en aquesta situació.

