



[www.billaronline.com.mx](http://www.billaronline.com.mx)

## Reglas Internacionales del Billar de carambolas

### Artículo 1º. Definición

1.- Se reconoce oficialmente cuatro modalidades de juego:

1.1.- La partida libre.

1.2.- Las partidas al cuadro.

1.3.- Las partidas por bandas.

1.4.- Las partidas de billar artístico.

Juegos combinados. Estas modalidades de juego pueden dar lugar a competiciones combinadas, como por ejemplo el Penthalon, que se juega en cinco especialidades: una de partida libre, dos al cuadro y dos a las bandas.

2.- Las reglas reseñadas a continuación se dividen en dos capítulos:

- el capítulo A contiene las reglas comunes a las cuatro modalidades del juego.

- el capítulo B contiene las reglas especiales a cada modalidad.

### CAPITULO A

Reglas generales que se aplican indistintamente a todas las modalidades de juego

### INSTRUMENTOS DE JUEGO

#### Art. 2º. Billares y bandas

1.- El billar es una mesa que en la parte superior es rectangular, completamente plana, horizontal, y en la que las bolas deben evolucionar.

2.- El plano de la mesa del billar es de pizarra, de un grueso mínimo de 45 mm. Podría ser igualmente de metal o de cualquier otra materia.

3.- La superficie de juego está delimitada por bandas de caucho de una altura de 36 a 37 mm.

4.- Las dimensiones de la superficie de juego son de 2,845 por 1,4225 metros.

5.- Las bandas de caucho están fijadas en toda su longitud a un marco exterior, cuya superficie es completamente lisa y de un color uniforme. Las dimensiones exteriores de este marco son de 3,10 por 1,6775 metros. La superficie que envuelve las bandas tendrá incrustaciones de marquetería situadas a intervalos regulares correspondientes a  $\frac{1}{8}$  de la longitud de la superficie de juego; también podrá ostentar la marca de fábrica del constructor, que no podrá ser colocada en el lugar que deba ocupar alguna de las incrustaciones mencionadas.

6.- La superficie de juego y las bandas de caucho estarán recubiertas de un paño de primera calidad de color verde o cualquier otro color aprobado previamente por la Federación.

7.- La altura del billar, medida desde la superficie que encuadran las bandas al suelo será de 0,79 a 0,80 metros.

### Art. 3º. De las bolas

1.- Las bolas, en número de tres, deben ser de marfil o de cualquier otra materia previamente autorizada. Dos de estas bolas tendrán el color de marfil pulido o blanco y la tercera será de color rojo o de un color apropiado al paño. Una de las dos bolas blancas estará marcada en las extremidades de un mismo diámetro por un punto negro inalterable de un mm. de diámetro.

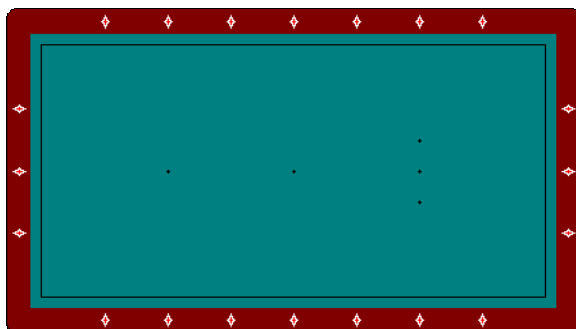
2.- El diámetro de las bolas, para todas las modalidades de juego, será de 61 a 61,5 mm.

### Art. 4º. Puntos de salida y su colocación

1.- Se llaman puntos de salida o de referencia a los lugares en que se colocan las bolas, bien al empezar la partida (art. 6º) o cuando en el curso de la misma, y una vez paradas, quedan en contacto (art. 9º) o cuando saltan fuera del billar (art. 10).

2.- El lugar de estos puntos de referencia se señalará por medio de una cruz trazada con tiza o con un lápiz lo más fino posible. Queda prohibido señalar estos puntos por medio de círculos de tafetán engomado.

3.- Los puntos de salida o referencia son cinco: tres situados siguiendo el eje vertical del billar, que lo dividen en cuatro partes iguales de 0,71125 metros cada una; los otros dos estarán situados a la derecha e izquierda de uno de los puntos extremos a su misma altura y a una distancia de 0,1825 metros.



## DE LA PARTIDA

### Formalidades de la salida

#### Art. 5º. Sorteo de las bolas

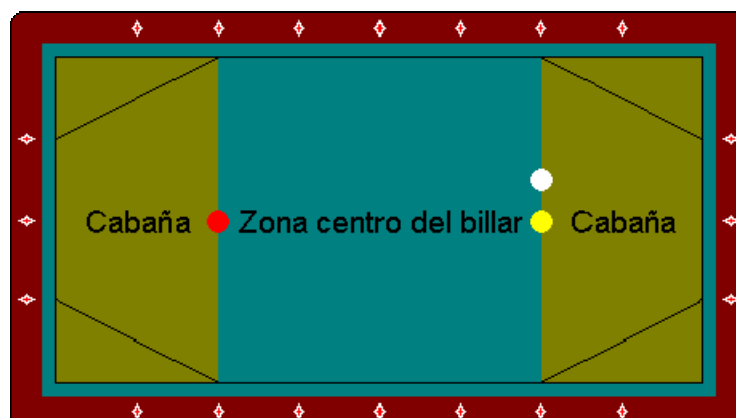
Antes de empezar la partida, las bolas serán sorteadas a cara o cruz de la forma siguiente: el árbitro dirá a uno de los jugadores "cara por la bola del punto".

#### Art. 6º. Derecho de salida

- 1.- La partida empieza en el momento en que el árbitro ha colocado las dos bolas blancas para efectuar la tirada a la banda, en la prolongación a la derecha e izquierda de la línea de los tres puntos de salida.
- 2.- Los jugadores disputan el derecho a la salida sobre la banda de arriba. El que aproxime más la bola a la bola de abajo decidirá quién debe salir.
- 3.- Si durante la tirada a la banda el jugador toca una bola es falta y el derecho a elegir quién debe salir recaerá en el jugador que no ha hecho falta.
- 4.- Si durante su trayectoria las bolas chocaran, o si quedaran paradas a una misma distancia de la banda de abajo, el árbitro hará repetir la tirada.

#### Art. 7º. Posición de salida

- 1.- Las bolas serán colocadas por el árbitro de la forma siguiente: - la bola roja, en el punto extremo de la banda de arriba. - la bola blanca del jugador contrario en el otro punto extremo (punto central de los tres de la banda de abajo). - la bola del jugador que debe salir será colocada, a su elección, en uno de los dos puntos laterales que forman la línea de salida.
- 2.- La carambola (ver art. 8º) debe jugarse sobre la bola roja.



## **Curso de la partida**

### **Art. 8º. De las carambolas y sus variantes**

- 1.- La finalidad del juego consiste en hacer el mayor número posible de carambolas, hasta totalizar el límite establecido para cada categoría.
- 2.- Será carambola cuando la bola del jugador entre en contacto con las otras dos, la blanca contraria y la roja, si bien algunas veces debe ceñirse, además, a otras condiciones impuestas por la modalidad del juego. (ver art. 13º, apartado 1).
- 3.- La partida consiste en obtener el número de carambolas equivalente a la distancia de la modalidad de juego correspondiente. Cada carambola cuenta como un tanto, excepto en el billar artístico, en el que existen coeficientes correspondientes al grado de dificultad de las carambolas.
- 4.- Todos los partidos deben jugarse sin interrupción.
- 5.- Los jugadores, durante la partida, conservarán la misma bola.

### **Art. 9º. Bolas en contacto**

Cuando una o más bolas salen fuera del billar, su colocación en los puntos de salida varía según la modalidad del juego.

### **Art. 10º. Bolas proyectadas fuera del billar**

Cuando una o varias bolas salten fuera del billar, su colocación en los puntos de salida varía según la modalidad del juego.

### **Art. 11º. Del taco**

- 1.- El jugador tiene derecho a jugar con un taco de su propiedad.
- 2.- El jugador debe hacer uso solamente de la suela del taco para efectuar las carambolas.
- 3.- El jugador puede servirse, en caso necesario, del rastrillo o caballito, montado en la extremidad de un palo de madera o de cualquier otro material destinado a reemplazar la mano en ciertas posiciones.

### **Art. 12º. Final de la partida**

- 1.- Toda partida empezada debe jugarse hasta su último tanto.
- 2.- Todo jugador que abandone la partida antes de su terminación la pierde por este hecho.
- 3.- Cuando el último tanto de la partida haya sido efectuado por el jugador iniciador de la misma, y por lo tanto, cuente con una entrada más que su adversario, éste tendrá derecho a igualar el

número de entradas, o sea, jugar su última entrada, iniciandola colocadas en la posición de salida.

**4.-** Si el total de tantos, límite de la partida, es alcanzado también por este segundo jugador, se produce el empate.

### **Art. 13º. De las faltas**

**1.-** Una carambola no es válida hasta que las tres bolas no estén completamente paradas y sin que haya existido falta.

**2.-** Es falta y la mano pasa:

**2.1.-** si en la ejecución de la jugada, una o más bolas saltan fuera de la mesa, aunque se haya hecho la carambola.

**2.2.-** si se juega antes de que las tres bolas estén inmóviles.

**2.3.-** si se toca una bola con la mano, con el vestido, con la corbata, con el taco o con cualquier otro objeto. Si se deja caer sobre la bola la tiza o cualquier otro objeto. En todos los casos la bola movida queda en el lugar que acaba de ocupar.

**2.4.-** si se toca la bola para quitarle cualquier cuerpo extraño que se le haya adherido, en lugar de pedirle al árbitro que lo haga.

**2.5.-** si se desplazan las bolas que tocan, en lugar de pedir al árbitro que lo haga.

**2.6.-** si se retaca. Hay retacada:

- cuando la suela del taco está aún en contacto con la bola del jugador en el momento en que ésta choca con la segunda bola.

- cuando la suela del taco está aún en contacto con la bola del jugador en el momento en que ésta choca con la banda.

- si la bola del jugador toca una banda, está prohibido jugar directamente sobre ésta, salvo en el caso de separar la bola por medio de un massé.

**2.7.-** si en el momento de tirar el jugador no toca el suelo al menos con un pié.

**2.8.-** si se hacen en la banda señales de referencia visibles.

**2.9.-** si al entrar en juego, o en el curso de una serie, el árbitro se da cuenta de que el jugador ha tirado con la bola contraria. En este caso, la mano pasa inmediatamente, quedando las bolas en el lugar que ocupan y jugando el adversario con su bola. Las carambolas efectuadas en aquella entrada, hasta el momento en que el error ha sido constatado, quedan a favor del jugador sancionado.

**3.-** Si una carambola ha sido hecha después de cometer una falta no constatada por el árbitro, la carambola es buena y el jugador conserva la mano.

**4.-** Toda falta provocada por tercera persona no es imputable al jugador. Si por este hecho las bolas han sido desplazadas, el árbitro procurará colocarlas lo más aproximadamente posible en la posición que ocupaban.

## **CAPITULO B**

Reglas especiales para cada una de las modalidades de juego

### **JUEGO DE LA PARTIDA LIBRE**

#### **Definición del juego**

##### **Art. 14º.**

En el juego a la Partida Libre, el jugador puede efectuar consecutivamente y en el curso de una misma serie la totalidad de carambolas que marca la distancia de la partida y en toda la extensión del billar, salvo en los cuatro triángulos rectángulos del rincón, en los que el juego se reglamenta como sigue.

#### **Zonas prohibidas**

##### **Art. 15º.**

1.- En cada uno de los cuatro rincones del billar se trazará con tiza y lo más fino posible una línea que hará de la banda corta a la banda larga un ángulo de 65 grados y determinará así un triángulo rectángulo, en el que sus dos lados, representados por los bordes interiores de las bandas, tendrán 0,3556 metros en la banda corta por 0,7112 metros en la banda larga, de manera que la línea trazada llegue a la altura de la primera tacha o marca incrustada de la banda corta y a la segunda de la banda larga.

2.- En cada uno de estos cuatro triángulos rectángulos, el jugador, en el curso de una serie, no podrá hacer consecutivamente dos carambolas, es decir, que al segundo golpe deberá hacer salir del triángulo una de las dos bolas contrarias.

3.- Una de las bolas, e incluso las dos, pueden, después de haber salido del triángulo, volver a entrar en él. El jugador adquiere en este caso el derecho a ejecutar nuevamente su primera carambola interior.

#### **De la partida**

##### **Art. 16º. Bolas en contacto**

Deber del jugador: hacer colocar las tres bolas en la posición inicial de salida.

##### **Art. 17º. Bolas proyectadas fuera del billar**

Colocación de las bolas: las tres en la posición inicial de salida.

##### **Art. 18º. Bolas sobre la línea del rincón**

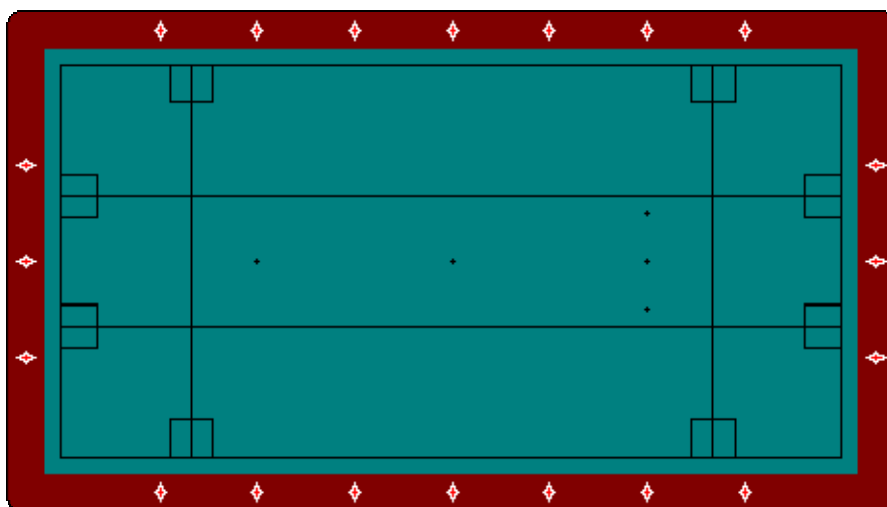
La bola situada exactamente sobre la línea del triángulo rectángulo del rincón será juzgada siempre en contra del jugador.

## JUEGO AL CUADRO

### Art. 19º. Definición del juego al cuadro

El juego de cuadro da lugar a cuatro modalidades de partidas. Puede ser jugado a uno o dos golpes, a 47 ó a 71 cm., con cuadros adicionales prohibidos de 0,178 metros de lado.

#### Cuadro de 47 centímetros



### Art. 20º. Trazado del cuadro de 47 centímetros

1.- Paralelas a las bandas y a una distancia de 0,47416 metros de cada una de ellas se traza con tiza blanca, lo más fino posible, cuatro rayas, que determinan sobre el billar los nueve cuadros o figuras geométricas siguientes: tres rectángulos y seis cuadrados.

2.- En la extremidad de cada una de las rayas paralelas se trazan, a caballo sobre ellas, ocho pequeños cuadrados de 0,178 metros de lado y en los que cada una de las bases se confunde con el borde interior de la banda.

### Art. 21º. Definición del juego al cuadro de 47 centímetros a dos golpes

1.- En el juego al cuadro de 47 cm. a dos golpes, el jugador, en el curso de una serie, no puede efectuar consecutivamente dos carambolas en ninguno de los cuadros rectángulos trazados en el billar sin que al segundo golpe no haga salir del cuadro en que se hallan una de las dos bolas contrarias.

2.- Una de las dos bolas, e incluso las dos, puede, después de haber salido de un cuadro, reintegrarse en él. El jugador adquiere nuevamente el derecho a ejecutar su primera carambola interior.

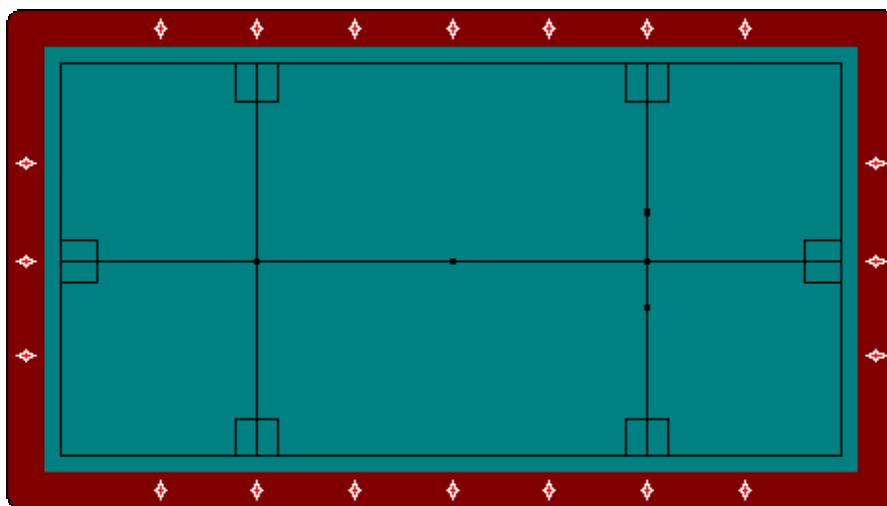
3.- La misma regla de prohibición se aplica a cada uno de los ocho cuadros adicionales, o áncoras, de 0,178 metros de lado.

### **Art. 22º. Definición del juego al cuadro de 47 centímetros a un golpe**

1.- En el juego al cuadro de 47 centímetros a un golpe, el jugador, en el curso de la serie, no puede efectuar una sola carambola en el interior de uno de los cuadros y rectángulos trazados en el billar, sin que al primer golpe no haga salir del cuadro en que se hallen una de las bolas contrarias.

2.- La misma regla de prohibición se aplica a los ocho cuadros pequeños adicionales de 0,178 metros de lado.

### **Cuadro de 71 cm.**



### **Art. 23º. Trazado del cuadro de 0,71125 metros**

1.- Paralelas a las bandas y a una distancia de 0,71125 metros de cada una de ellas se trazan con tiza blanca, lo más finas posibles, tres rayas que determinan en el billar los seis cuadros o figuras geométricas siguientes: dos rectángulos en la parte central y cuadrados en los cuadro ángulos del billar.

2.- En la extremidad de las tres rayas de división se traza, a caballo sobre ellas, seis pequeños cuadros de 0,178 metros de lado, en los que una de sus bases se confunden con el borde interior de la banda.

### **Art. 24º. Definición de los juegos al cuadro de 71 cm. a uno y dos golpes**

Las reglas que rigen los juegos de carambolas de 71 cm. a uno y dos golpes son las mismas que se aplican a los juegos del cuadro de 47 cm. a uno y dos golpes, con la única diferencia de que el billar se divide en seis cuadros en vez de nueve.

### **Art. 25º. Bolas en contacto**

El jugador tiene derecho:

- a hacer colocar las bolas en la posición inicial de salida.
- a jugar contra la bola que no está en contacto, o antes banda.
- o a jugar "massé detaché", pero a condición de no hacer mover de salida la bola que está en contacto. No hay falta si la bola que tocaba se mueve únicamente por el hecho de perder el punto de apoyo que eventualmente le daba la bola del jugador.

### **Art. 26º. Bolas proyectadas fuera del billar**

(ver art. 10º)

### **Art. 27º. Bolas sobre las líneas del trazado del cuadro.**

La bola situada exactamente sobre la línea del cuadro será juzgada siempre en contra del jugador.

## **JUEGO POR BANDAS**

### **Art. 28º.**

- 1.- El juego por bandas da lugar a dos modalidades de partidas, según sea jugado por una o por tres bandas.
- 2.- Estos juegos no necesitan ningún trazado sobre el billar.

### **Definición del juego por una banda**

### **Art. 29º.**

- 1.- En el juego por una banda, la bola del jugador debe haber tocado al menos una banda antes de efectuar la carambola sobre la bola tres.
- 2.- Antes banda o "bricole" está autorizado, es decir, que el contacto con la banda puede tener lugar antes de tocar la bola dos.

### **Definición del juego por tres bandas**

### **Art. 30º.**

- 1.- En el juego por tres bandas, la bola del jugador debe haber tocado al menos tres veces una o varias bandas antes de efectuar la carambola sobre la bola tres.
- 2.- Antes banda o "bricole" está autorizado, es decir, que los tres contactos con la banda o las bandas pueden tener lugar antes de tocar la bola dos.

## **De la partida**

### **Art. 31º. Bolas en contacto**

- 1.- Al juego por una y por tres bandas, los derechos del jugador son los siguientes:
  - 1.1.- Hacer colocar las bolas que tocan en sus puntos correspondientes.
  - 1.2.- A jugar contra la bola que no está en contacto o antes banda.
  - 1.3.- O a jugar "massé detaché", pero a condición de no hacer mover de salida la bola que está en contacto. No obstante, puede jugar primero sobre la bola que estaba en contacto. No hay falta si la bola que tocaba se mueve únicamente por el hecho de perder el punto de apoyo que eventualmente le daba la bola del jugador.
- 2.- En caso de hacerlas colocar sobre los puntos de salida las bolas se situarán de la siguiente forma:
  - 2.1.- Al juego por banda, las tres bolas en la posición inicial de salida.
  - 2.2.- Al juego por tres bandas, sólo las bolas en contacto se colocarán sobre puntos y en la misma forma de las bolas proyectadas fuera del billar.

### **Art. 32º. Bolas proyectadas fuera del billar**

- 1.- Colocación de las bolas en el juego por una banda: las tres en la posición inicial de salida.
- 2.- Colocación en el juego por tres bandas. Sólo la bola o las bolas saltadas son colocadas en los puntos y en las posiciones siguientes:
  - 2.1.- La roja sobre su punto, en la posición inicial de salida.
  - 2.2.- La blanca del jugador que va a jugar, en el punto central de los tres de la línea de salida.
  - 2.3.- La blanca del adversario sobre el punto del centro del billar.
- 3.- Si el punto correspondiente a la bola está ocupado o tapado, esta se colocará sobre el punto correspondiente a la bola que ocupa su punto.
- 4.- En el caso de que las tres bolas saltaran fuera del billar, se colocarán en las posiciones indicadas y no en la posición inicial de salida.

# **JUEGO DE BILLAR ARTISTICO**

## **Definición del juego**

### **Art. 33º.**

La competición de Billar Artístico se desarrolla bajo la fórmula de concurso, cuyo programa será fijado por la Asamblea ordinaria de la Federación. Las figuras son ejecutadas por grupos de cuatro y en un orden determinado, cuyos datos se precisan en la serie de figuras marcadas en el folleto especial titulado Billar Artístico.

## **DE LA PARTIDA**

### **Formalidades de salida**

#### **Art. 34º. Sorteo de los participantes:**

1.- Los participantes deben jugar uno detrás de otro, por orden alfabético, cada grupo de cuatro figuras. Se procederá a un sorteo para determinar cuál es el que debe empezar.

2.- El orden alfabético será respetado durante toda la prueba, pero a cada grupo de cuatro figuras se cambiará el iniciador; el segundo del grupo precedente pasará a primero, y el primero pasará a la última posición.

3.- Cuando se vaya a ejecutar el último grupo del programa, el orden de los jugadores será por puntuación, iniciando la jugada el de menos puntuación.

#### **Art. 35º. Marcaje de la posición de las bolas**

1.- Para cada figura del programa, la posición exacta de las tres bolas se hallará por medio de un sistema, cuya exposición figura en los arts. 38 y 39.

2.- El puesto de la bola número 1 será ocupado por una bola blanca; el de la bola número 2, por la otra bola blanca, y el de la número 3, por la bola roja. Estos tres emplazamientos se señalarán de la misma forma que en el marcaje de los puntos de salida.

3.- En los golpes de "fouffés", la distancia entre la bola número 1 y la número 2 será de 5 mm. como máximo.

4.- Para los zurdos, la posición de las bolas se marcará simétricamente a la indicada en el programa.

5.- Solamente el árbitro puede colocar las bolas. No obstante, está permitido al jugador pedir al árbitro que revise la posición del golpe cuando ésta no esté conforme a las indicaciones del programa, o bien en el caso en que el paño esté tan castigado que dificulte la ejecución del golpe. En el caso, el árbitro podrá colocar las bolas en una posición idéntica escogida en otro lugar del billar.

## **Curso de la partida**

### **Art. 36º. De las carambolas y sus variantes**

- 1.- La carambola debe efectuarse en la forma precisada en cada figura.
- 2.- La bola del jugador deberá seguir escrupulosamente el recorrido indicado en el dibujo en cada figura, tocando las bolas y las bandas en el orden señalado. Igualmente deberá ceñirse a cualquier otra condición que comporte la ejecución del golpe (toma de efecto, límites de observación, superficie de concentración a respetar).
- 3.- El número de bandas que se indica en cada figura constituye un mínimo, y la carambola será igualmente válida si se efectúa con el concurso de bandas suplementarias.
- 4.- Todo retrueque producido antes de la carambola es falta.
- 5.- Cada posición podrá intentarse cuatro veces. Los ensayos deberán ejecutarse consecutivamente. El número de estos ensayos es de tres para cada posición.

### **Art. 37º. Bolas proyectadas fuera del billar (ver art. 10)**

Cuando una o varias bolas saltan fuera del billar, es falta y cuenta por un ensayo.

## **Sistema de marcaje de la posición de las bolas**

### **Art. 38º. División de la superficie del billar**

- 1.- A fin de facilitar la operación del marcaje de cada figura del programa, se supone dividido el billar en 32 grandes cuadros, cuyo lado es igual a la octava parte de la longitud de la superficie de juego, o sea, 0,355625 metros.
- 2.- Cada uno de estos cuadros será subdividido en 36 cuadritos.
- 3.- La superficie de juego de billar estará entonces dividida en 1.152 cuadritos ( $32 \times 36 = 1.152$ ), que servirán para poder situar la posición de las bolas.

### **Art. 39º. Trazado y designación del emplazamiento de las bolas**

- 1.- El trazado y designación del emplazamiento de las bolas se efectúa con la ayuda de una plantilla rectangular cubierta de agujeros y cuya superficie cubre un sector de dos de los grandes cuadros citados en el artículo anterior, o sea de 72 cuadritos.
- 2.- La superficie de juego del billar comprenderá, pues, 16 sectores, que serán designados con las letras de la A a la P.
- 3.- Los agujeros de la plantilla serán de dos clases:
  - 3.1.- Los agujeros principales, correspondientes al centro de cada cuadrito y que serán numerados en fila de seis, del 1 al 6 en su anchura, y por decenas (1,11,21,31,41,51) en su

longitud. Los cuadritos del apartado del primer cuadro grande estarán en numerados del 1 al 56, y los del segundo cuadro grande, del 101 al 156.

**3.2.-** Los agujeros satélites, hechos en todos los sentidos y a la distancia intermedia de los agujeros principales, estarán numerados con relación a dichos agujeros principales y en la orientación siguiente: al norte, satélite número 7; al nordeste, satélite número 8; al este, satélite número 9. La suma de estos satélites cuadruplica el número de puntos marcables en la superficie de juego de billar.

**4.-** El emplazamiento de una bola se designará primero por la letra del sector, seguido del número del agujero principal, y finalmente del número del satélite, si hay lugar a ellos.

División de la superficie del billar.- La superficie de juego es subdividida en 1.152 cuadritos, cuyo lado corresponde aproximadamente al diámetro de una bola. Este lado es igual a  $1/24$  parte de la anchura de la superficie de juego,  $1,4225/24 = 59 \text{ mm } 27/100$  aprox.

Aparato de marcaje.- Este aparato está destinado a marcar la posición de las bolas situadas en los 16 sectores de la superficie de juego. Cada sector mide 0,71125 de largo por 0,355625 metros de ancho.

Delimitación de los agujeros satélites en el apartado de marcaje.- Cada agujero principal del aparato de marcaje tiene tres agujeros satélites orientados y designados como sigue: - satélite número 7, al norte. - satélite número 8, al nordeste. - satélite número 9, al este. Ejemplo de marcaje.-. bola número 1, sector O, agujero 116, satélite 9. Bola blanca número 2, sector E, agujero 156, satélite 8. Bola roja número 3, sector H, agujero 13, sin satélite.

## **Descripción del programa**

### **Art. 40º.**

**1.-** Las figuras impuestas están definidas mediante un croquis que describe para cada figura el recorrido de la bola número 1, y en algunos casos, el de las bolas números 2 y 3.

**2.-** Estos croquis numerados señalan la clase de carambolas, el coeficiente o número de puntos que le ha sido asignado y el marcaje exacto de las tres bolas siguiendo el sistema definido en el artículo 39.

**3.-** El programa del concurso se divide en grupos de cuatro figuras, que han sido agrupados según la afinidad de ataques o la analogía de problemas que comportan. O sea Bricoles, Retrocesos, Corridas, Bandas, Corridas-retrocesos, Corridas de "fouettés", Golduros, Retrocesos de "fouettés", Piqués y Massés.

## **JUEGOS COMBINADOS PENTHATLON**

### **Art. 41º. Definición del juego**

La prueba de penthatlon se compone de cinco especialidades: partida a libre, cuadro 47/2, una banda, cuadro 71/2, tres bandas. El orden de estas modalidades y el número de carambolas que han de totalizar cada una de ellas será fijado por la Asamblea General Ordinaria de la Federación.

### **Art. 42º. Mecanismo de la prueba**

Cada una de las modalidades que han de jugarse en el penthatlon da lugar a una partida distinta.

### **Art. 43º. Instrumentos de juego. Formalidades de la salida y curso de la partida**

Todas las disposiciones generales (capítulo A) y particularmente (capítulo B) que figuran en los párrafos consagrados a esos diferentes capítulos se aplican a cada una de las cinco especialidades que componen el penthatlon, y especialmente en lo que concierne al sorteo de bolas (art. 5º), tirada a la banda (art. 6º) y fin de la partida (art. 12º).