

REGLAMENTO DE LA MODALIDAD DE LAS 5 QUILLAS

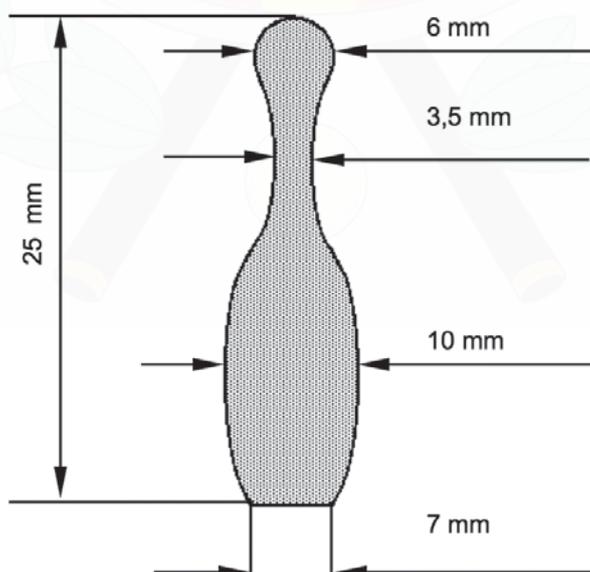
DEFINICIÓN

1. El objeto del juego es realizar la puntuación establecida por la CEB para la consecución de la partida. El jugador que consigue primero dicha puntuación es el ganador de la partida. Si dicho límite se obtiene después de efectuada la última tirada, la cantidad de puntos se reducirá a ese límite. El jugador debe tocar la bola contraria directamente o a banda(s). Los puntos se obtienen:
 - a) Si la bola contraria derriba quilla(s).
 - b) Si la bola roja derriba quilla(s).
 - c) Si la bola contraria toca la roja.
 - d) Si la bola jugadora, después de tocar la contraria, toca la roja (carambola).
2. Los jugadores juegan sucesivamente, tirada a tirada.
3. El jugador recibe puntos positivos si la jugada está bien realizada. No se suman puntos si la jugada, aunque sea correcta, no obtiene puntos. Si el jugador comete falta, recibe una penalización en puntos, si estos son positivos o negativos, ambos serán sumados al contrario.

CAPÍTULO 1. MATERIAL DE JUEGO

Artículo 1001 Quillas

Las 5 quillas deben ser de un material y color admitidos por la CEB. Deben ser de un color homogéneo, las 4 quillas exteriores del mismo color y la colocada en el centro de otro color. Las quillas deben tener una altura de 25 mm, deben ser redondas y tener 6 mm de diámetro en la parte alta, 10 mm en su parte central y 7 mm en su base.



Artículo 1002 Marcas de salidas y líneas de posición

1. No están permitidas las marcas con la colocación de cualquier material.
2. Las posiciones de las marcas y las líneas de posición se indican en el siguiente esquema.



CAPÍTULO 2. OBJETIVO DEL JUEGO – LA PARTIDA

Artículo 2001 Objetivo del juego

1. El objetivo del juego consiste en obtener el número de puntos determinados por la CEB. El jugador que primero obtiene la distancia determinada gana el partido. Si este límite se supera en la última jugada, el total de puntos se reducirá a dicho límite. El límite que debe obtenerse puede consistir bien en una sola distancia o de varios sets, siempre en número impar.
2. Los jugadores juegan sucesivamente, tirada a tirada.
3. Los jugadores reciben puntos positivos de quillas como consecuencia de una jugada más los puntos adicionales que hayan sido correctamente ejecutados. No se obtendrán puntos si la jugada, aunque sea correcta, no obtiene ningún punto. Si el jugador comete falta, los puntos obtenidos, tanto positivos como negativos, se sumarán el contrario.
4. La jugada será correcta y el jugador recibirá puntos positivos:
 - a) Si la bola jugadora toca la bola contraria y esta derriba quillas.
 - b) Si la bola jugadora toca la contraria y esta, a su vez, toca la roja y esta (la roja) derriba quillas.
 - c) Si la bola jugadora toca la contraria y esta, a su vez, toca la roja y esta y/o la roja derriban quillas.
 - d) Si la bola jugadora toca la bola contraria y, a su vez, toca la roja y desplaza la contraria y/o la roja hacia las quillas.
 - e) Si la bola jugadora toca la contraria y a su vez la roja (carambola).
 - f) Si la bola jugadora toca la contraria y esta, en su desplazamiento, impacta con la roja (casino).
5. La jugada es normal pero no consigue ningún punto, si se toca la bola contraria y ni esta toca la bola roja (casino), ni la bola jugadora consigue tocar la bola roja (carambola) y, a su vez, la contraria y/o la roja no derriban quillas.
6. La jugada es irregular y lleva puntos de penalización que, a su vez, hace que los puntos positivos conseguidos y los de penalización se sumen al contrario:
 - a) Si la bola jugadora no toca la bola contraria.
 - b) Si la bola jugadora toca la bola roja y derriba una o más quillas antes de tocar la bola contraria.
 - c) Si la bola jugadora derriba una o más quillas antes de tocar la bola contraria, aunque posteriormente toque esta bola.
 - d) Si juega con la bola contraria.
 - e) Si comete una o alguna de las faltas mencionadas en el capítulo correspondiente (ver página 8), de manera que los puntos positivos realizados o no durante la jugada serán sumados al contrario.

Artículo 2002 Valor de los puntos

1. El valor de los puntos y las quillas es el siguiente:
 - a) Cada una de las **quillas exteriores** tiene un valor de **2 puntos**.

- b) La **quilla central** vale **4 puntos** siempre que se derribe acompañada de alguna de las quillas exteriores.
 - c) La **quilla central** vale **10 puntos** si es derribada sola, sin que sea derribada ninguna de las quillas exteriores.
2. El valor de puntos por jugada es la siguiente:
- a) El contacto de la bola jugadora con la contraria y, a su vez, con la roja (**carambola**) tiene un valor de **4 puntos**.
 - b) El contacto de la bola jugadora con la contraria y, a su vez, la contraria con la roja (**casino**) tiene un valor de **3 puntos**.
- Sólo se contabilizarán los puntos de la primera carambola que se haya realizado, es decir, los 4 puntos de la carambola normal o los 3 puntos de la carambola «casino», nunca 7 puntos en caso de realizar las dos carambolas en la misma jugada.
3. Los puntos de quillas y los puntos de jugada se suman con el fin de acumular el número total de puntos realizados en la misma jugada.
4. El valor de los puntos de penalización se indica en el capítulo correspondiente (ver página 8).
5. Si los puntos positivos y los puntos de penalización se realizan en la misma jugada, la cantidad total de todos los puntos obtenidos se asignarán al contrario.
6. Si el árbitro anuncia que la jugada es válida y si los puntos positivos se han realizado correctamente o no, el anuncio será según las reglas de arbitraje. Se procederá de manera análoga en el caso de la asignación de los puntos de penalización, se sumarán los puntos positivos y negativos y se darán a favor del oponente del jugador que haya cometido la falta.

Artículo 2003 Posición de inicio – Señales de bolas

1. Las bolas serán colocadas por el árbitro:
- a) La bola blanca del jugador que debe ejecutar e iniciar la jugada, se coloca libremente en la parte baja del billar.
 - b) La bola contraria blanca con punto o de color, se coloca en la marca alta, cerca de la banda corta superior.
 - c) La bola roja se coloca en la marca medio-alta, en el centro de la parte superior del billar (ver esquema de la página 2).
2. El jugador que debe ejecutar el primer golpe utilizará la bola de color blanco que se colocará únicamente utilizando el taco, nunca la suela, y su posición (cualquier parte de la bola) jamás puede exceder los límites marcados por la línea media del billar.
3. Después de haber definido la posición de su bola, el jugador ejecutará la jugada para atacar la bola contraria (blanca de punto o de color).
4. No está autorizado a marcar puntos (derribar quillas) durante la ejecución de la jugada inicial. En el caso de que el jugador sume puntos en la tirada inicial (sin hacer faltas), el tiro se considerará válido pero los puntos se darán al jugador contrario aunque **sin** «bola en mano».
5. Una vez que se ha iniciado la partida, el oponente continúa el partido con la bola blanca del punto o de color.

6. En el momento en que se ejecute el tiro, los dos pies (piernas) del jugador deben estar situados detrás del billar y dentro de los límites exteriores marcados a lo largo de las bandas, y uno de ellos tocando el suelo.
7. En el caso de que el partido se juegue a sets, se alternará el jugador que inicia la partida, independientemente del número de juegos a los que se juegue dicho partido.
8. Independientemente del mecanismo del partido, cada jugador mantendrá la misma bola durante toda la duración del mismo.
9. En caso de que un jugador juegue con la bola equivocada sin darse cuenta el árbitro ni el contrario, los puntos obtenidos serán contados como correctos; en caso de que el árbitro o el contrario se den cuenta de esta situación, pueden rectificar, siempre que el jugador no haya ejecutado el nuevo tiro; los puntos se contarán como falta y se sumarán al contrario. El jugador contrario puede avisar de dicha situación. En el momento de advertir dicha situación, el árbitro cambiará la situación de las bolas en la mesa de acuerdo con la última posición jugada, sin que esto represente puntos adicionales a ninguno de los jugadores.

Artículo 2004 Final de Partido – Partido a Sets

1. Un partido consiste en un cierto número de puntos (distancia del juego) que deben ser aprobados y determinados por la CEB.
2. Una vez iniciada la partida, esta debe ser jugada hasta el último punto. La partida se considerará finalizada cuando el árbitro anuncie como «bueno» el último punto, aunque después del tiro los puntos conseguidos no sean los puntos requeridos.
3. En los partidos jugados por sets, serán aplicadas las siguientes reglas:
 - a) Cuando un jugador consigue el número de puntos determinado para el set, este finalizará y será nombrado ganador.
 - b) Cuando uno de los jugadores consigue el número de sets (2 o 3) para ser declarado vencedor del partido, finalizará la partida.
4. Si el partido se disputa a **tres sets**, la finalización y puntos será el siguiente:
 - a) 2 a 0 para el vencedor: 1 punto de partido y 3 puntos de set
para el perdedor: 0 puntos de partido y 0 puntos de set
 - b) 2 a 1 para el vencedor: 1 punto de partido y 2 puntos de set
para el perdedor: 0 puntos de partido y 1 punto de set
5. Si el partido se disputa a **cinco sets**, la finalización y puntos será el siguiente:
 - a) 3 a 0 para el vencedor: 1 punto de partido y 5 puntos de set
para el perdedor: 0 puntos de partido y 0 puntos de set
 - b) 3 a 1 para el vencedor: 1 punto de partido y 4 puntos de set
para el perdedor: 0 puntos de partido y 1 punto de set
 - c) 3 a 2 para el vencedor: 1 punto de partido y 3 puntos de set
para el perdedor: 0 puntos de partido y 2 puntos de set

CAPÍTULO 3. CASOS PARTICULARES

Artículo 3001 Bolas en contacto

1. Si la bola jugadora está en contacto con una de las otras dos bolas o con ambas, el jugador no puede jugar directamente contra esa/s bolas.
2. Si la bola jugadora está en contacto con una de las bandas, el jugador no puede jugar directamente contra la banda.
3. Para ejecutar el tiro que se puede derivar de los puntos 1 y 2 anteriores, el jugador puede efectuar un tiro por banda o un massé destacado para separar las bolas sin mover la bola adversaria. No se considerará falta si, en el momento de efectuar la tirada, la bola adversaria se moviera casi imperceptiblemente en la dirección de la bola jugadora como consecuencia de la posible pérdida de apoyo que le podría proporcionar la bola jugadora.
4. En caso de que sea imposible ejecutar un golpe sin cometer una falta, el jugador elige si sólo quiere tocar la bola blanca o si quiere ejecutar un golpe con el fin de lograr la mejor posición defensiva.

Artículo 3002 Bolas fuera del billar

1. Una bola se considerará fuera del billar cuando salga de la mesa o toque el material que la circunda.
2. El hecho de que una bola salga fuera del billar representa una falta y será tratada como tal.
3. Si un jugador, al efectuar la jugada, provoca la salida de una o más bolas fuera del billar, recibirá una penalización y el árbitro dará «bola en mano» al contrario, colocando las bolas de la siguiente manera:
 - a) Si la bola que sale es la del jugador que ha tirado, el árbitro la pondrá en el punto de salida del lado opuesto donde está la bola del jugador que tiene derecho a «bola en mano». En el supuesto de que dicho punto de salida estuviera ocupado, la colocará en el del otro lado.
 - b) Si la bola que ha salido es la del adversario, se colocará para jugada de «bola en mano» en la parte opuesta de la bola del jugador que efectuó el tiro.
 - c) Si es la roja la que sale del billar, se colocará en la posición de salida; si esta posición estuviera ocupada, se situará en la parte contraria. El árbitro seguidamente colocará la bola del jugador para tirada de «bola en mano» en la parte opuesta de la bola del adversario.
 - d) Para la ejecución de los puntos a) y c) descritos anteriormente, el jugador puede, igualmente, beneficiarse optando por la aplicación del artículo 4004.5 concerniente a «bola en mano».

Artículo 3003 Derribo de las quillas

1. Una quilla se considerará caída cuando su base pierda el contacto con la tela.
2. Una quilla, una vez caída se considerará como tal, aunque casualmente volviera a ponerse en pie. La quilla será colocada en su lugar de origen antes de la siguiente jugada.

3. Se considerará igualmente abatida incluso cuando sea otra quilla quien la haga caer, y los puntos se añadirán a los normalmente conseguidos en la jugada.
4. Una quilla no se considerará caída si es total o parcialmente desplazada de su posición, pero su base continúa en contacto con la tela. El árbitro colocará la/s quillas de la siguiente manera, antes de la siguiente tirada:
 - a) En caso de derribar la/s quilla/s y que la bola no tocara ninguna de las contrarias, esta se colocará en su sitio. Si su lugar estuviera ocupado por una bola, la quilla se mantendrá fuera del juego hasta el final de la jugada, cuando su lugar esté libre.
 - b) En caso de que una quilla al final de la jugada quedara en contacto con la bola, esta permanecerá en esa posición, indistintamente que su posición esté libre, de acuerdo con lo expuesto en el punto a). Mientras esté en esta posición, se considerará en juego y los puntos conseguidos se contabilizarán como tales.
5. Si una quilla apoyada en la bola ejecutora cae en el momento del ataque en sentido contrario al del que se ejecuta el tiro, no se considerará caída. No es falta y el árbitro la eliminará inmediatamente de la jugada. Si esto no es posible, los puntos obtenidos por esta situación, sean positivos o negativos, no se tendrán en cuenta, según el apartado 3.
6. Si una quilla apoyada en una bola distinta a la bola jugadora, cae en dirección contraria a la del contacto de dicha bola, se considerará caída.
7. Si una quilla cae sola por motivos ajenos al juego, el árbitro la colocará en su posición, si es posible dentro de la misma jugada. De lo contrario, esta no se considera caída y, por tanto, los puntos positivos o negativos producidos por ella no se tendrán en cuenta, de acuerdo con el punto 3.
8. Si el sitio de una o más quillas está ocupado en parte o totalmente por una bola, el árbitro retirará la, o las quillas, y la jugada se hará sin ellas. Las quillas retiradas no se contarán para la jugada y estas se colocarán en su sitio en cuanto sea posible.

Artículo 3004 «Bola en mano»

1. Cuando un jugador efectúa una falta, y de acuerdo con el artículo 5001.3 y siguientes, el adversario se beneficia de una posición llamada «bola en mano» que se efectúa con su propia bola.
2. Terminada la jugada, el árbitro toma la bola del jugador que debe tirar a continuación y la pone libremente en la parte opuesta a la que se encuentre la bola del jugador que haya cometido falta. Esta bola mantiene la posición.
3. El jugador que debe ejecutar la tirada puede disponer libremente de la bola colocada por el árbitro sirviéndose únicamente del taco, teniendo en cuenta el no sobrepasar la línea media del billar.
4. Si la bola adversaria se encuentra «a caballo» de la línea media del billar, la bola jugadora se pondrá en el lado donde esta inició la partida.
5. El jugador que posee «bola en mano» puede escoger entre tirar según las posiciones indicadas en los puntos anteriores, o pedir al árbitro que coloque la bola adversaria en posición de inicio de partida. Si esta posición está ocupada por la bola roja, entonces la bola del adversario se coloca en el punto de inicio pero de la otra mitad de billar, y la bola jugadora se coloca en la mitad del billar donde se halla la roja.

6. Si un jugador con «bola en mano» toca la bola jugadora antes de que el árbitro la haya posicionado, cometerá falta y la posesión de «bola en mano» pasará al adversario.

Artículo 3005 Zona de Pie

Para la jugada inicial y las de «bola en mano», los dos pies (y las piernas) del deportista deben estar situados detrás de la mesa de billar, en el interior de la teórica prolongación de los bordes exteriores de las bandas largas, tanto horizontal como verticalmente (ver esquema de la página 2).

Artículo 3006 Indicación de Bola

A petición del jugador, el árbitro está obligado a indicarle cuál es su bola; no obstante, en el marcador del partido deberá aparecer reflejado a qué jugador pertenece la bola del punto o de color.

Artículo 3007 Posición del Jugador

El jugador que no está tirando debe esperar su turno de pie o sentado en el lugar previsto para ello, y se abstendrá de realizar cualquier gesto o ruido que pueda perturbar a su oponente. El lugar destinado para el jugador será una silla y/o un límite marcado en el suelo que no debe superarse.

Artículo 3008 Marcas en el Billar

Está prohibido dibujar puntos o marcas visibles en la superficie de juego, tanto en la banda como en el marco.

Artículo 3009 Límite de tiempo para ejecutar una jugada

1. El jugador dispone de un tiempo máximo de 40 segundos para efectuar la jugada. El tiempo empieza a contar desde el momento en que el árbitro coloca las quillas y las bolas en su posición o, en su caso, cuando las bolas estén totalmente detenidas después de la jugada anterior.
2. En caso de que durante estos 40 segundos el jugador no haya ejecutado su tiro, se le penalizará con 2 (dos) puntos, que serán sumados al contrario; a partir de esta indicación dispone de 20 segundos más para ejecutar el tiro; si después de pasado ese tiempo no lo ha ejecutado, se le penalizará con 2 (dos) puntos más y el contrario ganará el turno de juego con la posición en que se encuentren las bolas.

CAPÍTULO 4. FALTAS

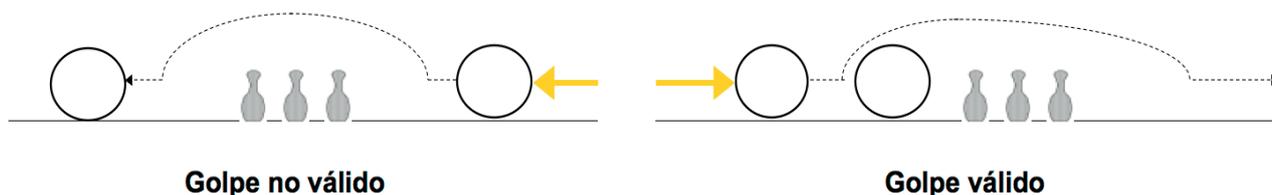
Artículo 4001 Faltas

1. Las faltas comportan puntos perdidos para el jugador que las comete; incluso los puntos válidos serán considerados perdidos y se le anotarán al contrario. Si al efectuar una jugada el jugador comete más de una falta, se sumará el valor de todos los puntos de cada falta.

2. Si la bola jugadora tirada correctamente derribara quillas después de haber tocado la bola adversaria, la penalización será únicamente por los puntos de quillas o de carambolas, sin posición de «bola en mano» para el adversario y sin penalizaciones complementarias.

Se comete falta y el adversario adquiere el derecho a «bola en mano», en los casos descritos a continuación. Todos estos casos conllevan la penalización de 2 (dos) puntos más los obtenidos por el derribo de quillas o de carambolas.

3. Si el árbitro detecta que el jugador juega con bola contraria, indicará dicha falta cometida como «falta por bola contraria».
4. Si el jugador toca la bola roja antes de haber tocado la bola contraria, se indicará la falta como «bola roja», y esta situación llevará una penalización de 2 (dos) puntos (el mismo valor que tiene derribar una quilla blanca).
5. Si el jugador derriba una o varias quillas antes de tocar la bola contraria.
6. Si el jugador no toca, o toca incorrectamente, la bola contraria.
7. Si una o varias bolas salen fuera del billar, indicando la falta como «bola fuera». La penalización de 2 (dos) puntos es aplicable sin importar el número de bolas que salen fuera del billar.
8. Si se ejecuta la jugada antes de que las bolas estén detenidas. La falta se indica como «bolas en movimiento».
9. Si el jugador toca la bola con otra parte del taco que no sea la suela.
10. Si el jugador al tirar toca la bola más de una vez.
11. Si el jugador toca cualquier bola o quilla para extraer un cuerpo extraño, sin pedirle al árbitro que lo haga.
12. Si el jugador toca una bola o hace caer una quilla en contacto directo o indirecto, sin ser consecuencia de la jugada.
13. Si la bola jugadora está en contacto con la banda y el jugador juega directamente contra esta.
14. Si en el momento de ejecutar el tiro de salida o de «bola en mano», no está en contacto con el suelo al menos un pie, o se sale de los límites establecidos en el billar. Se determina «falta de pie». No está permitido el uso de zapatos especiales.
15. Si antes de efectuar la salida o con jugada de «bola en mano», el jugador tocarse la bola con cualquier cosa que no fuera el taco y/o la tocarse antes de que el árbitro la hubiera colocado.
16. Si la bola jugadora salta por encima de las quillas o la bola roja antes de tocar la bola contraria, se indicará la falta como «salto de bola». **No se considerará falta** si el paso sobre las quillas de la bola tiradora no derriba ninguna, aunque esto provoque algún balanceo de las mismas; este caso se considerará como un golpe válido.



Golpe no válido

Golpe válido

17. Si el jugador toca cualquier bola o quilla con el taco o con la mano o con cualquier otra cosa, a excepción hecha del ataque de la propia bola al ejecutar la tirada.
18. Si existe el «retaqueo» de la bola en los casos de:
 - a) Si la suela contacta varias veces con la bola jugadora.
 - b) SI la suela sigue en contacto con la bola jugadora en el momento de impactar con la bola contraria o contra banda.

Artículo 4002 Faltas no imputables al jugador

Si una falta es cometida por un tercero, incluido el árbitro, aunque provoque incluso el desplazamiento de bolas o el derribo de quillas, esta falta no será imputable al jugador. En este caso, el árbitro colocará las quillas en su posición y las bolas lo más aproximado posible a la situación que ocupaban antes de producirse dicha situación. Si la situación de las bolas no pudiera ser establecida con exactitud, se pueden colocar en posición de salida.



Josep Ramon Molina Maspoch

Josep Ramon Molina Maspoch
President de la FCB