

# **REGLAS 5 – QUILLAS**

## **DEFINICIÓN**

1. El objeto del juego es realizar la puntuación establecida por la CEB, 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 de 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 toca 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**

#### Artículo 1001- Quillas

Las 5 quillas deben ser consistentes en un material y color admitidos por la CEB. Estas deben ser de un color homogéneo, para las 4 quillas deben ser del mismo color y la colocada en el centro debe ser de otro color. Las quillas deben ser de 25mm de altura, deben ser redondas y de 6 mm de diámetro en la parte alta y de 10 mm en su parte central y de 7 mm en su base. (Ver esquema H de las reglas del juego B/8)

#### Artículo 1002- Marcas de salidas y líneas de posición

1. Por la colocación del marcado de cualquier sistema que no está permitido  
By affixing the marking of any system is not allowed
2. Las posiciones de las marcas y las líneas de posición están indicadas en el esquema G de la reglas del juego B/8.

## 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 por medio de la última jugada el total de puntos se reducirá a ese 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 como consecuencia de una jugada y puntos sean correctamente ejecutados. No obtendrá 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 ésta en su desplazamiento impacta con la roja.
5. La jugada es normal, pero no consigue ningún punto si se toca la bola contraria, y ni esta toca bola roja 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 los puntos conseguido positivos y los de penalización se suman al contrario :
  - a) Si la bola jugadora no toca la bola contraria.
  - b) Si toca la bola roja y derriba una o más quillas antes de tocar la bola contraria.
  - c) Si derriba una o más quillas antes de tocar la bola contraria, aunque posteriormente toque esta bola.
  - d) Si juega con bola contraria.
  - e) Si comete una o alguna de las faltas mencionadas en el capítulo correspondiente 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 la siguiente:
  - a) Cada una de las quillas exteriores tiene un valor de 2 puntos
  - b) La quilla central 4 puntos, siempre que se derribe acompañada de alguna de las quillas exteriores.
  - c) La quilla central si es derribada sola, sin que sea derribada ninguna de las quillas exteriores 10 puntos.
  
2. El valor de puntos por jugada es la siguiente :
  - a) El contacto de la bola jugadora con la contraria y a su vez 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 (carambola “casin”) tiene un valor de 3 puntos.

Sólo la primera realización, según de los reglamentos antes mencionados, se toman en consideración en el orden en el que se consiguen los puntos de la 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.
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, el número del mismo de puntos positivos y negativos 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 el punto superior contrario cerca de la banda corta.
  - c) La bola roja se coloca en el segundo punto más alto en el centro de la parte superior del billar. (ver el apéndice)
2. El jugador que debe ejecutar el primer golpe utilizará la bola de color blanco que se coloca únicamente utilizando el taco, nunca la suela, y jamás su posición (cualquier parte de la bola) puede exceder los límites marcados por la línea superior.
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 dan al jugador contrario, pero sin **“free ball”** (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 situadas 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 partido.
9. En caso de que un jugador juega con la bola equivocada y sin darse cuenta el árbitro ni el contrario, los puntos obtenidos serán contados como correctos, en el caso 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, ésta, debe ser jugada hasta el último punto. La partida se considerará finalizada cuando el árbitro anuncia como “bueno” el último punto, aunque después del tiro los puntos conseguidos, no sean los puntos requeridos.
3. En los partidos jugado 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 le número de setes (2 ó 3) para ser declarado vencedor del partido y 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	3 puntos de set
	para el perdedor	0 puntos de partido	0 puntos de set
b) 2 a 1	para el vencedor	1 punto de partido	2 puntos de set
	para el perdedor	0 puntos de partido	1 puntos 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 5 puntos de set  
para el perdedor 0 puntos de partido 0 puntos de set
  - b) 3 a 1 para el vencedor 1 punto de partido 4 puntos de set  
para el perdedor 0 puntos de partido 1 puntos de set
  - c) 3 a 2 para el vencedor 1 punto de partido 3 puntos de set  
para el perdedor 0 puntos de partido 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 efectuar 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 ésta salga de la mesa o toque el material que lo circunda.
2. El hecho de que una bola salga fuera del billar representa una falta y esta será tratada como tal.
3. El jugador que, al efectuar la jugada, provoca la salida de una o más bolas fuera del billar, además de la penalización, el árbitro dará la **Free Ball** (Bola en mano y colocará 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 ésta 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 "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 considera 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 añaden a los normalmente conseguidos en la jugada.
4. Una quilla no se considerará caída si esta es total o parcialmente desplazada de su posición, pero esta continua en contacto con la tela. El árbitro colocará la/s quillas de la siguiente manera, antes de la siguiente tirada :
  - a) En el caso de derribar la quilla/s y la bola no tocara ninguna de las contrarias, esta se colocará en su sitio. Si su lugar estuviera ocupada por una bola, esta, la quilla, se mantendrá fuera del juego hasta final de la jugada y 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 tal.
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 lo 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 punto 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 caído.

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 – “Free Ball” Bola en mano

1. Cuando un jugador efectúa una falta y de acuerdo con el artículo 61.3 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 ésta 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 es ocupada por la bola roja la bola se coloca en el punto correspondiente en la otra parte de la billar en este caso la bola blanca se coloca en la otra mitad del billar.
6. Si un jugador con ‘bola en mano’ toca la bola jugadora, antes 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 bolas libres, los dos pies del deportista deben estar situadas detrás de la mesa de billar en el interior de los bordes exteriores de las bandas larga y corta.

#### Artículo 3006 – Indicación de Bola

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

#### Artículo 3007 – Posición del Jugador

El deportista que no está tirando debe esperar su turno, de pie o sentado en el lugar previsto para ello, se abstendrá de realizar cualquier gesto o ruido que pueda perturbar a su oponente. EL lugar destinado para el jugador, serán una silla y / o un límite dibujada en el piso, 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 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 golpe, 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 golpe, si después de pasado ese tiempo, no ha ejecutado el tiro, se le penalizará con 2 (dos) puntos más, y el contrario ganará el turno de juego con la posición en el 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 les anotarán al contrario. Si al efectuar la jugada el jugador comete más faltas, el valor de los puntos serán sumados.
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 conlleva la penalización de 2 (dos) puntos más los obtenidos por el derribo de quillas o de carambolas.

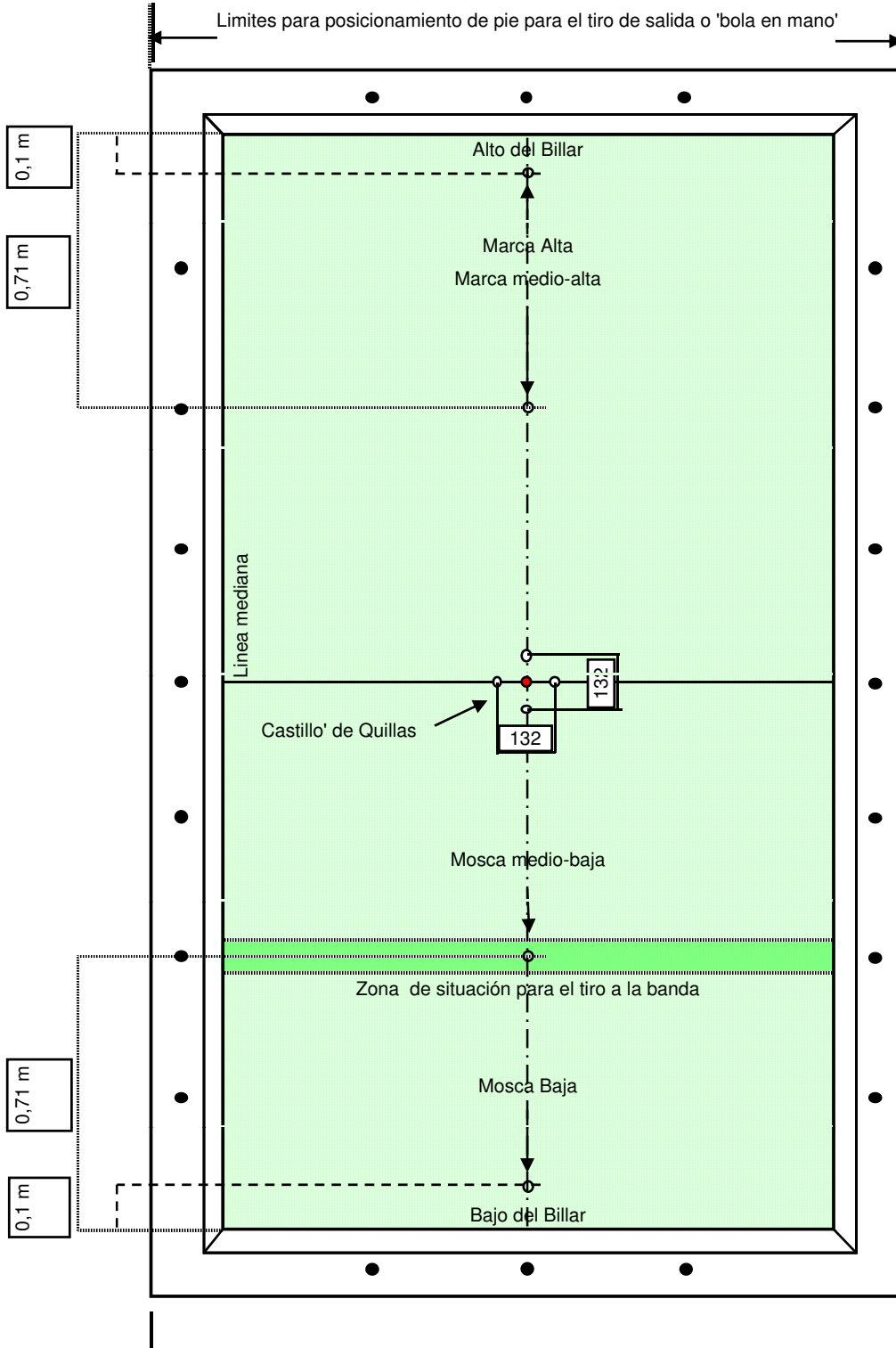


3. Si el árbitro detecta que el jugador juega con bola contraria, indicará dicha falta cometida como “falta por bola contraria”
4. Si el jugador toca la bola roja, antes de haber tocado la bola contraria, se indicará la falta como “bola roja” y esta situación lleva una penalización de 2 (dos) puntos. (Idéntico valor mínimo de derribo de quilla)
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 tira 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, 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, determina “falta de pie”. El uso de zapatos especiales no está permitido.
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”.  
Observación: **NO** se considera falta si el paso entre las quillas del la bola tiradora no derriba ninguna de ellas, aunque esto provoque un balanceo de las quillas, este caso se considerará como un tiro válido.
17. Si el jugador, a excepción hecha en el ataque de la propia bola al ejecutar la tirada, toca cualquier bola o quilla con el taco o con la mano o con cualquier otra cosa.
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

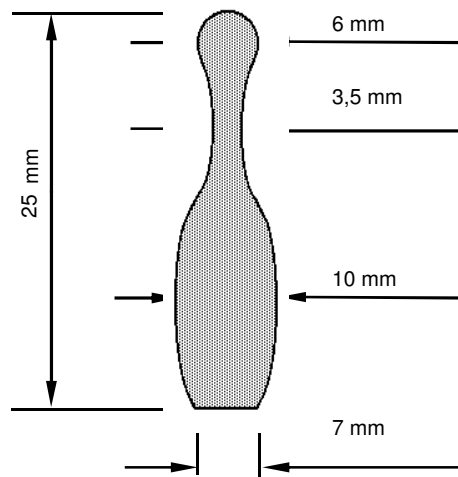
Si una falta es cometida por un tercero, incluido el árbitro, esta no será imputable al jugador, estas se pueden producir por desplazamiento de bolas o derribo de quillas. En este caso el árbitro colocará las quillas en su posición y las bolas lo más aproximado a la situación que ocupaban antes de producirse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

JUEGO DE LAS 5-QUILLAS

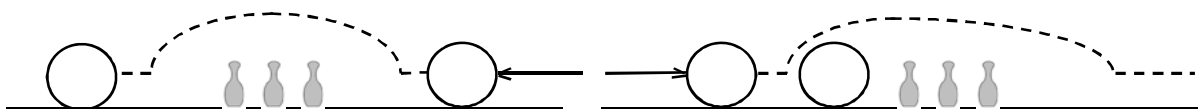


JUEGO DE LAS 5-QUILLAS

La quilla



Salto de bola en juego



Golpe NO válido

Golpe válido