



Actualizado 1 de enero 2014

ART. 1 - OBJETIVO DEL JUEGO

1. El objeto del juego es realizar la puntuación establecida por la FBU para la consecución de la partida. El jugador que consigue primero dicha puntuación es el ganador de la partida.
2. El juego puede consistir en una sola partida o por sets, cuando las partidas se disputan a sets, éstos, serán siempre a números impares.

ART. 2 - LA PARTIDA

1. Una partida consiste en la realización de un cierto número de puntos (distancia del juego).
- 2.- La partida se inicia después de que el árbitro haya emplazado las quillas para efectuar la salida.
3. El árbitro colocará las bolas blancas en la línea de salida, a uno y otro lado de un eje horizontal imaginario trazado a la altura del punto central
y, a unos 30 cm. de ambas bandas largas, situando la roja directamente en el punto de salida. Para este tiro el árbitro colocará la bola blanca del
punto o coloreada en la parte izquierda y la blanca en la parte derecha; si ambos jugadores manifestasen tirar con la misma bola, el árbitro sorteará las bolas.
4. Los jugadores tirarán contra la banda corta contraria, debiendo estar las dos bolas en movimiento antes de que una de ellas toque la banda corta.

Si no fuera así, se repetirá la ejecución del golpe de salida, el jugador que por dos veces fuera el responsable de este motivo perderá la opción de elección de salida. No está permitido doblar la salida (cuatro pasadas).
5. Si durante el trayecto las bolas se chocan, el jugador causante del choque pierde la elección de salida.
6. Si durante el trayecto las bolas se chocan pero no es posible determinar el responsable o, si las bolas se detienen a igual distancia de abajo (banda corta de llegada), el árbitro procederá a repetir la operación de arrime.
7. Si la bola de un jugador choca con la bola roja, o con alguna quilla, éste, pierde el derecho de elección.
8. El jugador cuya bola se detenga más cerca de la banda corta de llegada, elige entre salir él o su contrario.
9. El jugador que inicia la partida jugará con la bola blanca, que conservará toda la partida.
10. Los jugadores tirarán alternativamente (una vez cada uno).

11. El jugador que cometa falta al efectuar la jugada, cederá a su adversario, todo los puntos que hubiera conseguido en dicha tirada.

12. Se comete falta y se adjudican los puntos al contrario, cuando:

a) No se toca la bola adversaria.

b) Antes de tocar la bola adversaria se toca la roja y/o se abate una o más quillas.

c) Después de haber tocado la bola adversaria, la bola propia hace caer quillas, independientemente de que la bola adversaria y/o la roja hagan caer otras quillas.

d) El jugador tira con la bola adversaria.

13.- La tirada se considerará correcta pero no dará puntos a ningún jugador cuando, después de haber tocado la bola adversaria, ésta, no abate quillas ni toca la bola roja.

14.- Las tiradas correctas sumarán puntos al jugador cuando:

a) Con la bola propia toque la contraria y proyecte ésta sobre las quillas.

b) La bola propia toca la del adversario, ésta toca la roja y las proyecta sobre las quillas.

c) La bola propia toca la adversaria, después toca la roja y las proyecta sobre las quillas.

d) La bola propia toca la adversaria y ésta toca la roja.

e) La bola propia toca la adversaria y la roja.

ART. 3 - FIN DE LA PARTIDA

1.- Una vez iniciada la partida, ésta, debe ser jugada hasta el último punto. La partida se considerará terminada cuando el árbitro anuncia el final, considerándose igualmente finalizada aunque en un control se observase un error producido al marcar los puntos en la hoja de partido.

2.- En los partidos disputados a sets, cuando un jugador consigue los puntos necesarios, gana el set y éste, se acaba, siendo necesario para ganar el partido, adjudicarse 2 sets, si el partido se decide al mejor de 3, o bien, ganar 3, si éste, se establece al mejor de 5.

ART. 4 - ABANDONO DE LA PARTIDA

1.- El jugador que abandone el juego sin autorización del árbitro perderá la partida; no obstante, si esta circunstancia sobreviniese por una causa de fuerza mayor, deberá ser sometido a la consideración del Director Deportivo quien deberá decidir.

2.- El jugador que se negara a proseguir la partida a requerimiento del árbitro, será excluido de la competición.

3.- Aquel jugador que sea observado 3 veces en la misma partida por el árbitro perderá la partida en disputa. Aquel jugador que perdiese 2 partidas por observaciones del árbitro quedará eliminado del torneo.

4. El jugador que deliberadamente se perjudique (derribe palitos, toque la bola o se pierda) perderá esa partida y será automáticamente excluido de la competencia.

ART. 5 - LA SALIDA

1.- El árbitro colocará las bolas de la siguiente manera:

a) La bola del jugador que inicia la partida, bola libre en la parte inferior.

b) La bola del adversario sobre el punto de salida cerca de la banda corta en la parte superior del billar.

c) La bola roja en el punto del medio en la parte superior del billar .

2.- El jugador para emplazarla su bola se servirá del taco, teniendo en cuenta de no sobrepasar la línea media del billar.

3.- Una vez situada la bola, podrá efectuar la salida de manera que toque la bola adversaria.

4.- Si al efectuar la salida no se toca la bola adversaria el jugador será penalizado de acuerdo al apartado de faltas.

5.- Para efectuar la salida el jugador habrá de tener al menos un pie tocando el suelo y, totalmente dentro de los límites marcados en él.

6.- Cuando el partido se disputa por el sistema de sets, no podrá marcar puntos , de ser así se considerarán tantos perdidos sin bola en mano.

El inicio de cada uno de ellos será alternado entre los dos jugadores con independencia de los resultados obtenidos.

7.- Cada jugador tirará siempre con la misma bola durante todo el partido.

ART. 6 - BOLAS EN CONTACTO

1.- Cuando al final de una jugada dos bolas, o las tres, se tocan, se denomina posición de bolas en contacto. En este caso se pueden dar las

siguientes circunstancias:

a) La bola jugadora en contacto con la bola roja.

1. La jugada es correcta siempre cuando en el momento de efectuar la jugada no se mueve la bola roja, en caso contrario se comete falta.

No se considerará falta si el moverse la bola roja es como consecuencia de lo descrito en el apartado anterior.

b) Bola encerrada, en posición de imposible salida el jugador no esta obligado a ejecutar. Anunciando al árbitro que pierde 2 puntos.

1. En caso de estar en contacto – mamando- se puede jugar sobre bola pero en forma lateral tangencial- sin hacer puntos, en caso de realizarlos, éstos serán adjudicados al adversario sin bola en mano.

2. Cuando la bola jugadora está tocando banda, el jugador no podrá jugar directamente sobre dicha banda, en caso contrario se comete falta.

ART. 7 - BOLAS FUERA DEL BILLAR

1. Una bola se considerará fuera del billar cuando ésta salga de la mesa o toque el pasamano que la circunda, cometándose falta por este hecho.
2. El jugador que, al efectuar la jugada, provoca la salida de una o más bolas fuera del billar, además de la penalización, el árbitro procederá de acuerdo a los siguientes casos:
 - 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 art.9 punto 5.(opción de bola en mano).

ART. 8 - LAS QUILLAS

1. Una quilla se considera abatida cuando su base pierde el contacto completamente con el tapete.
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.
4. Si una quilla, una vez caída, es arrastrada y hace caer otras, los puntos serán válidos, siendo puntos positivos si la quilla en cuestión fue arrastrada por la bola contraria o la roja, si el arrastre hubiera sido ocasionado por la bola jugadora, los puntos serán negativos.
- 5.- Si una quilla sin caer es desplazada 100% de su base (punto), se considerará caída. El árbitro la colocará en su sitio antes de la siguiente jugada.
- 6.- Si al final de una jugada una quilla queda apoyada en una posición, más o menos inclinada con la bola jugadora y en el momento de efectuar la jugada con un tiro correcto cayera, no se considerará como bolada mala.
- 7.- Si una quilla queda apoyada con la bola contraria y cae en el momento en que la bola es tocada por el lado opuesto, será quilla caída.
- 8.- 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. La quilla no se considerará caída.

9.- Si el sitio de una o más quillas está ocupado en parte o totalmente por una bola, el árbitro sacará la, o las quillas y la jugada se hará sin ellas. Las quillas se colocarán en su sitio en cuanto sea posible.

ART. 9 - BOLA EN MANO

1.- Cuando un jugador efectúa una falta, el adversario se beneficia de una posición llamada "bola en mano".

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, la cual, deja en su lugar.

3.- El jugador que debe ejecutar la tirada puede disponer libremente de la bola colocada por el árbitro sirviéndose únicamente del taco (sin tocar la bola con la suela), teniendo en cuenta el no sobrepasar la línea media del billar. Si la bola jugadora pasase la línea media del billar (sin haber sido jugada) deberá ser llevada nuevamente a la posición del punto únicamente por el árbitro. Si esta acción es efectuada por el jugador será penalizada con bola en mano al jugador contrario. La pena son 2 tantos, y la bola ahora va al punto de salida.

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.

6.- Si el jugador que tiene bola en mano toca las bolas antes de que el árbitro las haya situado, comete falta y, la jugada pasa al adversario también con bola en mano.

7.- Si un jugador al alcanzar palitos caídos al árbitro después de efectuada una bolada tirase algún otro palito que hubiese quedado parado o pegase en alguna bola, no será penalizado pero si deberá ser observado por el árbitro

8.- Durante la jugada de bola en mano el jugador debe tener al menos un pie en contacto con el suelo, y totalmente dentro de las líneas trazadas en él a dicho efecto.

ART. 10 - LÍMITES

1.- Por las dos bandas del billar donde se hace la salida o la jugada de bola en mano, se marcan en el suelo dos líneas paralelas proyectando la banda larga.

2.- En aquellas jugadas en que se hace mención a estas zonas, los jugadores han de tener obligatoriamente los pies tocando en el suelo dentro de las líneas marcadas, o, un pie dentro y el otro al aire.

RT. 11 - INDICACIÓN DE LA BOLA

1.- El árbitro está impedido de indicarle cuál es su bola; no obstante, en el marcador del partido deberá aparecer reflejado a que jugador pertenece la bola blanca o amarilla.

ART. 12 - POSICIÓN DEL JUGADOR

1.- El jugador que no está tirando deberá ocupar el lugar determinado para tal fin, pudiendo esperar su turno de juego de pie o sentado, pero siempre de manera que no pueda molestar al adversario.

ART. 13 - SEÑALES EN EL BILLAR

1.- Está totalmente prohibido al jugador marcar puntos de referencia sobre la superficie de juego o sobre las bandas.

ART. 14 - CÁLCULO DE LOS PUNTOS

1.- El valor en puntos de las quillas es el siguiente:

a) Las quillas blancas valen 2 puntos cada una.

b) La quilla roja vale 4 puntos cuando cae conjuntamente con alguna quilla blanca, cuando cae sola vale 10 puntos, estén o no todas las quillas.

2.- El valor de los puntos de la carambola con la bola roja es el siguiente:

a) Si la bola propia, una vez ha tocado a la adversaria, toca la roja, la jugada adquiere un valor de 4 puntos.

b) Si la bola propia toca la adversaria y ésta a su vez toca la bola roja, la valoración se estima igualmente en 3 puntos; si después de efectuada la jugada, las dos bolas tocan la roja, sólo se contabilizarán los puntos por una sola vez.

3.- Para la obtención del total de puntos conseguidos en una tirada, se sumarán los puntos conseguidos por las quillas derribadas, más los de la carambola en el caso de haberse realizado.

4.- El valor de los puntos de falta se indican dentro de los art. 7 y 8.

5.- Si en una misma jugada se realizan puntos positivos y negativos la suma de éstos, se anotarán al adversario.

ART. 15 - FALTAS DE LOS JUGADORES

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 será sumado.

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.

3.- Se comete falta y el adversario adquiere el derecho a bola en mano, más una penalización de dos puntos sobre aquellos que les pueda corresponder por carambola y derribo de quillas, en los siguientes casos:

- a) Si el jugador toca o hace caer alguna quilla antes de tocar la bola adversaria.
- b) Si el jugador no toca o toca incorrectamente la bola adversaria.
- c) Si en la ejecución de la tirada alguna bola saltara fuera del billar
- d) Si el jugador tira antes de que las bolas estén paradas.
- e) Si el jugador tira con una parte del taco que no sea la suela.
- f) Si el jugador al tirar toca la bola más de una vez.
- g) Si el jugador toca una bola o quilla, con la intención de sacar algún cuerpo extraño sin pedir al árbitro que lo haga.
- h) Si el jugador toca o hace caer una quilla en contacto directo al efectuar un tiro incorrecto.
- i) Si el jugador, estando la bola jugadora tocando una banda, tira directamente sobre ella.
- j) Si en el momento de tirar el jugador no toca al menos con un pie en el suelo, o bien, si al efectuar el tiro de salida o con bola en mano, sale de los límites fijados en el suelo aunque sólo lo hiciera con una parte del pie.
- k) Si antes de efectuar la salida o con jugada de bola en mano, el jugador tocase la bola con cualquier cosa que no fuera el taco y/o la tocase antes de que el árbitro la hubiera colocado.
- l) Si la bola jugadora salta por encima de las quillas o de la bola roja antes de haber tocado la del adversario.
- m) 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 cualquier otra cosa.
- n) Si la bola jugadora no toca la adversaria.
- o) Si el jugador tira con la bola del adversario.
- p) Si en la posición de bolas en contacto se comete falta por tiro irregular.

4.- Faltas que comportan una penalización complementaria a más de "bola en mano", más la carambola o las quillas que pudieran caer:

- a) Si la bola jugadora toca la roja antes de haber tocado la bola adversaria, comporta una penalización de 4 puntos (2+2). Dos por no tocar la bola adversaria y dos por tocar la roja.
- b) Si la bola jugadora salta fuera del billar sin haber tocado la bola adversaria, conlleva una penalización de cuatro puntos, dos por hacer salir la bola del billar y, otros dos por no haber tocado la bola adversaria.
- c) Si la bola jugadora salta fuera del billar después de haber tocado la bola roja, sin haber tocado la del contrario, se contemplará una penalización de seis puntos, dos por hacer

saltar la bola fuera del billar, dos más por tocar la roja y otros dos por no tocar la bola contraria.

5.- Si un jugador después de efectuada una bolada parase adrede una o más bolas, el árbitro cobrará bolada mala, y aplicará la sanción correspondiente al art.4 punto 4.

ART. 16 - FALTAS NO IMPUTABLES AL JUGADOR

1.- Aquellas faltas que fuesen provocadas por terceras personas, incluido el árbitro, y, que lleguen a motivar el desplazamiento tanto de bolas como de quillas, no serán imputables en modo alguno al jugador, en estos casos el árbitro restituirá a su lugar exacto, en la medida que fuera posible, las bolas o quillas que fueron desplazadas.

2.- En los casos que tal medida no pudiera llevarse a cabo, el árbitro puede decidir el poner las bolas en la posición de salida.

ART. 17 - TIEMPO DE EJECUCIÓN DE LA JUGADA

1.- Se definirá en cada campeonato en las Disposiciones Circunstanciales

ART. 18 - FALTA NO DETECTADA POR EL ÁRBITRO

1.- Si un jugador tira con bola contraria y el árbitro no se da cuenta, el adversario estará en su derecho, justo en el momento que termina la jugada, de hacer constar al árbitro la falta cometida. Una vez comprobado por el árbitro que la falta existió, modificará la decisión tomada, aplicando las normas previstas .

ART. 19 - PARTIDAS DE DOBLES

1.- Los jugadores pueden decidir libremente en cada partida cuál de los dos comienza el juego.

2.- El cambio de jugador se produce cuando el jugador de la pareja adversaria realiza puntos.

3.- Si al efectuar la jugada, no tirase el jugador de la pareja que corresponde, se comete falta, la misma que si hubiera tirado con la bola contraria, aplicándose por tanto, la misma penalización.

4.- El jugador que va a tirar puede pedir consejo a su compañero sobre la jugada a realizar, siendo el asesoramiento únicamente teórico.

5.- Si el jugador que va a tirar no lo solicita, el compañero no podrá intervenir.

6.- Si se comete una infracción a lo expuesto en los puntos 4 y 5, del presente artículo, el árbitro llamará la atención al jugador, caso de reincidencia, podrá descalificar a la pareja.

ART. 20 - ATRIBUCIÓN DE LOS PUNTOS

1.- Si el partido se disputa a distancia la adjudicación de puntos será el siguiente:

Partida ganada 1 puntos de match

Partida perdida 0 puntos de match

2.- Si el partido se disputa a la modalidad de sets, éstos, siempre serán a números impares, otorgándose los puntos del siguiente modo según se celebre el partido a 3 ó 5 sets:

2 sets a 0

Al vencedor 1 puntos de partida 3 puntos de set

Al perdedor 0 puntos de partida 0 puntos de set

2 sets a 1

Al vencedor 1 puntos de partida 2 puntos de set

Al perdedor 0 puntos de partida 1 puntos de set

3 sets a 0

Al vencedor 1 puntos de partida 5 puntos de set

Al perdedor 0 puntos de partida 0 puntos de set

3 sets a 1

Al vencedor 1 puntos de partida 4 puntos de set

Al perdedor 0 puntos de partida 1 puntos de set

3 sets a 2

Al vencedor 1 puntos de partida 3 puntos de set

Al perdedor 0 puntos de partida 2 puntos de set

ART. 21 - INFRACCIONES

1.- Cualquier infracción a las presentes reglas será tratada de acuerdo con las disposiciones estatutarias relativas a las Disposiciones Circunstanciales.

2.- Cualquier infracción no contemplada por este reglamento quedará a criterio personal del árbitro y del Director Deportivo.

ART. 22 - DISPOSICIÓN FINAL

1.- Serán de plena aplicación a la presente reglamentación todas las reglas y normas vigentes de la FBU, a condición de no contradecir, lo que en el presente Reglamento Específico ha sido articulado.

Federación de Billar del Uruguay

www.febiu.com