



# FEDERACIÓN ARGENTINA DE AFICIONADOS AL BILLAR

FUNDADA EL 20 DE MAYO DE 1937 PERSONERÍA JURÍDICA Nro 10282

Afiliada a la Confederación Argentina de Deportes –  
Confederación Panamericana de Billar - Unión Mundial de Billar

**- BILLAR - POOL - SNOOKER -**

## **REGLAMENTO OFICIAL DE LA F.A.A.B.**

### **REGLAMENTO CINCO QUILLAS**

#### **ART. 1 OBJETIVO DEL JUEGO**

El objeto del juego es realizar la puntuación establecida por la F A A B. para la consecución de la partida. El jugador que consigue primero dicha puntuación es el ganador de la partida.

El juego puede consistir en una sola partida o por sets, cuando las partidas se disputan a sets, éstos, serán siempre impares.

#### **ART. 2 LA PARTIDA**

Una partida consiste en la realización de un cierto número de puntos, que se llama distancia de juego.

El árbitro colocará las bolas blanca y amarilla 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 amarilla en la parte izquierda y la blanca en la parte derecha.

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).

Si durante el trayecto las bolas se chocan, el jugador causante del choque pierde la elección de salida.

Si la bola de un jugador choca con la bola roja, o con alguna quilla, éste, pierde el derecho de elección.

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.

El jugador cuya bola se detenga más cerca de la banda corta de llegada, elige entre salir él o su contrario.

El jugador que inicia el juego lo hará siempre con la bola blanca, conservando su bola durante toda la partida.

Los jugadores tirarán alternativamente.

Las tiradas correctas sumarán puntos al jugador cuando:

- Con la bola propia toque la contraria y proyecte ésta sobre las quillas.
- La bola propia toca la del adversario, ésta toca la roja y las proyecta sobre las quillas.
- La bola propia toca la adversaria, después toca la roja y las proyecta sobre las quillas.
- La bola propia toca la adversaria y ésta toca la roja.
- La bola propia toca la adversaria y la roja.

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.

#### **ART. 3 FIN DE LA PARTIDA**

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.

En los partidos disputados a sets, cuando un jugador consiga 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**

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 de la prueba, quien deberá decidir.

#### **ART. 5 LA SALIDA**

El jugador que efectúa la salida lo hará siempre con la bola blanca. Para emplazarla a su gusto se servirá del taco, teniendo en cuenta de no sobrepasar la línea media del billar.

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.

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

La jugada de salida debe ser de defensa, por lo que no se pueden obtener puntos. En el caso de realizar puntos, éstos, serán negativos y se anotarán al jugador contrario.

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

Cuando el partido se disputa por el sistema de sets, el inicio de cada uno de ellos será alternado entre los dos jugadores con independencia de los resultados obtenidos.

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

#### **ART. 6 PAUSA DURANTE LA PARTIDA**

Llegado el partido a su mitad, el árbitro decretará una pausa de cinco minutos.

Será considerado como mitad de partido cuando un jugador alcanza la mitad de la distancia establecida, o cuando en los partidos disputados a sets, éste llegase al 1 - 1, si el encuentro se celebra al mejor de 3, o, al 2 - 1 si la distancia estuviera establecida al mejor de 5.

De todas formas, no se podrá conceder descanso si la partida no ha alcanzado un mínimo de 45 minutos.

#### **ART. 7 BOLAS EN CONTACTO**

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:

La bola jugadora en contacto con la bola adversaria.

Tirar 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, eventualmente, le podría proporcionar la bola jugadora.

Efectuar un tiro directo para separar las bolas en sentido contrario una de la otra sin realizar puntos. En el caso de realizar puntos, la jugada se considerará correcta sin ningún tipo de penalización, pero los puntos conseguidos se anotarán al adversario.

La bola jugadora en contacto con la bola roja.

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

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.

#### **ART. 8 BOLAS FUERA DEL BILLAR**

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.

El jugador que, al efectuar la jugada, provoca la salida de una o más bolas fuera del billar, además de la penalización complementaria, el árbitro actuará de acuerdo a lo siguiente:

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.

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.

Si es la roja la que sale del billar, se colocará en la posición de salida de esta bola; 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.

#### **ART. 9 LAS QUILLAS**

Una quilla se considera abatida cuando su base pierde el contacto completamente con el tapete.

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.

Se considerará también caída cuando sea otra quilla quien la haga caer.

Si una quilla sin caer es desplazada completamente de su sitio por una bola o por otra quilla ya caída, se considerará caída.

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.

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.

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.

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.

#### **ART. 10 BOLA EN MANO**

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

Cuando termina la partida, 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.

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.

El jugador que posee bola en mano, puede elegir entre tirar según las posiciones indicadas o pedir al árbitro que coloque la bola adversaria en posición de inicio de partida. Si esta posición estuviese ocupada por la bola roja, podrá optar por el punto opuesto.-

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.

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. 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.

#### **ART. 11 LÍMITES**

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 por el lado externo de las bandas largas del billar (alineadas a la banda) y de 30 cm. de larga desde la banda corta en dirección a la banda larga y sin límite por la parte contraria.

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.

#### **ART. 12 INDICACIÓN DE LA 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 blanca o amarilla. El jugador que lo haga con la bola blanca anotará en el marcador de color verde o de la izquierda del tablero mirándolo de frente.

#### **ART. 13 POSICIÓN DEL JUGADOR**

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

#### **ART. 14 SEÑALES EN EL BILLAR**

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

#### **ART. 15 CÁLCULO DE LOS PUNTOS**

Las quillas blancas valen 2 puntos cada una. 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.

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

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

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.

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

#### **ART. 16 FALTAS DE LOS JUGADORES**

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.

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, más una penalización de dos puntos sobre aquellos que les pueda corresponder por carambola y derribo de quillas, en los siguientes casos:

Si el jugador no toca o toca incorrectamente la bola adversaria.

Si el jugador toca o hace caer alguna quilla antes de tocar la bola adversaria.

Si el jugador al tirar toca la bola más de una vez.

Si el jugador tira antes de que las bolas estén paradas.

Si en la ejecución de la tirada alguna bola saltara fuera del billar.

Si el jugador toca una bola o quilla, con la intención de sacar algún cuerpo extraño sin pedir al árbitro que lo haga.

Si el jugador tira con una parte del taco que no sea la suela.

Si el jugador, estando la bola jugadora tocando una banda, tira directamente sobre ella.

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.

Si la bola jugadora salta por encima de las quillas o de la bola roja antes de haber tocado la del adversario. En caso que pifie y esto produzca que tocase, además de la suela, con otra parte del taco.

Si el jugador toca o hace caer una quilla en contacto directo al efectuar un tiro incorrecto.

Si en la posición de bolas en contacto se comete falta por tiro irregular.

Si la bola jugadora no toca la adversaria.

Si el jugador tira con la bola del adversario.

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.

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

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 cuatro puntos. 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.

Si la bola jugadora salta fuera del billar sin haber tocado la bola adversaria, conlleva una penalización de dos puntos

#### **ART. 17 FALTAS NO IMPUTABLES AL JUGADOR**

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.

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. 18 TIEMPO DE EJECUCIÓN DE LA JUGADA**

Con dispositivo de cuenta segundos en funcionamiento:

El jugador dispone de 40 segundos para ejecutar la tirada, empezando a contar en el momento que el árbitro ha terminado de colocar las bolas y/o las quillas y, a partir del momento en que las bolas se hallen paradas tras la jugada anterior.

Si después de transcurridos los 40 segundos no se ha efectuado la jugada, el jugador tendrá una penalización de 2 puntos que se anotarán a su adversario. A partir de este momento, dispondrá de otros 20 segundos, si transcurridos los cuales no ha efectuado la tirada cometerá falta

#### **ART. 19 FALTA NO DETECTADA POR EL ÁRBITRO**

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, podrá modificar la decisión.

## **ART. 20 PARTIDAS DE DOBLES**

Los jugadores pueden decidir libremente en cada partida cual de los dos comienza el juego.

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.

La jugada de inicio de la partida es obligatoriamente una jugada de defensa y no provoca el cambio aunque el adversario realice puntos. Si al efectuar el tiro hace puntos negativos o positivos, deberá cambiar por su compañero.

El cambio de jugador se produce cuando el jugador de la pareja adversaria realiza puntos. El jugador que va a tirar puede pedir consejo a su compañero sobre la jugada a realizar, siendo el asesoramiento únicamente teórico.

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

El jugador que al efectuar una tirada incorrecta, realice puntos negativos, siempre y cuando no tire quillas, no provoca el cambio.

## **ART. 21 ATRIBUCIÓN DE LOS PUNTOS**

Si el partido se disputa a distancia la adjudicación de puntos será:

Partida ganada 1 punto de match

Partida perdida 0 puntos de match

## **ART. 22 INFRACCIONES**

Cualquier infracción a las presentes reglas será tratada de acuerdo con las disposiciones estatutarias relativas al Reglamento de Régimen Disciplinario de la F A A B.

## **ART. 23 DISPOSICIÓN FINAL**

Serán de plena aplicación a la presente reglamentación todas las reglas y normas vigentes de la F A A B, a condición de no contradecir, lo que en el presente Reglamento Especifico ha sido articulado.

## **REGLAMENTO NUEVE QUILLAS (GORIZIANA)**

**ART. 1.** Todo lo anteriormente precedente es válido para el juego de 9 Quillas o Goriziana, salvo el valor de las Quillas, el juego indirecto y las carambolas.-

**ART. 2.** El valor de las Quillas es la siguiente, las 4 quillas exteriores 2 tantos cada uno, las 4 quillas interiores 8 tantos y la quilla central o color roja 10 tantos, si esta última es abatida sola 30 tantos.

**ART. 3.** Si los tantos son logrados mediante un tiro indirecto todos los tantos se contabilizarán dobles. Juego indirecto significa hacer contacto con la bola contraria luego de haber golpeado al menos una vez en una banda.

**ART. 4.** Las carambolas se cuentan de igual manera con 6 tantos (carambola común o de 4 o carambola inglesa o de 3). Obviamente si estas se concretan con juego indirecto también se contabilizarán dobles.

**ART. 5.** Las partidas, se sugiere, podrán disputarse a 300 o 400 tantos en singles o 600/700 en dobles

ART. 6. Faltas: Las faltas que se comentan en juego indirecto, también se contabilizarán dobles, es decir si el jugador ejecuta un golpe por banda y luego de hacer contacto con la bola contraria o no, comete falta éstas computarán dobles. Ejemplo: 2 tantos por error bola más los tantos de la falta.