

## 1.4 REGLAS DE JUEGO CHAPÓ

### ART. 1 - APLICACIÓN DE LAS REGLAS

1. El billar de "Chapo", es una mesa en la que la superficie superior es rectangular, completamente plana en donde las bolas deben evolucionar.
2. El plano de la mesa, es de pizarra, de un grueso mínimo de 10 mm.
3. La superficie de juego está limitada por bandas de caucho redondas, de una altura entre 55 y 57mm.
4. En los cuatro ángulos de la mesa y en la conjunción del plano con la bandas hay unos agujeros llamados Troneras, de un diámetro de 105 mm. y una profundidad de 75 mm en donde caben dos bolas, una encima de la otra.
5. Las dimensiones de la superficie de juego tendrán en los billares de Grand Match un máximo de 3.200 x 1.600 mm. y en los de Match 2.925 x 1.460 mm.
6. Las bandas de caucho, están fijadas en toda su longitud a un marco de madera cuya superficie es completamente plana y de un color uniforme.
7. El marco tendrá una dimensiones exteriores de 3.375 x 1.825 mm. como máximo para el billar de Grand Match y de 3.185 x 1.720 mm para el billar de Match.
8. En la superficie superior del marco y a intervalos regulares habrá unas marcas llamadas Diamantes Estas marcas serán de tres en sentido longitudinal (banda larga), dividiendo la superficie de juego en cuatro partes iguales. En sentido transversal (banda corta), habrá uno solamente en el centro.
9. La altura del billar desde la superficie superior hasta el suelo, será de 830 a 850 mm.
10. Los puntos de luz estarán a partir de la superficie de juego a una altura de 1.250 a 1500 mm.
11. La superficie de juego, bandas de caucho y troneras, estarán recubiertas de un paño de color y calidad homologado por la R.F.E.B.
12. La distancia de un billar de Chapo a la pared, a sillas o butacas laterales y entre mesas consecutivas, será como mínimo de 2 m.

13. La mesas de juego podrán ostentar la marca de fábrica del constructor que no podrá estar en la superficie sino en alguno de los laterales.

#### **ART. 2 - LAS BOLAS**

1. Las bolas, en número de tres, podrán ser de marfil o de pasta "For", serán de color marfil pulido o blancas.

2. El diámetro de las bolas será desde 78 a 80 mm.

3. Cada bola llevará gravado o pintado a ambos lados de las mismas un distintivo. Una de ellas portará un uno, otra llevará un dos y la tercera tendrá un dibujo en forma de estrella.

4. Las bolas con el distintivo 1 y 2 son las llamadas **Jugadoras** La bola con el dibujo en forma de estrella, recibe el nombre de **Mingo**.

#### **ART. 3 - PALOS**

1. Los palos en un número de cinco, serán de marfil o de pasta "For" y tendrán el color del marfil pulido o blancos. Un palo **Rey** y cuatro palos **Laterales**.

2. Su forma será cónica ó cilíndrico-cónica, cuya base tendrá de 11 a 12 mm. de diámetro y su altura será de 40 a 50 mm.

#### **ART. 4 – PUNTOS DE REFERENCIA**

1. Se llaman así a los lugares que sirven para colocar los **Palos** y el **Mingo**.

2. Estos puntos se señalan por medio de círculos pintados con tinta permanente o bolígrafo.

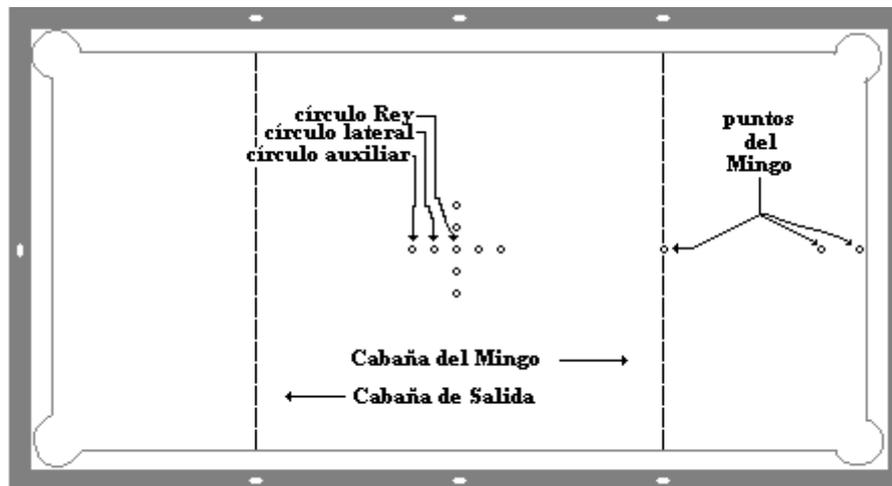
3. Los puntos para colocar el **Mingo**, son tres: Uno el en centro de la línea visual, que une las últimas marcas (Diamantes), de las bandas largas. Otro en la línea perpendicular a la primera y a una distancia de 2,5 bolas de la banda corta del fondo. El tercero, pegado a la banda corta del fondo a la altura de su punto medio. ( **fig. 1** ).

4. Los puntos de referencia para colocar los **Palos**, serán 9 y su diámetro igual que la base de los **Palos** o sea de 11 a 12 mm.

5. Están pintados en el centro geométrico del billar (**fig. 1**), todos entre sí estarán a la distancia correspondiente al diámetro de una bola, para que una vez armados, ésta pueda pasar por el medio rozándolos.

6. Los círculos reciben el nombre de los palos que en ellos se ponen: **Círculo Rey**, **Círculos Laterales** y **Círculos Auxiliares**.

7. Los Círculos Auxiliares, unas veces reciben al palo Rey y otras los palos Laterales, según la jugada ejecutada y de ahí su nombre.



**figura 1**

### **ART. 5 – PUNTOS DE REFERENCIA**

1. Los palos en condiciones normales se colocan en los cinco puntos centrales, salvo en las siguientes excepciones:

- a) Si una bola ocupa el lugar normal de un palo lateral, éste pasará a ocupar el punto auxiliar del lado opuesto al que esté ocupando la bola. Cuando se ha efectuado la jugada y el punto ha quedado libre se coloca el palo en su punto normal.
- b) Si dos bolas ocupan los puntos normales de dos palos laterales, éstos se colocarán en los puntos auxiliares opuestos a la posición de las bolas. Una vez efectuada la jugada si alguno de los puntos ha quedado libre se ocupará con el palo correspondiente.
- c) Si una bola ocupa el punto normal del palo Rey, éste pasará a un punto auxiliar que será indicado por el jugador que ha efectuado la jugada. Cuando el punto normal quede libre el palo Rey pasará a su sitio.
- d) En ningún caso podrá haber cuatro palos en línea, por lo tanto cuando las tres bolas ocuparán los puntos normales de forma que obligara a tal situación, se retirará el Mingo hacia su punto de referencia.
- e) Si un palo ha sido desplazado de su punto de referencia y queda en pie, se dejará en el sitio que ocupe, si la distancia al centro del punto no es mayor o igual que el largo de un palo, en el caso de que la distancia excediera a la señalada, se consideraría derribado y se le pondría en su punto de referencia.
- f) No podrá colocarse ningún palo derribado en su punto normal de referencia si al plantarlo, una bola impide su correcta colocación.

2. Todo palo no derribado que se apoye en una bola de forma tal que, al separar ésta cayese aquél, se considerará derribado a favor del jugador que ha puesto la bola en ese sitio y una vez terminada la jugada se colocaría de nuevo el palo en el punto que le corresponda (Fig.2).



**figura 2**

### **ART. 6 – COLOCACIÓN DE LAS BOLAS**

Las bolas 1 y 2 no tienen punto de fijo de colocación. Hablaremos sobre ello en el Capítulo 12. El **Mingo**, tiene tres zonas de colocación:

- a) El punto normal de referencia del Mingo, está situado a la distancia de 2,5 bolas de la banda corta y a la altura de la marca (Diamante) de la misma. Se colocará en él dicha bola tanto al empezar cada partida como cuando haya entrado en Tronera, o bien, haya salido proyectada fuera del billar.
- b) Cuando su punto normal de referencia está ocupado por otra bola, se colocará arrimado a la banda corta a la altura de la marca (Diamante) de la misma. Cuando su punto normal quede libre y no se haya efectuado jugada alguna sobre él se volverá a poner en su sitio.
- c) Cuando su punto normal de referencia esté ocupado por una bola y el punto arrimado a la banda estuviera ocupado por la otra bola, se colocará a la altura de la marca (Diamante) de la banda corta y en el cruce de la línea visual que une las terceras marcas (Diamante) de las bandas largas. Cuando quede libre su punto normal de referencia ocupará su posición.

### **ART. 7 – VALOR DE LAS JUGADAS**

El valor de las jugadas será la suma de los tantos por derribo, más las de las bolas metidas en **Troneras**:

<i>Derribo Palo Rey sólo.....</i>	<i>5 tantos</i>
<i>Derribo Palo Lateral.....</i>	<i>2 tantos</i>
<i>Derribo Palo Rey + Lateral = ( 3+2 )...</i>	<i>5 tantos</i>
<i>Derribo Palo Rey + 2 Laterales = ( 3+4 ).</i>	<i>7 tantos</i>
<i>Derribo Palo Rey + 3 Laterales = ( 3+6 ).</i>	<i>9 tantos</i>

<i>Derribo todos los palos = Chapo = Partida</i>	<i>30 tantos</i>
<i>Metida Tronera bola 1.....</i>	<i>2 tantos</i>
<i>Metida Tronera bola 2.....</i>	<i>2 tantos</i>
<i>Metida Tronera Mingo.....</i>	<i>3 tantos</i>

### **ART. 8 - CABAÑAS**

Se llama Cabaña a la parte de la superficie de juego, comprendida entre la banda corta y la línea visual que une las primeras marcas de Diamantes de las bandas largas (en cada cabecera de mesa), Hay dos tipos de Cabaña. ( fig. 1 )

- a) Cabaña propiamente dicha, también llamada Cabaña de Salida, por efectuarse en ella las salidas de los jugadores al principio de las partidas, jugadas de Bola en Mano (hablaremos en el artículo. 12) y derechos de salida.
- b) Cabaña del Mingo, llamadas así por estar situados en ella los puntos de referencia para la colocación del Mingo Se suele hacer en esta Cabaña una jugada que se denomina Rematada, que consiste en la contestación de un jugador a la salida de su adversario.

### **ART. 9 - DERECHO DE SALIDA**

1. Para efectuar el derecho de salida es obligatorio que los Palos y el Mingo estén colocados en sus respectivos puntos normales de referencia, las bolas 1 y 2, sobre la línea visual de Cabaña y a ambos lados del eje de Palos.

2. Los jugadores disputarán la salida haciendo que sus bolas recorran dos largos de mesa. El que deje su bola más cerca de la banda de Cabaña elegirá si quiere salir o cede la salida. El jugador que efectúe la salida lo hará con la bola núm. 1, la cual conservará durante todo el encuentro.

3. Si durante la trayectoria, la bola de un jugador toca al Mingo, hace caer un Palo, sale fuera del billar o la mete en una Tronera, dicho jugador pierde el derecho de elegir.

4. Si durante la trayectoria las bolas de los jugadores chocaran, hicieran caer un palo o quedasen a igual distancia de la banda de Cabaña, el árbitro hará repetir la salida.

5. Los dos jugadores deberán ejecutar el Derecho de salida al mismo tiempo.

### **ART. 10 - TACOS Y ÚTILES**

1. Los tacos utilizados en el juego de Chapo pueden ser lisos o con Talón.

2. El club organizador tendrá la obligación de guardar en reserva dos tacos por cada mesa de billar en perfecto estado para los jugadores que los necesiten.
3. El jugador tiene el derecho a jugar con taco de su propiedad.
4. El jugador debe utilizar solamente la suela del taco para tomar contacto con las bolas.
5. En las jugadas de Bricole (antes banda), el jugador podrá usar el Taco-Seco, llamado así por carecer de suela.
6. El jugador podrá utilizar los Rastrillos, Medianas o Largas, cuando en ciertas posiciones dificultosas no pueda apoyar la mano.

### **ART. 11 - INICIACIÓN DEL ENCUENTRO**

1. El encuentro empieza en el momento en que el árbitro ha colocado las bolas 1 y 2 en la línea visual de Cabaña para efectuar el Derecho de Salida. Los palos y el Mingo, estarán en sus puntos de referencia.
2. Previamente al Derecho de Salida, el árbitro concederá 5 minutos a cada jugador en concepto de Toma de Contacto, tiempo en el que los jugadores podrán ensayar jugadas y observar el comportamiento del billar.
3. El jugador que sale, lo hará con la bola núm.1, la cual conservará hasta que finalice el encuentro, efectuando su salida desde la Cabaña.
4. El jugador con la bola núm.2 contestara la Rematada, desde la Cabaña del Mingo, contra las bolas que estén situadas fuera de ella.
5. Si una de las bolas esta dentro de la Cabaña del Mingo, sólo podrá jugar contra la otra.
6. Si la bola núm.1 ha entrado en Tronera y el Mingo está dentro de la Cabaña del Mingo o las dos bolas están dentro de la Cabaña del Mingo, el jugador constatará la Rematada desde la Cabaña normal.
7. Al terminar la primera partida, el jugador de la bola núm.2, efectuará la salida de la segunda partida en las mismas condiciones que lo hizo su adversario en la primera.
8. El jugador de la bola núm.1, hará la Rematada en las mismas condiciones que lo hizo su adversario en la primera partida.
9. Así, hasta el final del encuentro, los jugadores irán alternándose las salidas.

### **ART. 12 - BOLA EN MANO**

1. Se llama Bola en Mano, cuando al iniciar una partida los jugadores efectúan sus respectivas salidas, o bien hayan entrado sus bolas en Tronera o bien hayan salido proyectadas fuera del billar y deban ponerlas en juego.
2. Cuando un jugador tenga Bola en Mano, ya sea al iniciar partida o en el curso de la misma sólo podrá jugar dentro de los límites de Cabaña contra las bolas que estén fuera de ella.
3. Si las dos bolas contrarias están dentro de Cabaña, tendrá derecho a ejecutar:
  - a) Jugar su bola haciéndola pasar de la línea visual media de la superficie de juego.
  - b) Jugar su bola sin hacerla pasar de la línea visual media de la superficie de juego. La bola se colocará sobre el punto central del límite de la Cabaña del Mingo.
  - c) Jugar de Bricole, con el taco normal o con el Seco, contra la banda corta de arriba como mínimo.

### **ART. 13 - BOLAS EN TRONERA**

1. Cuando las bolas entran en Tronera o están a punto de entrar, pueden suceder diferentes situaciones.
2. En el caso que una bola este en la Tronera desde la jugada anterior y el jugador que tire mete su bola (hace Billa), pero si saliera de Tronera por estar la otra, no se considerará metida. El jugador que tira debe pedir que saquen la bola de Tronera, para efectuar su jugada.
3. En el caso de que en la misma jugada el jugador meta dos bolas en la misma Tronera y salga una de ellas, se dejará que haga su recorrido, contabilizándose sólo la bola metida en Tronera. Por el contrario, si la 2ª bola queda apoyada en la 1ª, se considerarán metidas las dos.
4. Si una bola queda suspendida a la entrada de Tronera y cae dentro mientras el jugador hace juego con la otra, la jugada es buena pero no se contabiliza la metida (Billa). El árbitro colocará la bola caída, lo más aproximadamente posible al lugar que ocupaba antes de caer en Tronera.
5. Si una bola queda suspendida a la entrada de Tronera y cae dentro cuando el jugador tiraba sobre ella, se repetirá la jugada y para ello, el árbitro volverá a colocar la bola caída, lo más aproximadamente posible, al lugar que ocupaba antes de caer en Tronera.

### **ART. 14 - BOLAS SOBRE LA LÍNEA DE CABAÑA**

1. Cuando las bolas se queden situadas sobre la línea visual de Cabaña después de una jugada pueden suceder varios hechos.

2. En el caso que una bola quede exactamente en medio de la línea visual de Cabaña, se considerará dentro de la misma. El árbitro avisará al jugador que le corresponde tirar, si está Dentro o Libre, siempre que tenga Bola en Mano.

3. En el caso que uno de los jugadores tenga Bola en Mano, si al efectuar su jugada se encuentra con una bola Dentro y otra Fuera de la Cabaña pero entre si se están tocando y al tirar el jugador contra la de Fuera, se moviera la de Dentro por el impacto, la jugada será buena.

4. Cuando ofrezca duda si una bola está Dentro o fuera de la Cabaña, el árbitro podrá utilizar, auxiliado por el coime, un cordón con el que unirá los primeros diamantes o también dos palos situándolos detrás de los mismos Diamantes o también cualquier artilugio fabricado a tal fin.

### **ART. 15 - BOLAS EN CONTACTO**

Cuando la bola de un jugador quede en contacto con otra de las bolas o ambas a la vez, el árbitro avisará si las bolas tocan o no y el jugador tiene derecho a:

- a) Jugar contra la bola que no esté en contacto.
- b) Tirar contra banda (Bricole), para tocar bola después.
- c) Jugar "Masse Detache", pero a condición de no mover de salida la bola que estaba en contacto, si ésta se mueve únicamente por el hecho de perder el punto de apoyo que le daba la bola del jugador, la jugada se da por buena.

### **ART. 16 - FALTAS Y SANCIONES**

1. Al igual que en otros deportes y juegos, las faltas evitan que el encuentro se desarrolle con "artes" antideportivas. Las sanciones ayudan al mejor comportamiento de los jugadores.

2. Una jugada no es válida, hasta que las tres bolas estén completamente paradas.
3. Faltas sancionadas con 1 punto para el contrario son:
  - a) Si se juega antes que las tres bolas estén paradas o de que los Palos estén "plantados".
  - b) Si teniendo Bola en Mano, se tira desde fuera de Cabaña.
  - c) Si se hacen en la banda señales visibles que sirvan de orientación.
  - d) Si se ha jugado con bola contraria o el Mingo, el árbitro volverá a colocar las tres bolas, lo más aproximadamente posible al lugar que ocupaban antes de cometer la falta.

- e) Una variante es: Si un jugador toca o desplaza la bola contraria o el Mingo, con el taco, la mano o cualquier otra cosa, el árbitro colocará nuevamente las bolas en el lugar más aproximadamente posible, antes de efectuarse la falta.
  - f) Si jugando con Bola en Mano, se juega la bola sin hacerla pasar de la línea media de la superficie de juego Artº. 12.
  - g) Si jugando con Bola en Mano, se juega la bola haciéndola pasar de la línea media de la superficie de juego Artº. 12.
  - h) Si se toca una bola (excepto con Bola en Mano) para quitarle cualquier cuerpo extraño, en lugar de pedirle al árbitro que lo haga.
  - i) Si tirando con el Seco, se tocara bola antes que banda.
  - j) Si tirando con el Seco o con el Taco, teniendo Bola en Mano, se toca directamente bola dentro
  - k) de Cabaña, la bola del jugador se deja en el lugar que acaba de ocupar y la bola o bolas desplazadas, serán colocadas en el lugar más próximo posible que le correspondía antes de la falta.
  - l) Si al hacer una jugada, no se toca algunas de las bolas.
  - m) Si en el momento de tirar, el jugador no toca el suelo al menos con un pie.
  - n) Si se retaca, considerándose como retacada los siguientes casos : Cuando la suela del taco está en contacto con la bola del jugador en el momento en que ésta choca con otra bola. Cuando la suela del taco está en contacto con la bola en el momento que ésta choca en banda. Si la bola del jugador está tocando la banda y se tira contra ella.
4. Faltas Sancionadas con 2 Puntos para el contrario:
- a) Si se mete en Tronera la bola núm. 1 sin haber tocado la bola núm. 2 ó el Mingo.
  - b) Si se mete en Tronera la bola núm. 2 sin haber tocado la bola núm. 1 o el Mingo.
5. Faltas Sancionadas con 3 Puntos para el contrario:
- a) Si se proyecta fuera del billar la bola jugadora núm.1.
  - b) Si se proyecta fuera del billar la bola jugadora núm.2.
  - c) Si se proyecta fuera del billar la bola llamada Mingo.
  - d) Se considera Fuera del Billar:
    - Si sale fuera de la mesa.

- Si salta por encima del marco de madera y vuelve a la superficie de juego.
- Si salta y se queda encima de la banda de caucho.

6. Faltas Sancionadas con Varios Puntos para el contrario:

- a) Los Palos que se derriben con el taco, la mano o cualquier otro útil, mientras las bolas están en movimiento. En el caso que el derribo se produzca antes de dar bola tratando de hacer Cabaña, se considera falta y se penaliza con el valor de los palos, además el árbitro volverá a colocar las bolas en el sitio más aproximado que ocupaban antes de la jugada
- b) Si se derriban Todos los Palos, antes de dar bola, se dará Chapo al contrario.

7. Sólo el Árbitro puede juzgar estas faltas: si una jugada ha sido efectuada cometiendo una de las Faltas anteriormente citadas y ésta, no ha sido constatada por el árbitro, la jugada es válida y no se apuntará al contrario el valor de la Falta, no pudiendo este jugador intervenir en la decisión.

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

1. Toda falta provocada por tercera persona no es imputable al jugador. Si por este hecho, las bolas han sido desplazadas, el árbitro, las colocará en el lugar más aproximado que ocupaban.

2. Si un jugador al tirar con un útil, éste se rompe provocando una falta, se repetirá la jugada colocando el árbitro las bolas en el lugar más aproximado, si éstas hubieran sido desplazadas.

**ART. 18 - PRUEBAS POR EQUIPOS**

En las competiciones por equipos de clubes, el reglamento es el mismo que en las individuales con las variantes siguientes:

- a) Los jugadores de un equipo entrarán en el juego alternativamente y a medida que los contrarios hagan tantos o que el compañero en su jugada los pierda
- b) Si un jugador cede sólo 1 tanto, no perderá su turno, si el contrario que tira a continuación no hace tantos en su jugada.
- c) Si un jugador de un equipo se adelantara a jugar sin corresponderle el turno, la jugada no será válida y se le sancionará con 3 tantos.

- d) Los jugadores de un mismo equipo, podrán consultarse las jugadas entre si, e incluso señalarse el punto de referencia para efectuar jugadas de Bricole, aunque no podrán mantener la señal en el momento de lanzar su compañero el golpe. Si esta falta se cometiese, será sancionada con 1 Tanto.
- e) En caso de que uno de los componentes del equipo en juego, no pudiera continuar el encuentro, el equipo perdería los puntos.

### **ART. 19 - DISTANCIA DE LOS ENCUENTROS**

1. Las distancias de los encuentros varían según sea la categoría del Torneo. Estos encuentros, están formados por Partidas de 30 tantos en cada una. Las Distancias por categoría son:

3ª Categoría	-	8 Partidas
2ª Categoría	-	8 Partidas
1ª Categoría	-	10 Partidas

2. Toda partida debe jugarse hasta que uno de los jugadores llegue o rebase 30 tantos.

3. Todo encuentro deberá jugarse hasta su última partida. Si un jugador abandona un partida o el encuentro, perderá éste por dicho motivo.

4. Todo encuentro debe jugarse sin interrupción, salvo en el caso que un jugador, solicite al árbitro permiso para ir al W.C., que siempre será al final de una partida.

5. Los resultados finales de los encuentros serán con una diferencia de dos partidas como mínimo. En caso de empate, se prorrogará dos partidas más, por un sola vez y el resultado final podrá ser empate o diferencia de dos partidas:

$$2^{\text{a}} \text{ y } 3^{\text{a}} \text{ Categoría} = (8 - 6) \text{ ó } (7 - 7) + 2 = (8 - 8) \text{ ó } (9 - 9)$$

$$1^{\text{a}} \text{ Categoría} = (10 - 8) \text{ ó } (9 - 9) + 2 = (10 - 10) \text{ ó } (11 - 9)$$

6. Cuando se juega por eliminatorias, el empate antes del límite (7 - 7) ó (9 - 9), no prorrogará el encuentro, sino que se disputará de nuevo el Derecho de Salida y el jugador que haga la siguiente partida gana el encuentro.

### **ART. 20 - PUNTUALIDAD Y ABANDONO**

1. Por ser el billar un deporte en el que las bolas son El Único Rival del Jugador, éste debe ser respetuoso con sus acompañantes de encuentro para que el torneo discurra por caminos placenteros.

2. Los jugadores están obligados a acudir a la sala de juego con 15 minutos de antelación al de la hora señalada para su encuentro, haciendo acto de presencia ante el Director Deportivo.

3. Se darán 15 minutos como espera de cortesía a partir de la hora señalada para el comienzo de un encuentro.

4. Si un jugador no se presenta a disputar un encuentro, será eliminado de la prueba, salvo en el caso de que antes de dar comienzo la siguiente ronda del torneo, el jugador justifica que su ausencia obedeció a motivos de fuerza mayor. La interpretación de dichos motivos correrá a cargo del Director Deportivo y si son aceptados, habrá de jugar el partido pendiente antes de iniciarse la siguiente ronda.

5. Si un jugador abandona un torneo o es eliminado del mismo por sanción, todas las partidas disputadas por dicho jugador serán anuladas y por tanto no válidas para la clasificación de los restantes jugadores, siempre y cuando no se de la circunstancia de que haya dos o más jugadores con igualdad de puntos en la clasificación final y que hayan disputado todos ellos sus partidas con el jugador eliminado en cuyo caso se contabilizarán para la clasificación final. Así mismo, serán válidas para ascenso de categoría para sus contrincantes, en el caso de que ello diera lugar.

### **ART. 21 - CLASIFICACIONES**

1. Para la clasificación de jugadores en una competición se seguirá el siguiente orden de valores:

- Puntos
- Promedios Generales
- Chapos Totales
- Tantos (Promedio Particular)

2. Los Puntos de los encuentros se asignan de la siguiente forma:

Encuentro Ganado	-	2 Puntos
Encuentro Empatado	-	1 Puntos
Encuentro Perdido	-	0 Puntos

3. Los promedios Generales se hayan dividiendo las partidas ganadas entre las jugadas:

$$\begin{aligned} \text{Resultado del Torneo} &= (10 - 5), (8 - 10), (10 - 9), (10 - 10) \\ \text{Partidas Ganadas} &= 10 + 8 + 10 + 10 = 38 \\ \text{Partidas Jugadas} &= 38 + 5 + 10 + 9 + 10 = 72 \end{aligned}$$

$$\textit{Promedio General} = 38 : 72 = 0,5277$$

4. Los Chapo valen por si solos 30 puntos (una partida), por lo tanto, han de tenerse en cuenta los tantos que tenía el jugador en el momento de derribar el chapo:

*El jugador sale y derriba chapo = 30 Tantos*

*Tenia 14 tantos y derriba chapo = 44 Tantos*

*El jugador tiene 15 tantos, derriba Chapchapó y hace billa con una o varias bolas = 45 Tantos + las Billas*

5. Los promedios Particulares, se hayan dividiendo los Tantos a Favor entre los Tantos realizados.

### **ART. 22 - DISPOSICIÓN FINAL**

Serán de plena aplicación a la presente reglamentación todas las norma y reglas vigentes de la RFEB., a condición de no contradecir lo que en este Reglamento Específico ha sido articulado.