



BIATHLON

ARTº. 1 SISTEMA DE JUEGO

1.- El Biathlón se compone de dos modalidades: Tres Bandas y 5 Quillas que se juegan conjuntamente en una misma partida.

2.- Las partidas se disputan a las distancias siguientes:

<i>Tres Bandas</i>	<i>a</i>	<i>25 carambolas</i>
<i>5 Quillas</i>	<i>a</i>	<i>150 puntos</i>

En ninguna de ambas modalidades existe la contrasalida, por lo tanto, el primer jugador que consiga las puntuaciones establecidas gana la partida y ésta, termina.

3.- El jugador que gana la salida puede elegir la modalidad para el inicio de la partida.

4.- En cada modalidad hay que decidir qué jugador inicia el juego.

5.- El jugador que inicia el juego lo hará siempre con bola blanca, no debiendo cambiar de bola en todo el partido, aunque perdiese la salida en la segunda modalidad.

ARTº. 2 REGLAMENTO

1.- El Reglamento del juego es el específico de cada una de las dos modalidades.

ARTº. 3 ATRIBUCIÓN DE LOS PUNTOS

1.- El factor de multiplicación que permite llevar los puntos de las Tres Bandas a la distancia de las 5 Quillas, es el de multiplicar por cinco.

2.- La distancia para decidir en caso de empate entre jugadores es de: 10 carambolas a Tres Bandas y 60 puntos a las 5 Quillas.

3.- En el Biathlón la adjudicación de los puntos es la siguiente:

<i>Vencedor de ambas modalidades:</i>	<i>5 puntos</i>
<i>Vencedor de una de las modalidades:</i>	<i>2 puntos</i>

ARTº. 4 DE LA CLASIFICACIÓN

1.- La clasificación de los jugadores intervinientes en una competición se establece en orden al total de puntos conseguidos.

2.- En el caso de empate a puntos entre dos jugadores, la partida jugada entre ellos determinará dicha clasificación. Si ambos jugadores hubieran ganado una modalidad cada uno, el vencedor se establecerá por la diferencia de puntos conseguidos en su partida, llevando el número de puntos de las tres bandas a la distancia de las 5 quillas, de persistir el empate, se obtendrá el desempate atendiendo a:

- No se toca la bola adversaria.
- Antes de tocar la bola adversaria se toca la roja y/o se abate una o más quillas.
- 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.
- El jugador tira con la bola adversaria.



3.- 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.

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

- a) Por el número de partidas ganadas en las que se hubiera vencido en las dos modalidades.
- b) Por el total de puntos conseguidos en las partidas jugadas, llevando el número de puntos de las tres bandas a la distancia de las 5 quillas.

5.- Cuando el empate a puntos para la clasificación final esté entre más de dos jugadores, se establece lo siguiente:

- a) El jugador que hubiere ganado en las dos modalidades en las partidas jugadas
- b) entre los implicados.
- c) Por el número de partidas ganadas en las cuales haya vencido en las dos modalidades, entre todas las partidas jugadas.
- d) Por el total de puntos conseguidos en todas las partidas jugadas, llevando el número de puntos de las tres bandas a la distancia de las 5 quillas.
- e) Según lo descrito en los puntos b) y c), teniéndose en cuenta únicamente las partidas jugadas entre los participantes implicados.

Tras la aplicación de estas disposiciones, cuando sólo queden dos jugadores empatados, éstos, determinarán su clasificación de acuerdo con el punto 2 de este mismo artículo.

6.- En el partido final del que necesariamente ha de salir un vencedor, el jugador que gane en las dos modalidades será el Campeón. En el caso de que cada jugador hubiera ganado en una modalidad, el desempate se determinará de acuerdo con los siguientes criterios:

- a) Por el número total de puntos conseguidos en esta partida, llevando el número de puntos de las tres bandas a la distancia de las 5 quillas.
- b) En el caso de que el empate persistiese se jugará una prolongación de la partida en las dos modalidades a 10 carambolas a tres bandas y 60 puntos a las 5 quillas. Si en la modalidad de las tres bandas el jugador que inicia hace las 10 carambolas de tacada en la primera entrada, el adversario deberá jugar la contrasalida. Si al final de la prolongación sigue el empate, siguiendo siempre los criterios apuntados, se jugará una nueva prolongación al 50% de la distancia inicial, de continuar el empate, dentro de la misma prolongación, se jugará entrada por entrada hasta resultar un vencedor.

ARTº. 5 DISPOSICIÓN FINAL

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

