2.1 GRAN PREMIO DE ESPAÑA PRUEBAS PUNTUABLES

Las pruebas puntuables integradas en el Gran Premio de España serán de dos tipos:

- Pruebas de carácter nacional, totalmente abiertas.
- Pruebas de carácter territorial, abiertas dentro de cada FF.TT., que corresponderán a los distintos Campeonatos Autonómicos, con principio y fin de prueba en las mismas territoriales.

Los requisitos de inscripción en cualquiera de las distintas pruebas, así como el desarrollo de estas, se indicarán en cada uno de los apartados que aparecerán en el presente reglamento.

En las pruebas de carácter nacional, el importe de las cuotas de inscripción, así como los premios en metálico correspondientes se establecerán por acuerdo de la Asamblea General, debiendo ser anunciados el importe de estos en las respectivas convocatorias.

Para las pruebas de carácter territorial, los posibles derechos de inscripción y premios, si los hubiere, corresponderá designarlos a las propias FF.TT.

Para establecer el Ranking Nacional de Billar a Tres Bandas, se sumarán las puntuaciones de las últimas cuatro pruebas disputadas de carácter nacional.

PRUEBAS DE CARÁCTER NACIONAL

Se establecen dos opciones de competición para la celebración de las pruebas de carácter nacional, pudiendo ser éstos, objeto de elección por el organizador, debiendo aparecer este requisito en la oportuna convocatoria. Estas opciones pueden ser:

a) K.O. directo en toda la competición
b) Por grupos de 3 jugadores, excepto en la Fase Final que será a K.O.

SISTEMA K.O. DIRECTO

ART. 1 - INSCRIPCIONES

Ver artículo 6 de las Reglas de Organización.

ART. 2 - UNIFORMIDAD

Ver Reglas de Organización, artículo 7, puntos 4 y 5.

ART. 3 - PAUSA DURANTE LOS PARTIDOS

Ver Reglas del Juego, artículo 8. *Actualizado A.G.O 18/07/2026*

ART. 4 COINCIDENCIA DE FECHAS

Queda regulado que, aquellos jugadores que teniendo que afrontar una prueba internacional en representación de la R.F.E.B., y, por coincidencia de fechas se viera impedido de participar en una prueba puntuable, éste, alcanzará el derecho a la adjudicación de los puntos que le hubieran podido corresponder de haber asistido y perder su partido (peor perdedor).

ART. 5 - INCOMPARECENCIAS

1. La incomparecencia de un jugador dará ganador a su contrario.

2. Un jugador, será considerado como no presentado cuando transcurridos veinte minutos sobre el horario anunciado para la celebración de su partido, no hubiera hecho acto de presencia ante el billar destinado a disputar su encuentro.

3. No obstante, lo expuesto en el punto anterior, si transcurridos los minutos indicados, y, previamente a la finalización de los partidos correspondientes a su turno de juego, el jugador ausentado hiciera acto de presencia ante la Dirección Deportiva de la prueba y, justificase que su ausencia obedeció a motivos de fuerza mayor no imputables a él, el partido podría celebrarse. La interpretación de dichos motivos corresponderá única y exclusivamente al director Deportivo de la prueba y, de ser aceptados por éste, el encuentro habría de jugarse.

4. A los efectos del punto anterior, el jugador contrario deberá estar perfectamente localizable por el director Deportivo, por si llegado el caso, el partido tuviera que celebrarse.

5. Una vez establecida por la Dirección Deportiva de una prueba, la incomparecencia injustificada o abandono del jugador, éste, pasará a ocupar en la clasificación general la última posición con una puntuación para el ranking de la prueba de 0 puntos, y en consecuencia tendrá una penalización de 20 puntos en el ranking general. El jugador presente ocupará en la siguiente ronda, el mejor número entre el que ya tenía y el del no presentado. *Art. 5.5 Modificado por AGO de 29 de julio de 2023.*

6. La incomparecencia justificada del jugador, éste pasará a ocupar en la clasificación el último puesto de los perdedores de su ronda, asignando los puntos que le corresponda.

Se consideran causas justificativas:

- Fallecimiento de familiar hasta el segundo grado de afinidad o consanguinidad del jugador en un plazo de dos días antes de la celebración del partido.
- Fuerza mayor; la causa de fuerza mayor es una circunstancia exterior, imprevisible e inevitable que altera las condiciones de una obligación, teniendo carácter extraordinario, como pueden ser fenómenos meteorológicos, terremotos, un huracán o la caída de un rayo o bien por actos de autoridad ejercidos por funcionario público.

En todo caso, es necesario que se pueda acreditar y demostrar que la verdadera imposibilidad para prever y superar el hecho generado por esta situación. *Art. 5.6 Modificado por AGO de 29 de julio de 2023.*

7. El jugador que, habiendo hecho acto de presencia en la competición, y no hubiera tenido la opción de celebrar su partido por las causas apuntas anteriormente, sí tendrá el derecho, a que se le adjudiquen los puntos correspondientes al del peor clasificado de su ronda de partidos

ART. 6 - ABANDONOS

Cuando un jugador ganador de su turno de juego viera obligado a abandonar la competición a partir de los Cuartos de Final, con el fin de que tanto en los encuentros de Semifinales e incluso de la Final, no quedará desierto un emparejamiento, se repescará, de entre los perdedores, al mejor de ellos para ocupar la vacante producida.

ART. 7 - DEL PARTIDO

1. Los partidos se juegan a una distancia de 40 carambolas con límite de 50 entradas.
2. En aquellos partidos en que se agota el número de entradas, el jugador que cierra entrada deberá jugar la contrasalida.
3. A partir de los encuentros de Semifinales quedará sin efecto la limitación de entradas.
4. En todos los casos, el jugador que inicia el partido lo hará con bola blanca, debiendo
5. Conservar ambos jugadores, durante todo el partido, la bola con que cada uno inició el juego.
6. Se conceden 5 minutos de calentamiento para todos los jugadores en cada partido disputado. *Modificado por AGO de 18 de julio de 2026*

ART. 8 - CONTROL DE TIEMPO PARA EL JUGADOR

Ver Normativa de reloj de control de tiempo.

ART. 9 – DESEMPATES

Los partidos en la modalidad de 3 bandas disputados a K.O. directo que acaben en empate deberán decidir al ganador mediante el sistema de "tie break", determinándose al vencedor a través de una sola entrada. Para ello el jugador que inició el encuentro ejecutará su entrada con las bolas en posición de salida, cuando éste falle, pasará la mano a su contrario, quien jugará su entrada con las bolas, igualmente, en posición de inicio; el que más puntos hubiese contabilizado será dado ganador, si se produjese nueva igualada, una entrada más, siempre en posición de salida, habría de jugarse.

Los partidos en la modalidad clásica o juegos de serie, se disputará un mini partido a razón del 10% de la distancia que se estuviese jugando en dicha ronda, en caso de volver a empatar se repetirá tantas. *Modificado AGO de 18 de julio de 2020*

ART. 10 - SISTEMA DE ENFRENTAMIENTOS

1. El sistema de enfrentamientos mediante el cual se han de desarrollar las pruebas puntuables en su primera fase se regirá por unos criterios, según los cuales, la composición de las distintas rondas podrá estar formadas por rondas en las que determinados jugadores, no tienen preasignados a sus rivales y rondas en las que los jugadores tienen ya preasignados a sus rivales.

La aplicación de los criterios indicados vendrá determinada por el número de participantes, si bien, sobre su formación queda reglamentado que todas las rondas deberán llevar una progresión de 16 jugadores, excepto la primera, si el número de inscritos así lo requiriese.

Para una mejor comprensión, se exponen los siguientes ejemplos:

Competición de 100 jugadores

RONDA 1	RONDA 2	RONDA 3	RONDA 4	RONDA 5
100 - 96	*R1* - 80	*R2* - 64	*R3* - 48	*R4* - 32
99 - 95	*R1* - 79	*R2* - 63	*R3* - 47	*R4* - 31
98 - 94	*R1* - 78	*R2* - 62	*R3* - 46	*R4* - 30
97 - 93	*R1* - 77	*R2* - 61	*R3* - 45	*R4* - 29
	92 - 76	*R2* - 60	*R3* - 44	*R4* - 28
	91 - 75	*R2* - 59	*R3* - 43	*R4* - 27
	90 - 74	*R2* - 58	*R3* - 42	*R4* - 26
	89 - 73	*R2* - 57	*R3* - 41	*R4* - 25
	88 - 72	*R2* - 56	*R3* - 40	*R4* - 24
	87 - 71	*R2* - 55	*R3* - 39	*R4* - 23
	86 - 70	*R2* - 54	*R3* - 38	*R4* - 22
	85 - 69	*R2* - 53	*R3* - 37	*R4* - 21
	84 - 68	*R2* - 52	*R3* - 36	*R4* - 20
	83 - 67	*R2* - 51	*R3* - 35	*R4* - 19
	82 - 66	*R2* - 50	*R3* - 34	*R4* - 18
	81 - 65	*R2* - 49	*R3* - 33	*R4* - 17

Competición de 120 jugadores

RONDA 1	RONDA 2	RONDA 3	RONDA 4	RONDA 5	RONDA 6
120 - 112	*R1* - 96	*R2* - 80	*R3* - 64	*R4* - 48	*R5* - 32
119 - 111	*R1* - 95	*R2* - 79	*R3* - 63	*R4* - 47	*R5* - 31
118 - 110	*R1* - 94	*R2* - 78	*R3* - 62	*R4* - 46	*R5* - 30
117 - 109	*R1* - 93	*R2* - 77	*R3* - 61	*R4* - 45	*R5* - 29
116 - 108	*R1* - 92	*R2* - 76	*R3* - 60	*R4* - 44	*R5* - 28
115 - 107	*R1* - 91	*R2* - 75	*R3* - 59	*R4* - 43	*R5* - 27
114 - 106	*R1* - 90	*R2* - 74	*R3* - 58	*R4* - 42	*R5* - 26
113 - 105	*R1* - 89	*R2* - 73	*R3* - 57	*R4* - 41	*R5* - 25
	104 - 88	*R2* - 72	*R3* - 56	*R4* - 40	*R5* - 24
	103 - 87	*R2* - 71	*R3* - 55	*R4* - 39	*R5* - 23
	102 - 86	*R2* - 70	*R3* - 54	*R4* - 38	*R5* - 22
	101 - 85	*R2* - 69	*R3* - 53	*R4* - 37	*R5* - 21
	100 - 84	*R2* - 68	*R3* - 52	*R4* - 36	*R5* - 20
	99 - 83	*R2* - 67	*R3* - 51	*R4* - 35	*R5* - 19
	98 - 82	*R2* - 66	*R3* - 50	*R4* - 34	*R5* - 18
	97 - 81	*R2* - 65	*R3* - 49	*R4* - 33	*R5* - 17

Competición de 128 jugadores

RONDA 1	RONDA 2	RONDA 3	RONDA 4	RONDA 5	RONDA 6
128 - 112	*R1* - 96	*R2* - 80	*R3* - 64	*R4* - 48	*R5* - 32
127 - 111	*R1* - 95	*R2* - 79	*R3* - 63	*R4* - 47	*R5* - 31
126 - 110	*R1* - 94	*R2* - 78	*R3* - 62	*R4* - 46	*R5* - 30
125 - 109	*R1* - 93	*R2* - 77	*R3* - 61	*R4* - 45	*R5* - 29
124 - 108	*R1* - 92	*R2* - 76	*R3* - 60	*R4* - 44	*R5* - 28
123 - 107	*R1* - 91	*R2* - 75	*R3* - 59	*R4* - 43	*R5* - 27
122 - 106	*R1* - 90	*R2* - 74	*R3* - 58	*R4* - 42	*R5* - 26
121 - 105	*R1* - 89	*R2* - 73	*R3* - 57	*R4* - 41	*R5* - 25
120 - 104	*R1* - 88	*R2* - 72	*R3* - 56	*R4* - 40	*R5* - 24
119 - 103	*R1* - 87	*R2* - 71	*R3* - 55	*R4* - 39	*R5* - 23
118 - 102	*R1* - 86	*R2* - 70	*R3* - 54	*R4* - 38	*R5* - 22
117 - 101	*R1* - 85	*R2* - 69	*R3* - 53	*R4* - 37	*R5* - 21
116 - 100	*R1* - 84	*R2* - 68	*R3* - 52	*R4* - 36	*R5* - 20
115 - 99	*R1* - 83	*R2* - 67	*R3* - 51	*R4* - 35	*R5* - 19
114 - 98	*R1* - 82	*R2* - 66	*R3* - 50	*R4* - 34	*R5* - 18
113 - 97	*R1* - 81	*R2* - 65	*R3* - 49	*R4* - 33	*R5* - 17

2. De acuerdo con el esquema de enfrentamientos de los ejemplos anteriores, los jugadores eliminados dentro de cada "ronda", irán pasando a integrar la clasificación de la prueba ordenados de mayor a menor promedio de entre los obtenidos por los perdedores de dicha "ronda". En caso de empate a promedio se atenderá a la primera serie mayor, después a la segunda serie mayor y así sucesivamente. Si bien, aquellos jugadores que habiendo perdido su partido hubieran alcanzado la distancia establecida, irán por delante en la clasificación, aún con un menor promedio.

3. Los 16 ganadores de la última ronda se ordenan del 17 al 32 según resultados logrados en dicha ronda, atendiendo al promedio particular de los jugadores. En caso de empate a promedio se atenderá a la primera serie mayor, después a la segunda serie mayor y así sucesivamente.

4. Efectuada la reclasificación, pasan a disputar junto a los 16 cabezas de serie de la prueba, de entre los que el núm. 1 corresponderá al Campeón de la prueba del año anterior, una nueva ronda de encuentros de forma que, el mejor promedio de los ganadores se empareja con el número 16, el segundo promedio con el 15 y así, sucesivamente.

5. Seguirán los mismos criterios del punto 3 para todas las rondas finales, de la siguiente manera:

OCTAVOS
8 - 9
7 - 10
6 - 11
5 - 12
4 - 13
3 - 14
2 - 15
1 - 16

CUARTOS
4 - 5
3 - 6
2 - 7
1 - 8

SEMIFINALES
2 - 3
1 - 4

6. Los jugadores eliminados en las rondas finales se ordenarán en la clasificación final siguiendo los mismos criterios indicados en el punto

7. Los perdedores en los partidos de Semifinales pasan a ocupar el 3º puesto ex-aequo de la clasificación.

ART. 11 - HORARIOS FASE FINAL

1. El número máximo de partidos que un jugador deba disputar en un día, serán dos; en base a ello y, a fin de dejar unificados los criterios a seguir en esta cuestión para las pruebas integrantes del Gran Premio de España, se establece que los partidos de la fase final se encuadren dentro de los siguientes horarios:

VIERNES Partidos de dieciseisavos (3 o 4 turnos de juego)

SÁBADO Partidos de Octavos y Cuartos de Final

DOMINGO Partidos de Semifinales y Final

2. No obstante, lo expuesto, la R.F.E.B., permitirá una flexibilidad en los horarios indicados para estos tres días de competición, en base a posibles necesidades de montaje en aquellas pruebas en que estuviese presente "TV", o bien, que, la Organización dispusiese de ocho billares; pero siempre, condicionando estos cambios a respetar el número máximo de partidos por jugador y día.

3. Las organizaciones de las distintas pruebas deberán establecer en sus programaciones, horarios de mañana y tarde.

ART.12- SISTEMA DE PUNTUACIÓN

El sistema de adjudicación de puntos, dependiendo de la clasificación obtenida en cada prueba, se cuantifica de acuerdo a la siguiente tabla de valores:

	PUNTOS
1º	180
2º	165
3º	155
4º	155
5º	146
6º	144
7º	142
8º	140
9º	132
10º	131
11º	130
12º	129
13º	128
14º	127
15º	126
16º	125

	PUNTOS
17º	118
18º	117
19º	116
20º	115
21º	114
22º	113
23º	112
24º	111
25º	110
26º	109
27º	108
28º	107
29º	106
30º	105
31º	104
32º	103

	PUNTOS
33º	95
34º	94
35º	93
36º	92
37º	91
38º	90
39º	89
40º	88
41º	87
42º	86
43º	85
44º	84
45º	83
46º	82
47º	81
48º	80

	PUNTOS
49º	72
50º	71
51º	70
52º	69
53º	68
54º	67
55º	66
56º	65
57º	64
58º	63
59º	62
60º	61
61º	60
62º	59
63º	58
64º	57

	PUNTOS
65º	49
66º	48
67º	47
68º	46
69º	45
70º	44
71º	43
72º	42
73º	41
74º	40
75º	39
76º	38
77º	37
78º	36
79º	35
80º	34

	PUNTOS
DEL 81º AL 96º	25

	PUNTOS
DEL 97º AL 112º	18

	PUNTOS
DEL 113º AL 128º	15

	PUNTOS
DEL 129º AL FINAL	12

ART. 13 - NÚMERO DE PRUEBAS

El número de pruebas de carácter nacional que puedan celebrarse dentro de una misma temporada dependerá de los distintos organizadores, no sobrepasando el número de 5 ya indicado en la reglamentación del Gran Premio de España, si bien, el total de sumandos que aparecerán en el ranking nacional serán cinco, y cuando una vez se hubiera completado dicho número, la celebración de una sexta prueba sustituirá al sumando más antiguo de los cinco existentes. *Modificado por AGO de 23 de julio de 2022*

SISTEMA DE GRUPOS

ART. 1 - COMPATIBILIDAD DE ARTÍCULOS CON EL SISTEMA KO

Son de plena aplicación para este apartado, los artículos del sistema KO, siguientes:

- Art. 1 Inscripciones
- Art. 2 Uniformidad
- Art. 3 Pausa de los partidos
- Art. 4 Coincidencia de fechas
- Art. 6 Abandonos
- Art. 8 Control de tiempo
- Art. 9 Desempates

ART. 2 - CONFIGURACIÓN

1. La competición estará compuesta por varias fases y, cada una de ellas, por un número diferente de grupos, dependiendo esto, del número de inscripciones.

2. Las posibles fases que pueden llegar a integrar el sistema B (grupos), son las siguientes:

1ª fase	Pre-Pre-Pre-Calificación
2ª fase	Pre-Pre-Calificación
3ª fase	Pre-Calificación
4ª fase	Calificación
5ª fase	Fase Final

La ubicación de los participantes en las distintas fases vendrá determinada por el lugar que cada uno de los jugadores ocupe en el Ranking Nacional.

ART. 3 - DESARROLLO

1. Las fases de Precalificación y Calificación se disputan en grupos de 3 jugadores, jugándose la Fase Final a "K.O. directo".

2. Los campeones de grupo de cualquier fase adquieren el derecho de disputar la siguiente fase.

3. De entre los subcampeones de grupo en Precalificación se determinará, al cierre de cada convocatoria, en qué cuantía podrán acceder a la siguiente fase, siendo las posibilidades de estos accesos de entre 0 a 4 jugadores, dependiendo este factor, exclusivamente, del número de inscritos.

4. En la fase de Calificación, que de una forma invariable estará compuesta por 12 grupos, acceden a la Fase Final aparte de los campeones ya indicados, los 4 mejores segundos de grupo, siendo este número definitivo cualesquiera sea el número de participantes.

5. Los desarrollos para el sistema de grupos con 8 mesas, la fase de Calificación estará compuesta por 16 grupos, acceden a la Fase Final los campeones de grupo. *Modificado por AGO de 29 de julio de 2023*

6. La dirección deportiva determinará la finalización del campeonato en sábado, atendiendo el siguiente esquema de horarios: *Modificado por AGO de 18 de julio de 2026*

- Rondas Precalificación: L-V 9:00, 10:30, 12:00, 16:00, 17:30 y 19:00 h.
- Ronda de Calificación (Q): J 9:00 , 11:00, 13:00, 15:00, 17:00 y 19:00 h.
- 16 avos: 9:00, 11:00 y 13:00 h
- 8 avos: 17:00 y 19:00 h
- Cuartos, semifinal y final se disputarán el sábado.

Por tanto, se establece que los jugadores podrán jugar un máximo de tres partidos en el mismo día. *Modificado por AGO de 29 de julio de 2023*

ART. 4 - INSCRIPCIONES

1. A pesar de la condición “open” de la prueba, el número de inscripciones máximas que permite el sistema es el de 136 jugadores, sobre los 6 billares que se precisan, no obstante, de celebrarse la competición con 8 billares, el número de inscritos podría sería superior.

2. Los puestos serán adjudicados, en el supuesto de que el número de inscripciones fuera mayor, de acuerdo con los siguientes criterios: *Modificado por AGO de 29 de julio de 2023*

1º.- Jugadores que aparecen en el ranking y en el mismo orden.

2º.- Si quedasen vacantes, hasta un 50% de ellas, se adjudicarán a jugadores inscritos de la Territorial organizadora que no tuvieran ranking.

3º.- De seguir existiendo vacantes, a jugadores inscritos de otras Territoriales sin ranking, seleccionando uno por Territorial (rueda), y, en el orden que figuran éstas, en la tabla del capítulo correspondiente a la Liga Nacional.

4º.- Para la aplicación por la RFEB. de los puntos 2º y 3º, las FF.TT. podrán optar, ante razones técnicas o deportivas, por indicar en sus listas de inscritos, sin ranking, el orden de preferencia para la inscripción de éstos.

ART. 5 - DEL PARTIDO

1. Los partidos correspondientes a las fases de Precalificación se disputan a 30 carambolas con límite de 40 entradas, la distancia para la ronda de Clasificación (Q) será 35 carambolas con límite de 40 entradas. *Modificado AGO de 18 de julio de 2026*

2. Los encuentros de la Fase Final se disputan a K.O. directo, siendo la distancia de sus partidos a 40 carambolas, con limitación de 50 entradas, no existiendo dicha limitación para los encuentros de Semifinales y Final.

3. En las fases de Precalificación y Calificación, el partido ganado otorga 2 puntos, el empatado 1 y, el perdido 0 puntos.

4. En los partidos en que se agote el número de entradas, el jugador que cierra entrada deberá jugar la contrasalida.

5. En todos los casos, el jugador que inicia el partido lo hará con bola blanca, debiendo conservar ambos jugadores, durante todo el partido, la bola con que cada uno inició el juego.

6. Se conceden 5 minutos de calentamiento para todos los jugadores en cada partido disputado. *Modificado por AGO de 18 de julio de 2026*

ART. 6 - DESARROLLO DEL GRUPO

1. Cada grupo disputa sus partidos de forma que los jugadores 2 y 3 se enfrentan entre sí en el primer encuentro; en el segundo, el número 1 recibe al perdedor y en el tercero al ganador. *Modificado por AGO de 23 de julio de 2022*

2. Con el fin de evitar en lo posible que un grupo pueda quedarse con tan solo 2 jugadores, si la Dirección Deportiva de la prueba, tuviera conocimiento oficial de la no asistencia de un jugador inscrito para una fase posterior a la que se está disputando, éste, deberá hacérselo saber a los participantes de la fase en disputa con la debida antelación, aclarando que un jugador más de los previstos podrá acceder a la siguiente fase, ocupando el jugador repescado el puesto del jugador no presentado, esto, a los efectos de no tener que efectuar cambios en los horarios previstos.

3. En los casos en que no fuera posible la aplicación del punto anterior, el grupo quedara reducido a 2 jugadores, éstos, se disputarán el primer y segundo puesto, jugando a doble partido.

4. Llevado el punto anterior a casos extremos, si un jugador quedara por las causas indicadas, como único de grupo, quedará automáticamente clasificado para la siguiente fase por calle.

5. La clasificación dentro de cada grupo se atenderá a los puntos de match y promedio general, caso de igualdad en ambos conceptos, intervendrá el partido entre los jugadores implicados, de persistir la igualdad, se acudirá a la serie mayor.

6. Cuando se trate de las fases de Precalificación, los puestos a cubrir en la siguiente fase por los campeones de grupo, así como el de los posibles subcampeones, se efectúe por ordenación en base a: puntos de partido, puntos de match y promedio, aplicándose la serie mayor, en su caso. se realizará por promedio de acuerdo con el ranking y desarrollo designado por la Dirección Deportiva de la R.F.E.B.

7. En cuanto a los clasificados en la de Calificación, pasan a la Fase Final (Partidos de Dieciseisavos), ordenándose los campeones del 1 al 12 y del 13 al 16 los subcampeones, de acuerdo con los siguientes criterios:

1º) Puntos de match

2º) Promedio general

3º) Mejor posición en ranking de inicio

8. Para la disputa de los encuentros a partir de Octavos de Final, se seguirán los mismos criterios apuntados en el Art. 10 del sistema de competición "KO".

ART. 7 - INCOMPARECENCIAS:

1. Si la incomparecencia se produce en la fase jugada a "K.O. directo", será aplicable el artículo 5 del Sistema de KO.

2. Si ésta se produce en el resto de las fases, será de aplicación lo siguiente:

a) Si un jugador no comparece a disputar su primer partido, se da ganador a su contrario, adjudicándosele 2 puntos de match, sin resultados técnicos.

b) Para la hora fijada del segundo encuentro del grupo, deberán encontrarse presentes en la sala los 3 jugadores que componen el grupo. Caso de persistir la incomparecencia del jugador, éste quedará definitivamente eliminado de la prueba, con lo cual, los dos jugadores presentes disputarán su primer partido entre sí, jugando su segundo encuentro en la hora programada para el mismo.

c) Si por el contrario el jugador que no compareció a disputar su primer partido, sí se presentase a jugar su segundo encuentro, éste deberá ser jugado, manteniéndosele como perdido el primero.

ART. 8 - DE LA CLASIFICACIÓN GENERAL

1. Los jugadores que van quedando eliminados en las distintas fases de la competición, irán ocupando los puestos en la clasificación general atendiendo dentro de cada fase, en primer lugar, a su puesto en el grupo, como segundos o terceros y, dentro de cada puesto, por:

1º Puntos de match 2º Promedio general 3º Serie Mayor

2. En ella deberán figurar, como resultados técnicos, todos los obtenidos por cada jugador en las distintas fases en que llegó a participar.

ART. 9 - SISTEMA DE ENFRENTAMIENTOS

La complejidad que conlleva el sistema de emparejamientos de los jugadores para esta competición hace imposible el dejarlo reflejado en la presente reglamentación tal y como se

expone para el sistema de "KO", ya que el aumento o disminución de un solo jugador, trastoca toda la composición de grupos e incluso de fases.

No obstante, al cierre de las convocatorias, por Federación Española serán remitidos puntualmente la composición de grupos y fases de la prueba, haciéndose referencia al número de subcampeones de grupo que en cada fase tengan derecho a acceder a la siguiente.

ART. 10 - SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Ante las notables diferencias existentes entre los dos sistemas de competición, con alternativas muy distintas para la confección de la clasificación, se hace imposible que las puntuaciones para una y otra puedan ser iguales, no obstante, la puntuación de los primeros 40 puestos permanece idéntica, siendo el total de puntuaciones, las siguientes:

Las puntuaciones para el formato de grupos con 6 mesas serán:

	PUNTOS		PUNTOS		PUNTOS		PUNTOS
1º	180	**17º**	118	**33º**	95	**49º**	73
2º	165	**18º**	117	**34º**	94	**50º**	72
3º	155	**19º**	116	**35º**	93	**51º**	71
4º	155	**20º**	115	**36º**	92	**52º**	70
5º	146	**21º**	114	**37º**	91		
6º	144	**22º**	113	**38º**	90		
7º	142	**23º**	112	**39º**	89		
8º	140	**24º**	111	**40º**	88		
9º	132	**25º**	110	**41º**	81		
10º	131	**26º**	109	**42º**	80		
11º	130	**27º**	108	**43º**	79		
12º	129	**28º**	107	**44º**	78		
13º	128	**29º**	106	**45º**	77		
14º	127	**30º**	105	**46º**	76		
15º	126	**31º**	104	**47º**	75		
16º	125	**32º**	103	**48º**	74		

- Segundos de grupo eliminados en la fase de Pre-Clasificación: 58 puntos.
- Terceros de grupo eliminados en la fase de Pre-Clasificación: 45 puntos.
- Segundos de grupo eliminados en la fase de Pre-Pre-Clasificación: 30 puntos.
- Terceros de grupo eliminados en la fase de Pre-Pre-Clasificación: 20 puntos.
- Todos los jugadores eliminados en la fase de Pre-Pre-Pre-Clasificación: 15 puntos.

Las puntuaciones para el formato de grupos con 8 mesas serán: *Modificado por AGO de 29 de julio de 2023*

	PUNTOS		PUNTOS		PUNTOS
1º	180	**17º**	118	**33º**	95
2º	165	**18º**	117	**34º**	94
3º	155	**19º**	116	**35º**	93
4º	155	**20º**	115	**36º**	92
5º	146	**21º**	114	**37º**	91
6º	144	**22º**	113	**38º**	90
7º	142	**23º**	112	**39º**	89
8º	140	**24º**	111	**40º**	88
9º	132	**25º**	110	**41º**	87
10º	131	**26º**	109	**42º**	86
11º	130	**27º**	108	**43º**	85
12º	129	**28º**	107	**44º**	84
13º	128	**29º**	106	**45º**	86
14º	127	**30º**	105	**46º**	82
15º	126	**31º**	104	**47º**	81
16º	125	**32º**	103	**48º**	80

- Terceros de grupo eliminados en la fase de Clasificación: 70 puntos.
- Segundos de grupo eliminados en la fase de Pre-Clasificación: 60 puntos.
- Terceros de grupo eliminados en la fase de Pre-Clasificación: 50 puntos.
- Segundos de grupo eliminados en la fase de Pre-Pre-Clasificación: 40 puntos.
- Terceros de grupo eliminados en la fase de Pre-Pre-Clasificación: 30 puntos.
- Todos los jugadores eliminados en la fase de Pre-Pre-Pre-Clasificación: 25 puntos.
- Todos los jugadores eliminados en las fases previas a la anterior: 15 puntos

PRUEBAS DE RANKING FEMENINO

ART. 1 - COMPATIBILIDAD DE ARTÍCULOS CON EL SISTEMA KO DEL RANKING ABSOLUTO

Son de plena aplicación para este apartado, los artículos del sistema KO, siguientes:

- Art. 1 Inscripciones
- Art. 2 Uniformidad
- Art. 3 Pausa de los partidos
- Art. 4 Coincidencia de fechas
- Art. 6 Abandonos
- Art. 8 Control de tiempo
- Art. 9 Desempates

ART. 2 - CONFIGURACIÓN

1. La competición estará compuesta por varias fases y, cada una de ellas, por un número diferente de grupos, dependiendo esto, del número de inscripciones.

La ubicación de las participantes en las distintas fases vendrá determinada por el lugar que cada una de las jugadoras ocupe en el Ranking Nacional Femenino.

ART. 3 - DESARROLLO

2. Las fases de clasificación se disputarán, según número de inscritas, en grupos de 3 o 4 jugadores, jugándose la Fase Final a "K.O. directo".
3. Los campeones de grupo de cualquier fase adquieren el derecho de disputar la siguiente fase.
4. De entre los subcampeones de grupo en Precalificación se determinará, al cierre de cada convocatoria, en qué cuantía podrán acceder a la siguiente fase, siendo las posibilidades de estos accesos de entre 0 a 4 jugadores, dependiendo este factor, exclusivamente, del número de inscritos.

ART. 4 - INSCRIPCIONES

Ver artículo 6 de Reglas de Organización.

ART. 5 - DEL PARTIDO

1. Los partidos correspondientes a las fases previas se disputarán a 25 carambolas con

límite de 50 entradas.

2. Los encuentros de la Fase Final se disputan a K.O. directo, siendo la distancia de sus partidos a 30 carambolas, con limitación de 50 entradas, no existiendo dicha limitación para los encuentros de Semifinales y Final.
3. En las fases previas de clasificación, el partido ganado otorga 2 puntos, el empatado 1 y, el perdido 0 puntos.
4. En los partidos en que se agote el número de entradas, la jugadora que cierra entrada deberá jugar la contrasalida.
5. En todos los casos, la jugadora que inicia el partido lo hará con bola blanca, debiendo conservar ambas jugadoras, durante todo el partido, la bola con que cada una inició el juego.
6. Toda jugadora tiene derecho a 5 minutos de calentamiento por partido disputado. *Modificado por AGO de 18 de julio de 2026*

ART. 6 - DESARROLLO DEL GRUPO

1. Los criterios de desarrollo de grupo (según sean grupos de 3 o 4 jugadoras) serán especificados en el ranking y desarrollo de cada una de las pruebas, al tener éstas una alta variabilidad de participantes.

ART. 7 - INCOMPARECENCIAS:

1. Si la incomparecencia se produce en la fase jugada a “K.O. directo”, será aplicable el artículo 5 del Sistema de KO.

2. Si ésta se produce en una fase de grupos, será de aplicación lo siguiente:
   a) Si una jugadora no comparece a disputar algún partido, se da por ganadora a su rival, adjudicándosele 2 puntos de match, sin resultados técnicos. Esto sin perjuicio de que, al presentarse en partidos posteriores, pudiera jugarlos con la respectiva obtención de resultados.

ART. 8 - DE LA CLASIFICACIÓN GENERAL

1. Los criterios de clasificación general serán definidos en el ránking y desarrollo de cada prueba, dada la variabilidad de posibles participantes.
2. En ella deberán figurar, como resultados técnicos, todos los obtenidos por cada jugadora en las distintas fases en que llegó a participar.

ART. 9 - SISTEMA DE ENFRENTAMIENTOS

El sistema de enfrentamientos será definido en el ranking y desarrollo de cada prueba, dada la alta variabilidad de participantes.

ART. 10 - SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Para la confección y el establecimiento del ranking nacional femenino de billar a 3 bandas, se tendrán en cuenta los puntos obtenidos en las últimas cuatro pruebas del circuito femenino, siempre teniendo en consideración que no exista una separación mayor a dos años entre la fecha de celebración de la prueba más reciente y la prueba más antigua. En cada una de las pruebas, la puntuación de los primeros 32 puestos será la siguiente:

	PUNTOS
1º	100
2º	85
3º	70
4º	70
5º	56
6º	54
7º	52
8º	50
9º	35
10º	34
11º	33
12º	32
13º	31
14º	30
15º	29
16º	28

	PUNTOS
17º	27
18º	26
19º	25
20º	24
21º	23
22º	22
23º	21
24º	20
25º	19
26º	18
27º	17
28º	16
29º	15
30º	14
31º	13
32º	12

Las jugadoras ubicadas a partir de la posición 32º obtendrán 10 puntos. Si en dos pruebas en una misma temporada (o pruebas consecutivas, independientemente de la temporada) concurren más de 32 jugadoras, se considerará la adaptación de la escala de puntuación máxima a las nuevas circunstancias, de acuerdo con los siguientes factores de escala:

- 1.5 si el número esperado de jugadoras estuviese entre 33 y 64 jugadoras
- 2.0 si el número de jugadoras fuese mayor.

La tabla de puntajes obtenidos según la posición del deportista deberá conservar el puntaje mínimo que se obtendría en la prueba (18 y 24 puntos para factores de escala 1.5 y 2.0, respectivamente). La actualización de puntajes se aplicará de forma retroactiva a las pruebas que en el momento de dicha actualización determinen el ranking nacional.

PRUEBAS DE RANKING NACIONAL MODALIDAD BILLAR A 5 QUILLAS

ART. 1 - COMPATIBILIDAD DE ARTÍCULOS CON EL SISTEMA KO DE 3 BANDAS

Son de plena aplicación para este apartado, los artículos del sistema KO, siguientes:

- Art. 1 Inscripciones
- Art. 2 Uniformidad
- Art. 3 Pausa de los partidos
- Art. 4 Coincidencia de fechas
- Art. 6 Abandonos
- Art. 8 Control de tiempo
- Art. 9 Desempates

ART. 2 - CONFIGURACIÓN

1. La competición estará compuesta por varias fases y, cada una de ellas, por un número diferente de grupos, dependiendo esto, del número de inscripciones.

La ubicación de los participantes en las distintas fases vendrá determinada por el lugar que cada uno de los jugadores ocupe en el Ranking Nacional de Billar 5 Quillas.

ART. 3 - DESARROLLO

1. Las fases de clasificación se disputarán, según número de inscritos, en grupos de 3 o 4 jugadores, jugándose la Fase Final a “K.O. directo”. Se considerará, en todos los casos, el ajuste de las fases de clasificación para lograr similitud a las competiciones europeas y mundiales.
2. Los campeones de grupo de cualquier fase, adquieren el derecho de disputar la siguiente fase.
3. De entre los subcampeones de grupo en Precalificación se determinará, al cierre de cada convocatoria, en qué cuantía podrán acceder a la siguiente fase, siendo las posibilidades de estos accesos de entre 0 a 4 jugadores, dependiendo este factor, exclusivamente, del número de inscritos.

ART. 4 - INSCRIPCIONES

Ver artículo 6 de Reglas de Organización.

ART. 5 - DEL PARTIDO

1. Los partidos correspondientes a las fases previas y de clasificación se disputarán al mejor de 3 sets de 60 puntos.
2. Los encuentros de la Fase Final, se disputan a K.O. directo, jugándose sus partidos al mejor de 3 sets de 60 puntos para octavos (si existiesen), y al mejor de 5 sets de 60 puntos para cuartos de final , semifinales y Final.
3. En las fases previas de clasificación, el partido ganado otorga 2 puntos, el empatado 1 y, el perdido 0 puntos.
4. En todos los casos, el jugador que inicia el primer set del partido lo hará con bola blanca, debiendo conservar ambos jugadores, durante todo el partido, la bola con que cada uno inició el juego.
5. Todo jugador tiene derecho a 5 minutos de toma de contacto con el material, inmediatamente antes del partido.

ART. 6 - DESARROLLO DEL GRUPO

1. Los criterios de desarrollo de grupo (según sean grupos de 3 o 4 jugadores) serán especificados en el ranking y desarrollo de cada una de las pruebas, al tener estas una alta variabilidad de participantes.

ART. 7 - INCOMPARECENCIAS:

1. Si la incomparecencia se produce en la fase jugada a “K.O. directo”, será aplicable el artículo 5 del Sistema de KO.
2. Si ésta se produce en una fase de grupos, será de aplicación lo siguiente:
   a) Si un jugador no comparece a disputar algún partido, se da por ganador a su rival, adjudicándosele 2 puntos de match, sin resultados técnicos. Esto sin perjuicio de que, al presentarse en partidos posteriores, pudiera jugarlos con la respectiva obtención de resultados.

ART. 8 - DE LA CLASIFICACIÓN GENERAL

1. Los criterios de clasificación general serán definidos en el ránking y desarrollo de cada prueba, dada la variabilidad de posibles participantes.

2. En ella deberán figurar, como resultados técnicos, todos los obtenidos por cada jugadora en las distintas fases en que llegó a participar.

ART. 9 - SISTEMA DE ENFRENTAMIENTOS

El sistema de enfrentamientos será definido en el ranking y desarrollo de cada prueba, dada la alta variabilidad de participantes.

ART. 10 - SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Para la confección y el establecimiento del ranking nacional de billar a 5 quillas, se tendrán en cuenta los puntos obtenidos en las últimas cuatro pruebas del circuito de la modalidad, siempre teniendo en consideración que no exista una separación mayor a dos años entre la fecha de celebración de la prueba más reciente y la prueba más antigua. En cada una de las pruebas, la puntuación de los primeros 32 puestos será la siguiente

	PUNTOS
1º	100
2º	85
3º	70
4º	70
5º	56
6º	54
7º	52
8º	50
9º	35
10º	34
11º	33
12º	32
13º	31
14º	30
15º	29
16º	28

	PUNTOS
17º	27
18º	26
19º	25
20º	24
21º	23
22º	22
23º	21
24º	20
25º	19
26º	18
27º	17
28º	16
29º	15
30º	14
31º	13
32º	12

Los jugadores ubicados a partir de la posición 32º obtendrán 10 puntos. Si en dos pruebas en una misma temporada (o pruebas consecutivas, independientemente de la temporada) concurren más de 32 jugadores, se considerará la adaptación de la escala de puntuación máxima a las nuevas circunstancias, de acuerdo con los siguientes factores de escala:

- 1.5 si el número de jugadores esperado estuviese entre 33 y 64 jugadores
- 2.0 si el número de jugadores esperado fuese mayor.

La tabla de puntajes obtenidos según la posición del deportista deberá conservar el puntaje mínimo que se obtendría (18 y 24 puntos para el último clasificado, para factores de escala 1.5 y 2.0, respectivamente). La actualización de puntajes se aplicará de forma retroactiva a las pruebas que en el momento de dicha actualización determinen el ranking nacional de la modalidad.