

FAAB

Federación Argentina
de Aficionados al Billar



REGLAS MUNDIALES DE BILLAR 5 QUILLAS

Personería Jurídica N°10.282
COA - CPB - IBSF - WPBA UMB

 General Ramón Freire 3151
CABA - C1429ASE

 consulta@faabillar.com.ar
 faabillar.com.ar

REGLAS GENERALES

Aplicación de las reglas

1. Las reglas mundiales para el billar 5 quillas completan los estatutos y los reglamentos de la UMB. Son aplicables a todos los Campeonatos Mundiales y torneos Intercontinentales oficialmente organizados por la UMB.
2. Para casos no previstos específicamente en estas reglas, valen los estatutos y otros reglamentos de UMB. En particular, se deben seguir las reglas de arbitrajes de la UMB, para definir las atribuciones arbitrales, en como tomar decisiones en casos no previstos en el reglamento. En tal caso, quedará escrito en el informe la decisión tomada.
3. Para casos no escritos en este documento ni en otros reglamentos de la UMB o por casos de fuerza mayor, el delegado oficial de la UMB o su encargado decidirán, después de haber consultado el delegado oficial de la Federación organizadora y con el director del torneo.

INDICE DE CONTENIDOS

Artículo N°

CAPITULO 1 – MATERIALES DE JUEGO

Billares, bandas, Paños	1001
Bolas, Palos, tizas	1002
Localización de puntos y de las líneas de posición	1003
Tacos, rastrillos	1004
Iluminación	1005

CAPITULO 2 – OBJETIVO DE JUEGO –EL PARTIDO

Objetivo del juego	2001
Valor de los puntos	2002
Inicio del partido	2003
Posición para arrimar	2004
Posición de inicio	2005
Pausa durante el partido	2006
Abandono del partido	2007
Fin del partido – Puntos partido y set	2008

CAPITULO 3 – PRESCRIPCIONES PARTICULARES

Bolas pegadas	3001
Bolas que salen de la mesa	3002
Caída de palos	3003
Bola en manos	3004
Posición de los pies	3005
Indicación de la bola	3006
Posición del jugador	3007
Marcas en la mesa	3008
Tiempo máximo para ejecutar el tiro	3009

CAPITULO 4 – FALTAS

Faltas	4001
Faltas no cometidas por el jugador	4002
Comportamiento antideportivo	4003
Faltas no vistas	4004
Partidos de parejas	4005

CAPITULO 5 – CLAUSULAS FINALES

No respetar reglas	5001
Aplicar y/o anular	5002

FAAB

Federación Argentina
de Aficionados al Billar



ADJUNTOS

La marca de los palos
Valor de los puntos
Líneas de posicionamiento
El palo
Salto de la bola que tira

Grafico G
Grafico G
Grafico G
Grafico H
Grafico H

CAPITULO 1 – MATERIALES DE JUEGO

Artículo 1001 – Mesa, banda, paño

1. La mesa de billar es una superficie rectangular, plana y horizontal , igual a la mesa de carambola.
2. La mesa de billar está compuesta de una pizarra o de otros materiales homologados por la UMB, con un espesor mínimo de 45 mms.
3. Los límites del rectángulo de juego los establecen las gomas producidas con materiales de rebote elástico de 37 mms de altura en el punto más alto. Está autorizado una tolerancia de 1 mm y no debe tener perforaciones.
4. Las medidas del campo de juego son de 2,84 mts x 1,42 mts con una tolerancia de 5 mms.
5. Las gomas están pegadas a las bandas que tienen que tener un ancho de 12,5 cms., tienen que ser horizontales, perfectamente lisas y de color uniforme. Las bandas tienen que ser homologas de la UMB.
6. Sobre la superficie de la bandas tiene que colocarse marcas indelebles equidistantes a 1/8 del largo de toda la banda (diamantes). No está permitido poner la marca de las mesas de billar ni otro tipo de publicidad. Dos diamantes adicionales están permitidos en cada uno de los 4 ángulos de la mesa.
7. El paño que cubre la mesa, tiene que ser nuevo al iniciar el torneo y de material, calidad y color homologados de la UMB. Tiene que estar agarrado a las pizarras y a las bandas bien estirado. El paño tiene que cubrir por entero las pizarras y las bandas.
8. La altura de la mesa de billar es de 75 a 80 cm del suelo.
9. Las mesas para torneos oficiales deben tener un dispositivo de calefacción eléctrico que elimine la humedad de las pizarras y del paño. La calefacción debe estar encendida desde que se instalan las mesas y por todo el torneo, para garantizar el deslizamiento de las bolas.

Artículo 1002 – Bolas, Palos, tizas

1. Las tres bolas tienen que ser de material y color aprobados por la UMB, tienen que ser estrictamente esféricas, con un diámetro de 61 a 61,5 mms. El peso de las bolas tienen que estar comprendidas entre 205 a 220 gramos. La diferencia de peso de las bolas no debe superar los dos gramos. En los torneos oficiales las bolas las tiene que proveer el fabricante homologado.
2. Los cinco palos tienen que ser de material y color aprobados por la UMB, cuatro palos tienen que ser del mismo color y el quinto puesto en el centro de otro color, Cada palo tiene que ser redondo y una altura de 25 mms. El diámetro de la cabeza y de la base tiene que ser de 7 mms. El diámetro de la parte más ancha de 10 mms. (ver adjunto, Grafico H)
3. La tiza no tiene que ensuciar la superficie de juego de modo excesivo.

Artículo 1003 – Localización de puntos y de la línea de posición

1. Se llaman puntos las posiciones que, según las reglas, tienen que ocupar las bolas y los palos, al inicio del partido y durante el encuentro.
2. Los puntos se marcan con lápiz o lapiceras y tienen que ser bien visibles, sin exagerar.
3. El lugar de los puntos y de las líneas se encuentran indicados en el Grafico G

Artículo 1004 – Taco, rastrillo

1. Las bolas se mueven a través de un instrumento llamado taco que puede ser de distintos materiales, puede ser entero o dividido en distintas partes. En la punta del taco se coloca un cuero llamado suela. El jugador le puede pegar a la bola solo con la suela. El jugador puede utilizar uno o más tacos, eligiendo el largo, el peso y el diámetro.
2. El jugador tiene el derecho de elegir utilizar el rastrillo en lugar de la mano cuando le resulte más cómodo.

Artículo 1005 – Iluminación.

1. Las luces proyectadas sobre toda la superficie de la mesa no tiene que ser inferior a 520 lumens. El instrumento que mide se coloca sobre el paño.
2. Las luces no tienen que ser muy fuertes porque molestan la visual (no tiene que superar los 5000 lumens)
3. La distancia entre las lámparas y la superficie de juego tiene que ser de al menos 1 metros.
4. La sala no tiene que ser completamente oscura, al menos tiene que tener 50 lumens

CAPITULO 2 – ESPIRITU DEL JUEGO – EL PARTIDO

Artículo 2001 – OBJETIVO DE JUEGO

1. La intención del juego es ganar el número de set establecidos. Para ganar el set el jugador tiene que completar los puntos establecidos. Los puntos que superen el total no se consideran.
2. Para ganar un partidos es necesario ganar el o los set establecidos (en número impar)
3. Los jugadores tiran un tiro cada uno
4. El tiro se considera válido cuando la bola jugadora se golpea en forma correcta con taco y toca la bola adversaria, directamente o después de haber tocado una o más bandas, sin haber antes tocado el chico (bola roja) o haber hecho caer palos.
5. Si el tiro es válido el jugador realiza puntos solo si:
 - a. La bola adversaria tumba uno o más palos
 - b. La bola adversaria toca el chico (bola roja)
 - c. La bola jugadora toca el chico (bola roja) después de haber tocado la adversaria
 - d. El chico (bola roja) tumba palos después de b) o c)
6. Si el tiro es válido pero la bola jugadora tumba palos, todos los puntos se asignan al adversario.
7. Si el tiro no es válido (ver artículo 4001) todos los puntos realizados más dos puntos de penalización se adjudican al adversario y este dispondrá de bola en mano.

Artículo 2002 – VALOR DE LOS PUNTOS

1. Palos
 - a. Palos laterales 2 puntos cada uno
 - b. Palo central 4 puntos
 - c. Si el palo central es tumbado solo (independientemente del número de palos en la mesa) 10 puntos

2. Chico (bola roja)
 - a. Carambola con la bola jugadora 4 puntos
 - b. Carambola con la bola adversaria 3 puntos
 - c. Si el chico se toca en un tiro no válido, que entrega bola en mano al adversario (ver casos del 4001.3 al 4001.19) 2 puntosÚnicamente se considera la primera vez que toca el chico (bola Roja).

3. Si el tiro es válido, al jugador ejecutante se lo computan los puntos de palos y carambola.

4. Véase los artículos 4001.3 al 4001.19 para la lista de errores y los puntos de penalización.

5. Si el tiro es válido pero la bola jugadora tumba uno o más palos los puntos se asignan al adversario.

Artículo 2003 – INICIO DEL PARTIDO

El partido inicia cuando el árbitro coloca las bolas para el primer tiro.

Artículo 2004 – ARRIME

1. El árbitro coloca la bola Blanca y la amarilla en el lugar de arrime, una de cada lado, en el cuadrante inferior a unos 30 cms. de la banda larga, la blanca de la parte derecha y la amarilla de la parte izquierda y el chico (bola Roja) en el punto central del cuadrante superior. Los palos los coloca como indica el Grafico G al final del documento (adjunto)
2. Una vez colocadas las bolas y los palos los jugadores ejecutan el tiro de arrime para el inicio del partido, las dos bolas tienen que estar en movimiento antes de que la primera toque la banda corta opuesta. En el caso de que esto no suceda se realiza nuevamente el tiro, el jugador que hace repetir más de dos veces, pierde el derecho a elegir la salida.
3. Si durante la ejecución las bolas se chocan, el jugador que invade el camino de la otra pierde el arrime.
4. Si durante la trayectoria las bolas se chocan, sin poder determinar el culpable o si paran a la misma distancia, el árbitro hará repetir el arrime.
5. Si una de las bolas choca el chico o tumba palos, el jugador ejecutante pierde el arrime.
6. El jugador que arrima más cerca de la banda corta inferior, tiene el derecho a elegir si iniciar o hacer iniciar al adversario el encuentro.

Artículo 2005 – POSICION DE SALIDA

1. El jugador que inicia el partido lo hace con la bola blanca y el adversario la amarilla, las bolas las ubica el árbitro como sigue:
 - a. La bola blanca libre ubicada en la parte inferior de la mesa.
 - b. La bola amarilla puesta en el punto cerca de la banda corta superior
 - c. El Chico (bola roja) en el punto central del cuadrado superior.
2. Los atletas jugarán todo el partido con la misma bola.
3. El jugador recibe la bola del árbitro y posiciona libremente en el cuadrado inferior, usando únicamente el taco (sin tocarla con la suela). En el momento de ejecutar el tiro la bola jugadora tiene que estar completamente en el cuadrado inferior de la mesa.
4. Después de haber colocado la bola jugadora el jugador tiene que tirar para tocar la bola adversaria con la propia.
5. No se puede realizar puntos en el primer tiro. Si no se cometen faltas pero vienen tumbados palos o se hacen carambolas, el tiro es válido pero los puntos se le adjudican al adversario, sin otra penalización o bola en mano.
6. Después del tiro de inicio, es el turno del adversario que juega con su bola.
7. Para el tiro inicial, el pie o ambos tienen que estar completamente detrás de la mesa, al interno de las líneas verticales que se colocan a cada costado de las bandas largas.
8. Si el partido se juega a más de un set, los jugadores se alternan el inicio de cada set, independientemente de cuantos sets jueguen.

Artículo 2006 – PAUSA DURANTE EL PARTIDO

1. No se admiten pausas en los partidos de un solo set.
2. En un partido a 3 sets se permite una pausa de 5 minutos al finalizar el segundo set, por pedido de al menos uno de los jugadores.
3. En un partido de 5 sets, se permite una pausa de 5 minutos al finalizar el segundo y/o cuarto set, por pedido de al menos uno de los jugadores.
4. En un partido de 7 sets, se permite una pausa de 5 minutos al finalizar el tercero y/o el sexto set por pedido de al menos uno de los jugadores.
5. Después de la pausa el árbitro se puede cambiar.

Artículo 2007 – ABANDONO DEL PARTIDO

1. El jugador que abandona el lugar de juego sin autorización del árbitro pierde el partido. Si fuera por causas de fuerza mayor que se presentaran durante el torneo serán evaluadas por el delegado Oficial de la UMB o su representante.
2. Cada jugador que rechace la invitación del árbitro a continuar el partido, será expulsado del torneo.

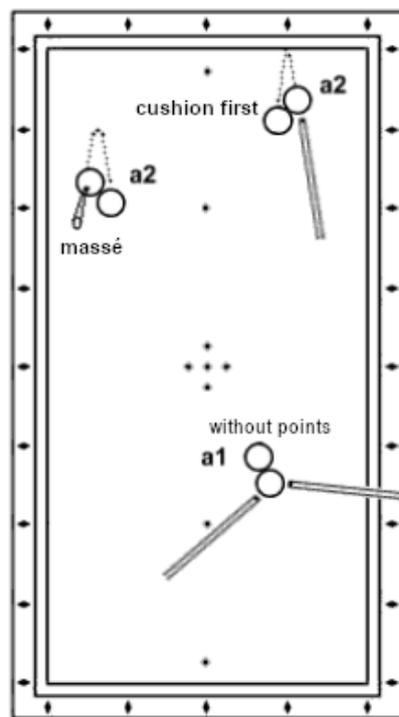
Artículo 2008 – FINALIZACION DEL PARTIDO – RESULTADO Y PUNTOS

1. El partido se puede jugar a uno o más sets. El set será ganado por el jugador que llegue primero a los puntos previstos. El partido será ganado por el jugador que llegue primero al número de sets establecidos.
2. Una vez iniciado el partido, se debe jugar hasta que haya un ganador.
3. Si se juega al mejor de 3 sets, los puntos partido y los sets se asignan así:
 - a. 2-0 = ganador 1 punto del partido y 3 puntos de set
perdedor 0 punto del partido y 0 puntos de set
 - b. 2-1 = ganador 1 punto del partido y 2 puntos de set
perdedor 0 punto de partido y 1 puntos de set
4. Si el partido es al mejor de 5 sets, los puntos partido y set se asignan así:
 - a. 3-0 = ganador 1 punto partido y 5 puntos de set
perdedor 0 punto partido y 0 puntos de set
 - b. 3-1 = ganador 1 punto partido y 4 puntos de set
perdedor 0 punto partido y 1 punto de set
 - b. 3-2 = ganador 1 punto partido y 3 puntos de set
perdedor 0 punto partido y 2 puntos de set

CAPITULO 3 – PRESCRIPCIONES PARTICULARES

Artículo 3001 – BOLAS PEGADAS

1. Cuando la bola jugadora está pegada a la banda el jugador no puede tirar directamente sobre la misma
2. Cuando la bola jugadora está pegada con el chico (bola roja), el jugador puede tirar directamente sobre la bola adversaria sin hacer mover el chico (bola roja). No se considera falta si el chico (bola roja) se mueve solo por el hecho de haber perdido el apoyo de la otra bola.
3. Cuando la bola jugadora está pegada a la bola adversaria, el jugador puede (ver Gráfico adjunto debajo):
 - a1. Jugar sobre la bola adversaria en finesa sin hacer puntos. Si realiza puntos estos serán asignados al adversario sin otra penalización.
 - a2. Jugar por banda o de massé, sin tocar antes la bola adversaria, no se considera falta si la bola adversaria se mueve por haber perdido el apoyo de la otra bola.
4. Si fuera imposible tirar sin cometer falta el jugador puede simplemente tocar la bola jugadora o efectuar el tiro para obtener la mejor defensa posible.



Artículo 3002 – BOLAS QUE SALEN DE LA MESA DE BILLAR

1. Una bola se considera afuera de la mesa, en el momento que sale del rectángulo de juego; sea que toque la parte superior del paño de la banda o la madera de la misma.
2. Es falta si una o más bolas salen de la mesa de billar.
3. Las bolas que salen las coloca el árbitro, para un tiro de bola en mano, en las siguientes alternativas:
 - a. Si la bola que sale es la jugadora, el árbitro la coloca en el punto cercano a la banda corta, del lado opuesto en la cual se encuentra la bola adversaria. Si el punto se encuentra ocupado se colocara del lado contrario.
 - b. Si la bola que sale es la del contrario, el árbitro la posiciona para un tiro de bola en mano, del lado contrario de donde se encuentre la bola del jugador que ejecutó el tiro.
 - c. Si la bola que sale es el chico (bola roja), el árbitro lo coloca en la posición inicial del cuadrado superior. Si el lugar está ocupado o escondido se coloca en el mismo punto del lado opuesto. El árbitro a continuación posiciona la bola del adversario para un tiro de bola en mano del lado contrario donde se encuentra la bola del jugador que cometió la falta.
 - d. Para ejecutar el tiro, el jugador puede disponer del artículo 3004.5 en lo que hace a la bola en mano.

Artículo 3003 – CAIDA DE PALOS

1. El palo se considera caído cuando su base pierde completamente contacto con el paño.
2. Si el palo caído retoma la posición vertical, sin la ayuda de nadie, se considera siempre “caído” y los puntos se asignan normalmente.
3. Un palo se considera caído, inclusive cuando lo hace caer otro palo. En el caso una bola empuje un palo caído y este hace caer otro palo, los puntos se asignan:
 - a. Al jugador que ejecutó el tiro si la bola responsable es la del adversario o el chico (bola roja).
 - b. Al adversario si la bola responsable es la jugadora. No se asignan más puntos ni bola en mano.
4. Si el palo se corre pero queda parado, se considera caído solo si sale completamente de su lugar. De todos modos, cuando finaliza el tiro:
 - a. Si la sede del palo está libre, el árbitro lo coloca en su lugar, antes de que se realice el próximo tiro.
 - b. Si la sede está ocupada total o parcialmente por una bola, el árbitro, retira el palo para el tiro siguiente y lo volverá a colocar cuando esta esté libre.
 - c. Si un palo fuera desplazado, solo parcialmente fuera de su sede, no se considera palo caído. El árbitro lo colocará correctamente, antes del siguiente tiro, si la sede está libre.
5. Si el palo apoyado a la bola jugadora, cae en el momento de ejecutar el tiro, será considerado caído, el tiro será considerado falta, los puntos se adjudicaran al adversario más 2 puntos de penalización y este tendrá bola en mano.
6. Si el palo apoyado a una bola que no sea la jugadora cae cuando la bola en la que se apoya se mueva, será considerado caído.

7. Cuando un palo cae solo o por algún motivo desconocido al juego, el árbitro lo reubicará en su posición, hasta cuando, si es posible, el jugador este ejecutando el tiro. Si esto no fuera posible, el palo no se cuenta.
8. Si la base de uno o más palos estuvieran ocupadas, entera o parcialmente por una bola, el árbitro lo sacará del juego y el tiro se ejecutara con los palos restantes, los palos retirados no se cuentan y los reubicarán apenas se pueda, antes de que se ejecute el tiro siguiente.

Artículo 3004 – BOLA EN MANO

1. Cuando un jugador comete al menos una de las faltas del listado del Artículo 4001.2, su adversario ejecutara un tiro con bola en mano con su propia bola.
2. Al finalizar el tiro con falta, el árbitro toma la bola del jugador que tiene que ejecutar el tiro siguiente y la posiciona de la parte opuesta de la que se encuentra la bola del jugador que cometió la falta, esta bola queda en el lugar que se encuentra.
3. El jugador tiene el derecho de elegir el lugar donde posicionar la bola en mano, usando solo el taco, (sin tocar la bola con la suela), asegurándose que su bola no supere parcial o totalmente la línea media que divide los dos cuadrados. Si la bola del jugador que cometió la falta, se encuentra exactamente en la mitad de la mesa, el árbitro la ubicará en el punto destinado para el inicio del partido.
4. El jugador que tiene derecho a la bola en mano, puede elegir y pedirle al árbitro de posicionar la otra bola en el punto de inicio del partido. Si este lugar estuviera ocupado del chico (bola roja) la bola será ubicada de la parte opuesta en el mismo punto.
5. Es falta, si el jugador que tiene derecho a bola en mano, toca la bola jugadora antes de que el árbitro se la entregue. En este caso se le asignan 2 puntos al adversario y bola en mano.

Artículo 3005 – ZONA DE UBICACIÓN DE LOS PIES.

Para el tiro inicial o para los tiros con bola en Mano, el o los pies de apoyo debe/deben estar enteramente atrás de la mesa al interno de las líneas verticales colocadas al borde de las bandas largas

Artículo 3006 – INDICACION DE LAS BOLAS

1. El árbitro no puede, ni siquiera cuando se lo pidan, indicar al jugador cuál es su propia bola, en el anotador debe haber un dispositivo que indique siempre que jugador juega con la bola blanca y cual con la amarilla.
2. Igualmente el adversario no puede advertir al jugador que está tirando con la bola equivocada. Si esto sucediera, si esto sucede al jugador que está tirando se le asignaran dos puntos y el tiro de bola en mano.

Artículo 3007 – LUGAR DEL JUGADOR

El jugador que no esté ejecutando el tiro, espera su turno parado o sentado, en un lugar previsto, sin molestar a su adversario con movimiento o ruidos.

Artículo 3008- MARCAS SOBRE LA MESA

Está prohibido hacer marcas sobre la superficie de juego, bandas o bordes de la mesa.

Artículo 3009 – TIEMPO MAXIMO PARA EJECUTAR EL TIRO

1. Si se utiliza un reloj, cada jugador tiene que ejecutar el tiro dentro de los 40 segundos. El tiempo comienza cuando el árbitro para el/los palos y/o las bolas se hayan detenido del tiro precedente. Si el jugador no ejecuta el tiro dentro de los 40 segundos, se asignaran 2 puntos al adversario y el jugador tendrá otros 20 segundos más para tirar.



- Si el jugador no ejecuta el tiro dentro de los sucesivos 20 segundos suplementarios, se le asignarán otros 2 puntos al adversario y un tiro de bola en mano.
2. Dado que el reloj no está siempre disponible, el tiempo de juego no viene por el momento aplicado, sin embargo, si un jugador es muy lento para ejecutar, el árbitro lo puede invitar a que sea más rápido. El árbitro le concede 15 segundos más y si el jugador no ejecuta el tiro, concederá 2 puntos al adversario y un tiro de bola en mano.

CAPITULO 4 – FALTAS

Artículo 4001 – FALTAS

1. Si el jugador comete más de una falta (ver puntos del 3 al 19), 2 puntos de penalización se agregan al total de puntos realizados (carambola con el chico (bola roja) y/o caída de palos) y los puntos se adjudican al adversario.
2. Si el tiro es válido (ver Artículo 2001.4), pero la bola jugadora tumba palos, todos los puntos realizados (palos y carambola) se adjudican al adversario sin otros puntos de penalización ni bola en mano

Cuando se cometen las faltas indicadas a continuación (una o más), se aplicaran 2 puntos de penalización adjudicados al adversario, más la concesión de bola en mano.

El jugador comete falta cuando:

3. Ejecuta el tiro con la bola adversaria
4. La bola jugadora toca el chico (bola roja) antes de tocar la bola adversaria. Como indicamos anteriormente en este caso el valor del chico (bola roja) será siempre 2 puntos (correspondiente al valor de un palo) 2 puntos de chico (bola roja) se cuentan en los casos del 12 al 17 aquí debajo, si se ejecuta el tiro y el chico (bola roja) fuera tocado o movido.
5. Si la bola jugadora toca uno o más palos antes de tocar la bola adversaria y este finalmente cae. Si el/los palos se tocan pero no caen el tiro es válido.
6. Si la bola jugadora no toca o toca incorrectamente la bola adversaria.
7. Una o más bolas salen de la mesa durante la ejecución del tiro, los puntos de penalización serán siempre 2 independientemente de la cantidad de bolas que salgan.
8. Ejecuta el tiro cuando las bolas todavía se están moviendo.
9. Golpea la bola jugadora con otra parte del taco que no sea la suela.
10. Golpea la bola jugadora con la suela más de una vez durante la ejecución del tiro.
11. Toca o mueve una bola o algún palo, para limpiarlo sin pedirle al árbitro.
12. Mueve una bola o un palo con un contacto directo o indirecto, sin que esto forme parte del tiro.
13. Juega directamente sobre la bola adversaria o sobre la banda, cuando la bola jugadora está pegada a una de las dos cosas. Ver Artículo 3001 por los detalles y las excepciones.
14. No toca el suelo, al momento de tirar, con por lo menos un pie o si durante la ejecución del tiro de salida o de un tiro de bola en manos, sobrepasa con el pie la zona prevista para ello.
15. Antes de la realización del tiro de inicio o de bola en mano, mueve la bola jugadora con otra cosa que no sea el taco, o la mueve antes de que el árbitro se la haya entregado o lo haya autorizado a hacerlo.
16. La bola jugadora salta los palos o el chico (bola roja) sin haber tocado antes la bola adversaria.

Nota: el tiro es válido si la bola se mueve en la posición de los palos sin que estos caigan.

17. Toca o mueve la bola o algún palo con la mano, una parte del cuerpo o cualquier otra cosa antes, durante o después de haber tirado.
18. Durante la ejecución del tiro la suela toca más de una vez la bola jugadora que ya está en movimiento, o que la suela este en contacto con la bola jugadora cuando esta toque la bola adversaria o la banda.
19. El árbitro aplica el artículo 3009.2

Artículo 4002 – FALTAS NO ATRIBUIBLE AL JUGADOR

Dichas faltas, provocadas por hechos accidentales o terceras personas, incluido el árbitro, como tocar o mover las bolas y/o palos no son atribuibles al jugador, en tal caso el árbitro colocará las bolas en la posición que entienda más cerca de su posición anterior, sin que los jugadores puedan opinar. Si no fuera posible el árbitro está autorizado a ponerla en la posición de inicio.

Artículo 4003 – COMPORTAMIENTO ANTIDEPORTIVO

Si un jugador toca o desvía intencionalmente la bola jugadora para evitar que esta tumbe palos, pierde automáticamente el set en curso.

Artículo 4004 – FALTAS NO RELEVADAS

Si un jugador tira con la bola equivocada sin que el árbitro se dé cuenta y el adversario comete el mismo error por no haberlo notado, los puntos se asignan al jugador que los realiza, hasta que alguno de los protagonistas se dé cuenta. A tal punto el árbitro cambia de posición las bolas sin que se asignen puntos de penalización a ninguno de los dos jugadores.

Artículo 4005 – PARTIDOS DE PAREJAS

1. Cada pareja elige libremente el jugador que realiza el arrime. El mismo debe iniciar el partido. No se permiten cambios entre el jugador que arrima y el que inicia el partido.
2. Durante el partido los jugadores se cambian para tirar en los siguientes casos:
 - a. El adversario realiza puntos
 - b. El jugador activo se vende (dos puntos más puntos de carambola y/o palos)
 - c. El jugador activo erra bola y da bola en mano al adversario (dos puntos de penalización)
3. El cambio de jugador en la pareja que comete la falta no obliga a cambiar en la pareja adversaria.
4. Debido a que el jugador que realiza el primer tiro no puede realizar puntos, no será cambiado por su compañero, si el adversario realiza puntos en el tiro siguiente. Se cambia si realiza puntos en el primer tiro (estos se asignaran al adversario)
5. El compañero del jugador activo puede aconsejarlo. No podrá reemplazarlo, ni ayudarlo con o sin el taco a encontrar la mejor opción de tiro. Los consejos deben ser solo teóricos.
6. Una vez que el jugador activo está en posición de tiro el compañero no puede más ayudarlo.
7. Si una pareja no respeta los puntos 5 y 6 anteriores, El árbitro amonesta, en caso de que vuelva a ocurrir, el árbitro puede llamar al director del torneo, el cual tiene facultad de descalificar la pareja.
8. Jugar con la bola o el jugador equivocado, es falta. La pareja adversaria recibirá dos puntos y bola en mano.
9. Los jugadores de una pareja no pueden preguntar al árbitro quien de los dos tiene que tirar.

CAPITULO 5 – CLAUSULAS FINALES

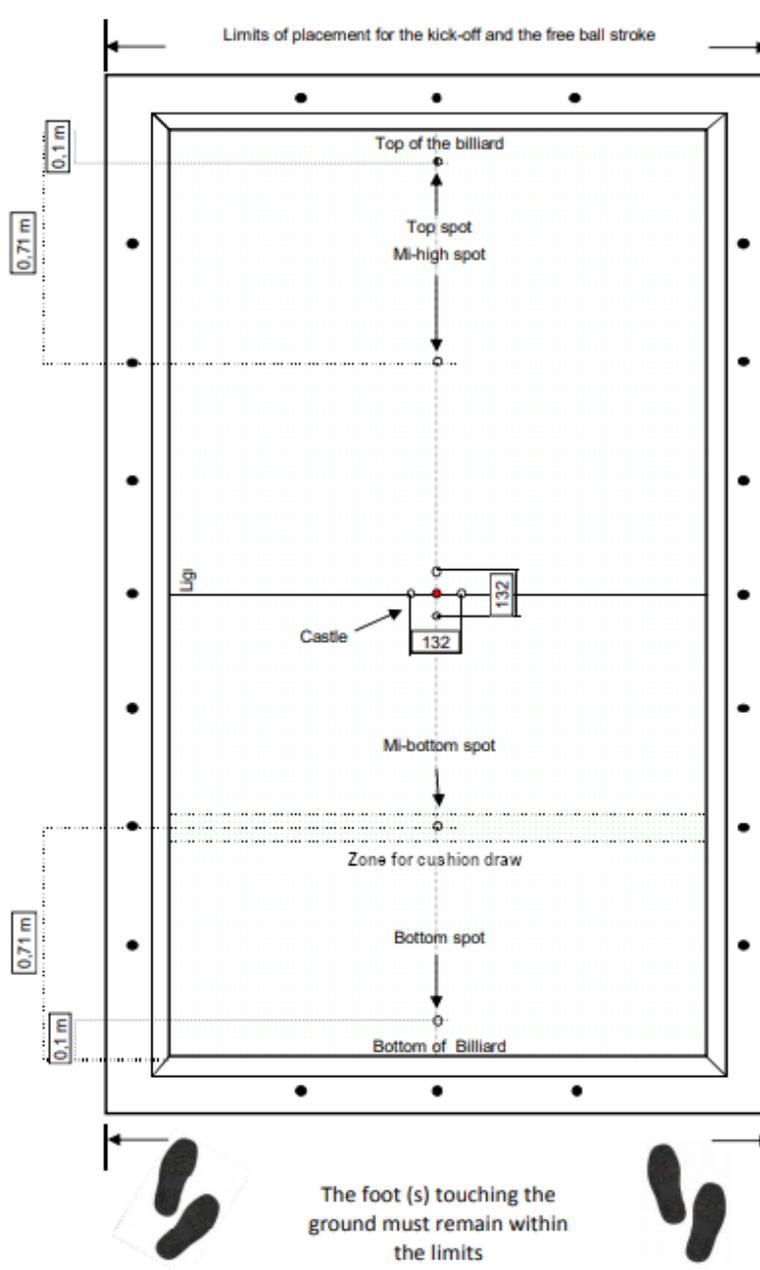
Artículo 5001 – No respetar reglas

Si no se respetan las reglas del presente reglamento, se aplicarán las del reglamento disciplinario.

Artículo 5002 – Aplicación y cancelación

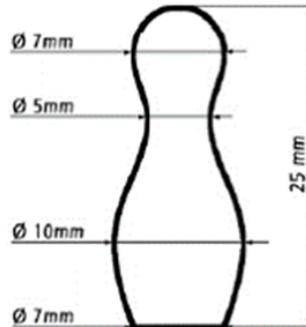
1. El presente reglamento fue redactado por el Board de la UMB, en relación a la propuesta de la Comisión técnica de la UMB, para el mejor desarrollo del juego de 5 quillas, sobre bases de las reglas estatutarias efectivas. Se puede aplicar desde el 01/09/2021 a nivel internacional y anula todos los reglamentos anteriores.
2. Las Federaciones afiliadas, las confederaciones reconocidas, los miembros asociados, como los socios contractuales de la UMB, están obligados a respetar y hacer respetar las reglas aquí descriptas.

ESQUEMA G

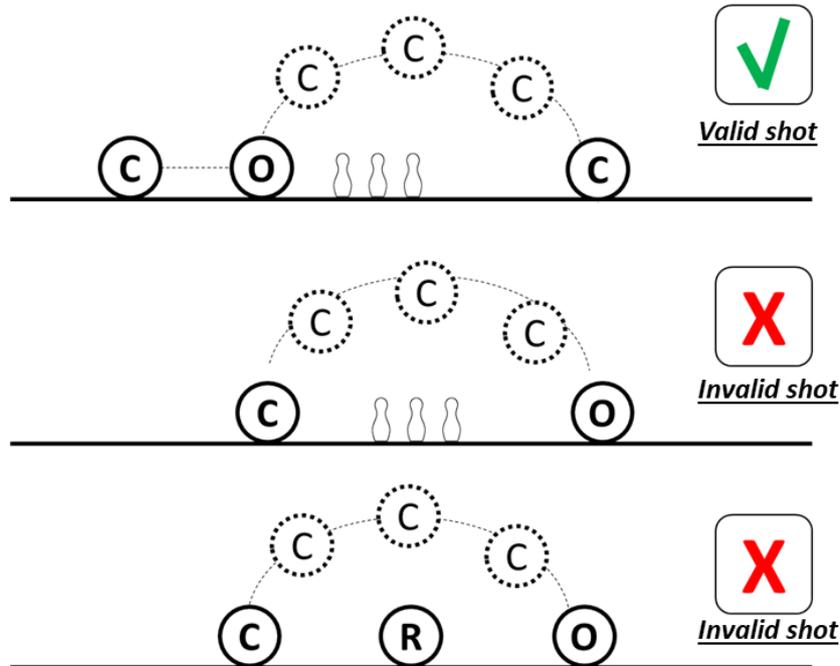


ESQUEMA H

Pin



Jumping of the cue ball



C = Cue ball, O = Object ball, R= Red ball

