1.5 REGLAS DEL JUEGO – 5 QUILLAS

REGLAS GENERALES

Aplicación de las reglas

1. Las Reglas del Juego del billar 5 Quillas son aplicables a todas las pruebas organizadas y/o reconocidas por la R.F.E.B.
2. Los casos no previstos en las presentes Reglas, así como, en los Reglamentos Específicos y Particulares indicados, serán resueltos por la Dirección Deportiva de la R.F.E.B, hasta tanto puedan ser propuestos a la Asamblea General, para su aprobación si procediera.

Índice de contenido

CAPITULO 1 – MATERIALES DE JUEGO 4
Artículo 1001 – Mesa, banda, paño 4
Artículo 1002 – Bolas, quillas, tizas 4
Artículo 1003 – Localización de puntos y de la línea de posición 4
Artículo 1004 – Taco, rastrillo 5
Artículo 1005 – Iluminación 5
CAPITULO 2 – ESPIRITU DEL JUEGO – EL PARTIDO 5
Artículo 2001 – Objetivo del juego 5
Artículo 2002 – Valor de los puntos 5
Artículo 2003 – Arrime 6
Artículo 2004 – Posición de salida 6
Artículo 2005 – Pausa durante el partido 7
Artículo 2006 – Abandono del partido 7
Artículo 2007 – Finalización del partido – Resultado y puntos 7
CAPITULO 3 – SITUACIONES ESPECIALES 7
Artículo 3001 – Bolas pegadas 7
Artículo 3002 – Bolas fuera de las mesas de billar 8
Artículo 3003 – Caída de quillas 9
Artículo 3004 – Bola en mano 9
Artículo 3005 – Ubicación de los pies 10
Artículo 3006 – Indicación de las bolas 10
Artículo 3007 – Ubicación del jugador 10
Artículo 3008 – Marcas sobre la mesa 10
Artículo 3009 – Tiempo para ejecutar el tiro 10
CAPITULO 4 – FALTAS 11
Artículo 4001 – Faltas 11
Artículo 4002 – Faltas no atribuibles al jugador 12
Artículo 4003 – Comportamiento antideportivo 12
Artículo 4004 – Falta no detectada 12
Artículo 4005 – Partido por parejas 12
CAPITULO 5 – CLAUSULAS FINALES 13
Artículo 5001 – No respetar reglas 13
Artículo 5002 – Aplicación del presente reglamento 13

Índice de ilustraciones

Figura 1. Lanzamiento con bola pegada..... 8
Figura 2. Posicionamiento de los distintos elementos en la mesa 14
Figura 3. Dimensiones de las quillas 15
Figura 4. Salto de la bola propia..... 15

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 R.F.E.B, con un espesor mínimo de 45mm
3. Los límites de la zona de juego los establecen las bandas de gomas de rebote elástico de 37mm de altura en el punto más alto. Está autorizada una tolerancia de 1mm y no debe tener perforaciones
4. Las medidas de la mesa son de 2,84m x 1,42m con una tolerancia de 5mm
5. Las gomas están pegadas a las bandas que deben tener un ancho de 12,5cm, ser horizontales, perfectamente lisas y de color uniforme. Las bandas tienen que estar homologas por la RFEB
6. Sobre la superficie de salbandas deben colocarse marcas indelebles equidistantes a 1/8del 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, debe ser nuevo al iniciar el torneo y de material, calidad y color homologados de la RFEB. Tiene que estar agarrado a las pizarras y a las bandas y bien estirado
8. La altura de la mesa de billar es de 75 a 80cm 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 durante todo el torneo, para garantizar el deslizamiento de las bolas

Artículo 1002 – Bolas, quillas, tizas

1. Las tres bolas tienen que ser de material y color aprobados por la RFEB, deben ser estrictamente esféricas, con un diámetro de 61 a 61,5mm. El peso de las bolas tiene que estar comprendido entre 205 y 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. Las cinco quillas tienen que ser de material y color aprobados por la RFEB, cuatro quillas del mismo color y la quinta puesta en el centro de otro color. Cada quilla tiene que ser redonda y con una altura de 25mm. El diámetro de la cabeza y de la base tiene que ser de 7mm. El diámetro de la parte más ancha de 10mm. (ver Figura 3)
3. La tiza no debe 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, deben ocupar las bolas y lasquillas al inicio del partido y durante el encuentro
2. Los puntos se marcan con lápiz o bolígrafo y serán bien visibles, sin exagerar
3. El lugar de los puntos y de las líneas se encuentran indicados en la Figura 2

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 debe golpear 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. El billar deberá estar lo suficientemente iluminado en toda su superficie y sin ningún tipo de sombras, no pudiendo en ningún caso su intensidad ser inferior a 1.500 lux
2. De igual forma, no deberá ser tan excesivamente fuerte como para deslumbrar a los jugadores
3. La distancia entre las luces y la superficie de juego no debe ser inferior a 1.20 metros
4. La sala no debe estar completamente oscura, al menos tiene que tener 50 lux

CAPITULO 2 – ESPIRITU DEL JUEGO – EL PARTIDO

Artículo 2001 – Objetivo del juego

1. El objetivo del juego es ganar el número de set establecidos. Para ganar el set, el jugador tiene que completar los puntos requeridos. Los puntos que superen el total no se consideran
2. Para ganar un partido es necesario ganar el o los sets establecidos (en número impar)
3. Los jugadores tiran una vez cada uno
4. El tiro se considera válido cuando la bola jugadora se golpea en forma correcta con el taco, tocando a continuación la bola adversaria directamente o después de haber tocado una o más bandas, sin haber antes tocado la bola roja o haber hecho caer quillas
5. Si el tiro es válido, el jugador realiza puntos solo si:
    a. La bola adversaria tumba una o más quillas
    b. La bola adversaria toca la bola roja (casin)
    c. La bola jugadora toca la bola roja después de haber tocado la adversaria (carambola)
    d. La bola roja tumba quillas después de b) o c)
6. Si el tiro es válido pero la bola jugadora tumba quillas, todos los puntos se asignan al adversario
7. Si el tiro no es válido (ver artículo 4001 - FALTAS) 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. Quillas
    a. Quillas laterales, 2 puntos cada una
    b. Quilla central, 4 puntos
    c. Quilla central sola (independientemente del número de quillas en la mesa), 10 puntos
2. Bola roja
    a. Carambola, 4 puntos
    b. Casin, 3 puntos

No acumulable, puntúa lo primero que sucede

   c. Si la bola roja se toca en un tiro no válido, que entrega bola en mano al adversario(ver casos del 4001.3 al 4001.19), 2 puntos
3. Si el tiro es válido, al jugador ejecutante se lo computan los puntos de quillas y carambola o casin
4. Véase los artículos 4001.3 al 4001.19 para la lista de faltas y los puntos de penalización
5. Si el tiro es válido pero la bola jugadora tumba una o más quillas los puntos se asignan al adversario.

Artículo 2003 – 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 30cm de la banda larga, la blanca en la parte derecha y la amarilla en la parte izquierda y la bola roja en el punto central del cuadrante superior. Las quillas las coloca como indica la Figura 2 al final del documento
2. Una vez colocadas las bolas y las quillas, los jugadores ejecutan el tiro de arrime para el inicio del partido, las dos bolas deben estar en movimiento antes de que una de ellas 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 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 la bola roja o tumba quillas, 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 2004 – Posición de salida

1. El jugador que inicia el partido lo hace con bola blanca y el adversario con 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. La bola roja en el punto central del cuadrado superior
2. Los jugadores 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 se tiran quillas o se hacen carambola o casin, el tiro es válido pero los puntos se le adjudican al adversario, sin otra penalización ni 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 interior 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 2005 – 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, a petición 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, a petición 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 a petición de al menos uno de los jugadores
5. Después de la pausa se puede cambiar el árbitro

Artículo 2006 – 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 RFEB o su representante
2. El jugador que rechace la invitación del árbitro a continuar el partido, será expulsado del torneo

Artículo 2007 – Finalización 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 puntos del partido y 0 puntos de set
    b. 2-1 = ganador 1 punto del partido y 2 puntos de set, perdedor 0 puntos del partido y 1 punto 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 del partido y 5 puntos de set, perdedor 0 puntos del partido y 0 puntos de set
    b. 3-1 = ganador 1 punto del partido y 4 puntos de set, perdedor 0 puntos del partido y 1 punto de set
    c. 3-2 = ganador 1 punto del partido y 3 puntos de set, perdedor 0 puntos del partido y 2 puntos de set

CAPITULO 3 – SITUACIONES ESPECIALES

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 a la bola roja, el jugador puede tirar directamente sobre la bola adversaria sin hacer mover la bola roja. No se considera falta si la 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 Figura 1):
    - Jugar sobre la bola adversaria de fina sin hacer puntos. Si realiza puntos estos serán asignados al adversario sin otra penalización (a1)
    - 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 (a2)
4. Si fuera imposible tirar sin cometer falta el jugador puede simplemente tocar la bola jugadora o efectuar el tiro con el fin de obtener la mejor defensa posible

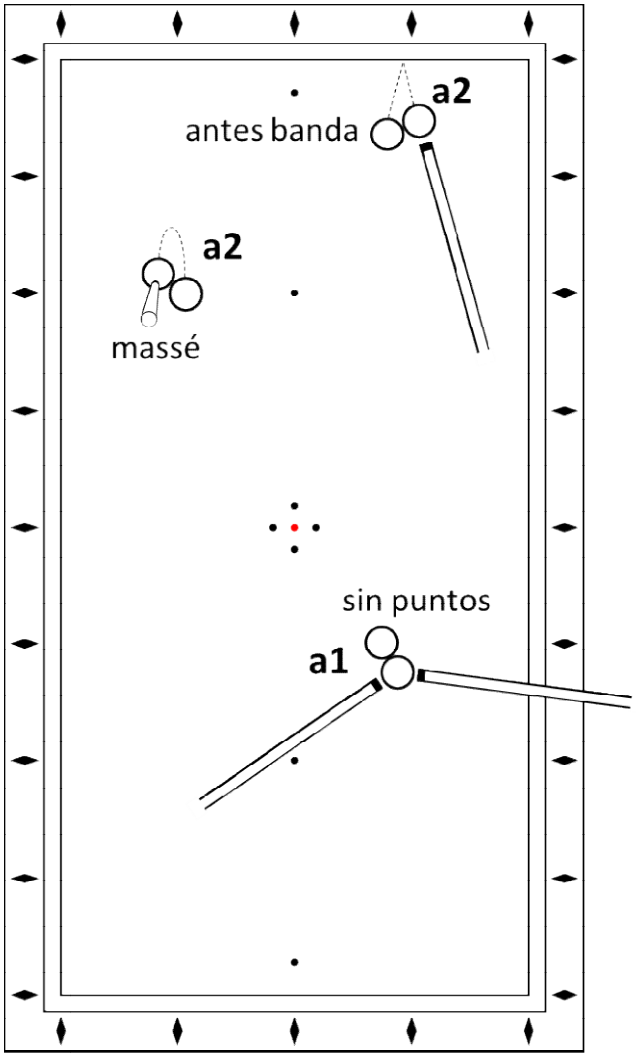

Figura 1. Lanzamiento con bola pegada

Artículo 3002 – Bolas fuera de las mesas de billar

1. Una bola se considera fuera 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 colocará 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 la roja, el árbitro la coloca en la posición inicial del cuadrado superior. Si el lugar está ocupado, 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 debe aplicar el artículo 3004.5 en lo que hace a la bola en mano

Artículo 3003 – Caída de quillas

1. Una quilla se considera caída cuando su base pierde completamente contacto con el paño
2. Si la quilla caída retoma la posición vertical, sin la ayuda de nadie, se considera siempre caída y los puntos se asignan normalmente
3. Una quilla se considera caída, inclusive cuando la hace caer otra quilla. En el caso de que una bola empuje una quilla caída y esta haga caer otra quilla, los puntos se asignan:
    a. Al jugador que ejecutó el tiro si la bola responsable es la del adversario o la bola roja
    b. Al adversario si la bola responsable es la jugadora. No se asignan más puntos ni bola en mano
4. Si la quilla se desplaza sin caer, se considera caída solo si sale completamente de su lugar. De todos modos, cuando finaliza el tiro:
    a. Si el lugar de la quilla está libre, el árbitro la coloca en su lugar antes de que se realice el próximo tiro
    b. Si el lugar está ocupado total o parcialmente por una bola, el árbitro retira la quilla para el tiro siguiente y la volverá a colocar cuando esté libre
    c. Si una quilla fuera desplazada solo parcialmente fuera de su lugar, no se considera caída. El árbitro la colocará correctamente, antes del siguiente tiro
5. Si la quilla apoyada a la bola jugadora cae en el momento de ejecutar el tiro, será considerada caída, el tiro será considerado falta, los puntos se adjudicarán al adversario más 2 puntos de penalización y este tendrá bola en mano
6. Si la quilla apoyada a una bola que no sea la jugadora cae cuando la bola en la que se apoya se mueva, será considerada caída
7. Cuando una quilla cae sola o por algún motivo desconocido al juego, el árbitro lo reubicará en su posición, incluso si es posible, cuando el jugador esté ejecutando el tiro. Si esto no fuera posible, la quilla no se cuenta
8. Si la base de una o más quillas estuvieran ocupadas, entera o parcialmente por una bola, el árbitro las sacará del juego y el tiro se ejecutará con las quillas restantes. Lasquillas retiradas no se cuentan y se reubicarán antes de que se ejecute el tiro siguiente si su espacio está libre

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 por la 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 – Ubicación de los pies

Para el tiro inicial o para los tiros con bola en mano, el o los pies de apoyo deben esta renteramente detrás de la mesa al interior de las líneas verticales colocadas al borde de las bandas largas

Artículo 3006 – Indicación de las bolas

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

Artículo 3007 – Ubicación 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 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 ha colocado la/las quillas y las bolas se hayan detenido del tiro precedente. Si el jugador no ejecuta el tiro dentro de los 40 segundos, se asignarán 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, sele 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 está 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 ejecuto 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 o casin con la bola roja y/o caída de quillas) y los puntos se adjudican al adversario
2. Si el tiro es válido (ver artículo 2001.4), pero la bola jugadora tumba quillas, todos los puntos realizados (carambola o casin y quillas) 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 aplicarán 2puntos de penalización adjudicados al adversario, más la concesión de bola en mano.

   El jugador comete falta cuando:
3. **Bola contraria:** Ejecuta el tiro con la bola adversaria
4. **Bola roja:** La bola jugadora toca la bola roja antes de tocar la bola adversaria. Como indicamos anteriormente en este caso, el valor de la bola roja será siempre 2puntos (correspondiente al valor mínimo de una quilla).2 puntos de bola roja se cuentan en los casos 12 y 17 de este artículo, si se ejecuta el tiro y la bola roja fuera tocada o movida
5. **Quillas:** Si la bola jugadora toca una o más quillas antes de tocar la bola adversaria y estas finalmente caen. Si la/lasquillas se tocan pero no caen el tiro es válido
6. **Bola adversaria:** Si la bola jugadora no toca o toca incorrectamente la bola adversaria
7. **Bola fuera:** 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. **Bola en movimiento:** Ejecuta el tiro cuando las bolas todavía se están moviendo
9. **Golpe incorrecto:** Golpea la bola jugadora con otra parte del taco que no sea la suela
10. **Retaque:** Golpea la bola jugadora con la suela más de una vez durante la ejecución del tiro
11. **Tocado:** Toca o mueve una bola o alguna quilla para limpiarla sin autorización del árbitro
12. **Tocado:** Mueve una bola o una quilla con un contacto directo o indirecto, sin que esto forme parte del tiro
13. **Bola pegada:** 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 para detalles y excepciones
14. **Falta de pie:** No toca el suelo, al momento de tirar, con al menos un pie, o si durante la ejecución del tiro de salida o de un tiro de bola en mano, sobrepasa con el pie la zona prevista para ello.
15. **Tocado:** 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. **Salto de bola:** La bola jugadora salta las quillas o la bola roja sin haber tocado antes la bola adversaria (ver Figura 4)
    Nota: el tiro es válido si la bola pasa entre quillas sin que estas caigan
17. **Tocado:** Toca o mueve la bola o alguna quilla con la mano, una parte del cuerpo o cualquier otra cosa antes, durante o después de haber tirado

18. **Retaque:** Durante la ejecución del tiro la suela toca más de una vez la bola jugadora que ya está en movimiento, o que la suela esté en contacto con la bola jugadora cuando esta toque la bola adversaria o la banda
19. **Tiempo excedido:** El árbitro aplica el articulo 3009.2

Artículo 4002 – Faltas no atribuibles al jugador

Dichas faltas, provocadas por hechos accidentales o terceras personas incluido el árbitro, como tocar o mover las bolas y/o quillas no son atribuibles al jugador, en tal caso el árbitro colocará las quillas en su posición y las bolas en la posición anterior en la medida de lo posible. Si ello no fuera posible el árbitro está autorizado a ponerla/s en la posición de inicio

Artículo 4003 – Comportamiento antideportivo

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

Artículo 4004 – Falta no detectada

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 – Partido por 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 pierde puntos (2 o más puntos de quillas y/o bola roja)
    c. El jugador da bola en mano al adversario (2 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 asignarán al adversario)
5. El compañero del jugador 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 está en posición de tiro el compañero ya no puede intervenir
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

Cualquier infracción a las reglas del presente reglamento, será tratada de acuerdo a los procedimientos disciplinarios.

Artículo 5002 – Aplicación del presente reglamento

1. El presente reglamento fue redactado por la UMB, de acuerdo a la propuesta de la Comisión técnica de la UMB, para el mejor desarrollo del juego de 5quillas, en base a las normativas estatutarias.

   Será aplicable a partirdel01/09/2021 y anula todos los reglamentos anteriores

2. Las Federaciones afiliadas, los miembros asociados, así como los socios contractuales, están obligados a respetar y hacer respetarlas reglas aquí descritas

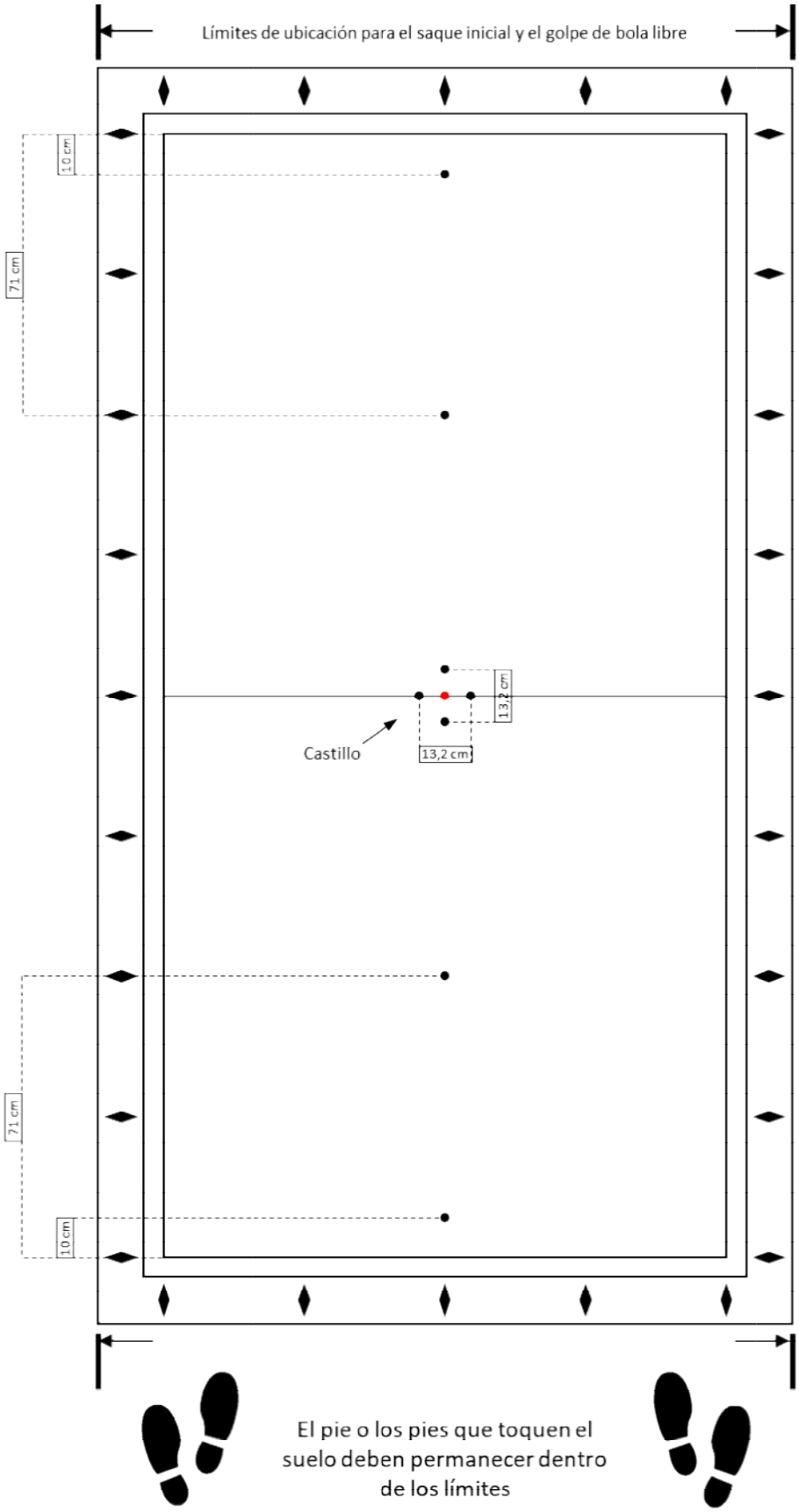

Figura 2. Posicionamiento de los distintos elementos en la mesa

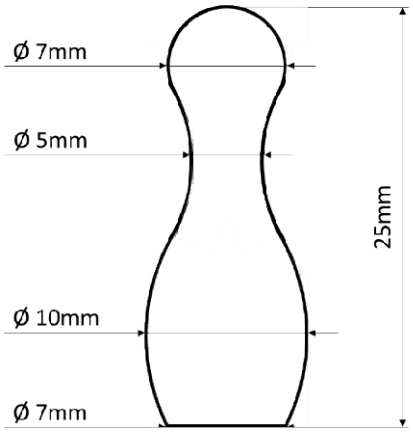

Figura 3. Dimensiones de las quillas

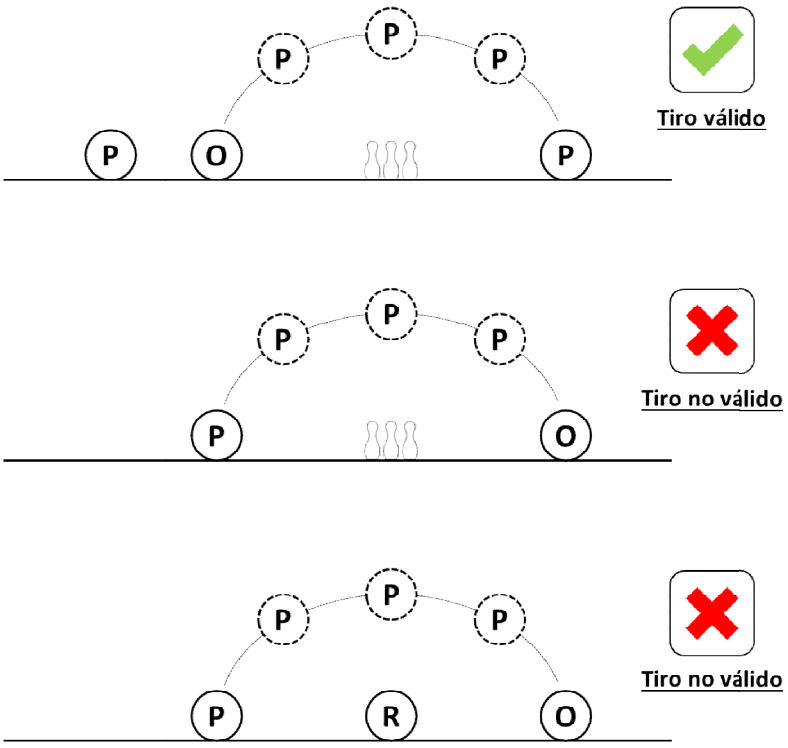

Figura 4. Salto de la bola propia