

REGLAMENTO DEL CHAPOLÍN CANARIO

REGISTRADO R.P.I TF – 2038

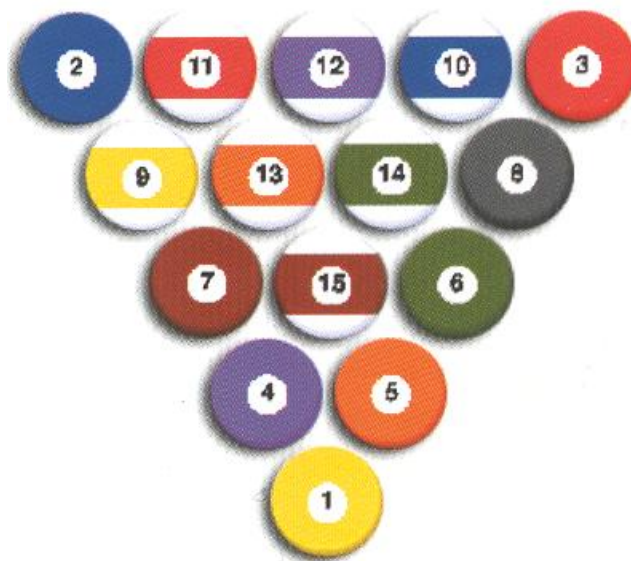
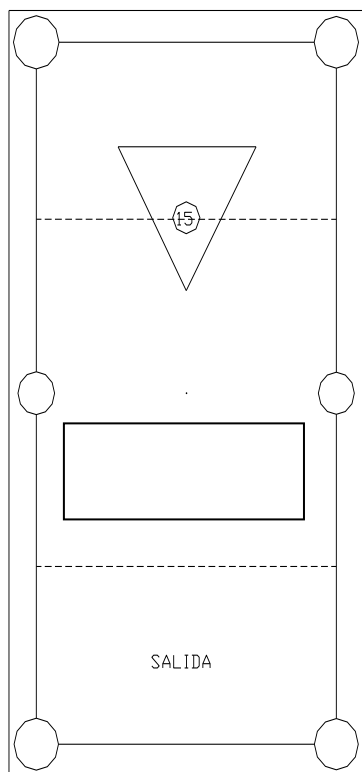
(VERSIÓN 2.013-2.014)

ARTÍCULO 1

- La mesa se divide en dos bandas, los tres agujeros rojos (banda izquierda) y los tres blancos (banda derecha)
- El juego comprende 15 bolas numeradas del 1 al 15 y una bola blanca cuyo valor es de 10 puntos.
- La suma de todas las bolas, (numeradas y blanca), es de 130 puntos. Por lo tanto, gana la partida el jugador que primero consiga 66 o más puntos.
- No existe el empate. Si la partida finaliza con la puntuación de 65 a 65, gana la partida el jugador que tiene la bola blanca en su casillero.

ARTÍCULO 2

- Marcado de la mesa y colocación de las bolas:



ARTÍCULO 3

- **Comienzo de la partida.** Para decidir el jugador que sale, los dos pondrán la bola blanca detrás de línea de salida. Tirarán contra la banda larga para que la bola rodee el triángulo y se acerque de nuevo a la banda corta de cabecera (El tiro empezará a ser válido, desde que la bola supere la línea recta imaginaria que une los huecos del centro). El jugador que más aproxime su bola a la banda es el que escoge bando y tira primero a romper el triángulo de bolas. Si la blanca toca alguna bola del triángulo o entra en algún hueco al hacer el recorrido para decidir la salida, se considerará incorrecto el intento.

Nota: Si en la medición de salida, la bola queda al borde del hueco y por detrás de la banda, se considera que ésta gana a la que está pegada a la misma.

ARTÍCULO 4

- **Salida:** El jugador ganador de la salida, después de elegir banda (color), colocará la bola blanca detrás de la línea de salida (en el punto que desee) y efectuará el tiro de salida directamente sobre cualquier bola numerada del triángulo o tocando banda primero.

Nota: Si no consigue hacer bola en la salida se cometerá una “falta de salida”. Desde que la bola supere la línea recta imaginaria que une los huecos del centro, se considerará la infracción mencionada anteriormente. Con tal efecto, se colocará el triángulo de nuevo y el jugador contrario escogerá banda (color) e iniciará la salida legalmente.

ARTÍCULO 5

- Si alguna bola cae dentro de uno de los agujeros del bando que él ha escogido seguirá tirando y mientras meta bolas en sus agujeros no pierde la tirada.
- El turno de tirada pasa al contrario cuando el jugador no mete ninguna bola en su banda, o bien comete alguna falta. También cuando introduce una bola en la banda contraria pierde la tirada y los puntos de esa bola, que serán para el contrario.
Cuando la bola de taco cae en un agujero se la reemplaza por la bola que lleve el número más bajo de las que están en juego en aquel momento.

ARTÍCULO 6

- **Bolas fuera de la mesa:** En caso que una o más bolas salten fuera de la mesa serán para el contrario y se pierde la tirada. (Se considera que dichas bolas entraron directamente en el hueco del contrario.) No es falta.
- **Si una bola salta fuera del plano de la mesa,** pero cae en un agujero, o vuelve al campo de juego, se dará por válida la jugada, pero si la bola queda parada sobre la banda se considerará que ha saltado fuera, por lo que se aplica el punto anterior

ARTÍCULO 7

- **Última bola:** Quedando una sola bola en mesa, (y al no haber opción de jugarla) ésta pertenecerá al jugador que le toque tirar.

ARTÍCULO 8

FALTAS.- Es falta cuando:

- Un jugador no hace bola.
- Si no hay, al menos, un pie haciendo contacto con el suelo en el momento de tirar.
- Si un jugador comete carro.
- Hacer saltar la bola de tiro con el taco por debajo de su centro es ilegal (“caballito”). Un salto de la bola ejecutado levantando la culata del taco y golpeando la bola por encima de su centro es legal.
- Si golpea accidentalmente la bola de tiro con cualquier elemento (antes o después de tirar).
- Si golpea cualquier bola con el taco o la “viola” (antes o después de tirar).
- No es falta en los dos puntos anteriores, si se toca la bola sin desplazarla.
- No comete falta si, accidentalmente, hace una “pifia” provocando que la bola se eleve sobre la superficie de la mesa.

PENALIZACIONES

- Todas las faltas se penalizarán con 2 tiros para el contrario, excepto:
 - Si un jugador, antes de golpear la bola de tiro, hace contacto accidentalmente (por medio de cualquier elemento que no sea el taco o la “viola”) con otra bola y la desplaza, sólo perderá la tirada (tirando su contrario una sola vez). Si el contacto se produce en el momento del tiro o después, ya se considera falta normal (dos tiros).

- En las faltas de un tiro el contrario puede dar la opción al infractor de que repita el intento de tiro. Si cometiese falta otra vez, ya serían dos tiros de cualquier forma.

- Si un jugador comete falta y al mismo tiempo introduce una o varias bolas en su banda , su oponente podrá elegir entre:
 - a) tirar dos veces y dejarle sumar los puntos conseguidos ilegalmente al contrario.
 - b) sumarse los puntos ilegales del contrario y tirar una sola vez.

- Nota:** Se recuerda que los puntos regalados al contrario al cometer falta no contemplan las condiciones anteriores.

- Si un jugador comete falta, su contrario tirará dos veces. En caso de que este último, en su primer tiro también hiciera falta, el primer jugador tirará también dos tiros (da igual si es en el primero o en el segundo).

- **FALTA INTENCIONADA:** El jugador que cometa falta intencionadamente para beneficiarse, en detrimento del juego limpio, perderá la partida.

ARTÍCULO 10

Bolas que caen solas: Cuando en un partido existe una bola al borde de un hueco y por deficiencias de la mesa (o por causas ajenas a un contacto directo de algún jugador con la bola), cae ésta en la tronera, se sacará la bola y el árbitro la colocará en el punto exacto donde estaba. Si la bola cae antes de que entre la de taco que tenía que golpearla, se considerará que ha metido ambas bolas en esa tirada. Si la bola de taco apuntada hacia la que cae toca banda y no entra, el jugador seguiría en su turno (como si la hubiera metido).