REGLAS DE JUEGO - Billar Pool

Índice

Reglas de juego – Billar Pool....1
Contenido....1
1. Normas generales....4
1.1 Responsabilidad del jugador....4
1.2 Determinación del orden de juego....4
1.3 Uso del equipamiento por parte del jugador....4
1.4 Reposición de las bolas....5
1.5 Bola blanca en mano....5
1.6 Tiro anunciado estándar....5
1.7 Bolas que se mueven expontáneamente....6
1.8 Restablecer una posición....6
1.9 Interferencias exteriores....6
1.10 Protestas contra decisiones....6
1.11 Concesión....6
1.12 Estancamiento....6
2. Bola 9....7
2.1 Determinación del saque....7
2.2 El rombo de Bola 9....7
2.3 Saque legal....7
2.4 Segundo tiro de la partida - Push Out....7
2.5 Continuación del juego....8
2.6 Reposición de bolas....8
2.7 Faltas estándar....8
2.8 Faltas graves....8
2.9 Estancamiento....8
3. Bola 8....9
3.1 Determinación del saque....9
3.2 El triángulo Bola 8....9
3.3 Saque....9
3.4 Mesa abierta / Elección de grupos....10
3.5 Continuación del juego....10
3.6 Tiros que se deben anunciar....10
3.7 Reposición de bolas....10
3.8 Perder la partida....10
3.9 Faltas estándar....10
3.10 Faltas graves....11
3.11 Estancamiento....11
4. Straight Pool o 14.1....12

4.1 Determinación del saque....12
4.2 Colocación para14.1 12
4.3 Saque....12
4.4 Seguir jugando y ganar la partida 12
4.5 Tiros que se deben anunciar....12
4.6 Reposición de bolas 12
4.7 Puntuación....12
4.8 Situaciones especiales para colocar el triángulo 13
4.9 Faltas estándar....13
4.10 Falta de saque....14
4.11 Faltas graves....14
4.12 Estancamiento 14
5. Black Ball....15
5.1 Definiciones 15
Tiro libre 15
Baulk....15
Snookered 15
Bola en juego 15
5.2 Equipamiento 15
5.3 Determinación del saque....15
5.4 El triángulo de Black Ball....16
5.5 Tiro de apertura 16
5.6 Mesa abierta / Elección de grupos 16
5.7 Continuación del juego 16
5.8 Bola blanca en mano en el Baulk....16
5.9 Bolas tocándose 16
5.10 Jugar desde un Snooker 16
5.11 Reposición de bolas 17
5.12 Estancamiento....17
5.13 Faltas estándar....17
5.14 Faltas de pérdida de partida. 17
6. Faltas....18
6.1 Bola blanca entronerada o fuera de la mesa....18
6.2 Tocar una bola equivocada primero....18
6.3 Sin banda tras el contacto 18
6.4 Sin pie en el suelo 18
6.5 Bola fuera de la mesa....18
6.6 Bola tocada....18
6.7 Doble golpe / Bolas tocándose....18
6.8 Tiro de arrastre 19
6.9 Bolas en movimiento 19
6.10 Mala colocación de la bola blanca 19
6.11 Mala jugada por detrás de la línea de cabaña....19
6.12 Taco sobre la mesa....19
6.13 Jugar fuera de turno 19
6.14 Tres faltas consecutivas 19
6.15 Juego lento 19
6.16 Faltas con la plantilla 20
6.17 Conducta antideportiva 20
7. Reglamento de Competición en Silla de Ruedas 21

7.1 Elegibilidad de los jugadores 21
7.2 Infracciones que dan lugar a faltas....21
7.3 Requisitos de la silla de ruedas 21
8. Definiciones utilizadas en el Reglamento....22
8.1 Partes de la mesa....22
8.2 Tiro....23
8.3 Bola embocada....23
8.4 Contacto de una bola con la banda 23
8.5 Bola fuera de la mesa....23
8.6 Scratch....24
8.7 Bola blanca....24
8.8 Bolas Objeto....24
8.9 Set 24
8.10 Triángulo....24
8.11 Pausa 24
8.12 Entrada 24
8.13 Posición de las bolas 24
8.14 Volver a colocar las bolas 24
8.15 Restablecer una posición....25
8.16 Salto 25
8.17 Tiro de seguridad....25
8.18 Miscue....25
9. Bola 10 26
9.1 Determinación del saque....26
9.2 Colocación para Bola 10....26
9.3 Saque legal....26
9.4 Segundo tiro en la partida - Push Out 26
9.5 Anuncio de tiro y Bolas embocadas....27
9.6 Seguridad o tiro libre 27
9.7 Bolas mal embocadas....27
9.8 Continuación del juego 27
9.9 Reposición de bolas 27
9.10 Faltas estándar....27
9.11 Faltas graves....28
9.12 Estancamiento....28

1. NORMAS GENERALES

Las siguientes Reglas Generales se aplican a todas las disciplinas cubiertas por este reglamento, excepto cuando sean contradichas por reglas de juego específicas. Además, el Reglamento de Billar Pool cubre aspectos del juego no directamente relacionados con las reglas de juego, como las especificaciones del equipamiento y la organización de eventos.
Las partidas de billar se juegan en una mesa plana cubierta con un paño y delimitada por bandas de goma. El jugador utiliza un palo (taco de billar) para golpear una bola blanca que, a su vez, golpea bolas objetivas. El objetivo es introducir las bolas objetivas en seis troneras situadas en el límite de las bandas. Los juegos varían en función de qué bolas son objetivos legales y de los requisitos para ganar una partida.

1.1 Responsabilidad del jugador

Es responsabilidad del jugador conocer todas las normas, reglamentos y horarios aplicables a la competición. Aunque los oficiales del torneo harán todos los esfuerzos razonables para que dicha información esté disponible para todos los jugadores, la responsabilidad última recae en el jugador.

1.2 Lag para determinar el orden de juego

El lag es el primer tiro del partido y determina el orden de juego. El jugador que gana el lag elige quién tirará primero.
El árbitro colocará una bola a cada lado de la mesa, detrás de la línea de pie y cerca de la banda cabeza. Los jugadores tirarán más o menos al mismo tiempo para que cada bola entre en contacto con la banda de pie con el objetivo de devolver la bola más cerca de la banda de cabeza que el adversario.
El lag es malo y no puede ganar si la bola del tirador:
(a) cruza la línea media;
(b) entra en contacto con la banda de pie más de una vez;
(c) es entronerada o sale fuera de la mesa;
(d) toca la banda larga; o
(e) la bola reposa dentro de la tronera de la esquina y pasada de la linea de la banda de cabeza.
Además, un lag será incorrecto si se comete cualquier falta no relacionada con una bola objetiva que no sea 6.9 (bolas en movimiento).
Los jugadores repetirán de lag de nuevo si:
(a) la bola de un jugador es golpeada después de que la otra bola haya tocado la banda de pie;
(b) el árbitro no puede determinar qué bola se ha detenido más cerca de la banda de cabeza; o
(c) ambos lag son malos.

1.3 Uso del equipamiento por parte del jugador

El equipamiento debe cumplir las especificaciones de equipamiento existentes de la WPA. En general, no se permite a los jugadores introducir equipamiento novedoso en el juego. Los siguientes usos, entre otros, se consideran normales. Si el jugador tiene dudas sobre un uso concreto del equipamiento, deberá comentarlo con la dirección del torneo antes del inicio del juego. El equipamiento debe usarse sólo para el propósito o de la manera para la que fue

concebido. (Véase 6.17 conducta antideportiva).

(a) Taco - El jugador puede cambiar de taco durante el partido, por ejemplo, taco de saque, de salto o normal. Puede utilizar un extensor incorporado o un extensor adicional para aumentar la longitud del taco.
(b) Tiza - El jugador puede aplicar tiza a su punta para evitar fallos, y puede utilizar su propia tiza, siempre que su color sea compatible con la tela.
(c) Puentes mecánicos - El jugador puede utilizar hasta dos puentes mecánicos para apoyar el taco durante el tiro. La configuración de los puentes depende del jugador. Puede utilizar su propio puente si es similar a los puentes estándar.
(d) Guantes - El jugador puede utilizar guantes para mejorar el agarre y/o la función de puente de la mano.
(e) Pólvos de talco - Se permite a un jugador utilizar polvos de talco en una cantidad razonable, según determine el árbitro.

1.4 Reposición de las bolas

Las bolas se colocan en la línea media (eje largo de la mesa) lo más cerca posible del punto de pie y entre el punto de pie y la banda de pie, sin mover ninguna bola que interfiera. Si la bola afectada no puede colocarse en el punto de pie, debe colocarse en contacto (si es posible) con la bola que interfiera correspondiente. Sin embargo, cuando la bola blanca está junto a la bola afectada, ésta no debe colocarse en contacto con la bola blanca; debe mantenerse una pequeña separación. Si toda la línea larga por debajo del punto de pie está bloqueada por otras bolas, la bola blanca se coloca por encima del punto de pie y lo más cerca posible de éste.

1.5 Bola blanca en mano

Cuando la bola blanca está en mano, el tirador puede colocarla en cualquier lugar de la superficie de juego (ver 8.1 partes de la Mesa) y puede continuar moviéndola hasta que ejecute un tiro. (Ver definición 8.2 Tiro.) Los jugadores pueden usar cualquier parte del taco para mover la bola blanca, incluyendo la punta, pero no con un movimiento de golpe hacia adelante. En algunas disciplinas y para la mayoría de los tiros de apertura, la colocación de la bola blanca puede estar restringida al área detrás de la línea de cabeza, dependiendo de las reglas del juego, y entonces pueden aplicarse 6.10 (mala colocación de la bola blanca) y 6.11 (mal juego desde detrás de la línea de cabeza).
Cuando el sacador tiene la bola blanca en la mano detrás de la línea de cabeza y todas las bolas objetivas legales están detrás de la línea de cabeza, puede solicitar que se permita entronerar la bola objetiva legal más cercana a la línea de cabeza. Si dos o más bolas están a la misma distancia de la línea de cabeza, el tirador puede designar cuál de las bolas equidistantes puede ser entronerada. Una bola objetiva que descansa exactamente sobre la línea de cabeza es jugable.

1.6 Tiro anunciado estándar

En los juegos en los que el tirador debe cantar los tiros, se debe indicar la bola y la tronera previstas para cada tiro si no son obvias. Los detalles del tiro, como las bandas golpeadas u otras bolas contactadas o entroneradas son irrelevantes. Sólo se puede cantar una bola en cada tiro.
Para que un tiro cantado cuente, el árbitro debe estar convencido de que se ha efectuado el tiro previsto, por lo que si existe alguna posibilidad de confusión, por ejemplo con tiros por banda, combinaciones y similares, el tirador deberá indicar la bola y la tronera. Si el árbitro o el adversario no están seguros del tiro que se va a efectuar, pueden pedir una aclarción.

En los juegos de tiro anunciados, el tirador puede optar por pedir "seguro" en lugar de bola y tronera, y luego pasar el turno al oponente al final del tiro. El hecho de que se saquen bolas después de los seguros depende de las reglas del juego en particular.

1.7 Bolas que se mueven expontáneamente

Una bola puede asentarse ligeramente después de que parezca haberse detenido, posiblemente debido a ligeras imperfecciones en la bola o en la mesa. A menos que esto provoque que una bola caiga en una tronera, se considera un riesgo normal del juego, y la bola no se moverá hacia atrás. Si una bola cae en una tronera como resultado de tal asentamiento, se la devuelve lo más cerca posible de su posición original. Si una bola en reposo cae en una tronera durante, o justo antes de un tiro, y esto tiene un efecto en el tiro, el árbitro restablecerá la posición y se repetirá el tiro. El tirador no se penaliza por tirar mientras una bola se está colocando.Véase también 8.3 (bola embocada).

1.8 Restablecer una posición

Cuando sea necesario restituir o limpiar bolas, el árbitro restituirá las bolas a sus posiciones originales en la medida de sus posibilidades. Los jugadores deberán aceptar el criterio del árbitro en cuanto a la colocación.

1.9 Interferencias exteriores

Cuando se produce una interferencia externa durante un tiro que tiene un efecto sobre el resultado de dicho tiro, el árbitro restablecerá las bolas a las posiciones que tenían antes del tiro y se repetirá el tiro. Si la interferencia no tuvo efecto en el tiro, el árbitro restablecerá las bolas perturbadas y el juego continuará. Si las bolas no pueden volver a sus posiciones originales, la situación se tratará como un empate.

1.10 Protestas contra decisiones

Si un jugador considera que el árbitro ha cometido un error de juicio, puede pedirle que reconsidere su decisión, pero la decisión del árbitro es definitiva. Sin embargo, si el jugador considera que el árbitro no está aplicando las reglas correctamente, podrá solicitar la decisión de la autoridad de apelación designada. El árbitro suspenderá el juego mientras se tramita esta apelación. (Véase también la parte (d) de 6.17 conducta antideportiva). Las faltas deberán señalarse con prontitud. (Ver 6. faltas).

1.11 Concesión

Si un jugador concede, pierde el partido. Por ejemplo, si un jugador desenrosca su taco de juego articulado mientras el adversario está en la mesa y durante la partida decisiva del adversario en un partido, se considerará una concesión del partido.

1.12 Estancamiento

Si el árbitro observa que no se avanza hacia una conclusión, anunciará su decisión y cada jugador dispondrá de tres turnos más en la mesa. A continuación, si el árbitro determina que sigue sin haber progresos, declarará las tablas. Si ambos jugadores están de acuerdo, pueden aceptar el empate sin realizar sus tres turnos adicionales. El procedimiento en caso de tablas se especifica en las reglas de cada partida.

2. BOLA 9

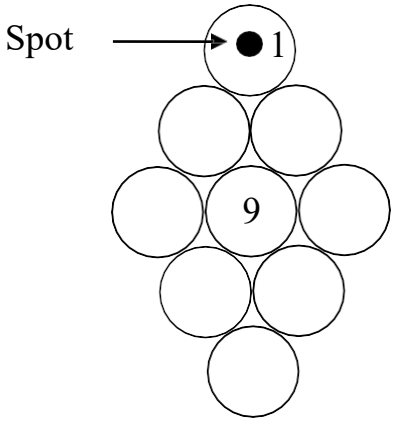
La bola nueve se juega con nueve bolas objetivas numeradas del uno al nueve y la bola blanca. Las bolas se juegan en orden numérico ascendente. El jugador que mete legalmente la bola nueve gana la partida.

2.1 Determinar el lag

El jugador que gana el lag elige quién romperá en la primera partida. (Véase 1.2 Lag para determinar el orden de juego.) El formato estándar es alternar el saque, pero véase la Regla 16, Tiros de saque subsiguientes.

2.2 El rombo de bola nueve

Las bolas objetivas se colocan lo más apretadas posible en forma de diamante, con la bola uno en el vértice del diamante y en el punto de pie y la bola nueve en el centro del diamante. Las demás bolas se colocarán en el diamante sin un patrón intencionado.



Rombo de bola nueve

2.3 Tiro de saque legal

Las siguientes reglas se aplican al tiro de apertura:

(a) la bola blanca comienza en mano detrás de la linea de cabecera.

(b) si no se entronera ninguna bola, al menos cuatro bolas objetivas tienen que tocar en banda, o el tiro será falta.

(c) Adicionalmente, y sólo cuando se utiliza la Regla de Saque de Tres Puntos, si no se entronera ninguna bola, tres bolas deben tocar la línea de cabeza, o el tiro de apertura se considera "apertura ilegal". (Véase la Regla 18 WPA Sport Regulations, Regla del tiro de apertura de tres puntos).

2.4 Segundo tiro - Push Out

Si no se comete falta en el saque, el tirador puede elegir jugar un "push out" como su tiro. Debe hacer saber su intención al árbitro, y entonces las reglas 6.2 (bola equivocada primero) y 6.3 (sin banda después del contacto) se suspenden para el tiro. Si no se comete falta en un "push out", el otro jugador elige quién tirará a continuación.

2.5 Continuación del juego

Si el tirador entronera legalmente cualquier bola en un tiro (excepto un push out, ver 2.4 Segundo tiro del Rack - Push Out), continúa en la mesa para el siguiente tiro. Si entronera legalmente la bola nueve en cualquier tiro (excepto un "push out"), gana el "rack". Si el tirador no entronera una bola o comete una falta, el juego pasa al otro jugador y, si no cometió ninguna falta, el jugador entrante debe jugar la bola blanca desde la posición dejada por el otro jugador.

2.6 Reposición de bolas

Si la bola nueve se entronera en una falta o push out, o se saca de la mesa, se coloca en el punto de pie. (Véase 1.4 Localización de bolas.) Nunca se repone ninguna otra bola objetiva.

2.7 Faltas estándar

Si el tirador comete una falta estándar, el turno pasa a su adversario. La bola blanca es en mano, y el jugador entrante puede colocarla en cualquier lugar de la superficie de juego. (Véase 1.5 bola blanca en mano) Las siguientes son faltas estándar en bola nueve:

6.1 Bola blanca entronerada o fuera de la mesa
6.2 Bola equivocada primero: la primera bola objetiva contactada por la bola blanca en cada tiro debe ser la bola con el número más bajo que quede en la mesa.
6.3 Sin banda tras el contacto
6.4 Sin pie en el suelo
6.5 Bola que salta fuera de la mesa La única bola que se repone es la nueve.
6.6 Bola tocada
6.7 Doble golpe / Bolas pegadas
6.8 Push out
6.9 Bolas en movimiento
6.10 Mala colocación de la bola blanca
6.12 Taco sobre la mesa
6.13 Jugar fuera de turno
6.15 Juego lento
6.16 Falta con el triángulo o la plantilla

2.8 Faltas graves

Para 6.14 (tres faltas consecutivas), la penalización es la pérdida de la partida actual. Para 6.17 (conducta antideportiva), el árbitro elegirá una penalización apropiada dada la naturaleza de la infracción.

2.9 Estancamiento del juego

Si se produce un estancamiento del juego, se repetirá la partida realizando el tiro de apertura el mismo jugador que lo realizó. (Véase 1.12 Estancamiento).

3. BOLA 8

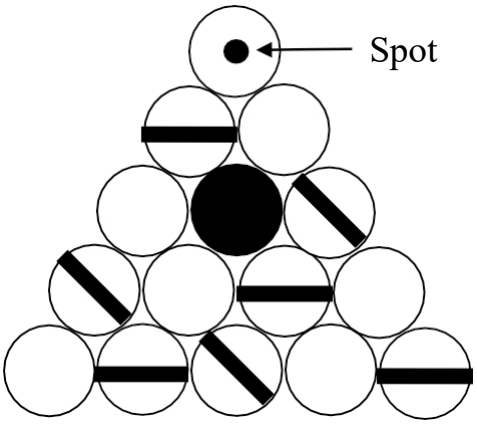
La bola 8 se juega con quince bolas objetivas numeradas y la bola blanca. El grupo de siete bolas del tirador (de la uno a la siete o de la nueve a la quince) deben estar todas entroneradas antes de que intente meter la bola ocho para ganar. Los tiros se cantan.

3.1 Determinación del lag

El jugador que gana el lag tiene la opción de determinar quién tiene que ejecutar el primer tiro de apertura. (Véase 1.2 Lag para determinar el orden de juego.) El formato estándar es el saque alterno (Véase la Regulación 16, Tiros de break subsiguientes.)

3.2 El triángulo de bola ocho

Las quince bolas objetivas se colocan lo más apretadas posible formando un triángulo, con la bola del vértice en el punto del pie y la bola ocho como la primera bola que está directamente debajo de la bola del vértice. Una de cada grupo de siete estará en las dos esquinas inferiores del triángulo. Las demás bolas se colocan en el triángulo sin un patrón intencionado.



Triángulo de bola ocho

3.3 Tiro de apertura

Las siguientes reglas se aplican al tiro de apertura:

(a) La bola blanca comienza en mano detrás de la linea de cabecera.

(b) No se anuncia bola, y la bola blanca no está obligada a contactar primero con ninguna bola objetiva en particular.

(c) Si el jugador que realiza la apertura entronera una bola y no comete falta, continúa en la mesa y ésta permanece abierta. (Véase 3.4 Mesa abierta / Elección de grupos).

(d) Si no se entronera ninguna bola objetiva, deben contactar al menos cuatro bolas objetivas en una o más bandas, o el tiro será un tiro de apertura ilegal, y el jugador entrante tiene la opción de

(1) aceptar la mesa en posición, o

(2) reagrupamiento y rotura, o

(3) permitir que el jugador infractor rompa de nuevo.

(e) Embocar la bola ocho en un tiro de apertura legal no es falta. Si se entronera la bola ocho, el jugador que realiza el tiro de apertura tiene la opción de

(1) volver a colocar la bola ocho en el punto de pie y aceptar las bolas en posición, o

(2) Colocar todas la bolas en el triángulo y abrir de nuevo.

(f) Si el jugador que realiza la apertura entronera la bola ocho y a la vez la bola blanca (véase la

definición 8.6 (entronerar la bola blanca), el adversario tiene la opción de
(1) volver a colocar la bola ocho y tirar con la bola blanca en mano detrás de la linea de cabecera; o
(2) sacar de nuevo.
(g) Si cualquier bola objetiva es expulsada de la mesa en un tiro de apertura, es una falta; dichas bolas permanecen entroneradas (excepto la bola ocho que se vuelve a colocar); y el jugador entrante tiene la opción de
(1) aceptar la mesa en posición, o
(2) llevando la bola blanca en mano detrás de la linea de cabecera.
(h) Si el ejecutor de la falta comete una falta no mencionada anteriormente, el siguiente jugador tiene la opción de
(1) aceptar las bolas en posición, o
(2) coger la bola blanca en mano detrás de la linea de cabecera.

3.4 Mesa abierta / Elección de grupos

Antes de que se determinen los grupos, se dice que la mesa está "abierta" y, antes de cada tiro, el tirador debe cantar su bola prevista. Si el tirador entronera legalmente la bola que ha anunciado, el grupo correspondiente pasa a ser suyo y a su oponente se le asigna el otro grupo. Si no logra entronerar legalmente la bola pedida, la mesa permanece abierta y el juego pasa al otro jugador. Cuando la mesa está "abierta", se puede golpear primero cualquier bola objetiva excepto la bola ocho.

3.5 Continuación del juego

El tirador permanece en la mesa mientras siga embocando legalmente bolas anunciadas, o gane la partida embocando la bola ocho.

3.6 Tiros que se deben anunciar

En todos los tiros, excepto en el de apertura, las bolas deben de anunciarse como se explica en 1.6 Tiro anunciado estandar. Sólo se puede cantar la bola ocho cuando todas las bolas de un grupo hayan sido entroneradas. El tirador puede cantar "no hay bola", en cuyo caso el juego pasa al oponente al final del tiro y cualquier bola objetiva entronerada en el tiro de seguridad permanece entronerada. (Véase 8.17 Tiro de seguridad).

3.7 Reposición de bolas

Si la bola ocho se entronera o se saca de la mesa en el tiro de apertura, se colocará en el punto de pie o se volverán a colocar las bolas en el triángulo (véanse 3.3 Tiro de apertura y 1.4 Colocación de las bolas en el punto de pie).

3.8 Perder la partiuda

El jugador pierde la partida si:
(a) Comete falta embocando la bola 8.;
(b) emboca la bola ocho antes de que su grupo esté acabado;
(c) mete la bola ocho en una tronera no anunciada; o
(d) saca la bola ocho de la mesa.
No se aplican al tiro de ruptura. (Véase 3.3 Tiro de ruptura).

3.9 Faltas estándar

Si el tirador comete una falta, el juego pasa a su adversario. La bola blanca será en mano, y el jugador entrante puede colocarla en cualquier lugar de la superficie de juego. (Véase 1.5 Bola blanca en mano.) Las siguientes son faltas estándar en bola ocho:

6.1 Bola blanca entronerada o fuera de la mesa
6.2 Bola equivocada primero La primera bola contactada por la bola blanca en cada tiro debe pertenecer al grupo del tirador, excepto cuando la mesa está abierta. (Ver 3.4 Mesa abierta / Elección de los grupos).
6.3 Sin banda tras el
contacto
6.4 Sin pie en el suelo
6.5 Bola fuera de la mesa (Ver 3.7 Recolocación de bolas.)
6.6 Bola tocada
6.7 Doble golpe/bolas pegadas
6.8 Tiro de arrastre
6.9 Bolas en movimiento
6.10 Mala colocación de la bola blanca
6.11 Mala jugada por detrás de la linea de cabecera
6.12 Taco sobre la mesa
6.13 Jugar fuera de turno
6.15 Juego lento
6.16 Falta con el triángulo o la plantilla

3.10 Faltas graves

Las faltas enumeradas en 3.8 (perder el rack), se penalizan con la pérdida de la partida actual. Para 6.17 (conducta antideportiva), el árbitro elegirá una sanción adecuada a la naturaleza de la infracción.

3.11 Estancamiento del juego

Si se produce un estancamiento (véase 1.12 Estancamiento), se repetirá la partida realizando el tiro de apertura el mismo jugador que lo realizó

4. Straight Pool o 14.1

Straight Pool, también conocido como 14.1, se juega con quince bolas numeradas y la bola blanca. Cada bola que se mete en un tiro legal cuenta un punto y el primer jugador que alcanza la puntuación requerida gana la partida. El 14.1 es continuo en el sentido de que, después de entronerar catorce bolas, se vuelven a colocar en el triángulo y el tirador continúa.

4.1 Determinación del lag

Los jugadores detarminarán con el lag quien comienza tirando. (Véase 1.2 Lag para determinar el orden de juego)

4.2 El triángulo en 14.1

Para un tiro de apertura, las quince bolas se colocan en triángulo con la bola del vértice en el punto de pie. Cuando se vuelven a colocar las bolas en el triángulo, la bola de la cúspide se coloca si sólo se colocan catorce bolas. El contorno marcado del triángulo se utilizará para determinar si una bola de apertura prevista se encuentra en el área del triángulo. Cuando se utiliza la plantilla de bolas en 14.1, el contorno de un triángulo se seguirá dibujando con el fin de decidir si una bola se encuentra en el área de colocación...

4.3 Tiro de apertura

Las siguientes reglas se aplican al tiro de apertura:
(a) La bola blanca comienza en mano detrás de la línea de cabeza.
(b) Si no se entronera ninguna bola cantada, la bola blanca y dos bolas objetivas deben tocar una banda después de que la bola blanca entre en contacto con el triángulo o el tiro es una falta de apertura. (Esto se penaliza restando dos puntos de la puntuación del jugador que realiza el tiro de apertura. (Ver 4.10 Falta de apertura.) El jugador que no realiza el tiro de apertura puede aceptar las bolas en posición o puede requerir que el jugador que realiza el tiro de apertura juegue otro tiro de apertura, hasta que satisfaga los requisitos para un tiro de apertura o el jugador que no realiza el tiro de apertura acepte la mesa en posición. (Ver 4.11 Faltas Graves)

4.4 Seguir jugando y ganar la partida

El tirador permanece en la mesa mientras siga entronerando legalmente bolas cantadas o gane la partida anotando el número de puntos requerido. Cuando se hayan entronerado legalmente catorce bolas de un triángulo, el juego se suspenderá hasta que se vuelvan a colocar las bolas en el triángulo.

4.5 Tiros que se deben cantar

Los tiros deben cantarse como se explica en el tiro anunciado estandar El tirador puede cantar "seguro", en cuyo caso el juego pasa al oponente al final del tiro y cualquier bola objetiva entronerada en el seguro es recolocada.

4.6 Reposición de bolas

Se reponen todas las bolas que se entroneran en falta, o en tiros con seguro, o sin que se haya cantado bola, y todas las bolas que se saquen de la mesa. (Véase 1.4 Reposición de bolas). Si hay que reponer la decimoquinta bola de un triángulo y no se han tocado las catorce bolas, la decimoquinta bola se anotará en el punto del vértice y el árbitro puede usar el triángulo para

asegurar un triángulo cerrado.

4.7 Puntuación

El tirador anota un punto por entronerar legalmente un tiro declarado. Cada bola adicional entronerada en dicho tiro también cuenta un punto. Las faltas se penalizan restando puntos de la puntuación del jugador infractor. Las puntuaciones pueden ser negativas debido a las penalizaciones por faltas.

4.8 Situaciones especiales de colocación

Cuando la bola blanca o la decimoquinta bola objetiva interfiere con la colocación de las catorce bolas para un nuevo triángulo, se aplican las siguientes reglas especiales. Se considera que una bola interfiere con el triángulo si se encuentra dentro del contorno del triángulo o lo sobrepasa. El árbitro indicará cuando se le pregunte si una bola interfiere con el triángulo.

(a) Si la decimoquinta bola se embocó en el tiro que se cantó la decimocuarta bola, se vuelven a colocar las quince bolas.

(b) Si ambas bolas interfieren, se vuelven a colocar las quince bolas y la bola blanca será en mano detrás de la linea de cabeza.

(c) Si sólo interfiere la bola objetiva, se coloca en el punto de cabeza o en el punto central si la bola blanca bloquea el punto de cabeza.

(d) Si sólo interfiere la bola blanca, entonces se coloca de la siguiente manera: si la bola objetiva está delante o sobre la línea de cabeza, la bola blanca es en mano detrás de la línea de cabeza; si la bola objetiva está detrás de la línea de cabeza, la bola blanca se colocaen el punto de cabeza, o en el punto central si el punto de cabeza está bloqueado.

En cualquier caso, no hay ninguna restricción sobre qué bola objetiva puede jugar el tirador como primer tiro del nuevo triángulo.

Si la bola blanca o la bola objetiva se encuentra cerca del área marcada para el triángulo y es el momento de colocarlo, el árbitro deberá marcar la posición de la bola para poder reemplazarla con precisión si el árbitro la mueve accidentalmente al recolocar.

Posición de la bola blanca / Posición de la bola 15	En el triángulo	No en el triángulo y no en el punto de cabeza*	En el punto de cabeza*
En el triángulo	15ª bola: punto del pie Bola blanca: detrás de la cuerda de la cabeza	15ª Bola blanca:Pto. De cabeza Bola blanca: en posición	15ªBola: punto central Bola blanca: en posición
Entronerada	15ª bola: punto del pie Bola blanca: detrás de la cuerda de la cabeza	15th Bola blanca: punto de pie. Bola blanca: en posición	15ªBola: punto de pie. Bola blanca: en posición
Detrás de la linea de cabeza pero no en el punto de cabeza*.	15ª bola en posición Bola blanca:punto de cabeza		
Por debajo de la linea de cabeza y no en el triángulo	15ª Bola: en posición Bola blanca: detrás de la cuerda de la cabeza		
En el punto de la cabeza *	15ª Bola en posición Bola blanca:punto central	**En el* punto de *cabeza* significa interferir en la localización de una bola en el punto de cabeza.	

Tabla 1. Resumen de las normas para las situaciones de colocación en 14.1

4.9 Faltas estándar

Si el tirador comete una falta estándar, se restará un punto de su puntuación, se puntearán las bolas según sea necesario y el juego pasará a su adversario. La bola blanca permanece en su

posición, excepto en los casos indicados a continuación. Las siguientes son faltas estándar en 14.1:
6.1 Bola blanca entronerada o fuera de la mesa: La bola blanca está en la mano detrás de la líneade cabeza (ver 1.5 Bola blanca en la mano).
6.3 Sin banda tras el contacto
6.4 Sin pie en el suelo
6.5 Bola fuera de la mesa (Todas las bolas objetivas expulsadas de la mesa se reponen.)
6.6 Bola tocada
6.7 Doble golpe/Bolas tocándose Tiro de arrastre o carro
6.8 Bolas en movimiento
6.9 Mala colocación de la bola blanca
6.10 Mal tiro desde detrás de la línea de cabeza: Para cometer una falta según el segundo párrafo de la regla 6.11, la bola blanca será en mano detrás de la línea de cabeza del jugador contrario.
6.11 Taco sobre la mesa
6.13 Jugar fuera de turno
6.15 Juego lento
6.16 Plantilla

4.10 Falta de saque

Una falta de saque se penaliza con la pérdida de dos puntos, tal y como se menciona en el apartado 4.3 Tiro de apertura, así como con una posible repetición del saque. Si en un tiro se cometen una falta estándar y una falta de saque, se considerará falta de saque.

4.11 Faltas graves

Para la Regla 6.14 Tres faltas consecutivas, sólo se cuentan las faltas normales, por lo que una falta de saque no cuenta como una de las tres faltas. Se resta un punto por la tercera falta como de costumbre, y luego se resta la penalización adicional de quince puntos y la cuenta de faltas consecutivas del jugador infractor se pone a cero. Se vuelven a colocar las quince bolas y el jugador infractor debe tirar según los requisitos del tiro de apertura.
Para 6.17 Conducta antideportiva, el árbitro elegirá una sanción dependiendo de la naturaleza de la infracción.

4.12 Punto muerto

Si se produce un estancamiento (véase 1.12 Estancamiento), los jugadores volverán a tirar el lag para determinar quién tirará un break de apertura.

5. Black Ball

El Black Ball se juega con 15 bolas objetivas de colores y la bola blanca. Las bolas objetivas son dos grupos de siete y la bola negra. Gana la partida el jugador o equipo que emboca su grupo de bolas objetivas y mete legalmente la bola negra. No se anuncian los tiros.

5.1 Definiciones

Además de las definiciones definidas en 8. Las siguientes definiciones se aplican al blackball:

Tiro libre

Después de cometer una falta, el jugador entrante recibe un tiro libre. En un tiro libre se suspende la Regla 6.2 (Bola equivocada primero) y el jugador puede tomar la bola blanca en la posición que quedó,o en mano en el baulk.

Baulk

El baulk es la zona rectangular de la mesa delimitada por la línea de baulk y las tres bandas de la cabecera de la mesa. La línea de baulk es paralela a la banda de cabeza y está a una quinta parte de la longitud de la superficie de juego de la banda de cabeza. Para las reglas generales aplicables, "detrás de la línea de cabeza" debe leerse como "en baulk".

Snookered

Se dice que un jugador está en snooker cuando la bola blanca no tiene una trayectoria recta y directa para golpear al menos parte de una bola blanca legal. El snooker debe ser declarado por el árbitro para que tenga efecto.

Bola en juego

Se dice que una bola objetiva está "en juego" cuando es un objetivo legal para el tirador.

5.2 Equipamiento

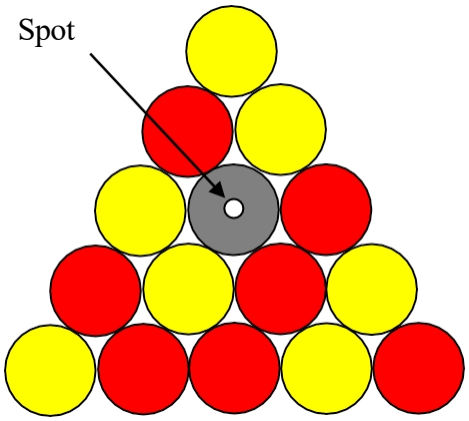
Las quince bolas objetivas incluyen dos grupos de siete bolas que se distinguen por dos colores sólidos o por el patrón habitual de sólidos numerados y rayas. (del uno al siete y del nueve al quince son los dos grupos.) Además, hay una bola negra o una bola ocho negra.
El punto de pie y la línea del baulk deben estar marcados.

5.3 Determinación del saque

El jugador que gana el lag tiene la opción de determinar quién tiene que ejecutar el saque. (Véase 1.2 lag para determinar el orden de juego) El formato estándar es el saque alternativo.

5.4 Triángulo de black ball

Las bolas se colocan como en la ilustración, con la bola negra en el punto de pie.



Triángulo de Blackball

5.5 Tiro de apertura (break)

Las siguientes reglas se aplican al saque.
(a) La bola blanca comienza en la mano dentro del baulk.
(b) Se debe entronerar al menos una bola o al menos dos bolas objetivas deben cruzar la linea central o el tiro de apertura es falta.
(c) Si se entronera la bola negra en el tiro de apertura, se vuelven a colocar todas las bolas y el mismo jugador vuelve a realizar el tiro de apertura. Cualquier infracción de las reglas 6.1 (bola blanca entronerada o fuera de la mesa) o 6.5 (bola fuera de la mesa) se ignora en un saque en el que se entronera la bola negra.

5.6 Mesa abierta / Elección de grupos

Se dice que la mesa está "abierta" cuando no se han decidido los grupos de los jugadores. La mesa está abierta después del saque y permanece abierta hasta que el jugador emboca bolas de un solo grupo en un tiro normal legal, lo que significa que no es un tiro de apertura ni un tiro libre. Entonces se le asigna al tirador ese grupo de bolas para entronerar y al oponente se le asigna el otro grupo.

5.7 Continuación del juego

El jugador permanece en la mesa mientras siga entronerando bolas legalmente o termine el rack. Si no entronera legalmente una bola pero no comete ninguna falta, el adversario tira desde la posición dejada.

5.8 Bola blanca en mano en Baulk

Cuando el jugador tiene la bola blanca en mano, puede colocarla con la mano en cualquier lugar del baulk. El jugador puede continuar ajustando la posición de la bola blanca con la mano hasta que ejecute un tiro. No es necesario que la bola blanca salga del baulk antes de golpear una bola objetiva.

5.9 Bolas tocándose

Si la blanca está tocando una bola, el jugador no puede tirar en esa dirección. Si tira alejándose de esa bola y ésta es legal, se considera que ha sido tocada.

5.10 Jugar desde un Snooker

Cuando el tirador está snookered, la Regla 6.3 (sin banda tras el contacto) se suspende para el tiro.

5.11 Reposición de bolas

Las bolas objetivas lanzadas fuera de la mesa se reponen en la linea larga. Si hay que reponer varias bolas, se reponen en el orden siguiente: (1) la bola negra, (2) las bolas del grupo del tirador siguiente, o las bolas del grupo rojo, azul o sólido si la mesa está abierta, (3) otras bolas.

5.12 Estancamiento

En caso de estancamiento debido a la falta de progreso hacia una conclusión, el jugador que rompió volverá a romper. También se produce un estancamaiento si la posición no permite ningún tiro legal.

5.13 Faltas estándar

Si el tirador comete una falta, el juego pasa a su adversario. El jugador entrante dispone de un tiro libre (véase Tiro libre) como primer tiro de su entrada.

Las siguientes son faltas estándar en la bola negra:
6.1 Bola embocada o fuera de la mesa
6.2 Bola equivocada primero (suspendido por tiro libre)
6.3 Sin banda tras el contacto
6.4 Sin pie en el suelo
6.5 Bola fuera de la mesa
6.6 Bola tocada
6.7 Doble golpe / Bolas tocándose
6.8 Tiro de arrastre
6.9 Bolas en movimiento
6.10 Mala colocación de la bola blanca (desde el baulk)
6.12 Taco sobre la mesa
6.13 Jugar fuera de turno
6.15 Juego lento
6.16 Falta con el triángulo o la plantilla

Las siguientes situaciones adicionales son faltas en blackball:

5.13.1 - Embocar la bola del oponente - Es una falta embocar la bola de un oponente sin embocar también una bola de su propio grupo.
5.13 2 - Mesa Incorrecta - Es una falta jugar antes de que todas las bolas que tengan que ser recolocadas hayan sido recolocadas
5.13.3 - Tiro en salto. - Hacer que la bola blanca salte sobre cualquier bola es una falta.

5.14 Faltas de pérdida de partida

El jugador pierde la partida si:
(a) emboca la bola negra en un tiro ilegal;
(b) emboca la bola negra en un tiro que deja cualquiera de su grupo de bolas sobre la mesa;
(c) infringe intencionadamente 6.2 (bola equivocada primero); o
(d) no intenta golpear una bola.

6. Faltas

Las siguientes acciones son faltas en el billar cuando están incluidas en las reglas específicas del juego que se esté disputando. Si se producen varias faltas en un tiro, sólo se aplicará la más grave. Si no se pita una falta antes de que comience el siguiente tiro, se considerará que la falta no se ha producido.

6.1 Bola blanca entronerada o fuera de la mesa

Si la bola blanca se entronera o se sale de la mesa, el tiro es falta. Véase 8.3 Bola entronerada y 8.5 Bola fuera de la mesa.

6.2 Bola equivocada primero

En los juegos que requieren que la primera bola objetiva golpeada sea una bola en particular o una de un grupo de bolas, es falta que la bola blanca toque primero cualquier otra bola.

6.3 Sin banda tras el contacto

Si no se entronera ninguna bola en un tiro, la bola blanca debe tocar una bola objetiva, y después de ese contacto al menos una bola (blanca o cualquier bola objetiva) debe serconducida a una banda, o el tiro es falta. (Véase 8.4 Impulsada a una banda).

6.4 Sin pie en el suelo

Si el tirador no tiene al menos un pie tocando el suelo en el momento en que la punta entra en contacto con la bola blanca, el tiro es falta.

6.5 Bola fuera de la mesa

Es una falta sacar una bola objetiva de la mesa. El que esa bola sea entronerada depende de las reglas del juego. (Véase 8.5 Bola fuera de la mesa).

6.6 Bola tocada

Es falta tocar, mover o cambiar la trayectoria de cualquier bola objetiva, excepto mediante los contactos normales de bola a bola durante los tiros. Es falta tocar, mover o cambiar la trayectoria de la bola blanca, excepto cuando está en mano o por el contacto normal de punta a bola durante un tiro. El tirador es responsable del equipo que controla en la mesa, como la tiza, los puentes, la ropa, su cabello, partes de su cuerpo y la bola blanca cuando está en la mano, que puedan estar involucrados en dichas faltas. Si dicha falta es accidental, es unafalta estándar, pero si es intencionada, es 6.17 Conducta antideportiva.

6.7 Doble golpe / Bolas tocándose

Si la punta del taco toca la bola blanca más de una vez en un tiro, el tiro es falta. Si la bola blanca está cerca de una bola objetiva, pero no la toca, y la punta del taco sigue sobre la bola blanca cuando ésta entra en contacto con la bola objetiva, el tiro es falta. Si la bola blanca está muy cerca de una bola objetiva, y el tirador apenas roza esa bola objetiva en el tiro, se supone que el tiro no viola el primer párrafo de esta regla, aunque podría decirse que la punta sigue sobre la bola blanca cuando se hace contacto bola con bola.
Sin embargo, si la bola blanca está tocando una bola objetiva al comienzo del tiro, es legal tirar hacia esa bola o parcialmente hacia ella (siempre que sea un blanco legal dentro delas reglas del juego) y si la bola objetiva es movida por dicho tiro, se considera que ha sido contactada por la bola blanca. (Aunque sea legal tirar hacia dicha bola en contacto o

"pegada", se debe tener cuidado de no violar las reglas del primer párrafo si hay bolas adicionales cerca).
Se supone que la bola blanca no toca ninguna bola a menos que el árbitro o el adversario declaren que la ha tocado. Es responsabilidad del tirador obtener la declaración antes del tiro. Jugar lejos de una bola pegada no constituye haber golpeado esa bola a menos que se especifique en las reglas del juego.

6.8 Tiro de arrastre

Es una falta prolongar el contacto entre la punta y la bola blanca más allá de lo que se ve en los tiros normales.

6.9 Bolas en movimiento

Es una falta comenzar un tiro mientras cualquier bola en juego está en movimiento o girando.

6.10 Mala colocación de la bola blanca

Cuando la bola blanca está en mano y restringida su colocación al área detrás de la línea de cabeza, es una falta jugar la bola blanca desde encima o debajo de la línea de cabeza. Si el tirador no está seguro de si la bola blanca ha sido colocada detrás de la línea de cabeza, puede pedir al árbitro que lo determine.

6.11 Mal tiro por detrás de la línea de cabeza

Cuando la bola blanca está en mano detrás de la línea de cabeza, y la primera bola con la que contacta la bola blanca también está detrás de la línea de cabeza, el tiro es falta a menos que la bola blanca cruce la línea de cabeza antes de ese contacto. Si dicho tiro es intencionado, constituye una conducta antideportiva.
La bola blanca debe cruzar la línea de cabeza o entrar en contacto con una bola situada delante o sobre la línea de cabeza o el tiro es falta, y la bola blanca será en mano para el jugador contrario según las reglas del juego específico. Si dicho tiro es intencionado, también es conducta antideportiva.

6.12 Taco sobre la mesa

Si el tirador utiliza su taco para alinear un tiro colocándolo sobre la mesa sin tener la mano sobre el taco, es una falta.

6.13 Jugar fuera de turno

Es una falta estándar jugar involuntariamente fuera de turno. Normalmente, las bolas se jugarán desde la posición dejada por la jugada errónea. Si un jugador juega intencionadamentefuera de turno, debe tratarse como conducta antideportiva.

6.14 Tres faltas consecutivas

Si un jugador comete tres faltas sin efectuar un tiro legal, se considera una falta grave. En los juegos que se puntúan por rack, como la bola nueve, las faltas deben producirse en un solo rack. Algunos juegos, como la bola ocho, no incluyen esta regla.
El árbitro debe advertir a un tirador que tiene dos faltas cuando llega a la mesa que tiene dos faltas. De lo contrario, una posible tercera falta se considerará sólo la segunda.

6.15 Juego lento

Si el árbitro considera que un jugador está jugando demasiado lento, podrá aconsejarle que acelere su juego. Si el jugador no acelera, el árbitro podrá imponer un reloj de tiro en ese partido

que se aplicará a ambos jugadores. Si el tirador excede el tiempo límite especificado para el torneo, se pitará una falta estándar y se recompensará al jugador entrante de acuerdo con las reglas aplicables al partido que se esté jugando. (También puede aplicarse la Regla 6.17 Conducta antideportiva).

6.16 Plantilla

Es una falta cuando una plantilla de soporte de bolas, retirada de la superficie de juego, interfiere en el juego, es decir, si la plantilla está colocada en la banda y una bola (blanca o bola objetiva) toca la plantilla que está colocada en la banda.

6.17 Conducta antideportiva

La sanción normal por conducta antideportiva es la misma que para una falta grave, pero el árbitro puede imponer una sanción dependiendo de su juicio sobre la conducta. Entre otras sanciones posibles se encuentran una advertencia; una sanción de falta estándar, que contará como parte de una secuencia de tres faltas si procede; una sanción de falta grave; la pérdida de un parcial, set o partido; la expulsión de la competición, posiblemente con la pérdida de todos los premios, trofeos y puntos de la clasificación.

La conducta antideportiva es cualquier comportamiento intencionado que desprestigie el deporte o que perturbe o cambie el juego hasta el punto de que no pueda jugarse de forma limpia. Incluye

(a) distraer al adversario;
(b) cambiar la posición de las bolas en juego de otro modo que no sea mediante un golpe;
(c) jugar un tiro erroneo intencionadamente;
(d) seguir jugando después de que se haya pitado una falta o se haya suspendido el juego;
(e) practicar durante un partido;
(f) marcando la mesa;
(g) retraso del juego; y
(h) utilizar el equipo de forma inadecuada.

7. Reglamento de Competición en Silla de Ruedas

7.1 Elegibilidad del jugador

El criterio para que un jugador sea elegible para la competición en silla de ruedas es que sea dependiente de la movilidad en silla de ruedas durante un mínimo del 80% del tiempo. En algunos casos, puede ser necesaria una carta del médico para determinar la elegibilidad.

7.2 Infracciones que dan lugar a faltas

(a) El tirador debe permanecer sentado mientras ejecuta un tiro (al menos una mejilla sobre el asiento o el cojín del asiento). Si se utiliza un cojín de asiento, éste debe permanecer plano y cubrir uniformemente el asiento de la silla de ruedas. El cojín del asiento no puede estar amontonado en el asiento a horcajadas del tirador con las piernas o muñones del tirador. El tirador no puede sentarse sobre la rueda o el reposabrazos. El punto en el que las nalgas del tirador descansan sobre el asiento o el cojín del asiento no debe estar a una altura superior a 68,5 cm de la superficie sobre la que rueda la silla de ruedas en su posición normal de funcionamiento.
(b) Los jugadores no deben apoyar los pies en el suelo mientras ejecutan un tiro. Los jugadores no deben usar sus piernas o muñones como palanca contra ninguna parte de la mesao de la silla de ruedas mientras juegan un tiro.
(c) Se permite a los jugadores utilizar cualquier tipo de ayuda, como extensiones de taco, puentes especiales, etc. Los jugadores no pueden recibir ayuda cuando estén tirando (sin embargo, otra persona puede sostener el puente, pero no debe ayudar con el golpe del taco). Si un jugador necesita ayuda para rodar por la mesa, otra persona puede ayudarle, pero no debe estar tocando la silla de ruedas durante el tiro propiamente dicho.

Se considera que las infracciones de lo anterior violan la 6.17 Conducta antideportiva y normalmente se penalizarán de la siguiente manera: 1st infracción, bola blanca en mano para el adversario en cualquier lugar de la mesa; 2nd infracción, pérdida del juego en curso; 3rd infracción, pérdida del partido. El árbitro puede elegir una penalización diferente dependiendo de la naturaleza de la infracción.

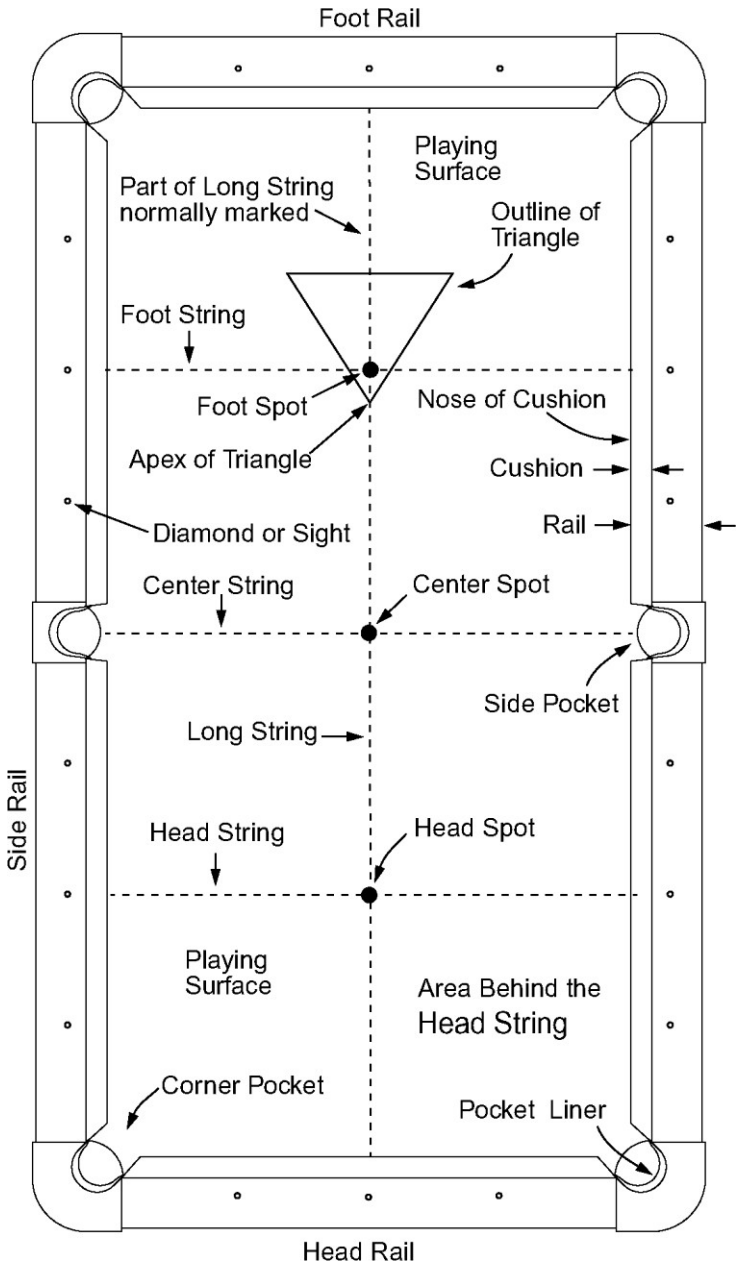
7.3 Requisitos de la silla de ruedas

No podrán utilizarse sillas de ruedas en posición de pie. La silla de ruedas de un jugador deberá estar limpia y en buen estado de funcionamiento.

8. Definiciones utilizadas en el Reglamento

Las siguientes definiciones se aplican a lo largo de estas normas.

8.1 Partes de la mesa



Las siguientes definiciones de las partes de la tabla se refieren al diagrama adjunto. Algunos detalles sobre el tamaño y la colocación exactos figuran en las especificaciones de los equipos de la WPA. Consulte el sitio web de la WPA en www.wpa-pool.com para obtener información actualizada.

La mesa se compone de raíles, bandas, una superficie de juego y troneras. El extremo de los pies de la mesa es donde suelen empezar las bolas objetivas, mientras que el extremo de la cabeza es donde suele empezar la bola blanca.

Detrás de la linea de la cabeza es el área entre la barra de la cabeza y la linea de la cabeza,

sin incluir la linea de la cabeza.
Las bandas, la parte superior de las bandas, las troneras y los forros de las troneras son partes de las bandas. Hay cuatro "lineas" en la superficie de juego, como se muestra en el diagrama:

la linea larga por el centro de la mesa;
la linea de la cabeza que delimita el cuarto de la mesa más cercano a la banda de la cabeza; la linea de los pies que delimita el cuarto de la mesa más cercano a la banda de los pies; y la linea central entre losdos bolsillos laterales.

Estas líneas sólo están marcadas como se indica a continuación.
Los raíles pueden tener incrustaciones denominadas rombos o miras que marcan 1/4 de la anchura y 1/8 de la longitud de la mesa medidos de punta a punta en las bandas.
En la superficie de juego, que es la parte plana y cubierta de paño de la mesa, se marcará lo siguiente si se utiliza en el juego que se está disputando:

el punto del pie, donde se unen la linea del pie y la línea larga; el punto de la cabeza, donde se unen la cuerda de la cabeza y la linea larga;
el punto central, donde se unen la linea central y la linea larga;la cuerda de cabeza;
la linea larga entre el punto de pie y la banda de pie; y
el triángulo, ya sea en contorno o mediante marcas de alineación según el juego.

8.2 Tiro

Un tiro comienza cuando la punta del taco entra en contacto con la bola blanca debido a un movimiento de avance del taco. Un tiro termina cuando todas las bolas en juego han dejado de moverse y girar. Se considera que un tiro es legal si el tirador no comete una falta durante el mismo.

8.3 Bola embocada

Una bola está entronerada si se detiene en una tronera debajo de la superficie de juego o entra en el sistema de retorno de bolas. Una bola cerca del borde de una tronera parcialmente apoyada en otra bola se considera entronerada si al quitar la bola de apoyo la bola cae en la tronera.
Si una bola se detiene cerca del borde de una tronera y permanece aparentemente inmóvil durante cinco segundos, no se considera entronerada si más tarde cae sola en la tronera. Véase 1.7 Bolas que se colocan para más detalles. Durante ese período de cinco segundos, el árbitro debe asegurarse de que no se efectúe ningún otro tiro. Una bola objetiva que rebota de una tronera a la superficie de juego no es una bola entronerada. Si la bola blanca entra en contacto con una bola ya entronerada, la bola blanca se considerará entronerada, rebote o no de la tronera. El árbitro retirará las bolas objetivas entroneradas de las troneras llenas o casi llenas, pero es responsabilidad del tirador asegurarse de que se cumpla esta obligación.

8.4 Contacto de una bola con la banda

Se dice que una bola es impulsada hacia una banda si no está tocando esa banda y luego toca esa banda. Una bola que toca una banda al comienzo de un tiro (se dice que está "tocando" en la banda) no se considera impulsada hacia esa banda a menos que salga de la banda y regrese. Una bola que se entronera o se saca de la mesa también se considera que ha sido conducida a una banda. Se supone que una bola no está tocando en ninguna banda a menos que el árbitro, el tirador o el oponente la declaren tocando. Véase también la Regla 29 (anulación de bolas tocando).

8.5 Bola fuera de la mesa

Se considera que una bola ha sido impulsada fuera de la mesa si se detiene fuera de la superficie de juego pero no es entronerada. También se considera que una bola ha sido impulsada fuera de la mesa si hubiera sido impulsada fuera de la mesa de no ser por haber golpeado un objeto, como una lámpara, un trozo de tiza o a un jugador, lo que hace quevuelva a la mesa.
Una bola que toca la parte superior de la banda no se considera expulsada de la mesa si vuelve a la superficie de juego o entra en una tronera.

8.6 Scratch

Un tiro en el que se entronera la bola blanca se denomina scratch.

8.7 Bola blanca

La bola blanca es la bola que golpea el tirador al comienzo de un tiro. Tradicionalmente es blanca, pero puede estar marcada con un logotipo o manchas. En los juegos de billar de troneras, ambos jugadores utilizan una sola bola blanca.

8.8 Bolas Objetivo

Las bolas objetivas son golpeadas por la bola blanca con la intención habitual de introducirlas en las troneras. Suelen estar numeradas del uno al número de bolas utilizadas en el juego. Los colores y marcas de las bolas objetivas están contemplados en las Especificaciones de Equipamiento de la WPA.

8.9 Set

En algunos partidos, el encuentro se divide en partes llamadas sets, requiriéndose un cierto número de sets ganados para ganar el partido. A su vez, se requiere un cierto número de puntos o racks ganados para ganar cada set.

8.10 Triángulo

El triángulo es el dispositivo, normalmente triangular, utilizado para colocar las bolas objetivas para el tiro de apertura al comienzo del juego. También se refiere al grupo de bolas así dispuestas. Colocar las bolas objetivas es agruparlas con el triángulo. También se denomina rack a la parte de un partido que se juega con una sola triangulo de bolas objetivas. Algunos juegos, como la bola nueve, se puntúan a un punto por rack.

8.11 Saque

Un tiro de apertura es el tiro inicial de un partido o rack, dependiendo del juego. Ocurre cuando las bolas objetivas se han colocado en el triángulo y la bola blanca se juega desde detrás de la línea de cabeza, normalmente con la intención de romper el triángulo.

8.12 Entrada

Una entrada es el turno de un jugador en la mesa. Comienza cuando es legal para él hacer un tiro, y termina al final de un tiro cuando ya no es legal para él hacer un tiro. En algunos juegos, un jugador puede decidir no acudir a la mesa en determinadas situaciones en las que normalmente le correspondería jugar, y entonces el jugador que permanece en la mesa continúa la entrada (por ejemplo, un push-out en bola nueve). El jugador al que le toca jugarse llama "tirador".

8.13 Posición de las bolas

La posición de una bola viene determinada por la proyección de su centro verticalmente hacia abajo sobre la superficie de juego. Se dice que una bola está situada sobre una línea o punto cuando su centro está situado directamente sobre dicha línea o punto.

8.14 Volver a colocar las bolas

En algunos juegos, se exige que las bolas objetivas se coloquen en la superficie de juego, salvo cuando se forma un nuevo montón. Se dice que se vuelven a colocar cuando se colocan de esta manera. Véase 1.4 Localización de bolas.

8.15 Restablecer una posición

Si las bolas de mueven, las reglas del juego pueden exigir que se vuelvan a colocar donde estaban. El árbitro volverá a colocar las bolas en su posición original con la mayor precisión posible.

8.16 Salto

Un tiro en salto es aquel en el que la bola blanca pasa por encima de un obstáculo, como una bola objetiva o una parte de la banda. La legalidad de un tiro de este tipo depende de cómo se realice y de la intención del tirador. Por lo general, un tiro en salto legal se realiza elevando el taco y lanzando la bola blanca hacia la superficie de juego desde la que rebota.

8.17 Tiro de seguridad

Se dice que un tiro es un tiro de seguridad si el juego en juego es un juego de tiro de llamada y el tirador declaró al árbitro o a su adversario que el tiro era de "seguridad" antes del tiro. El juego pasa al otro jugador al final de un tiro de seguridad.

8.18 Miscue

Un miscue se produce cuando la punta del taco se desliza fuera de la bola blanca, posiblemente debido a un contacto demasiado excéntrico o a una cantidad insuficiente de tiza en la punta. Suele ir acompañado de un sonido agudo y se manifiesta por una decoloración de la punta. Aunque algunos fallos implican el contacto del lado del taco con la bola blanca, a menos que dicho contacto sea claramente visible, se supone que no se ha producido. Un tiro de pala, en el que la punta del taco entra en contacto con la superficie de juego y la bola blanca al mismo tiempo y esto hace que la bola blanca se levante del paño, se trata como una falta. Tenga en cuenta que las faltas intencionadas están cubiertas por 6.17 (Conducta antideportiva).

9. Bola 10

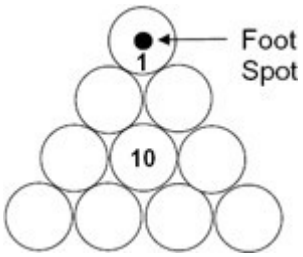
La bola diez es un juego de tiros de llamada que se juega con diez bolas objetivas numeradas del uno al diez y la bola blanca. Las bolas se juegan en orden numérico ascendente y la bola blanca debe tocar la bola con el número más bajo para establecer un tiro de apertura legal. Si se entronera la bola diez en un tiro de apertura legal, se volverá a entronerar y el jugador continuará con su entrada. Sólo se puede cantar una bola en cada tiro, excepto en el tiro de apertura, en el que no se puede cantar ninguna bola. (Véase 9.5 Tiros de apertura y bolas entroneradas).

9.1 Determinar el saque

El jugador que gana el lag elige quién romperá el primer rack. (Véase 1.2 Lag para determinar el orden de juego.) El formato estándar es alternar el saque, pero véase la Regla 15, Tiros de saque subsiguientes.

9.2 Triángulo de bola 10

Las bolas objetivas se colocan lo más apretadas posible en forma triangular, con la bola uno en el vértice del triángulo y en el punto de pie y la bola diez en el centro del triángulo. Las otras bolas se colocarán en el triángulo sin patrón intencional o a propósito. (Véase la Regla 4, Plantilla de colocación de bolas).



Triángulo de bola 10

9.3 Saque legal

Las siguientes reglas se aplican al tiro de ruptura:
(a) la bola blanca comienza en la mano detrás de la linea de cabeza; y
(b) si no se entronera ninguna bola, al menos cuatro bolas objetivas deben ser conducidas a una o más bandas, o el tiro es falta. (Véase la Regla 17, Requisitos para el tiro de apertura).

9.4 Segundo tiro - Push Out

Si no se comete falta en el tiro de apertura, el tirador puede elegir jugar un "push out" como su tiro. Debe hacer saber su intención al árbitro, y entonces las reglas 6.2 Bola Equivocada Primero y 6.3 Sin Banda Después del Contacto se suspenden para el tiro. Si no se comete falta en un "push out", el otro jugador elige quién tirará a continuación. La bola diez entronerada durante un Push Out se vuelve a entronerar, sin penalización.

9.5 Tiros cantados y Bolas Embocadas

Siempre que el tirador intente entronerar una bola (excepto en el tiro de apertura) deberá cantar los tiros, indicando la bola que se pretende entronerar y la tronera para cada tiro, si no son obvios. Los detalles del tiro, como las bandas golpeadas u otras bolas contactadas o entroneradas son irrelevantes.

Para que un tiro cantado cuente, el árbitro debe estar convencido de que se ha efectuado el tiro previsto, por lo que si existe alguna posibilidad de confusión, por ejemplo con tiros por banda, combinaciones y similares, el tirador deberá indicar la bola y la tronera. Si el árbitro o el adversario no están seguros del tiro que se va a efectuar, pueden pedir que se pite.

9.6 Seguridad

El tirador, después del descanso y en cualquier momento, puede cantar "seguridad", lo quele permite hacer contacto con la bola objetiva legal sin entronerar una bola y terminar su entrada. Sin embargo, si el tirador entronera la bola objetiva legal, el jugador entrante tiene la opción de jugar el tiro como se dejó, o devolvérsela a su oponente. (Véase 9.7 Bolas entroneradas erróneamente, que también se aplica durante un safety).

9.7 Bolas mal entroneradas

Si un jugador falla la bola y la tronera previstas, y mete la bola cantada en la tronera equivocada o entronera otra bola, su entrada ha terminado y el jugador entrante tiene la opción de ejecutar el tiro tal cual o devolvérselo a su oponente.

9.8 Continuación del juego

Si el tirador entronera legalmente una bola pedida/nominada en un tiro (excepto en un tiro de empuje, ver 9.4 Segundo tiro de la partida – Push out, cualquier bola adicional entronerada permanece entronerada (excepto la bola diez; ver 9.9 Bolas punteadas), y continúa en la mesa para el siguiente tiro. Si un jugador nomina y entronera legalmente la bola diez antes de que ésta sea la última bola restante, la bola 10 se vuelve a entronerar y el tirador continúa, al entronerar la bola diez como última bola en la mesa, gana el "rack". Si el tirador no entronera la bola llamada o comete una falta, el juego pasa al otro jugador y, si no cometió ninguna falta, el jugador entrante debe jugar la bola blanca desde la posición dejada por el otro jugador.

9.9 Recolocación de bolas

Si la bola diez se entronera por una falta o un push out, o accidentalmente en la tronera equivocada, o se sale de la mesa, se vuelve a colocar. (Véase 1.4 Localización de bolas.)Nunca se recoloca otra bola objetiva.

9.10 Faltas estándar

Si el tirador comete una falta estándar, el juego pasa a su adversario. La bola blanca está en la mano, y el jugador entrante puede colocarla en cualquier lugar de la superficie de juego. (Véase 1.5 Bola blanca en mano)

Las siguientes son faltas estándar en bola 10:
6.1 Bola blanca entronerada o fuera de la mesa
6.2 Bola equivocada primero: La primera bola objetiva contactada por la bola blanca encada tiro debe ser la bola con el número más bajo que quede en la mesa.
6.3 Sin banda tras
contacto
6.4 Sin pie en el suelo
6.5 Bola que salta fuera de la mesa La única bola que salta fuera de la mesa es la diez.
6.6 Bola tocada
6.7 Doble golpe / Bolas tocándose
6.8 Tiro de arrastre
6.9 Bolas en movimiento
6.10 Mala colocación de la bola blanca
6.12 Taco sobre la mesa
6.13 Jugar fuera de turno
6.15 Juego lento
6.16 Plantilla

9.11 Faltas graves

Para 6.14 Tres faltas consecutivas, la penalización es la pérdida de la partida actual. Para 6.17 Conducta antideportiva, el árbitro elegirá una penalización apropiada dada la naturaleza de la infracción.

9.12 Estancamiento

Si se produce un estancamiento, repite saque el jugador que haya sacado en dicha partida originalmente. (Véase 1.12 Estancamiento).