

**CPB**

**Enero 2009**

# **Confederación Panamericana de Billar**

**RP-1-09**

## **REGLAMENTO INTERNACIONAL BILLAR DE BUCHACAS – BOLA OCHO**

### **3. BOLA OCHO**

- 3.1 Determinar el orden del tiro de apertura.
- 3.2 Armar la piña.
- 3.3 Tiro legal de salida.
- 3.4 MESA abierta. Selección de grupos de bolas.
- 3.5 Continuación del juego.
- 3.6 Bolas cantadas.
- 3.7 Retorno de bolas a la mesa.
- 3.8 Pérdida de la MESA.
- 3.9 Faltas.
- 3.10 Faltas graves.
- 3.11 Juego estancado.

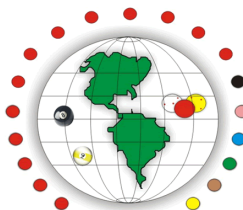
### **3 OBJETIVO DEL JUEGO**

BOLA OCHO es una modalidad del billar de buchacas que se juega cantando las bolas y las buchacas. Se juega con las quince bolas numeradas de la 1 a la 15 y con la bola blanca, la cual es la bola tacadora. En esta modalidad las bolas se dividen en dos grupos: las bolas BAJAS del 1 al 7 y las bolas ALTAS del 9 al 15, más la bola 8, la cual es el objetivo final del juego, porque el jugador que la embuque legalmente, gana la MESA. A un jugador le corresponderá embuchar las bolas BAJAS y al otro las ALTAS. Cuando sobre la mesa ya no haya ninguna bola de determinado grupo, el jugador a quien corresponda ese grupo puede embuchar la bola 8, ganando la MESA.

Los jugadores pueden contactar cualquier bola de su grupo y no es necesario que las bolas sean embuchadas en orden numérico.

#### **3.1 DETERMINAR EL ORDEN DE APERTURA**

El tiro de apertura de cada partido se adjudica mediante un tiro de arrime a la banda corta de la cabeza de la mesa, partiendo del área de cabaña las bolas deben rebotar en la banda corta del pie de la mesa y regresar. Ambos jugadores lo harán con bola distinta cada uno de ellos, uno a la izquierda y el otro a la derecha de la línea larga central de la mesa, ganando el arrime el jugador cuya bola quede reposando más cerca de la banda corta de llegada. El ganador, al obtener el derecho de elección de apertura del partido, puede efectuar el primer tiro de salida, o exigir que el oponente lo haga. A partir de esa primera MESA, el turno de salida es alterno entre los jugadores.



**CPB**

# **Confederación Panamericana de Billar**

Los organizadores del torneo pueden optar por un procedimiento distinto, por ejemplo, el ganador de una MESA puede romper la piña en la siguiente, o los jugadores se alternan cada tres MESAS consecutivas.

Se consideran faltas en el tiro de arrime a la banda:

- a) Si la bola cruza la línea larga central de la mesa.
- b) Si contacta varias veces la banda corta del pie de la mesa.
- c) Si un jugador embuchaca su bola o la saca de la mesa.
- d) Si toca una de las bandas laterales.
- e) Si la bola queda en la orilla de la buchaca de la esquina, habiendo pasado la banda corta de la cabeza de la mesa.

Se repetirá el tiro de arrime si:

- a) Cuando una de las bolas toca la banda corta contraria y el otro jugador no ha hecho su tiro de arrime.
- b) El árbitro no puede determinar cuál de las dos bolas quedó más cerca de la banda de llegada.
- c) Ambos jugadores cometen falta.

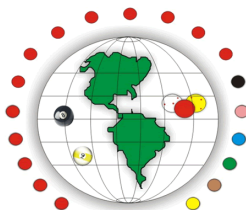
## **3.2 ARMAR LA PIÑA**

Las bolas objetivo son colocadas en forma de triángulo con una bola en el ápice sobre el punto de mosca, la bola 8 como la primera bola directamente debajo del ápice, una bola BAJA en una esquina, una bola ALTA en la otra esquina y las demás bolas en ningún orden determinado.

## **3.3 TIRO LEGAL DE SALIDA**

Las normas que rigen el tiro de salida son las siguientes:

- a) El juego comienza con la bola blanca en mano detrás de la línea de cabaña.
- b) Ninguna bola es cantada y la bola blanca puede contactar primero cualquier bola objetivo.
- c) Si el jugador que rompe la piña embuchaca una bola sin cometer falta, continúa su entrada y la MESA sigue abierta.
- d) Al romper la piña debe embuchacar por lo menos una bola objetivo o causar que por lo menos cuatro bolas objetivo toquen banda; si no, el tiro es ilegal y el oponente tiene la opción de:
  - 1) Aceptar la mesa con todas las bolas (incluyendo la blanca) en la posición en que quedaron e iniciar su entrada.
  - 2) Solicitar que se arme de nuevo la piña y hacer su tiro de salida.
  - 3) Solicitar que se arme de nuevo la piña y permitir que el ofensor repita el tiro.
- e) Si la bola 8 es embuchacada en un tiro legal de salida, no se comete falta y el jugador que ejecutó tiene la opción de:
  - 1) Solicitar al árbitro que coloque la bola 8 en el punto de mosca y continuar con su entrada



**CPB**

# **Confederación Panamericana de Billar**

- 2) Solicitar al árbitro que arme de nuevo la piña y repetir el tiro de salida.
- f) Si el jugador embuchaca la bola 8 y la bola blanca (o causa que ésta salte fuera de la mesa) en el tiro de salida, comete falta y el oponente tiene la opción de:
  - 1) Solicitar al árbitro que coloque la bola 8 en el punto de mosca e iniciar su entrada con bola en mano atrás de la línea de cabaña.
  - 2) Solicitar al árbitro que arme de nuevo la piña e iniciar su entrada rompiendo.
- g) Si en el tiro de salida el jugador causa que cualquiera de las bolas numeradas salte fuera de la mesa, incurre en falta. Las bolas que salten fuera de la mesa quedan fuera del juego, excepto la bola 8 que es colocada en el punto de mosca. El oponente tiene la opción de:
  - 1) Aceptar la mesa con todas las bolas (incluyendo la blanca) en la posición en que quedaron e iniciar su entrada.
  - 2) Iniciar su entrada con bola en mano detrás de la línea de cabaña.
- h) Si el jugador que ejecutó el tiro de salida comete cualquier falta no mencionada en lo anterior, el oponente tiene la opción de:
  - 1) Aceptar la mesa con todas las bolas (incluyendo la blanca) en la posición en la que quedaron e iniciar su entrada.
  - 2) Iniciar su entrada con bola en mano detrás de la línea de cabaña.
- i) Si la bola blanca es embuchada o expulsada de la mesa, el oponente tiene bola en mano detrás de la línea de cabaña.

## **3.4 MESA ABIERTA. SELECCIÓN DE LOS GRUPOS DE BOLAS**

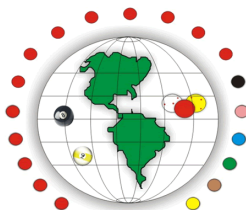
La MESA está abierta cuando aún no se ha determinado a cuál jugador pertenece cada grupo de bolas, las BAJAS y las ALTAS; y antes de cada tiro, el jugador debe cantar la bola que intenta embuchacar. Cuando la MESA está abierta, cualquier bola puede ser la primera en ser contactada con la bola blanca, excepto la bola 8.

Se definen los grupos cuando un jugador embuchaca legalmente una bola cantada; entonces al mismo jugador le corresponderá el grupo de bolas al que pertenece la bola así embuchada.

## **3.5 CONTINUACION DEL JUEGO**

El jugador que embuchaca una bola en un tiro legal, continúa con su entrada hasta que falle, cometa falta, haga un tiro legal de “defensa” o gane la MESA embuchando la bola 8.

Si después de haberse determinado cuál grupo de bolas corresponde a cada jugador, uno de ellos por error tira a una bola del grupo de su oponente y la embuchaca, la falta (6.2) debe ser cantada antes que ese jugador haga su siguiente tiro. Al reconocerse por parte de cualquiera de los jugadores o del árbitro que los grupos se han cambiado, la MESA debe ser interrumpida y se armará de nuevo la piña. El tiro de salida lo ejecutará el jugador que lo hizo en la MESA anulada.



**CPB**

# **Confederación Panamericana de Billar**

## **3.6 BOLAS CANTADAS**

En cada tiro excepto en el tiro de salida y cuando los tiros no son obvios, deben cantarse las bolas antes de efectuar el tiro. El jugador debe cantar el número de la bola que intenta embuchacar y la buchaca de destino, en forma clara y precisa, preferiblemente señalando la buchaca con el taco. En los tiros de rebote a bandas, bandas previas, combinaciones, carambolas, etc, que no son obvios, la bola y la buchaca deben cantarse sin necesidad de dar detalles del tiro. Sólo una bola puede ser cantada en cada tiro. Si el árbitro no está seguro del tiro que haya sido cantado, puede pedir al jugador de turno que repita verbalmente su intención de juego. Si el jugador en turno no canta su tiro, el árbitro no debe advertirle nada. La CPB permitirá que los organizadores de cualquier torneo en el ámbito panamericano, puedan optar por que todos los tiros sean cantados, excepto el tiro de salida.

El tirador debe causar que la bola blanca contacte primeramente una bola de su grupo. Si contacta primero una bola del grupo de su oponente o la bola 8, comete falta (6.2).

Si el jugador embuchaca bolas de ambos grupos sin cometer falta, continúa con su entrada. Si el jugador embuchaca solamente bolas del grupo de su oponente sin cometer falta, finaliza su entrada.

Cuando un jugador embuchaca una de sus bolas pero se equivoca al cantar el número de la bola y/o la buchaca de destino, el oponente decidirá quién continuará la entrada tal y como está en la mesa. Lo mismo se aplica cuando el jugador olvide cantar la bola, la buchaca o ambas. No se considera falta.

Por razones tácticas un jugador puede decidir embuchacar una de sus bolas y perder su turno en el juego, cantando “defensa” antes de tirar, luego de ese tiro el turno pasa al oponente. Si no la canta antes de tirar y embuchaca una bola de su grupo, el oponente decidirá si el tirador continúa con su entrada o pierde su turno.

## **3.7 RETORNO DE BOLAS A LA MESA**

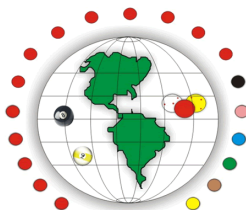
Si la bola 8 es embuchada o sacada de la mesa en el tiro de salida, será colocada en el punto de mosca o se repetirá el tiro de salida. Cualquier otra bola objetivo sacada fuera de la mesa, embuchada en un tiro con falta o en un tiro de “defensa”, no retorna a la mesa, queda fuera de juego, sin importar que pertenezca al grupo del jugador ejecutante o al grupo de su oponente.

## **3.8 PERDIDA DE LA MESA**

Un jugador pierde automáticamente una MESA si:

- a) Comete falta cuando embuchaca la bola 8.
- b) Embuchaca la bola 8 cuando todavía hay bolas de su grupo en la mesa.
- c) Embuchaca la bola 8 en una buchaca no cantada.
- d) Causa que la bola 8 salte afuera de la mesa.

Por estos motivos se pierde la MESA. No se aplican en el tiro de salida.



**CPB**

# **Confederación Panamericana de Billar**

## **3.9 FALTAS**

Si un jugador comete una falta el turno pasa a su oponente, quien tendrá bola en mano y podrá iniciar su entrada con la bola blanca en cualquier lugar de la superficie de juego, si ya se ha definido cuál grupo de bolas le corresponde. Si la MESA sigue abierta, tendrá bola en mano en cualquier lugar del área de cabaña.

El jugador puede ajustar la posición de la bola blanca antes de iniciar su entrada, con la mano y/o con el taco, incluso con la ficha del taco, pero sin causar movimiento de golpe hacia adelante que demuestre la intención de ejecutar. Una vez que la ficha del taco contacta la bola blanca con un golpe hacia adelante que demuestre la intención de ejecutar, el jugador no debe interrumpir su recorrido; si lo hace, comete falta grave (6.16).

Si una falta no es cantada por el árbitro antes de que empiece el siguiente tiro, se asume que la falta no se cometió.

Las faltas son las siguientes:

- 6.1 Embuchacar la bola blanca o sacarla de la mesa.
- 6.2 Contactar primeramente una bola objetivo que no sea de su grupo.
- 6.3 Si ninguna bola objetivo es embuchacada en un tiro legal y no se causa que la bola blanca o cualquier bola numerada toquen banda, después de que la bola blanca contacte la bola objetivo. Debe ponerse especial atención cuando la bola objetivo que será contactada esté ligada a una banda.
- 6.4 No tener por lo menos un pie en contacto con el piso al momento de tirar.
- 6.5 Sacar de la mesa bolas objetivo en cualquier tiro. Esas bolas sacadas fuera de la mesa quedan fuera de juego, excepto si es la bola 8 cuando se saca de la mesa en el tiro de salida.
- 6.6 Tocar cualquier bola objetivo con el taco, con el puente, con la tiza, con alguna parte del cuerpo, de su vestimenta o accesorio.
- 6.7 Contactar la bola blanca dos veces con el taco en el mismo tiro (retacar).
- 6.8 Prolongar el contacto de la ficha del taco con la bola blanca, empujando ésta en una corrida ilegal.
- 6.9 Ejecutar un tiro estando cualquier bola en movimiento.
- 6.10 Cuando se va a efectuar el primer tiro de una MESA, el tiro de salida, y cuando se tiene bola en mano restringida al área de cabaña, si el jugador coloca la bola blanca afuera de la línea de cabaña y efectúa su tiro. Sólo en estos dos casos puede el árbitro advertir al jugador que está a punto de cometer una falta.
- 6.11 Si el jugador tiene bola en mano detrás de la línea de cabaña y la primera bola objetivo que contacta está también detrás de la línea de cabaña, a menos que la bola blanca cruce la línea de cabaña antes de contactar la bola objetivo. Si el jugador hace el mal tiro en forma intencional, será sancionado por conducta antideportiva.
- 6.12 Usar el taco para alinear su tiro, colocándolo sobre la mesa sin sostenerlo con la mano.
- 6.13 Efectuar un tiro cuando no sea su turno.
- 6.15 Exceder el tiempo límite para tirar, después que el árbitro haya impuesto un límite.



# **Confederación Panamericana de Billar**

## **3.10 FALTAS GRAVES**

6.16 Cuando la falta implique una conducta antideportiva, el árbitro aplicará la sanción apropiada a la gravedad de la falta.

## **3,11 JUEGO ESTANCADO**

Si el árbitro observa que el juego no progresa hacia su conclusión, anunciará que cada jugador tiene tres turnos más a la mesa. Luego, si el árbitro determina que la situación sigue sin progresar, declarará un empate de la MESA que se esté jugando. Si ambos jugadores estuvieran de acuerdo, pueden aceptar el empate sin tomar sus tres entradas adicionales. El árbitro arma de nuevo la piña y el jugador que efectuó el tiro de salida, lo repite.

Carlos A. Alburez E.  
Director Reglamentos y Arbitraje