

REGLAMENTO INTERNACIONAL BILLAR DE BUCHACAS - BOLA NUEVE

2. BOLA NUEVE

- 2.1 Determinar el orden del tiro de apertura.
- 2.2 Armar la piña.
- 2.3 Tiro legal de salida.
- 2.4 Segundo tiro del juego – Acomodo.
- 2.5 Continuación del juego.
- 2.6 Retorno de bolas a la mesa.
- 2.7 Faltas.
- 2.8 Faltas graves.
- 2.9 Juego estancado.

2 OBJETIVO DEL JUEGO

La Bola Nueve se juega con nueve bolas objetivo numeradas del 1 al 9 y con una bola blanca, la cual es la bola tacadora. En cada tiro, la bola blanca debe contactar primero la bola de menor numeración que esté sobre la mesa, pero no es necesario que las bolas sean embuchacadas en orden. El jugador que embuchaque legalmente la bola 9 gana la MESA.

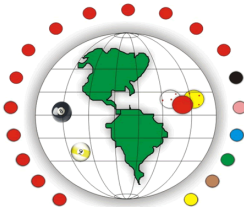
A los jugadores no se les requiere cantar ningún tiro, incluso el de la bola 9.

2.1 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.

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:



Confederación Panamericana de Billar

CPB

- 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.

2.2 ARMAR LA PIÑA

Las bolas objetivo son colocadas en forma de rombo, con la bola 1 en la cabeza y en el punto de mosca al pie de la mesa, la bola 9 en el centro del rombo y las bolas restantes en ningún orden determinado. La piña debe ser armada con las bolas tan apretadamente como sea posible.

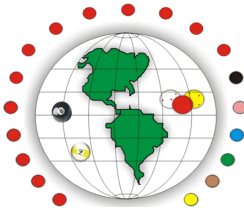
2.3 TIRO LEGAL DE SALIDA

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) El jugador que efectúa el tiro de salida debe contactar primero la bola 1, y, embuchacar una bola o causar que contacten banda al menos cuatro bolas numeradas. Si no cumple con esos requerimientos, comete falta y el otro jugador tendrá bola en mano.
- c) Si la bola blanca es embuchacada o expulsada de la mesa, se comete falta (6.1).
- d) Si en el tiro de salida, el jugador causa que cualquiera de las bolas numeradas salte fuera de la mesa, es falta (6.5) y el jugador entrante tiene bola en mano. La bola que saltó fuera de la mesa queda fuera de juego, excepto si se trata de la bola 9, la cual es colocada en el punto de mosca.
- e) Si en el tiro de salida el jugador no logra tocar la piña con la bola blanca, pierde su turno y el otro jugador gana el derecho de ejecutar el tiro de salida, sin perder su turno de romper la piña en la siguiente MESA del partido.

2.4 SEGUNDO TIRO DEL JUEGO – ACOMODO (*PUSH OUT*)

El jugador que rompe la piña y embuchaca alguna bola objetivo en un tiro legal, puede hacer un tiro de acomodo en su segundo tiro. Si ese mismo jugador no embuchaca



Confederación Panamericana de Billar

CPB

ninguna bola objetivo en su tiro de salida, el jugador entrante puede hacer el tiro de acomodo, siempre y cuando no tenga bola en mano. Después que un jugador ha hecho un tiro de acomodo, al jugador entrante se le permite tirar desde esa posición o pasar el turno de vuelta a su oponente para que continúe con su entrada.

En un tiro de acomodo se puede contactar cualquier bola objetivo con la bola blanca, o no contactar ninguna, y no es necesario contactar ninguna banda; o sea que no le son aplicables las reglas 6.2 y 6.3 Se puede embuchacar cualquier bola numerada y ésta permanecerá fuera del juego, con excepción de la bola 9. Todas las demás reglas referentes a las faltas le son aplicables. Un tiro ilegal de acomodo es penalizado de acuerdo a la falta cometida.

El jugador debe anunciar su intención de hacer un tiro de acomodo antes de efectuarlo, de lo contrario se considerará un tiro normal.

2.5 CONTINUACION DEL JUEGO

Si un jugador embuchaca cualquier bola en un tiro legal (excepto en un tiro de acomodo), continúa su entrada hasta que falle, cometa una falta o gane la MESA embuchacando la bola 9. Después que el jugador falle, el oponente debe iniciar su entrada desde la posición que dejó el jugador anterior. Después que un jugador comete cualquier falta pierde el turno y el jugador entrante puede empezar con la bola blanca en cualquier lugar de la superficie de juego.

Gana una MESA el jugador que embuchaque la bola 9 en un tiro legal (excepto en un tiro de acomodo), o cuando el adversario cometa tres faltas consecutivas en la misma MESA.

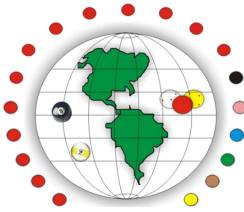
Un partido termina cuando uno de los jugadores gana el número de MESAS establecidas.

2.6 RETORNO DE BOLAS A LA MESA

Si la bola 9 es embuchacada en un tiro con falta, en un tiro de acomodo o es sacada fuera de la mesa, se repone en el punto de mosca. Ninguna otra bola numerada se retorna a la mesa, quedando fuera de juego.

2.7 FALTAS

Cuando un jugador comete una falta el turno en la mesa pasa a su oponente. Al jugador entrante se le concede bola en mano. Antes de iniciar su entrada, puede colocar la bola blanca en cualquier lugar de la superficie de juego, excepto en contacto con una bola objetivo. 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



Confederación Panamericana de Billar

CPB

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.

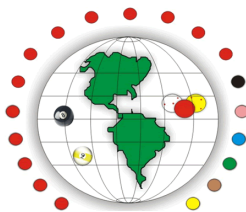
Si un jugador comete varias faltas en un mismo tiro, se cuentan como una sola falta.

Además de las que se cometan en el tiro de salida, son consideradas faltas las siguientes:

- 6.1 Embuchacar la bola blanca o sacarla de la mesa.
- 6.2 Si la primera bola objetivo contactada en un tiro no es la bola de menor numeración sobre la mesa.
- 6.3 Si ninguna bola objetivo es embuchacada en un tiro legal y no se consigue llevar la bola blanca o cualquier bola numerada a tocar banda después de que la bola blanca contacte la bola objetivo. Debe ponerse especial atención cuando la bola de turno esté ligada a una banda, antes de que sea contactada.
- 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 del juego, excepto si la bola objetivo es la bola 9, la cual se coloca en el punto de mosca y el juego continúa.
- 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 Hacer el tiro de salida colocando la bola blanca afuera del área de cabaña. Sólo en este caso puede el árbitro advertirle al jugador que está a punto de cometer una falta.
- 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.

2.8 FALTAS GRAVES

- 6.14 Si en una misma MESA un jugador comete tres faltas consecutivas en tres tiros sucesivos, pierde la MESA. El árbitro debe advertir al jugador que lleve dos faltas, cuando éste vaya a la mesa a efectuar su tiro; si no lo advierte, una posible tercera falta será considerada como la segunda.
- 6.16. Cuando la falta implique una conducta antideportiva, el árbitro aplicará la sanción apropiada a la gravedad de la falta.



Confederación Panamericana de Billar

CPB

2.9 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