



Confederación Panamericana de Billar

Enero 2009

RP-3-09

REGLAMENTO INTERNACIONAL BILLAR DE BUCHACAS – BOLA DIEZ

9. BOLA DIEZ

- 9.1 Determinar el orden del tiro de apertura.
- 9.2 Armar la piña.
- 9.3 Tiro legal de salida.
- 9.4 Segundo tiro del juego - Acomodo.
- 9.5 Cantar tiros y embuchacar bolas.
- 9.6 Defensa.
- 9.7 Bolas embuchacadas equivocadamente.
- 9.8 Continuación del juego.
- 9.9 Retorno de bolas a la mesa.
- 9.10 Faltas.
- 9.11 Faltas graves.
- 9.12 Juego estancado.

9 OBJETIVO DEL JUEGO

BOLA DIEZ es una modalidad del billar de buchacas que se juega cantando las bolas y las buchacas. Se juega con diez bolas numeradas de la 1 a la 10 y con la bola blanca, la cual es la bola tacadora.

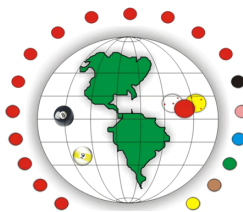
Las bolas son jugadas en orden numérico ascendente y la bola de menor numeración en la mesa debe ser la que se contacte primero por la bola blanca, para que el tiro sea legal. No es necesario que las bolas sean embuchacadas en orden numérico.

El jugador que embuchaque legalmente la bola 10 gana la MESA, excepto en el tiro de salida. Si la bola 10 es embuchacada en un tiro legal de salida, ésta será colocada en el punto de mosca y el jugador continuará con su entrada.

No es necesario cantar ninguna bola en el tiro de salida. Solo una bola puede ser cantada en cada tiro.

9.1 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



Confederación Panamericana de Billar

CPB

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:

- 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.

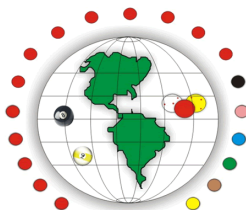
9.2 ARMAR LA PIÑA

Las bolas objetivo son colocadas en forma de triángulo con la bola 1 en el ápice sobre el punto de mosca, la bola 10 en el centro del triángulo y las demás bolas en ningún orden determinado.

9.3 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 debe contactar primero la bola 1.
- c) Si ninguna bola objetivo es embuchacada, debe causarse que por lo menos cuatro bolas objetivo toquen banda. Si no cumple con esos requerimientos, se comete falta y el jugador entrante tendrá bola en mano.
- d) Si la bola 10 es embuchacada en un tiro legal de salida, ésta será colocada en el punto de mosca y el jugador que ejecutó el tiro continuará con su entrada.
- e) Si la bola blanca es embuchacada o expulsada de la mesa, se comete falta (6.1).
- f) 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. Las bolas que salten fuera de la mesa quedan fuera del juego, excepto la bola 10, la cual es colocada en el punto de mosca.



CPB

Confederación Panamericana de Billar

- g) Si en el tiro de salida el jugador no logra tocar la piña con la bola blanca, pierde su turno y su oponente ejecutará el tiro de salida, sin perder su turno de romper la piña en la siguiente MESA del partido.

9.4 SEGUNDO TIRO DEL JUEGO – ACOMODO

El jugador que rompe la piña y embuchaca alguna bola objetivo sin cometer falta, puede hacer un tiro de acomodo en su segundo tiro. Si ese mismo jugador no embuchaca ninguna bola 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 requisito 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 10, la cual es colocada en el punto de mosca. 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.

9.5 CANTAR TIROS Y EMBUCHACAR BOLAS

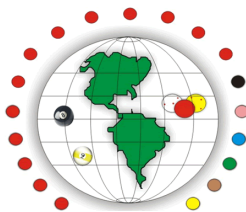
En cada tiro, excepto en el tiro de salida y cuando los tiros no son obvios, deben cantarse las bolas antes de efectuar el tiro. El jugador debe cantar el número de la bola que intenta embuchacar y la buchaca de destino, preferiblemente señalando la buchaca con el taco. En los tiros de rebote a bandas, 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 en 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.

9.6 DEFENSA

El tirador, en cualquier momento después del tiro de salida puede cantar “defensa”, lo cual le permite hacer contacto con la bola objetivo legal sin embucharla y terminar su entrada. Todas las reglas referentes a las faltas le son aplicables al tiro de defensa.

Sin embargo, si el jugador embuchaca la bola objetivo legal habiendo cantado defensa, el jugador entrante tiene la opción de aceptar la mesa como quedó e iniciar su entrada, o devolver a su oponente el turno para que continúe con su entrada. (Ver 9.7 – Bolas embuchadas equivocadamente, lo cual aplica también durante la defensa).



Confederación Panamericana de Billar

CPB

9.7 BOLAS EMBUCHACADAS EQUIVOCADAMENTE

Si el jugador falla la bola que intenta embuchacar, y hace que la bola entre en una buchaca equivocada o embuchaca otra bola, su entrada termina y el jugador entrante tiene la opción de aceptar la mesa como quedó e iniciar su entrada, o devolver el turno a su oponente para que continúe con su entrada.

9.8 CONTINUACION DEL JUEGO

Cuando un jugador embuchaca cualquier bola en un tiro legal (excepto en un tiro de acomodo o de defensa), continúa en la mesa para su próximo tiro. Si otras bolas son embuchadas en el mismo tiro, permanecerán fuera del juego, excepto la bola 10, la cual es colocada en el punto de mosca antes que el jugador continúe con su entrada.

Si el jugador falla la bola cantada el turno pasa a su oponente, quien debe empezar su entrada con la bola blanca en la posición en que quedó. Si se cometió falta, el oponente puede empezar su entrada con la bola blanca en cualquier lugar de la superficie de juego.

Gana una MESA el jugador que embuchaque la bola 10 en un tiro legal, excepto en un tiro de salida, de acomodo o de defensa.

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

9.9 RETORNO DE BOLAS A LA MESA

Si la bola 10 es embuchada en el tiro de salida, en un tiro con falta, en un tiro de acomodo o de defensa, cae accidentalmente en una buchaca equivocada o es sacada fuera de la mesa, será colocada en el punto de mosca. Ninguna otra bola objetivo retorna a la mesa, pues queda fuera de juego. .

9.10 FALTAS

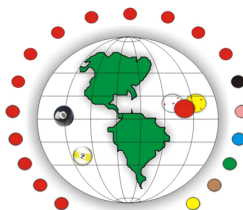
Cuando un jugador comete una falta el turno a la mesa pasa a su oponente. Al jugador entrante se le concede bola en mano antes de que inicie su entrada; puede colocar la bola blanca en cualquier lugar de la superficie de juego, excepto en contacto con una bola objetivo.

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 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 se haga el siguiente tiro, se asume que la falta no se cometió.

Además de las que se cometan en el tiro de salida, son 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 embuchada en un tiro legal y no se causa que la bola blanca o



CPB

Confederación Panamericana de Billar

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, 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 es la bola 10, 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.

9.11 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 advertirle 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.

9.12 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