

# REGLAS DE JUEGO DEL HEYBALL

## CAPÍTULO I: Principios Generales

Estos principios generales listan los elementos que no están incluidos en las reglas del Heyball pero que necesitan ser gestionados en la verdad física, incluyendo los requisitos de vestimenta, el curso de apelación y el calendario de competiciones. El contenido de los principios generales, como la cantidad de partidas en una ronda o el orden de rompimiento, es diferente en cada competición. El comité tiene el derecho de definir y aplicar estos principios de acuerdo con los principios generales antes de los juegos. Relativamente, las reglas de la competición deben ser estrictamente aplicadas durante el proceso de la competición.

### Las Reglas de la Competición

Estas reglas no se pueden cambiar casualmente a menos que el Comité Organizador lo apruebe. Debe publicarse una explicación escrita del cambio temporal en las reglas antes de que comience el torneo.

### Código de Vestimenta

La vestimenta de los jugadores debe cumplir con los requisitos de la competición y debe estar limpia y ordenada. Si los jugadores no están seguros de si su vestimenta cumple con los requisitos, pueden consultar al director del torneo antes del juego. La decisión final sobre los requisitos de vestimenta recae en el director del torneo. Si existen circunstancias especiales, como la pérdida de equipaje en un vuelo o una condición física especial, el director del torneo puede permitir que los jugadores participen en la competición. Los jugadores pueden ser descalificados debido a una vestimenta no deseada. Si no se anuncia un código de vestimenta antes del juego, todos los jugadores (tanto hombres como mujeres) deben aplicar el siguiente código de vestimenta por defecto:

- **Parte superior:** Camisa de color liso (se recomiendan los colores negro y blanco) con el bajo de la camisa metido en los pantalones, y se debe llevar un chaleco sobre la camisa. Se requiere pajarita.
- **Pantalones:** Pantalones de traje de color sólido o pantalones formales de negocios. No se permite llevar vaqueros.
- **Zapatos:** Zapatos de cuero de color oscuro.

### Regulaciones del Árbitro

Responsabilidades del Árbitro:

- Es el único juez del juego y toma decisiones sobre cualquier cosa que suceda durante el juego.
- Es responsable de hacer cumplir las reglas del juego y de mantener el buen desarrollo de la competición.

- El árbitro debe responder a las preguntas de los jugadores sobre los hechos objetivos y las reglas del juego.
- Cuando se produzca una situación contraria a los principios del juego limpio, el árbitro tiene el derecho de posponer el juego; este poder también se aplica en caso de disputas.
- Si las reglas no cubren circunstancias especiales durante la competición, el árbitro puede tomar decisiones basadas en los principios del juego limpio.
- Si es necesario, el árbitro puede informar al jugador si la ronda está cerrada o no.
- Limpiar cualquier bola en la mesa si se solicita razonablemente; en los juegos con límite de tiempo para el tiro, el tiempo de limpieza de las bolas se contará en el tiempo de tiro del jugador.
- Asistir a los jugadores a tomar o devolver la "rest" y otros equipos auxiliares cuando el jugador lo indique.

#### **El árbitro no puede:**

- Responder a preguntas que no estén relacionadas con las reglas.
- Advertir al jugador que tira sobre posibles faltas.
- Proporcionar sugerencias u opiniones que puedan afectar el juego.
- Si el árbitro no observa una disputa, puede referirse a los anotadores presentes y otros miembros del personal del evento o a la audiencia en la mejor posición para tomar una decisión.

#### **Colocación o Presionamiento de las Bolas**

En Heyball se utiliza un triángulo o un "magic-rack" para colocar las bolas. Al comienzo de un rack, todas las bolas se colocan en el triángulo o se colocan en los agujeros del magic-rack y luego se fijan en el área de bolas. Las ventajas de usar un triángulo o magic-rack son ahorrar tiempo y asegurar que las bolas estén bien presionadas. El equipo para colocar las bolas lo determina el organizador del torneo. Colocar las bolas es responsabilidad del árbitro; los jugadores no pueden colocarlas por sí mismos, a menos que los organizadores del torneo lo soliciten explícitamente.

#### **Declaración de Bolas Congeladas**

El árbitro debe observar cuidadosamente y luego anunciar si la bola objetivo está presionada contra la banda o si la bola blanca está presionada contra la bola objetivo. Los jugadores pueden recordar al árbitro que haga una declaración en tales casos. Los jugadores deben dar al árbitro suficiente tiempo para tomar una decisión. En los juegos con tiempo limitado, el tiempo de declaración no se contará en el tiempo de tiro del jugador. Si el árbitro no hace un anuncio, se considerará que no hay ninguna bola congelada.

#### **Interferencia Externa**

El árbitro debe evitar interferencias en la competición, como la interferencia de jugadores de mesas cercanas o espectadores. Si es necesario, el juego podría ser suspendido o pospuesto. La interferencia puede ser física o verbal.

### **Fuerza Mayor**

Si ocurre algo no incluido en las reglas durante el juego, el árbitro tomará una decisión bajo el principio de competencia justa; si es necesario, el juego puede trasladarse a otras mesas con la posición de las bolas mantenida. Si no es posible, el árbitro podría declarar la ronda como un estancamiento.

### **Coaching**

Los jugadores no pueden recibir orientación de un entrenador o de terceros durante el partido. Los jugadores tienen derecho a solicitar un tiempo muerto para obtener ayuda del entrenador, pero el entrenador no debe acercarse a la mesa. Si el árbitro considera que un entrenador interfiere o afecta el juego, puede ordenar que el entrenador se mantenga alejado de la mesa.

### **Aceptación por Defecto del Equipo**

Después del inicio del partido, el jugador no tiene derecho a dudar de la calidad y autoridad del equipo proporcionado por el organizador del torneo. Las objeciones relevantes deben plantearse antes del inicio del partido.

### **Uso del Equipo por los Jugadores**

El equipo utilizado por los concursantes debe cumplir con las regulaciones del comité organizador. En general, los jugadores no pueden usar otros equipos nuevos en el partido. El equipo mencionado a continuación es legal. Si un jugador tiene preguntas sobre un propósito especial del equipo, deberá preguntar al comité organizador y obtener una respuesta clara antes del partido.

- **Taco:** Los jugadores pueden cambiar de taco durante el partido. Los jugadores pueden usar extensores de taco internos o externos para aumentar la longitud del taco.
- **Tiza:** Los jugadores pueden usar tiza para evitar que la punta del taco resbale. Los jugadores pueden usar su propia tiza, pero el color de la tiza debe coincidir con el color del paño de la mesa.
- **Puente:** Los jugadores pueden usar más de dos tipos de puentes para apoyar el taco al mismo tiempo. Los jugadores pueden usar su propio puente, pero el puente debe cumplir con las regulaciones o ser aprobado por el árbitro en servicio.
- **Guante:** Los jugadores pueden usar guantes para ayudar a agarrar el taco y el puente de la mano.
- **Polvo de talco:** Los jugadores pueden usar polvo de talco si el árbitro considera que la dosis es razonable.

## **Llegar Tarde**

Los jugadores deben llegar a la mesa dentro del tiempo especificado y estar listos para comenzar el partido. Si un jugador no aparece dentro del tiempo especificado, será sancionado de acuerdo con el método de sanción acordado antes del torneo. Si ambos jugadores llegan tarde, serán sancionados según sus respectivas circunstancias. Para los jugadores que llegan tarde repetidamente, el comité organizador puede adoptar medidas de castigo más estrictas.

## **Orden de Rompimiento**

El comité organizador tiene el derecho de decidir el orden de rompimiento. Por ejemplo, el ganador rompe o se alterna.

## **Jugador No Tirador**

Cuando el jugador que tira está jugando en la mesa, el jugador no tirador debe permanecer en su área designada de asiento. Cuando un jugador necesita abandonar el área de competición durante el partido (incluyendo entre racks), debe obtener el permiso del árbitro. Si abandona el área de competición sin el permiso del árbitro, se considerará un acto contra el espíritu deportivo.

## **Tiro con Tiempo Limitado**

El tiro con tiempo limitado se usa a menudo en los partidos de Heyball. Antes del torneo, el comité organizador especificará claramente el límite de tiempo para cada partido y cada tiro, el tiempo y la frecuencia de las extensiones en un partido. Por lo general, el tiempo de tiro de los jugadores es de 45 segundos o reprogramado por el comité organizador. Habrá un miembro del personal en el partido (árbitro o personal fuera del sitio) o un equipo especial de cronometraje para registrar el tiempo. Normalmente se hará un recordatorio cuando queden 10 segundos y la cuenta regresiva se realizará cuando queden 5 segundos. El cronometraje comienza cuando todas las bolas en la mesa están quietas y termina cuando la punta del taco hace contacto con la bola blanca produciendo un tiro. Cada jugador puede pedir una extensión en cada rack, y la extensión suele ser de 30 segundos; si el jugador que tira no dispara dentro del tiempo especificado, se considerará una falta.

## **Tiempo Muerto Entre Racks**

Además de las regulaciones del comité organizador, los jugadores pueden solicitar un tiempo muerto en circunstancias especiales.

El jugador debe informar al árbitro de su intención antes de solicitar un tiempo muerto y confirmar que el árbitro está al tanto del hecho y obtener el consentimiento del árbitro en servicio (esta regulación puede ser modificada por el comité organizador antes del torneo). Durante el tiempo muerto, si un jugador tiene un comportamiento inapropiado, se le privará del derecho a solicitar un tiempo muerto. Si las circunstancias son graves,

será sancionado por violar el espíritu deportivo. La solicitud de tiempo muerto del jugador debe realizarse entre racks, excepto en circunstancias especiales. Si un concursante se siente mal debido a circunstancias especiales como enfermedad, el comité organizador puede ajustar el número y el tiempo de los tiempos muertos. En caso de cualquier situación que afecte la equidad y el desarrollo fluido del partido, el árbitro tomará medidas para suspender el partido inmediatamente hasta que la situación desaparezca. Si esto ocurre durante un rack, el árbitro debe asegurarse de que el patrón en la mesa permanezca sin cambios hasta el final del tiempo muerto y el partido continúe en el orden de tiro antes del tiempo muerto. Si no se puede mantener el patrón debido a razones objetivas, el árbitro o el comité organizador tiene el derecho de informar a los jugadores que el rack en curso es inválido en el momento adecuado y reiniciar un nuevo rack cuando el partido pueda continuar sin problemas. En un partido con límite de tiempo que se juega a varios racks, los jugadores no pueden solicitar un tiempo muerto de manera independiente. El comité organizador establecerá un tiempo muerto oficial según la situación actual.

### **Comportamientos Inapropiados**

Negarse a jugar un rack o actuar de manera que sea deliberada o persistentemente inapropiada a juicio del árbitro, incluyendo una pérdida de tiempo persistente y siendo advertido o mostrando falta de espíritu deportivo de acuerdo con el Artículo 18 de este capítulo, el árbitro debe advertir que perderá el partido si no corrige su comportamiento.

### **Castigo por Actos Contra el Espíritu Deportivo**

El castigo por violación del espíritu deportivo en las reglas y regulaciones generales otorga al comité organizador un espacio discrecional apropiado. La base del castigo puede considerar los siguientes aspectos: el comportamiento previo del jugador, advertencia previa, la gravedad del comportamiento y si se enfatiza en la reunión de jugadores previa al evento. Además, se puede considerar el nivel del torneo porque, además de las habilidades superiores, los comportamientos adecuados también son cualidades necesarias para un jugador excelente.

### **Reglas de Apelación**

Si un jugador necesita apelar, primero debe comunicarse con el árbitro, quien tomará la decisión más apropiada. Si el jugador tiene alguna objeción al resultado, puede apelar al árbitro principal y luego al comité organizador. En los torneos regulares, la decisión del comité organizador es final y decisiva. El jugador debe pagar la tarifa de apelación antes de cada apelación. Si la apelación falla, la tarifa de apelación no será devuelta y la cantidad específica de la tarifa de apelación se especificará en el libro de orden del evento o en la reunión previa al evento. El mismo jugador solo puede apelar una vez sobre el mismo tema. Si apela por segunda vez sobre el mismo tema, se considerará un acto contra el espíritu deportivo y será sancionado en consecuencia.

## **CAPÍTULO II: REGLAS DE JUEGO PARA HEYBALL**

## Obligaciones del Jugador

Es obligación de los jugadores estar familiarizados con todas las reglas y regulaciones del juego. Si hay algún cambio en las reglas y regulaciones, el Comité Organizador debe comunicar los últimos cambios a tiempo. Sin embargo, sigue siendo la principal obligación del jugador estar al tanto de las reglas.

## Método de Juego

El Heyball se juega con 15 bolas numeradas del 1 al 15 y la bola blanca. Si un jugador elige las bolas del 1 al 7 (solids o lisas), entonces el otro jugador debe elegir las bolas del 9 al 15 (stripes o rayadas) y viceversa. El jugador permanece en la mesa mientras continúe metiendo legalmente su grupo de bolas, y gana el rack al meter la bola 8.

En los partidos antes del top 64 del Tour de División Uno, los jugadores masculinos deben dar una desventaja de la última bola objetivo a las jugadoras femeninas y a los jugadores menores de 14 años. Las jugadoras femeninas y los jugadores menores de 14 años tienen una ventaja de 3 puntos en sus tiros de rompimiento. En los partidos después del top 64 del Tour de División Uno, los jugadores masculinos deben dar una desventaja de la primera bola objetivo a las jugadoras femeninas y a los jugadores menores de 14 años. Las jugadoras femeninas y los jugadores menores de 14 años tienen una ventaja de 3 puntos en sus tiros de rompimiento. En el Super Tour, los jugadores masculinos deben dar una desventaja de la primera bola objetivo a las jugadoras femeninas y a los jugadores menores de 14 años. Las jugadoras femeninas y los jugadores menores de 14 años tienen una ventaja de 4 puntos en sus tiros de rompimiento.

## Equipamiento

- **Mesa:** El tamaño del borde interior es de 2540 x 1260 mm (+/- 9 mm) y la altura desde el suelo hasta la parte superior de la banda es de 800 mm - 850 mm.
- **Tacos:** No menos de 101,6 cm. El material y la forma deben cumplir con los estándares de la Asociación Internacional de Heyball.
- **Bolas:** Diámetro de 57,15 mm (+/- 0,05 mm). Peso de 156 g - 170 g.
- **Punto de pie:** 635 mm desde la banda superior en la línea central longitudinal.
- **Línea de cabeza:** 635 mm desde la banda inferior y paralela a la banda inferior.
- **Cocina:** Los jugadores solo pueden colocar la bola blanca dentro del rango desde los puntos A o B hasta la banda en la línea de cabeza, que están a 16 cm de la banda (mirando hacia abajo la línea de cabeza verticalmente, el borde de la bola blanca debe estar presionado y dentro de la línea de cabeza).

## Colocación de las Bolas

Las bolas objetivo deben colocarse tan ajustadamente como sea posible en un triángulo, con la bola de vértice en el punto de pie y la bola 8 en el centro del triángulo. Una bola sólida y una bola rayada deben colocarse en las dos esquinas inferiores del triángulo. Las otras bolas sólidas y rayadas deben separarse lo más posible, pero colocándose tan ajustadamente como sea posible. Los jugadores pueden verificar si las bolas están

colocadas correctamente y ajustadamente, y ambos pueden solicitar un ajuste al árbitro (esto puede ser reprogramado por el comité organizador antes del juego).

### **Lag para el Rompimiento**

El lag es el primer tiro del partido y determina el orden de juego. El jugador que gane el lag elige quién romperá primero.

El árbitro colocará una bola en cada lado de la mesa, detrás de la línea de cabeza y cerca de la línea de cabeza. Después de la llamada del árbitro, los jugadores tirarán al mismo tiempo para hacer que cada bola contacte la banda inferior con el objetivo de que la bola regrese más cerca de la banda de cabeza que la del oponente.

### **Un tiro de lag se pierde si la bola del tirador:**

- Cruza la línea larga.
- Contacta la banda inferior más de una vez.
- Es embocada o sacada de la mesa.
- Toca la banda lateral.
- La bola se detiene dentro del bolsillo de la esquina y más allá de la nariz de la banda de cabeza.

### **El lag se repetirá si:**

- La bola de un jugador es golpeada después de que la otra bola haya tocado la banda inferior.
- El árbitro no puede determinar cuál bola ha quedado más cerca de la banda de cabeza.
- Ambos tiros de lag son malos.

### **Tiro de Rompimiento**

Las siguientes reglas se aplican al tiro de rompimiento:

- Área de rompimiento: El área de rompimiento se ajusta al área cerca de los puntos A y B (como se muestra en la figura) que están a 16 cm de los dos extremos de la línea de cabeza. Los jugadores solo pueden colocar la bola blanca en el área de rompimiento desde los puntos A y B hasta la banda en la línea de cabeza (mirando hacia abajo la línea de cabeza verticalmente, el borde de la bola blanca debe estar presionado y dentro de la línea de cabeza) o será considerado una falta.

Requisitos para el rompimiento masculino: El tiro de rompimiento de un jugador masculino debe cumplir con el requisito mínimo de “cruzar la línea de cabeza 4 veces por bolas numeradas”, lo que significa:

- La línea de cabeza es cruzada (más de la mitad o la mitad de una bola) 4 veces por una bola numerada o bolas (la bola blanca no está incluida); o
- Una bola es embocada y la línea de cabeza es cruzada 3 veces; o
- Dos bolas son embocadas y la línea de cabeza es cruzada 2 veces; o
- Tres bolas son embocadas y la línea de cabeza es cruzada una vez; o
- Cuatro o más bolas objetivo son embocadas.

Si una bola cruza la línea de cabeza y luego es embocada, se considera que ha cruzado la línea de cabeza DOS veces.

Requisitos para el rompimiento femenino y para menores de 14 años: Las jugadoras femeninas y los jugadores menores de 14 años deben cumplir con el requisito mínimo de "cruzar la línea de cabeza 3 veces".

**Rompimiento ilegal:** Si el tiro de rompimiento no cumple con este requisito mínimo, la situación se considera un "rompimiento ilegal" y el jugador que entra en la mesa tiene la opción de:

- Aceptar la mesa en su posición y continuar jugando, ya sea él mismo o su oponente.
- Re-colocar las bolas y romper él mismo o su oponente.

El jugador que entra en la mesa tiene 45 segundos para seleccionar continuar jugando o re-colocar las bolas, y no hay extensión.

**Pérdida acumulada de oportunidades:** Tres pérdidas acumuladas de oportunidades se considerarán como la pérdida del rack en curso.

**Rompes suaves no permitidos:** En la situación en la que menos de cuatro bolas objetivo son llevadas a una o más bandas, el tiro se considerará como un intento intencionado de ralentizar el juego (no se considerará como una pérdida de oportunidad ni como un rompimiento ilegal) y resultará en la pérdida del rack en curso.

**Falta intencionada en el tiro de rompimiento:** La negativa deliberada a ejecutar un tiro de rompimiento o una falta deliberada en el tiro de rompimiento se considerará una falta intencionada, lo que resultará en la pérdida del rack.

**Falta en el tiro de rompimiento:** Cuando se produce una falta en el tiro de rompimiento que es un rompimiento suave no intencionado y que resulta en menos de 4 bolas objetivo siendo llevadas a las bandas, el jugador que entra en la mesa puede elegir aceptar la mesa en su posición y continuar jugando o re-colocar las bolas y romper él mismo o su oponente. En este momento, no hay bola en mano detrás de la línea de cabeza.

**Colocación de la bola blanca:** La bola blanca debe colocarse en el área de rompimiento dentro del rango desde los puntos A o B hasta la banda en la línea de cabeza. Los jugadores solo pueden romper en el rango desde el punto A o B hasta la banda (mirando

hacia abajo la línea de cabeza verticalmente, el borde de la bola blanca debe estar presionado y dentro de la línea de cabeza). Si la mitad de la bola blanca cruza la línea de cabeza, el jugador recibirá un recordatorio por primera vez. Se considerará falta a partir de entonces.

**Embocar la bola 8 en un rompimiento legal:** Embocar la bola 8 en un rompimiento legal no es una falta. Si la bola 8 es embocada, el que rompe tiene la opción de (1) re-colocar la bola 8 y aceptar las bolas en su posición o (2) volver a romper.

**Falta al embocar la bola 8:** Si el que rompe emboca la bola 8 y se rasca, se trata de una falta; el oponente tiene la opción de (1) re-colocar la bola 8 y jugar con la bola blanca en mano detrás de la línea de cabeza; o (2) volver a romper.

### **Restauración de una Posición**

Cuando sea necesario restaurar o limpiar las bolas, el árbitro restaurará las bolas perturbadas a sus posiciones originales lo mejor posible. Si hay una bola obstáculo que hace imposible realizar la acción, la bola restaurada debe colocarse en el eje longitudinal entre el punto de pie y la banda superior lo más cerca posible del punto de pie sin tocar otras bolas. Si la línea entre el punto de pie y la banda superior está cubierta por otras bolas, la bola restaurada debe colocarse en el eje longitudinal de la mesa lo más cerca posible del punto de pie. Los jugadores deben aceptar el juicio del árbitro sobre la colocación.

### **Bola Blanca en Mano Detrás de la Línea de Cabeza**

Cuando el que rompe comete una falta, el oponente obtiene la bola en mano detrás de la línea de cabeza. Cuando la bola blanca está en mano detrás de la línea de cabeza y la primera bola que la bola blanca contacta también está detrás de la línea de cabeza, el tiro es una falta a menos que la bola blanca cruce la línea de cabeza antes de ese contacto. La bola blanca debe cruzar la línea de cabeza o contactar una bola delante o sobre la línea de cabeza, o el tiro es una falta y resultará en bola blanca en mano para el siguiente jugador.

Cuando el tirador tiene la bola blanca en mano detrás de la línea de cabeza y todas las bolas objetivo legales están detrás de la línea de cabeza, puede solicitar que la bola objetivo legal más cercana a la línea de cabeza sea colocada. Si dos o más bolas están a la misma distancia de la línea de cabeza, el tirador puede designar cuál de las bolas equidistantes debe colocarse. Una bola objetivo que se detiene exactamente en la línea de cabeza es jugable.

### **Bola Blanca en Mano**

Cuando la bola blanca está en mano, el tirador puede colocar la bola blanca en cualquier lugar de la superficie de juego y puede continuar moviendo la bola blanca hasta que ejecute un tiro. Los jugadores pueden usar cualquier parte del taco para mover la bola blanca, incluida la punta, pero no con un movimiento de golpe hacia adelante. Para los

tiros de rompimiento, la colocación de la bola blanca está restringida al área detrás de la línea de cabeza.

### **Mesa Abierta**

La mesa abierta significa que la propiedad de las bolas sólidas o rayadas no se ha decidido. Antes de que se determinen los grupos, la mesa se dice que está “abierta”. Si el tirador emboca legalmente su bola, el grupo correspondiente se convierte en suyo y su oponente se asigna el otro grupo. Si no emboca legalmente su bola, la mesa permanece abierta y el juego pasa al otro jugador. Cuando la mesa está “abierta”, cualquier bola objetivo puede ser golpeada primero, excepto la bola 8.

En las raras circunstancias en que todas las bolas sólidas (o rayadas) son embocadas después del tiro de rompimiento, se considera una mesa abierta; dos jugadores solo pueden jugar por el grupo restante y cuando se confirma la propiedad del grupo, la mesa se cierra.

### **No Es Necesario Llamar la Jugada**

No es necesario llamar la jugada o designar un bolsillo, incluso para la bola 8 o el desempate. Los golpes afortunados están permitidos. Atención: El tirador ya no puede llamar “safety”, en cuyo caso el juego pasa al oponente al final del tiro y cualquier bola objetivo embocada en el safety permanece embocada.

### **Durante el Tiro**

- **Determinación de Grupos:** Antes de que se determinen los grupos, la mesa se dice que está “abierta”. Si el tirador emboca legalmente la primera bola o bolas del mismo grupo que la primera bola golpeada, la mesa se cierra y el grupo seleccionado se convierte en su grupo. El tirador permanece en la mesa mientras continúe embocando legalmente su grupo de bolas y gana el rack al embocar la bola 8.
- **Requisitos de contacto:** Si no se emboca ninguna bola en un tiro, la bola blanca debe contactar una bola objetivo y después de ese contacto, al menos una bola (la bola blanca o cualquier bola objetivo) debe ser llevada a una banda, o el tiro es una falta.
- **Bolas fuera de la mesa:** Después de un tiro, la bola blanca y las bolas no embocadas deben estar en la mesa. Si alguna bola objetivo (excluyendo la bola 8) sale de la mesa, se considerará como una desaparición razonable y no será restaurada en la mesa.
- **Responsabilidad del tirador:** El tirador es responsable del equipo que controla en la mesa durante su tiro (antes y después del tiro), como la tiza, los puentes, la

ropa, su cabello, partes de su cuerpo y la bola blanca cuando está en mano, que puedan estar involucrados en tales faltas.

### **Doble Golpe**

Si el taco contacta la bola blanca más de una vez en un tiro, el tiro es una falta. Si la bola blanca está cerca pero no tocando una bola objetivo y la punta del taco todavía está en la bola blanca cuando la bola blanca contacta esa bola objetivo, el tiro es una falta. Si la bola blanca está muy cerca de una bola objetivo y el tirador apenas roza esa bola objetivo en el tiro, se asume que el tiro no viola la regla, aunque la punta esté supuestamente todavía en la bola blanca cuando se produce el contacto bola-bola.

### **Tiro de Empuje**

Es una falta prolongar el contacto punta-bola blanca más allá de lo visto en los tiros normales.

### **Contacto Simultáneo de la Bola Blanca con Bolas Legales e Ilegales**

Después de un golpe, si la bola blanca causa que ambas bolas, la legal y la ilegal, se muevan casi al mismo tiempo y el árbitro no puede juzgar cuál bola fue tocada primero, se considerará que la bola legal fue tocada primero.

### **Asentamiento de las Bolas**

Una bola puede asentarse ligeramente después de que parece haberse detenido, posiblemente debido a ligeras imperfecciones en la bola o la mesa. A menos que esto cause que una bola caiga en un bolsillo, se considera un peligro normal del juego y la bola no será movida de nuevo. Si una bola cae en un bolsillo como resultado de este asentamiento, se restaurará lo más cerca posible de su posición original. Si una bola se asienta en un bolsillo durante o justo antes de un tiro y esto tiene un efecto en el tiro, el árbitro restaurará la posición y el tiro se repetirá. El tirador no será penalizado por disparar mientras una bola se asienta.

### **Bolas Congeladas**

- Bola blanca congelada con bola objetivo legal: Cuando la bola blanca está congelada con una bola objetivo legal en la mesa, no hay límite en la dirección del tiro del jugador. Si el tiro no hace que la bola objetivo se mueva directamente, no se considera que la bola objetivo haya sido golpeada en ese momento. Si la bola objetivo se mueve directamente, no se considera un doble golpe, pero la acción del tiro debe ser obvia. Si es obviamente un doble golpe, es una falta.

Bola objetivo congelada a la banda: Cuando la bola objetivo está congelada a la banda, entonces es un tiro legal si solo:

- Después de que la bola blanca contacte la bola objetivo, la bola objetivo golpea una segunda banda, o
- Hay otras bolas contactando las bandas, o
- Una o más bolas son embocadas.

La violación de esto resultará en una falta.

### **Tiro de Salto**

Un tiro de salto es aquel en el que se hace que la bola blanca pase por encima de un obstáculo intermedio, como una bola objetivo o parte de la banda. Al realizar un tiro de salto, el jugador solo puede golpear más de la mitad de la esfera de la bola blanca con la punta. Si hay una falta, el oponente obtiene una bola en mano.

### **Faltas**

Si el tirador comete una falta, el oponente obtiene la bola blanca en mano. Las siguientes son faltas estándar en Heyball:

- La bola blanca es embocada o sale de la mesa.
- La bola blanca golpea primero al grupo de bolas equivocado.
- Comienza un tiro mientras alguna bola en juego está en movimiento o girando.
- El tirador no tiene al menos un pie tocando el suelo en el momento en que la punta contacta la bola blanca.
- La bola objetivo es llevada fuera de la mesa.
- Tocar las bolas ilegalmente.
- Doble golpe.
- Tiro de empuje: Es una falta prolongar el contacto punta-bola blanca más allá de lo visto en los tiros normales.
- Mal juego desde detrás de la línea de cabeza.
- Tirar con una sola mano.
- Colocar equipos auxiliares como extensores de tacos externos para tirar la bola sobre la mesa.
- Dispositivos móviles como teléfonos móviles que hacen ruido, la primera vez se considerará una falta y la pérdida del rack en curso a partir de entonces.

### **Faltas Intencionadas**

Es una falta intencionada si la bola blanca contacta primero al otro grupo de bolas a propósito/deliberadamente. Las faltas intencionadas se consideran una falta grave. La primera falta intencionada de un jugador será juzgada como la pérdida de un rack, y su segunda falta intencionada resultará en la pérdida de todo el partido.

### **Confusión de Grupos de Bolas**

Después de que la mesa esté cerrada, si un jugador golpea incorrectamente el otro grupo de bolas, la falta debe ser pronunciada antes de su próximo tiro. Cuando cualquier

jugador o un árbitro se dé cuenta de que los grupos están siendo jugados incorrectamente, el rack debe detenerse de inmediato y volver a colocar las bolas.

### **Pérdida del Rack**

El tirador pierde si él o ella:

- Emboca la bola 8 y comete una falta.
- Emboca la bola 8 en su último tiro antes de la bola 8.
- Lleva la bola 8 fuera de la mesa.
- Emboca la bola 8 antes de que su grupo esté despejado.

Siempre que la bola 8 permanezca en la mesa, solo pueden cometerse faltas. Sin embargo, si la bola 8 es llevada fuera de la mesa, se considerará pérdida del rack.

### **Estancamiento**

Si el árbitro observa que no se está avanzando hacia una conclusión, anunciará su decisión y cada jugador tendrá tres turnos más en la mesa. Luego, si el árbitro determina que aún no hay progreso, declarará un estancamiento. Si ambos jugadores están de acuerdo, pueden aceptar el estancamiento sin tomar sus tres turnos adicionales. Si ocurre un estancamiento, el jugador que rompió originalmente romperá de nuevo. Al mismo tiempo:

- El jugador que rompió originalmente continuará rompiendo.
- El orden de tiro original no cambiará.
- El rompimiento ilegal del rack no se registrará.

### **Interferencia Externa**

Cuando se produce una interferencia externa durante un tiro que afecta el resultado de ese tiro, el árbitro restaurará las bolas a las posiciones que tenían antes del tiro y el tiro se repetirá. Si la interferencia no tuvo ningún efecto en el tiro, el árbitro restaurará las bolas perturbadas y el juego continuará. Si las bolas no pueden restaurarse a sus posiciones originales, la situación se maneja como un estancamiento.

### **Abstención**

Los jugadores pueden hacer abstención voluntaria solo en su turno. La abstención puede ser diseñada para un rack o el juego. Cuando no es el turno del jugador para tirar, su abstención se considerará como una violación del espíritu deportivo.

### **Conducta Antideportiva**

La penalización normal por conducta antideportiva es la misma que para una falta grave, pero el árbitro puede imponer una penalización según su juicio sobre la conducta. Entre otras penalizaciones posibles se encuentran una advertencia; una penalización por falta

estándar; una penalización por falta grave; pérdida de un rack, set o partido; expulsión de la competición, posiblemente con pérdida de todos los premios, trofeos y puntos de clasificación.

La conducta antideportiva es cualquier comportamiento intencional que desacredite el deporte o que interrumpa o cambie el juego hasta el punto de que no pueda jugarse de manera justa. Incluye:

- Distraer al oponente.
- Cambiar la posición de las bolas en juego, excepto mediante un tiro.
- Hacer un tiro intencionadamente fallido.
- Continuar jugando después de que se haya llamado una falta o se haya suspendido el juego.
- Practicar durante un partido.
- Marcar la mesa.
- Retrasar el juego.
- Usar el equipamiento de manera inapropiada.
- Admitir la derrota antes de que su oponente termine el rack.
- Usar palabras inapropiadas y gestos (incluyendo hablar rudamente, golpear la mesa, lanzar el taco, etc.).

El Comité Organizador tiene el derecho de interpretación final de esta regla. Esta versión de las reglas se refiere a las Reglas WPA de 8-ball, 9-ball, 10-ball americanas y el borrador de las reglas de la CBSA, y busca las opiniones de profesionales y aficionados, propietarios de salones de billar, organizadores de torneos, árbitros y aficionados. El propósito es mejorar la equidad, fluidez y valor ornamental del juego, y ayudar al deporte a integrarse en la comunidad global. Continuaremos perfeccionando las reglas con el desarrollo de este deporte. Deseamos recibir sugerencias, comprensión y apoyo de todos.