



REGLAS DE JUEGO Y ARBITRAJE

BOLA 8 - BOLA 9 - BOLA 10 - HEYBALL

Con la colaboración de:

Robert Sille,
David Prins,
Rudy Alvarez

Traducido por:

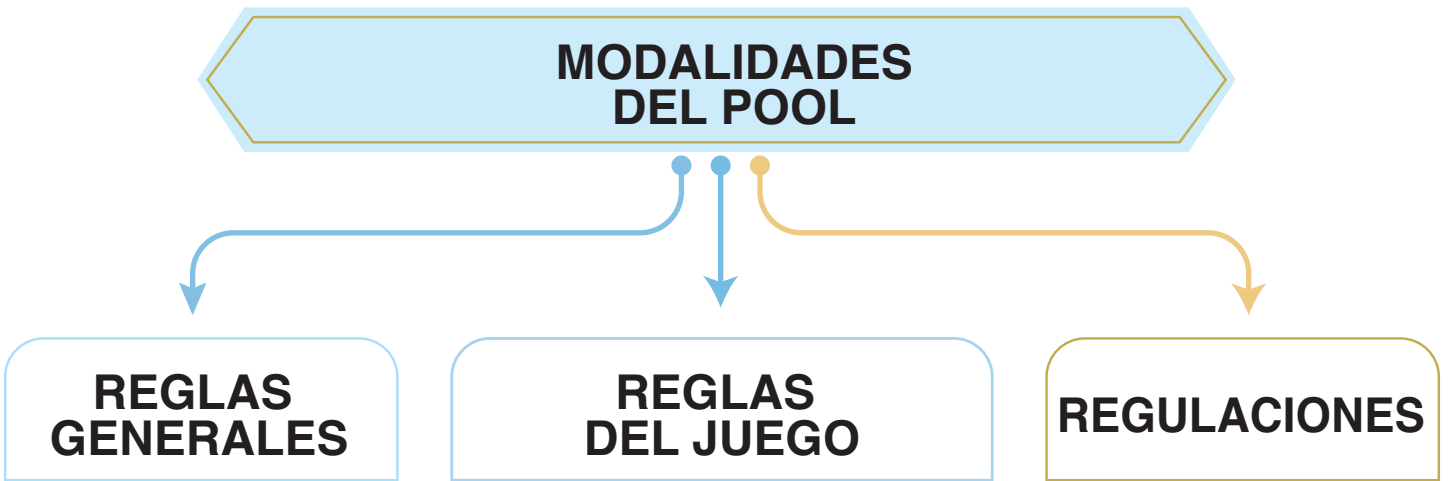
Michael Arvelo
Arbitro International WPA

MODALIDADES DEL POOL

**REGLAS
GENERALES**

**REGLAS
DEL JUEGO**

REGULACIONES



Índice

1.	<i>Reglas Generales</i>	15
1.1	Responsabilidad de los jugadores.....	15
1.2	Responsabilidad de los organizadores.....	15
1.3	Tiro de salida para determinar el orden en la partida	15
1.4	Materiales deportivos del Billarista.....	16
1.5	Bolas regresadas al punto	17
1.6	Bola blanca o tacadora “en mano”.....	17
1.7	Bola cantada.....	18
1.8	Bolas movidas espontáneamente	18
1.9	Restaurar una posición.....	19
1.10	Interferencias externas	19
1.11	Reclamos o protestas.....	19
1.12	Concesión.....	19
1.13	Estancamiento de la partida	19
2.	<i>Modalidad de Bola Nueve (9)</i>	20
2.1	Determinación de la reventada.....	20
2.2	Armado de Bola Nueve.....	21
2.3	A. Tiro de quiebre legal.....	21
2.4	Segundo tiro, tacada o ejecución de la mesa	22



2.5	Continuación de la partida.....	23
2.6	Bolas regresadas al punto	23
2.7	Faltas corrientes	23
2.8	Faltas graves.....	24
2.9	Estancamiento de la partida	24
3.	<i>Modalidad de Bola Ocho (8)</i>	25
3.1	Determinación del tiro de quiebre inicial	25
3.2	Armado de Bola Ocho (8)	26
3.3	Tiro de quiebre inicial.....	26
3.4	Mesa abierta. Selección del grupo de bolas	27
3.5	Continuación de la partida.....	28
3.6	Ejecuciones que Deben ser Cantadas.....	28
3.7	Bolas regresadas al punto	28
3.8	Pérdida de la mesa	28
3.9	Faltas corrientes	29
3.10	Faltas graves.....	29
3.11	Estancamiento de la partida	29
4.	<i>Modalidad de Straight Pool 14.1 / Pool Continuo</i>	30
4.1	Tiro de salida para el quiebre inicial	31
4.2	Armado de Straight Pool 14.1 / Pool continuo.....	31
4.3	Tiro de reventada inicial.....	31
4.4	Continuación de la partida. Ganar la partida.....	31
4.5	Ejecuciones que deben ser cantadas.....	32
4.6	Bolas regresadas al punto	32
4.7	Puntuación.....	32
4.8	Situaciones especiales en el armado de las bolas	32
4.9	Faltas corrientes	33

4.10	Falta en la reventada	33
4.11	Faltas graves.....	34
4.12	Estancamiento de la partida	34
5.	<i>Modalidad de Bola Negra</i>	35
5.1	Definiciones para la bola negra	35
5.2	Ejecución o tiro libre	35
5.3	Zona de salida (cabaña) de la mesa	35
5.4	Mala posición.....	35
5.5	Buena posición	36
5.6	Equipo.....	36
5.7	Determinación de la primera reventada.....	36
5.8	Armado de Bola Negra	36
5.9	Mesa abierta / escogencia los grupos.....	37
5.10	Bola tacadora en mano en la zona de salida (cabaña).....	37
5.11	Bolas pegadas o ligadas	37
5.12	Mala posición.....	37
5.13	Bolas regresadas al punto	38
5.14	Estancamiento de la partida	38
5.15	Faltas corrientes	38
5.16	Pérdida de la mesa	39
6.	<i>Definiciones de faltas</i>	39
6.1	Bola tacadora embocada o sacada fuera de la mesa.....	39
6.2	Primera bola incorrecta.....	39
6.3	No tocar banda después del contacto con la bola objetivo.....	40
6.4	Ningún pie en contacto con el suelo	40
6.5	Bola sacada fuera de la mesa	40
1.7	Doble golpe / arrión	40



1.8	Ejecución empujada.....	41
1.9	Bolas aún en movimiento.....	41
1.10	Mala colocación de la bola tacadora	41
1.11	Falta en la cabaña.....	41
1.12	Colocación del taco de pool sobre la mesa	41
1.13	Ejecutar o tacar fuera del turno	42
1.14	Tres faltas consecutivas.....	42
1.15	Partida lenta	42
1.16	Falta con la armadura plástica (magic)	42
1.17	Conducta antideportiva	42
7.	<i>Reglas Para Competencias con Jugadores en Silla de Ruedas</i>	44
7.1	Elegibilidad del jugador	44
7.2	Violaciones que producen las faltas	45
7.3	Requisitos de las sillas de ruedas	45
8.	Definiciones utilizadas en el Reglamento	46
8.1	Partes de la mesa	46
8.2	Tiro, tacada o ejecución	47
8.3	Bola embocada.....	47
8.4	Banda nula.....	48
8.5	Bolas sacadas de la mesa.....	48
8.6	Bola tacadora embocada (Scratch).....	48
8.7	Bola tacadora	48
8.8	Bolas objetivo	48
8.9	Set.....	49
8.10	Triángulo	49
8.11	Quiebre (Break)	49
8.12	Turno o entrada.....	49



8.13	Posición de una bola	49
8.14	Bolas regresadas al punto	49
8.15	Reposición de bolas	50
8.16	Tiro de salto	50
8.17	Tiro de defensa	50
8.18	Pifia	50
9.	<i>Modalidad de Bola Diez (10)</i>	51
9.1	Determinación del quiebre inicial.....	51
9.2	Armado de bola diez.....	51
9.3	Tiro de reventada legal	52
9.4	Segunda ejecución de la mesa — Acomodo o “Push Out”	53
9.5	Bola cantada.....	53
9.6	Continuación de la partida.....	53
9.7	Bolas regresadas al punto	54
9.8	Faltas corrientes	54
9.9	Faltas graves.....	55
9.10	Estancamiento de la partida	55
10	<i>REGLAS DE JUEGO DEL HEYBALL</i>	55
	Orden de rompimiento	55
	Tiro de quiebre legal.....	55
	Tiro con tiempo limitado.....	56
	<i>REGLAS DE JUEGO PARA HEYBALL</i>	56
1.	Obligaciones del jugador	56
2.	Método de juego	57
3.	Equipamiento	57
4.	Colocación de las bolas.....	58
11	REGULACIONES.....	58



1.	Discreción Administrativa	58
2.	Excepciones a las reglas.....	58
3.	Código de vestimenta.....	59
4.	Magic racks.....	59
5.	Jugando con “Arbitro de Área “	59
6.	Penalizar conducta antideportiva	59
7.	Decisión a una protesta	59
8.	Instrucciones para el arbitro	60
9.	Disponibilidad del arbitro	60
10.	8 Ball adendum (Problema en bola 8).....	60
11.	Restaurar una posición	60
12.	Aceptación del material	60
13.	Clearing pockets (Sacar Bolas).....	60
14.	Time out (Pausar)	61
15.	Continuación quiebre Inicial.....	61
16.	Armando bola 9 o 10.....	61
17.	Quiebre abierto	61
18.	Ver regla bola 9, 2.3	61
19.	Desviación de la bola blanca durante el tiro de salida.....	61
20.	Cronómetro	62
21.	No presentarse a tiempo.....	62
22.	Interferencia externa	62
24.	Bolas pegadas.....	62
12	REGLAS DEL TORNEO.....	63
1.	Responsabilidad del jugador	64
2.	Aceptación del material (mesa, bolas, luz etc.).....	64
3.	Uso del material	64



4.	Materiales permitidos.....	64
5.	Marcar la mesa.....	64
6.	Prudencia administrativa.....	65
7.	Iniciar después de la hora programada	65
8.	No se permite practicar durante el partido	65
9.	Prohibido asistencia.....	65
10.	Retiro de la mesa	65
11.	Partido suspendido	65
12.	Conceder	65
13.	Jugar sin arbitro	66
14.	Tocar simultáneamente	66
15.	Armadura	66
13	<i>Instrucciones para Árbitros</i>	67
1.	Autoridad del arbitro	67
2.	Disponibilidad del arbitro	67
3.	Autoridad final	68
4.	Indicación de jugadas	68
5.	Indicación de faltas	68
6.	Advertencias obligatorias.....	68
7.	Permanecer sentado.....	68
8.	Asistencia o ayuda está prohibida	69
9.	Interferencia de no jugador	69
10.	Juego lento	69
11.	Posición del árbitro en la mesa.....	71
12.	Prohibido apostar.....	71
14.	Armar las bolas	71
15.	Tiro indeciso.....	72



16.	Remover bolas	72
17.	Limpiar bolas.....	72
18.	Bolas regresadas al punto	72
19.	Decisión consiente.....	72
20.	Uso inapropiado de equipo.....	72
21.	Restaurar la posición	73
22.	Interferencia de afuera	73
23.	Mover bolas ilegalmente	73
24.	Juzgar doble golpe	73
25.	Advertencia por fuera de línea	73
26.	Protestas	74
27.	Suspensión del juego.....	74
28.	Conducta antideportiva	74
	14 Reglas de Arbitraje para Carambola	75
	Directivas para los Árbitros	75
1.	Responsabilidad	75
2.	Modales	75
3.	Colocación	76
	Para la colocación del árbitro cuentan principalmente las siguientes directivas a: Debe procurarse de no ubicarse detrás del jugador b: Cuando el jugador se instala para la ejecución del tiro, el árbitro debe procurarse de no moverse en la línea de tiro del jugador.....	76
	c: El árbitro se posiciona por preferencia al lado derecho de un jugador diestro y al lado izquierda del zurdo. Así mantiene una vista completa sobre el área del juego sin estorbar al jugador.....	76
	d: Se posiciona siempre en la línea de jugada de la bola en turno hacia la tercera bola76	
	e: Cuando las bolas están juntas se posiciona junto al jugador sin obstaculizarlo	76
	f: Se procura nunca de estar posicionado en la vista del jugador.....	76
	g: El árbitro mantendrá siempre una vista total sobre el juego y si fuera necesario estro-	

bar al Jugador en su vista del juego cuando hay bolas en movición. Solamente el árbitro puede validar una carambola	76
H: EL ÁRBITRO NO SE COMUNICA CON EL JUGADOR NI ANTES NI DESPUES Y SEGURO NO DURANTE EL PARTIDO	76
4. Notificaciones del árbitro	76
a: Cuando el jugador falla su primer punto el árbitro anuncia de inmediato “cero” con una voz Potente y comprensible	76
b: El árbitro cuenta los puntos con voz alta comprensible para el apuntador y el oponente Sin estorbar al jugador	76
c: el árbitro notifica al jugador que le faltan 5 puntos con voz alta: “faltan cinco” después “faltan cuatro”, “faltan tres”, “faltan dos” y “faltan uno”. En el juego de tres banda el Árbitro notifica que; “faltan tres”, “faltan dos” y “faltan uno”	76
d: Para el jugador que está a punto de ejecutar el último punto del partido el árbitro tiene que anunciar acerca, “punto del partido (match point)	77
e: Cuando se cambia de turno el árbitro anuncia el nombre del jugador en turno y el total de Carambolas ejecutadas. Eventualmente también “cero”	77
f: se anuncia solamente una vez “cero” y no se repita	77
g: cuando el árbitro tiene que hacer varios anuncios los hace en la siguiente orden, .	77
Primeramente; a: total carambolas, b: la notificación que “faltan c: si la bola en turno está pegado a	77
h: cuando el jugador comete una falta hay que anunciarlo en voz alta, “falta”. Y explica la índole De la falta, si es necesario.....	77
i: si se juega por turno el árbitro anuncia en este orden cuando se cambia de turno.	77
El nombre del jugador y que es el último turno	77
Dirección	77
El árbitro es quien con exclusión de cualquier otra persona. (Director Deportivo) la tarea del Árbitro comienza en el instante que la directiva del evento o director deportivo invita a los jugadores a presentarse a la mesa y termina con la entrega de la documentación del partido a la dirección general del evento. Antes de comenzar la tarea de dirigir el partido árbitro se asegura que las bolas están limpias y que la mesa esté marcada adecuadamente, Si no es así el indica a la dirección deportiva para resolver las problemas antes de comenzar	77
El árbitro vigila que.....	78

a: El jugador mantiene una conducta correcta y deportivo y que no haga que perturba a su oponente b: El jugador que no está de turno de mantiene en su silla hasta el final del partido.....	78
También el jugador que llegó al total de puntos requerido para la partida tiene que Mantenerse sentado hasta que el oponente termina su turno oficial V que el árbitro Anuncia el final del partido.....	78
c: no se debe de molestar al jugador que no está de turno	78
d: En ningún momento ninguna persona puede dar consejos e indicaciones para ayudar al jugador	78
e: los puntos y turnos estén bien anotados	78
f: los jugadores tienen sus teléfonos apagadas y fuera del áreas de juego	78
Cambios de árbitros	78
Por partidos que duran más de una hora, es recomendado y a veces hasta obligatorio	78
De tener un árbitro suplente presente. Para cuando hay que hacer cambios. El cambio se hace en el cambio de turnos de los jugadores	78
El árbitro/segundo árbitro	79
Si un jugador se está demasiado tiempo para ejecutar su jugada, el anotador puede advertir al árbitro el árbitro puede introducir el cronometro	79
El anotador/segundo árbitro puede intervenir si el árbitro en caso de haberse equivocado, dejó pasar una situación no correcta, entre otro: el jugador está jugando con la bola equivocada, una equivocación en conteo de puntos, interpretación equivocada de las reglas. Solamente el árbitro puede tomar una decisión en casos excepcionales que no está previsto en los reglamentos.....	79
Inicio del Partido	79
Se considera que el partido se inició cuando el árbitro pone las bolas en los puntos (marcas para ver quien comenzará los partidos.....	79
Cada jugador tiene derecho de cinco minutos para calentar y conocer el material. Sí llega tarde pierde el derecho a calentar. El árbitro debe de advertir cuando falta un minuto de calentamiento.	79
La interrupción de un partido.....	80
a: en el medio del partido se puede conceder una pausa de cinco minutos según la petición b: la pausa se puede conceder en cambio de turnos de los jugadores o cuando	

se cambia de árbitros c: si un jugador, durante un partido se retira del área de juego sin permiso del árbitro pierde de inmediato el partido d: si un jugador se niega a jugar, según la petición del árbitro puede..... ser retirado de inmediato del evento
80

Final del partido.....	80
a: cada partido debe jugarse hasta el último punto.....	80
b: un jugador que renuncia al partido antes de que termina el partido, será retirado de la competencia (evento)	80
c: El jugador que comenzó con el primer turno, termine el partido. El otro jugador tiene derecho de cumplir y terminar su turno d: si el jugador alcanza el total de puntos el árbitro declara empatado	el partido 80
Faltas.....	81
1: una carambola es considerada válida, cuando las tres bolas no están en movimiento y no se cometió ninguna falta.....	81
2: hay una falta y el oponente tiene turno.....	
a: cuando no se logró hacer un carambola	
b: cuando una o más bolas salen de la mesa aún cuando se logró.....	
hacer la carambola una bola se considera fuera de la mesa, cuando cae de la mesa o toca la banda de madera de la mesa	81
c: cuando el jugador ejecuta el tiro y las bolas están en movimiento	81
d: cuando el jugador tocó con la mano, El taco o cualquier objeto, una bola, una bola que se movió queda en el sitio donde paró	81
e: cuando el jugador toca la bola para quitar algo que está pegado a la bola.....	81
f: cuando el jugador por contacto directo o no directo cambia la posición de de la bola	81
g: cuando el jugador tocó la bola mientras ya está en movimiento	81
h: Cuando el jugador ejecuta una doble tacada”hay doble tacada, ..cuando la punta del taco está en contacto con la bola mientras este tocó la segunda bola o banda.....	81
Cuando se ejecuta un tiro directo mientras la bola está pegada a una bola o banda..	82
1, la vista: las bolas se mueven con la misma velocidad.....	82
2, el sonido: el impacto del taco sobre la bola 1, el impacto de la bola 1 sobre la bola 2, ocasiona un solo sonido	82
Observación: el árbitro debe de estar atento por posible doble tocada, cuando las bolas	

están posicionadas muy cerca el uno del otro	82
i: cuando un jugador al ejecutar un tiro no tiene mínimo un pie en el suelo	82
j: cuando el jugador pone marcas sobre la mesa o banda	82
k: cuando el árbitro se da cuenta que el jugador que el jugador estájugando con la bola del adversario. El turno se cambiade inmediato y los puntos adquiridos quedan valido	82
l: cuando el jugador no respeta las reglas de juegos.....	82
m: cuando el jugador no ejecutó sus tiros en el tiempo límite pre-escrito	82
3 cuando se hace una carambola después de una falta que nadie notó, la carambola tiene validez y el jugador continuará en su turno,	82
4: Cualquier falta ocasionado por una tercera persona incluso el árbitro donde se movieron las bolas no se notará al jugador en turno El árbitro colocará las bolas más preciso posible a su posición original.....	82

1 Reglas Generales

Las siguientes reglas se aplican a todas las modalidades del billar de buchacas o troneras, excepto para algunos campeonatos que tengan algunas reglas específicas. Estas reglas se complementan con Regulaciones específicas para los Campeonatos Panamericanos que son dadas a conocer antes de cada evento.

El billar de buchacas o troneras se juega en una mesa llana cubierta por un paño y limitada por bandas de caucho. El jugador usa un taco de madera (maple) para golpear la bola blanca (bola tacadora) que a su vez golpea la bola objetivo para tratar de introducirla en una de las seis troneras (buchacas) localizadas así: una en cada esquina de la mesa para un total de cuatro (4) y, dos (2) en el centro de cada banda larga. La disciplina varía de acuerdo a la cantidad de las bolas con que se juegue y a los requisitos para ganar la partida.

1.1 Responsabilidad de los jugadores

Conocimiento de todas las reglas, regulaciones y horarios que se apliquen en las competencias.

1.2 Responsabilidad de los organizadores

Disponer de un Director Deportivo, quien será el encargado de que la información y Reglamento del torneo o campeonato esté disponible y sea del conocimiento de todos los jugadores. Nadie puede alegar desconocimiento de la ley.

1.3 Tiro de salida para determinar el orden en la partida

El tiro de salida es la primera jugada de la partida y determina el orden de juego. El jugador que gana el tiro de salida determina quien realiza el quiebre de salida. El árbitro colocará una bola en cada uno de los laterales de la mesa detrás de la línea de salida (cabaña). Los billaristas ejecutarán aproximadamente al mismo tiempo con el fin de que la bola contacte con la banda corta opuesta (Pie) y se devuelva de manera que se pare lo más cerca posible de la banda corta de donde ejecutó (cabeza). Gana el tiro de salida el billarista que coloque



más cerca de la banda corta (cabeza) la bola con la que ejecutó.

Un tiro de salida es inválido y perderá la salida automáticamente si la bola de un billarista:

- a. Es colocada y ejecutada después de la línea de salida
- b. Contacta con la banda corta (pie) más de una vez
- c. Es embocada o sacada de la mesa
- d. Toca una banda lateral
- e. La bola queda parada en la buchaca de la esquina pasando la punta de la banda
- f. Cruza la línea larga del medio

Además, un tiro de salida será inválido si cualquier bola objetivo es contactada mientras las bolas aún se mueven. (Ver 6.9 Bolas en Movimiento).

Los jugadores repetirán el tiro de salida nuevamente si:

- A. Un jugador ejecuta después de que la bola de su oponente ha tocado la banda corta (pie).
- B. El árbitro no puede determinar cuál bola se ha detenido más cerca de la banda corta (cabeza).
- C. Ambos tiros de salida son inválidos.

1.4 Materiales deportivos del Billarista

El material deportivo debe encontrarse bajo las especificaciones de la WPA/CPB, por lo que no se permitirá a los jugadores que en una partida utilicen implementos desconocidos y no aprobados por la WPA/CPB. Si un jugador no sabe a ciencia cierta sobre el uso en particular de un implemento, este debe consultar con el director deportivo del torneo o campeonato antes de comenzar la partida. Los materiales deportivos deben ser utilizados para el propósito con que fueron creados. (Ver 6.17 Conducta Antideportiva).

Los siguientes materiales y sus usos son considerados normales.

- A. Taco para jugar: Para jugar se necesita un taco de una o dos piezas. Adicionalmente un jugador puede portar un taco para saltar y otro para realizar el quiebre de salida y una flecha adicional para uso de reposición. Para aumentar la longitud del taco, el billarista puede usar un alargador incorporado o una extensión.
- B. Tiza: El jugador aplica la tiza a la suela o ficha del taco para prevenir pifiar. Puede usar su propia tiza con tal de que el color sea compatible con el del paño de la mesa
- 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 billarista y puede utilizar su propio puente si es similar a los puentes normales. La punta del taco (la flecha) debe descansar sobre el puente para la



ejecución del tiro

- D. Guantes: Un jugador puede utilizar guantes para mejorar la función de agarre del taco
- E. Polvo o talco: se permite utilizar talco, pero en cantidades razonables determinadas por el árbitro.

1.5 Bolas regresadas al punto

Las bolas que son regresadas al área de juego de la mesa, serán colocadas en el punto pie donde se arman las bolas objetivo o tan cerca como sea posible del punto, sin mover otra bola que este interfiriendo. Si la bola no puede ser colocada en el punto, la misma deberá ser colocada en contacto (si es posible) con la bola que está interfiriendo a lo largo de la línea larga en dirección hacia la banda corta pie. Sin embargo, cuando la bola que interfiere es la tacadora, la bola que es regresada no se podrá colocar en contacto con la bola tacadora; debe haber una mínima separación entre ambas. Si toda la línea larga está ocupada, la bola que es regresada deberá ser colocada delante del punto pie lo más cerca posible a este.

1.6 Bola blanca o tacadora “en mano”

Cuando la bola tacadora es “en mano”, el jugador puede colocarla en cualquier parte del área de juego de la mesa (ver 8. 1 partes de la mesa) y continuar moviéndola hasta que ejecute el respectivo tiro (Ver 8.2 Tiro, Tacada o Ejecución). Los jugadores pueden utilizar cualquier parte del taco de pool para mover la bola tacadora, incluso la suela o ficha de éste, pero no debe hacer un movimiento de golpe hacia adelante que demuestre la intención de ejecutar.

En algunas modalidades y más en el tiro de quiebre, la colocación de la bola tacadora se restringe al área detrás de la línea de salida (cabaña) dependiendo de las reglas de la modalidad, puede aplicarse:

Ver 6.10 (mala colocación de la bola tacadora) y 6.11 (mala ejecución detrás de la línea de salida o cabaña de la mesa). Cuando el jugador tiene la bola tacadora “en mano” debe situarla detrás de la línea de salida en la cabaña de la mesa todas las bolas objetivo que estén detrás de la línea de salida o en la cabaña son legales. Cuando todas las bolas objetivo legales estén dentro del área de cabaña, el billarista puede pedir al árbitro que la más cercana a la línea de cabaña sea colocada en el punto de mosca. Si más de una bola están a igual distancia de la línea de cabaña, el billarista indicará cuál de ellas debe ser colocada en el punto de mosca. Una bola objetivo que esté sobre la línea de cabaña, se considera que está afuera de esa área.

1.7 Bola cantada

Hay modalidades donde al jugador se le exige cantar las bolas objetivo a entronar y la buchaca donde las dirige. Los detalles de la ejecución como la cantidad de bandas o bolas a contactar o bolas entronadas son irrelevantes.



Solo una bola puede ser cantada en cada tiro. En algunos torneos o campeonatos, el director deportivo puede determinar que las bolas obvias no se deben cantar o en caso contrario, se deben cantar todos los tiros. Para que una bola obvia sea válida, el árbitro debe estar consciente de que la ejecución se realizó correctamente.

Sí hubiese confusión, por ejemplo, en tiros de dobles, combinaciones o tiros similares, el jugador debe indicar la bola a entronar y la buchaca objetivo. Si el árbitro esta inseguro del tiro que se va a ejecutar, puede solicitar al jugador que cante la jugada. El jugador puede cantar “defensa” si no existe una buchaca donde entronar la bola y dar paso a que su oponente ejecute. Si el árbitro o el jugador oponente están inseguros del tiro, deben recurrir a las autoridades organizadores del evento y acatar las reglas de la modalidad en particular.

1.8 Bolas movidas espontáneamente

Debido a las imperfecciones de la bola o de la mesa, una bola puede moverse ligera y espontáneamente después de que se haya detenido. Si este movimiento no coloca a la bola en una posición para ser embocada fácilmente, se considera como una acción normal de la partida y la bola no será reposicionada, pero, si una bola se emboca en una tronera como resultado de tal movimiento espontáneo, esta es reposicionada lo más cercano posible a la posición original. Si una bola movida espontáneamente se emboca en una buchaca durante o antes de una ejecución y esto tiene un efecto en la jugada, el árbitro restaurará la posición de

la bola y el tiro será repetido. Un jugador no será penalizado por ejecutar un tiro mientras una bola se mueva espontáneamente. (Ver también 8.3 Bolas Embocadas).

1.9 Restaurar una posición

Cuando se haga necesario restaurar una bola, el árbitro restaurará la bola a su posición original. Los jugadores deben aceptar el juicio del árbitro acerca de la colocación de la o las bolas.

1.10 Interferencias externas

Cuando las bolas se muevan por causa de una interferencia externa y esto tenga efecto sobre el resultado de una jugada, el árbitro restaurará las bolas a las posiciones que éstas tenían antes de la ejecución y el tiro será ejecutado nuevamente. Si la interferencia no tiene efecto sobre la jugada, el árbitro restaurará las bolas y la partida continuará. Si las bolas no pueden restaurarse a sus posiciones originales, la situación será tomada como un estancamiento de la partida. (Ver I. 12 Estancamiento de la Partida)

1.11 Reclamos o protestas

Si un jugador siente que el árbitro está equivocado en el juicio de una jugada, puede pedirle al árbitro que revise su decisión, pero la decisión que el árbitro tome después



de los reclamos o protestas será la final. Sin embargo, si el jugador siente que el árbitro no está aplicando las reglas correctamente, éste puede pedir que se revise la decisión a las autoridades del campeonato. El árbitro suspenderá la partida momentáneamente mientras se discute y se toma la decisión. (Ver también la parte (d) de 6.16 Conducta Antideportiva). Las faltas deben ser mencionadas puntualmente (Ver 6. Faltas).

1.12 Concesión

Si durante una partida, un jugador realiza acciones tales como: desarmar el taco, mover las bolas o colocar el triángulo sobre la mesa, serán consideradas como una concesión y automáticamente el oponente ganará la partida.

1.13 Estancamiento de la partida

Si el árbitro observa que la mesa no avanza hacia su conclusión, notificará a los jugadores y cada uno tendrá tres (3) turnos más para ejecutar. Si después el árbitro determina que aún no hay ningún progreso declarará la partida como estancada. Pero si ambos billaristas están de acuerdo, ellos pueden aceptar el estancamiento sin necesidad de ejecutar los tres tiros adicionales. El proceso de estancamiento se determinará según las reglas de cada modalidad.

Cuando se determina que la partida está estancada, se jugará nuevamente y ejecuta el quiebre el jugador que había realizado la salida.



2

Modalidad de Bola Nueve (9)

La modalidad de bola nueve se juega con nueve bolas objetivo enumeradas del uno (1) al nueve (9) y la bola tacadora. Las bolas objetivo son embocadas en orden numérico ascendente. El billarista que en cualquiera de sus ejecuciones emboque legalmente la bola nueve, será el ganador de la mesa.

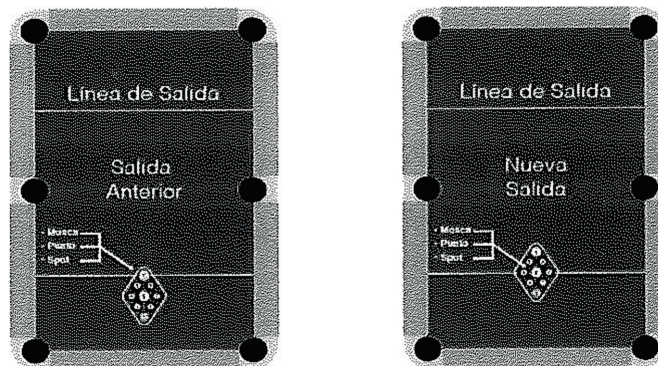
2.1 Determinación de la reventada

El billarista que gana el tiro de salida elegirá quien inicia la primera mesa. (Ver 1.2 Tiro de Salida para Determinar el Orden en la Partida). El formato estándar es la reventada alterna, pero puede aplicarse otra condición si así lo establece un torneo o campeonato en específico.

2.2 Armado de Bola Nueve

Las bolas objetivo se colocan herméticamente pegadas en forma de diamante en el punto (pie), con la bola número uno (1) en el ápice del diamante y la bola número nueve (9) en medio del diamante. Las otras bolas se pueden colocar sin orden específico de numeración. (Ver Regulación 4. Armado de la Bolas / Golpes a las Bolas Para Armarlas). Ver Figura (1).

Figura (2) es la salida válida.





2.3 A. Tiro de quiebre legal

Las siguientes reglas se aplican al tiro de quiebre inicial:

- La bola tacadora es “en mano” y debe ser colocada detrás de la línea de salida (cabaña) de la mesa.
- Al menos tres bolas objetivo deben ser embocadas o cruzar la línea de la cabaña. El tiro también es legal si se emboca una bola objetivo y otras dos bolas cruzan la línea de la cabaña, o viceversa. Si no se cumplen esos requisitos, el tiro de salida es ilegal pero no se considera como una falta.
- Después de un tiro ilegal de salida, el oponente tiene la opción de:
 - Aceptar la mesa tal como quedó e iniciar su entrada. Indicarle al árbitro que el ejecutante del tiro de salida continúe con su entrada.
 - Si la bola 9 es embocada en un tiro legal de salida, el jugador ejecutante gana la MESA. Si es embocada en un tiro ilegal, la bola 9 es colocada en el punto de pie. (Ver Regulación 18, Regla de Quiebre de tres puntos.)

1.3 B. Regla de quiebre, 3 bolas objetivo

1. En el quiebre, un mínimo de 3 bolas debe de ser embocadas o pasar la línea de la cabaña, o bien, una combinación de ambas. Por ejemplo: si una bola es embocada, por lo menos dos bolas deben de pasar la línea de la cabaña o bien, dos bolas son embocadas, por lo menos una bola debe de pasar la línea de la cabaña. Pasar por la línea de la cabaña significa que, la base de la bola debe de estar completamente detrás de la línea.
2. Si el jugador no cumple con las exigencias del punto 1, pero hizo un quiebre legal, el oponente tiene la opción de aceptar la mesa como es, o devolver el turno al oponente.
3. Al aceptar la mesa como es, el jugador (el que no quebró) no puede ejecutar un tiro de acomodo (push out). Debe de ejecutar un tiro legal a la bola de turno.
4. Si el turno es devuelto al quebrador, a él si le es permitido ejecutar el tiro de acomodo (push out). Si eso sucede, el oponente tiene la opción de tomar el tiro o devolverlo.
5. Si el jugador no cumple con las exigencias del punto 1, pero hizo un quiebre legal y emboca la bola 9, esta tiene que ser colocada en el punto antes de la siguiente jugada.

1.4 Segundo tiro, tacada o ejecución de la mesa

Si no se comete falta en el tiro de reventada, se puede jugar un acomodo o “push out”. El jugador debe indicarle al árbitro sobre su decisión (las reglas 6.2 Primera Bola Incorrecta y 6.3 No Tocar Banda Después del Contacto con la Bola Objetivo, no son válidos en esta jugada). Si no se comete ninguna falta en el tiro de acomodo o push out, el billarista oponente debe escoger quien ejecutará el siguiente tiro.



1.5 Continuación de la partida

Si un jugador emboca legalmente cualquier bola objetivo (Ver 2.4 Segundo Tiro de la Mesa Acomodo “Push Out”), él continúa con el próximo tiro. Si el billarista que ejecuta emboca la bola nueve (9) legalmente (excepto en un acomodo “push out”) ganará automáticamente la mesa.

Si el jugador falla una bola objetivo en una tronera y no comete ninguna falta, dará paso a su oponente quien ejecutará el tiro contactando la bola tacadora desde la posición en la que quedó.

1.6 Bolas regresadas al punto

Si la bola nueve es embocada en una ejecución donde se ha cometido falta o en el tiro de acomodo, será regresada (Ver 1.4 Bolas Regresadas al Punto). Ninguna otra bola objetivo es regresada.

1.7 Faltas corrientes

Si el billarista comete una falta, el turno de ejecutar pasa al oponente. La bola tacadora será en mano y el billarista entrante puede colocarla en cualquier parte del área de juego de la mesa. (Ver 1.5 Bola Tacadora en Mano).

Las siguientes faltas se aplican en Bola Nueve.

- 1.1 Bola tacadora embocada o sacada fuera de la mesa
- 1.2 Primera bola incorrecta. La primera bola objetivo contactada debe ser la de número más bajo que permanezca sobre la mesa
- 1.3 No tocar banda después del contacto con la bola objetivo
- 1.4 Ningún pie en contacto con el suelo
- 1.5 Bola sacada fuera de la mesa. La única bola que se colocará nuevamente en el punto pie de la mesa donde se arma el diamante, será la bola nueve.
- 1.6 Tocar una bola
- 1.7 Doble golpe / arrión
- 1.8 Ejecución empujada
- 1.9 Bolas aún en movimiento.
- 1.10 Mala colocación de la bola blanca o tacadora
- 1.11 Ejecutar o tacar fuera del turno
- 1.12 Partida lenta
- 1.13 Tres faltas consecutivas. Al acumular tres faltas consecutivas, un jugador pierde automáticamente la mesa.
- 1.14 Es deber del árbitro o del jugador mismo, advertir al oponente que lleva dos faltas.
- 1.15 Falta con la armadura plástica
- 1.16 No está permitido jugar con la bola 9 por estar cerca de la buchaca (Ver 6.2) mientras la bola de turno esta visible y/o no visible. Ver 2. Si esto



sucede (es falta) es conducta antideportiva, el árbitro deberá amonestar al jugador. Si esto se repite durante el partido, el árbitro dará como ganada una mesa al oponente como castigo.

1.17 Esta totalmente prohibido marcar con la punta del taco o poner la tiza en el lugar, como indicación donde se ejecutará el tiro.

1.8 Faltas graves

Para las faltas graves referidas en el (6.17 Conducta Antideportiva) el jugador será suspendido del torneo o campeonato oficial de CPB, sujeto a las sanciones que la Comisión Disciplinaria formada por CPB determine en su momento.

1.9 Estancamiento de la partida

Cuando se presente un estancamiento de la partida, el billarista que ejecutó el tiro de quiebre inicial volverá a ejecutarlo nuevamente. (Ver 1.13 Estancamiento de la Partida).



3

Modalidad de Bola Ocho (8)

La bola ocho se juega con quince bolas objetivos numeradas y una bola tacadora. Cada jugador tendrá que embocar un grupo de siete bolas. Un grupo va desde la bola uno (1) a la siete (7) y el otro, va desde la bola nueve (9) a la quince (15). El jugador debe embocar todas las bolas de su grupo antes de embocar la bola ocho (8) para ganar la mesa.

3.1 Determinación del tiro de quiebre inicial

El jugador que gana el tiro de salida tendrá la opción de elegir quien ejecutará el tiro de quiebre inicial. (Ver I.2 Tiro de Salida para Determinar el Orden en la Partida). El formato estándar es el quiebre alterno, pero puede aplicarse otra condición si así lo establece un campeonato en específico.

3.2 Armado de Bola Ocho (8)

Las quince bolas objetivo serán colocadas tan herméticamente como se pueda en forma de triángulo con una bola en el ápice del triángulo sobre el punto pie, establecido en la mesa para armar el triángulo y la bola ocho (8) será colocada en el centro de las bolas que forman el triángulo. Una bola de cada grupo debe estar situada en los extremos del triángulo, las demás bolas se pueden colocar sin conservar el orden numérico o modelo determinado.





2. Armar nuevamente el triángulo y ejecutar el tiro de quiebre.

G. Si una o varias bolas objetivo son sacadas de la mesa en el tiro de reventada será una falta y estas bolas permanecerán fuera de juego, (excepto la bola ocho que será regresada nuevamente); y el billarista entrante tiene la opción de:

1. Aceptar la mesa como esta.
2. Tomar la bola tacadora en mano y ejecutar de detrás de la línea de la cabaña.

H. Si el jugador que realiza el quiebre inicial, comete una falta no considerada en las anteriores, el billarista oponente tiene la opción de:

1. Aceptar la mesa con las bolas en la posición como quedaron.
2. Tomar la bola tacadora en mano y ejecutar el tiro detrás de la línea de la cabaña.

3.4 Mesa abierta. Selección del grupo de bolas

Antes de que los grupos de bolas sean determinados, se dice que la mesa está “abierta”, y antes de cada ejecución el billarista debe cantar la bola objetivo y buchaca si no está obvia. Si el billarista emboca legalmente una bola, le corresponderá el grupo de bolas al que pertenece la bola embocada, y le será asignado automáticamente el otro grupo de bolas a su oponente. Si el billarista falla el tiro de una bola cantada, la mesa continuará abierta para su oponente. Cuando la mesa está abierta cualquier bola objetivo puede golpearse primero excepto la bola ocho.

3.5 Continuación de la partida

El jugador permanecerá en la mesa mientras continúe embocando bolas legalmente o hasta que emboque la bola ocho para ganar la partida. El oponente deberá permanecer sentado hasta que finalice la partida o tenga lugar para realizar su ejecución.

3.6 Ejecuciones que Deben ser Cantadas

En algunas ejecuciones, excepto en el tiro de reventada, las bolas objetivo y buchacas no obvias deben ser cantadas, (I .6 Bola Cantada). La bola ocho debe ser cantada después que el billarista haya embocado todas las bolas de su grupo. El billarista puede cantar “defensa” en cualquier momento y el turno corresponderá al oponente al final de la jugada y cualquier bola objetivo embocada en un tiro de “defensa” permanecerá embocada. (Ver 8.17 Defensa).

3.7 Bolas regresadas al punto

Si la bola ocho es embocada o sacada fuera de la mesa en el quiebre inicial, se puede colocar en el punto o las bolas se armarán nuevamente. (Ver 3.3 Tiro de Quiebre Inicial y 1.4 Bolas Regresadas al punto). Ninguna otra bola objetivo será regresada.



3.8 Pérdida de la mesa

El jugador perderá la mesa si:

- a) Comete una falta cuando emboca la bola ocho.
- b) Emboca la bola ocho antes de embocar todas las bolas de su grupo.
- c) Emboca la bola ocho en una tronera que no fue la cantada.
- d) Saca la bola ocho de la mesa.

Estas reglas no se aplican en el tiro de quiebre inicial. (Ver 3.3 Tiro de Reventada)

3.9 Faltas corrientes

Si el jugador comete una falta, el turno de ejecutar pasa al oponente. La bola tacadora será “en mano” y el oponente puede colocarla en cualquier parte del área de juego de la mesa. (Ver 1.5 Bola Tacadora en Mano).

Las siguientes faltas se aplican en bola ocho:

- 1.1 Bola blanco o tacadora embocada o sacada fuera de la mesa
- 1.2 Primera bola incorrecta. La primera bola objetivo que se contacta debe pertenecer al grupo del billarista excepto cuando la mesa este abierta. (Ver 3.4 Mesa Abierta / Selección del Grupo de Bolas)
- 1.3 No tocar banda después del contacto con la bola objetivo
- 1.4 Ningún pie en contacto con el suelo
- 1.5 Bola sacada fuera de la mesa. (Ver 3.7 bolas regresadas al punto)
- 1.6 Tocar una bola
- 1.7 Doble golpe / arrión
- 1.8 Ejecución empujada
- 1.9 Bolas aún en movimiento.
- 1.10 Mala colocación de la bola blanca o tacadora
- 1.11 Ejecutar o tacar fuera del turno
- 1.12 Partida lenta
- 1.13 Falta con la armadura plástica
- 1.14 Esta totalmente prohibido marcar con la punta del taco o poner la tiza en el lugar, como indicación donde se ejecutará el tiro.

3.10 Faltas graves

Para las faltas graves referidas en el (6.17 Conducta Antideportiva) el jugador será suspendido del torneo o campeonato oficial de CPB, sujeto a las sanciones que la Comisión Disciplinaria formada por CPB determine en su momento.

3.11 Estancamiento de la partida

Cuando se presente un estancamiento de la partida, el billarista que ejecutó el tiro de reventada originalmente volverá a ejecutarlo nuevamente. (Ver 1.13 Estancamiento de la Partida).

4



Modalidad de Straight Pool 14.1 / Pool Continuo

14.1 El pool continuo también es conocido como Straight Pool. Se juega con quince bolas enumeradas del uno (1) al quince (15) y la bola tacadora. Cada bola embocada en un tiro legalmente cuenta un punto y el primer billarista que alcance la puntuación requerida ganará la partida. 14.1 es continuo porque

después de que catorce bolas objetivo son embocadas, estas se re-arman nuevamente y el billarista continúa ejecutando.

4.1 Tiro de salida para el quiebre inicial

Los jugadores ejecutan el tiro de salida para determinar quién taca primero. (Ver 1.2 “Tiro de Salida para Determinar el Orden en la Partida”).

4.2 Armado de Straight Pool 14.1 / Pool continuo

Para el tiro de quiebre inicial, las quince bolas son colocadas tan herméticamente como se pueda en forma de triángulo con una bola en el ápice del triángulo sobre el punto cerca de la banda pie establecido en la mesa para armar las bolas objetivo. Cuando las bolas son rearmadas nuevamente, la bola que va en el ápice es omitida si solo catorce bolas son armadas. El perfil marcado del triángulo será usado para determinar si una bola que se utilizara para la reventada está en el área donde se arman las bolas.

4.3 Tiro de reventada inicial

Las siguientes reglas se aplican al tiro de reventada inicial:

- La bola tacadora es en mano y debe situarse detrás de la línea de la cabaña.
- Si ninguna bola es embocada legalmente, la bola blanca o tacadora y dos bolas objetivo deben contactar alguna de las bandas o el tiro será considerado como una falta de quiebre inicial. (Ver 8.4 Contactar Una Banda). Esto es penalizado descontando dos puntos de la puntuación del billarista que ejecutó el tiro de



quiebre inicial (Ver 4.10 Faltas en el Quiebre Inicial). El jugador oponente puede aceptar la mesa con las bolas en la posición en que quedaron o pedirle que ejecute nuevamente el tiro de quiebre, hasta que cumpla con las exigencias de un tiro de quiebre inicial (Ver 4. II Faltas Graves)

4.4 Continuación de la partida. Ganar la partida

El jugador continúa ejecutando mientras emboque legalmente bolas y ganará la partida cuando sume los puntos necesarios. Cuando catorce bolas se emboquen legalmente, la mesa es suspendida hasta que las bolas se armen nuevamente.

4.5 Ejecuciones que deben ser cantadas

En algunas ejecuciones, excepto en el tiro de reventada, las bolas objetivo y buchacas no obvias deben ser cantadas. (Ver 1.6 Bola Cantada) El billarista puede cantar “defensa” y en ese caso dará paso a su oponente al final de la jugada y cualquier bola objetivo embocada durante el tiro de defensa, será regresada al punto.

4.6 Bolas regresadas al punto

Todas las bolas embocadas en tiros donde: se ha cometido falta, en donde se ha cantado defensa, no se ha cantado la bola y todas las bolas sacadas de la mesa, son regresadas al punto. (Ver I Bolas Regresadas al Punto) Si la quinceava bola es necesario regresarla al punto y las otras catorce bolas no han sido movidas, la quinceava bola se regresará al punto y el árbitro podrá usar el triángulo, para colocar las quince bolas tan herméticamente como se pueda.

4.7 Puntuación

El billarista anota un punto por embocar una bola cantada legalmente. Cada bola embocada adicionalmente en el mismo tiro también sumará un punto. Las faltas son penalizadas restando puntos de la cuenta del billarista que cometió la falta. La puntuación puede ser negativa debido a las penalizaciones por las faltas cometidas.

4.8 Situaciones especiales en el armado de las bolas

Cuando la bola tacadora o la quinceava bola objetivo interfieren con el armado de las catorce bolas para continuar la partida, se aplican las siguientes reglas especiales. Se considera que una bola interfiere con el armado si está adentro o encima de la línea del triángulo. El árbitro decidirá cuando una bola está interfiriendo con el armado.

- a. Si la quinceava bola fuera embocada en el mismo tiro en que fue embocada la catorceava bola, todas las quince bolas serán armadas nuevamente.
- b. Si ambas bolas interfieren, las quince bolas serán armadas nuevamente y la bola tacadora será en mano detrás de la línea de la cabaña.
- c. Si solo la bola objetivo interfiere, esta será regresada al punto principal o al punto del centro si la bola tacadora bloquea el punto principal.



- d. Si solo la bola tacadora interfiere, entonces será reposicionada así: Si la bola objetivo está delante o sobre la línea de salida, la bola tacadora será en mano detrás de la línea de la cabaña; si la bola objetivo está dentro de la cabaña, la bola tacadora será reposicionada en el punto cabeza de la cabaña, o en el punto del central de la mesa, si el punto cabeza de la cabaña está ocupado. En cualquiera de estos casos no hay ninguna restricción en cuanto a cuál bola objetivo de las que han sido rearmadas el billarista golpeará primero.

4.9 Faltas corrientes

Si el jugador comete una falta corriente, se le resta un punto de su cuenta, las bolas serán regresadas al punto pie y dará paso al billarista oponente. La bola tacadora permanecerá en la posición en que ha quedado excepto por lo que está especificado abajo.

Las siguientes son faltas corrientes de 14.1 Pool Continuo:

- 1.1 Bola blanca o tacadora es embocada o sacada fuera de la mesa, la bola tacadora será en mano detrás de la línea de la cabaña. (Ver 1.5 Bola Tacadora en Mano)
- 1.2 No tocar banda después del contacto con la bola objetivo
- 1.3 Ningún pie en contacto con el suelo
- 1.4 Bola sacada fuera de la mesa (todas las bolas objetivo sacadas de la mesa son regresadas al punto de nuevo).
- 1.5 Tocar una bola
- 1.6 Doble golpe / arrión
- 1.7 Ejecución empujada
- 1.8 Bolas aún en movimiento
- 1.9 Mala colocación de la bola tacadora
- 1.10 Falta en la cabaña. Para una falta correspondiente al segundo párrafo de la regla 6.1 la bola tacadora será en mano detrás de la línea de la cabaña para el billarista entrante.
- 1.11 Ejecutar o tacar fuera del turno
- 1.12 Partida lenta

4.10 Falta en la reventada

Una falta en la reventada se penaliza con la pérdida de dos puntos, como se menciona en (4.3 tiro Inicio de reventada).

4.11 Faltas graves

Para la Regla 6.14 Tres Faltas Consecutivas, solo las faltas corrientes son contadas, por lo que una falta de reventada no cuenta como una de estas tres faltas. Un punto es restado por la tercera falta, y adicionalmente es penalizado con quince puntos resta-



dos a su cuenta y las faltas consecutivas cometidas por el billarista son borradas. Las 15 bolas son rearmadas de nuevo y el billarista que cometió la falta debe ejecutar bajo los requerimientos del tiro de reventada inicial. Para 6.17 Conducta Antideportiva, el árbitro elegirá la penalización según la naturaleza y gravedad de la falta.

4.12 Estancamiento de la partida

Si ocurre un estancamiento (Ver 1.12 Estancamiento de la Partida), los billaristas ejecutarán nuevamente el tiro de salida para determinar cuál billarista ejecutará el tiro de reventada.



5

Modalidad de Bola Negra

La bola negra se juega con quince (15) bolas objetivo de color y la bola tacadora. Las bolas objetivo pertenecen a dos grupos de siete bolas cada uno y la bola negra. El billarista que emboca legalmente su grupo de bolas objetivo y posteriormente emboca legalmente la bola negra gana la partida. Ninguna ejecución es cantada.

5.1 Definiciones para la bola negra

Además de las definiciones mencionadas en el punto 8. Definiciones Usadas en las Reglas, las siguientes definiciones también se aplican:

5.2 Ejecución o tiro libre

Después de una falta cometida, al billarista entrante se le otorga una ejecución libre. En esta ejecución, la regla 6.2 Primera Bola Incorrecta no se toma en cuenta y el billarista puede golpear la bola tacadora desde la misma posición que se encuentre o, la puede tomar en mano y ejecutar su tiro en la zona detrás de la línea de la cabaña.

5.3 Zona de salida (cabaña) de la mesa

Es el área rectangular de la mesa que se encuentra detrás de la línea de salida, entre las tres bandas de la cabeza de la mesa. La línea de salida es paralela a la banda corta cabeza y representa una quinta parte (1/5) de la superficie de juego a partir de la banda corta cabeza.

Para las reglas generales de esa modalidad; detrás de la línea de salida debe leerse como la zona de salida o (cabaña) de la mesa.

5.4 Mala posición

Se dice que un billarista está en mala posición cuando la bola tacadora no tiene ningún camino recto, es decir, una trayectoria directa para contactar con alguna parte de una bola objetivo legalmente. La mala posición debe ser declarada por el árbitro para que tenga validez.

5.5 Buena posición

Se dice que una buena posición es cuando una bola objetivo está disponible para ser contactada legalmente por el billarista.

5.6 Equipo

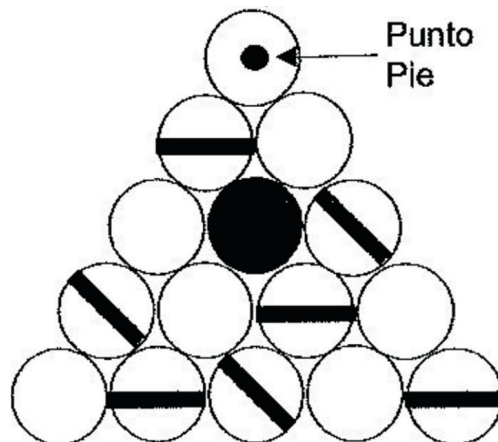
Las quince bolas objetivo incluyen dos grupos de siete bolas distinguidas por dos colores sólidos o por el modelo común de lisas y rayadas más la bola negra. El punto pie donde se arman las bolas y la línea de la cabaña, deberán ser marcadas.

5.7 Determinación de la primera reventada

El billarista que gana el tiro de salida, tiene la opción de elegir quien ejecutara el primer tiro de reventada. (Ver 1.2 Tiro de Salida para Determinar el Orden en la Partida).

5.8 Armado de Bola Negra

Las bolas son armadas tan herméticamente como se pueda, tal como se ve en la ilustración con la bola negra sobre el punto.



Las siguientes reglas se aplican al tiro de reventada:

- La bola tacadora comienza en mano y debe ejecutarse detrás de la zona de la cabaña
- Al menos una bola debe ser embocada o dos bolas objetivo deben cruzar la línea del centro. De no ser así la jugada será una falta.
- Si la bola negra es embocada en el tiro de reventada, todas las bolas deben ser armadas nuevamente y el mismo billarista volverá a reventar. Cualquier violación de 6.1 Bola Blanca o Tacadora Embocada o Sacada Fuera de la Mesa o 6.5 Bola Sacada Fuera de la Mesa no será tomada en cuenta si en la reventada es entronerada la bola negra.



5.9 Mesa abierta / escogencia los grupos

Se dice que la mesa está abierta, cuando los grupos de bolas de los billaristas no se han definido. La mesa está abierta después del tiro de reventada y permanece abierta hasta que, un billarista emboque alguna bola de cualquier grupo de manera legal. Al billarista se le asignará ese grupo de bolas y al oponente, se le asignará el otro grupo de bolas.

El billarista debe permanecer en la mesa mientras emboque bolas legalmente o termine la mesa. Si falla una bola, pero no comete ninguna falta, el oponente ejecutará desde la posición en que quedaron las bolas.

5.10 Bola tacadora en mano en la zona de salida (cabaña)

Cuando el billarista tiene la bola tacadora en mano puede colocarla en cualquier parte de la cabaña. El billarista puede continuar ajustando la posición de la bola blanca hasta que ejecute el tiro. En algunas modalidades no es necesario que la bola tacadora salga de la zona de la cabaña antes de contactar con una bola objetivo.

5.11 Bolas pegadas o ligadas

Si la bola blanca está pegada a una bola objetivo, el billarista no podrá ejecutar el tiro directamente sobre la bola objetivo, pues está considerado que la bola tacadora, golpea la bola objetivo pegada cuando se ejecuta en otra dirección.

5.12 Mala posición

Cuando un billarista está en mala posición, la Regla 6.3 No Tocar Banda Después del Contacto con la Bola Objetivo, no será tomada en cuenta para esta jugada.

5.13 Bolas regresadas al punto

Las bolas objetivo sacadas de la mesa son regresadas a línea larga. Si varias bolas deben ser regresadas deberán ser reposicionadas en este orden: 1) la bola negra, 2) bolas del grupo del siguiente billarista, o bolas del grupo rojo, azul o solidó si la mesa está abierta, 3) otras bolas.

5.14 Estancamiento de la partida

En caso de que la partida se tome estancada debido a que no se avanza hacia la finalización de la mesa, el jugador que ejecutó el tiro de reventada deberá ejecutarlo nuevamente. Un estancamiento también ocurre si, la posición de las bolas no permite realizar un tiro legal.

5.15 Faltas corrientes

Si un jugador comete una falta dará paso a su oponente. El jugador entrante tendrá la oportunidad de ejecutar un tiro libre (ver tiro libre) como el primer tiro de su turno.



Las siguientes son faltas corrientes para bola negra:

- 1.1 Bola tacadora embocada o sacada fuera de la mesa
- 1.2 Primera bola Incorrecta (no cuenta para el tiro libre)
- 1.3 No tocar banda después de un contacto con la bola objetivo
- 1.4 Ningún pie en contacto con el suelo
- 1.5 Bola sacada fuera de la mesa
- 1.6 Tocar una bola
- 1.7 Doble golpe / arrión
- 1.8 Ejecución empujada
- 1.9 Bolas aún en movimiento
- 1.10 Mala colocación de la bola tacadora (ejecutando en la cabaña)
- 1.11 Ejecutar o tacar fuera del turno
- 1.12 Partida lenta

Las siguientes situaciones también son faltas en la bola negra.

- Si se emboca una bola del oponente, sin embocar una bola de su grupo
- Mesa incorrecta, es una falta ejecutar antes de que todas las bolas que requieran ser regresadas al punto pie hayan sido colocadas.
- Tiro de salto, es considerado una falta si se salta la bola tacadora por encima de cualquier bola objetivo, pudiendo ejecutar directamente sobre otra bola objetivo, también se considera falta si la bola tacadora pierde contacto con el paño de la mesa realizando un tiro similar al de un salto.

5.16 Pérdida de la mesa

El jugador pierde la mesa si:

- Emboca la bola negra en un tiro donde se ha cometido falta
- Emboca la bola negra y aún no ha embocado la totalidad de las bolas de su grupo
- Intencionalmente viola la regla 6.2 Primera Bola Incorrecta.
- No intenta golpear una bola (6.16 Conducta Antideportiva) será penalizado con la pérdida de la mesa y otra penalidad será aplicada según la naturaleza y gravedad de la falta.

6

Definiciones de faltas

Las siguientes acciones son faltas del pool, adicionales a las reglas específicas de cada modalidad.

- Si se cometen varias faltas en una jugada, solo la falta de mayor relevancia será considerada.
- Si una falta no es cantada antes de que el billarista ejecute el siguiente tiro, la falta no será tomada en cuenta.

6.1 Bola tacadora embocada o sacada fuera de la mesa

Embocar la bola tacadora o sacarla de la mesa. Ver 8.3 Bola Tacadora Embocada y 8.5 Bola Tacadora Sacada de la Mesa.

6.2 Primera bola incorrecta

En aquellas disciplinas en donde se requiere que la primera bola objetivo en contactar sea una en particular o alguna de un grupo de bolas, será una falta si la bola tacadora no contacta esa bola específica.

6.3 No tocar banda después del contacto con la bola objetivo

Si ninguna bola objetivo es embocada legalmente, la bola tacadora debe golpear una bola objetivo y después de golpearla al menos una bola de todas las que se encuentren en el área de juego (bola tacadora o bolas objetivo) debe contactar cualquier banda. (Ver 8.4 Dirigida a Una Banda)

6.4 Ningún pie en contacto con el suelo

El jugador debe tener al menos un pie en contacto con el suelo, en el instante en que la suela del taco golpea la bola tacadora.

6.5 Bola sacada fuera de la mesa

Es una falta si una bola objetivo es sacada de la mesa. Dependiendo de las reglas de la disciplina esta bola puede ser regresada al punto pie (Ver 8.5 Sacada de la Mesa).





6.6 Tocar una bola

Es falta tocar, mover o cambiar el camino de cualquier bola objetivo excepto cuando es producido por el contacto entre bolas como efecto normal de una ejecución. Es una falta tocar, mover o cambiar el camino de la bola tacadora excepto cuando es bola en mano. El billarista es responsable de los utensilios que están en la mesa, como la tiza, los puentes, la ropa, su cabello, las partes de su cuerpo, etc. Cuando la bola tacadora es “en mano” puede producirse una falta con ella; bien sea accidentalmente, lo que se tomaría como una falta corriente, pero si la falta es intencional, es considerada como 6.16 Conducta Antideportiva.

6.7 Doble golpe / arrión

Si se golpea con el taco la bola tacadora más de una vez en la misma ejecución es una falta. Si la bola tacadora está cerca pero no pegada a una bola objetivo y la suela del taco permanece pegada a la bola tacadora cuando esta contacta la bola objetivo, es falta. Sin embargo, si la bola tacadora está pegada a una bola objetivo al momento de producirse el tiro, es legal ejecutar hacia un costado de la bola (con tal que sea un punto legal especificado en las reglas del campeonato) y si la bola objetivo es movida por esta ejecución se considerara que esta ha sido contactada por la bola. (Incluso aunque pueda ser legal ejecutar hacia un costado de la bola a la cual está pegada, debe tenerse cuidado de no violar las reglas del primer párrafo si hay bolas cerca.) Se asume que la bola tacadora no toca ninguna bola a menos que sea declarada por el árbitro como bolas pegadas o ligadas. Es responsabilidad del jugador tener clara la jugada antes de ejecutarla. Sin embargo, si la bola tacadora está pegada a una bola objetiva al comienzo de ejecución del tiro, es legal ejecutar el tiro directo o parcial en la bola (si el tiro es legal según las reglas del juego).

6.8 Ejecución empujada

Es falta prolongar el contacto de la suela con la bola blanca o tacadora, así sea visto como una ejecución normal.

6.9 Bolas aún en movimiento

Es una falta ejecutar mientras alguna bola que este sobre el área de juego de la mesa, este en movimiento o aun girando sobre sí misma.

6.10 Mala colocación de la bola tacadora

Es una falta cuando se coloca la bola tacadora fuera de la zona de la cabaña de la mesa, si las reglas de la especialidad exigen que sea colocada allí. Si el billarista esta inseguro de si la bola ha sido colocada detrás de la línea de la cabaña de la mesa, puede consultar al árbitro.

6.11 Falta en la cabaña



Cuando la bola tacadora es en mano detrás de la línea de la cabaña de la mesa y la primera bola objetivo con la que la bola tacadora debe tener contacto, esta también dentro de la cabaña, el billarista deberá ejecutar de manera que la bola tacadora salga de la cabaña y después contacte la bola objetivo o contactar otra bola objetivo que este fuera de la cabaña. Si el billarista comete una falta, la bola tacadora es en mano para el oponente detrás de la línea de la cabaña de la mesa. Pero si el tiro es intencional y se ejecuta sobre una bola objetivo directamente en la cabaña, será considerado conducta antideportiva.

6.12 Colocación del taco de pool sobre la mesa

Si el Billarista usa el taco para medir o alinear un tiro colocándolo sobre la mesa sin sujetarlo con una mano, no es falta.

6.13 Ejecutar o tacar fuera del turno

Es una falta ejecutar fuera del turno correspondiente, siempre y cuando sea involuntariamente. La partida continúa con las bolas tal cual como quedaron posicionadas cuando el jugador ejecutó fuera de su turno. Si un billarista intencionalmente ejecuta fuera de su turno será penalizado con 6.16 Conducta Antideportiva.

6.14 Tres faltas consecutivas

Si un jugador comete falta tres veces consecutivas sin ejecutar una jugada legal intermedia, perderá esa mesa automáticamente y una mesa ganada será anotada al oponente, como en las modalidades de bola nueve o bola diez. Las faltas deben ser cometidas en una sola mesa. En algunas disciplinas como la bola ocho, no se aplica esta regla. El árbitro debe advertir al billarista cuando lleve dos faltas, de no ser así, se considerará la tercera falta como la segunda.

6.15 Partida lenta

Si el árbitro considera que el billarista está ejecutando demasiado lento, puede hacerle una advertencia para que acelere su ejecución. Si el billarista no acelera, el árbitro puede imponer un cronometro para controlar el tiempo específico de la ejecución, esa regla se aplicará a ambos billaristas. Si alguno de los billaristas excede el tiempo de ejecución especificado para la competencia, será una falta y el billarista oponente será tendrá bola en mano, según las reglas específicas de la especialidad. La Regla 6, 17 Conducta Antideportiva también puede ser aplicada. Tiempo total de ejecución de tiro 35 segundos, a 25 segundos el árbitro da una advertencia que faltan 10 segundos.

6.16 Falta con la armadura plástica (magic)

Es una falta cuando la armadura plástica (magic) es removida de la superficie de juego e interfiere con el partido. Si la armadura esta sobre la superficie del marco de la mesa y una bola (la tacadora u objetivo) la toca, es falta.



6.17 Conducta antideportiva

La penalización que se aplica a un jugador por conducta antideportiva será la igual a la de una falta grave, pero el árbitro puede establecer un castigo determinado según la conducta del jugador y la gravedad de la falta. Las penalizaciones posibles son advertencias, consideradas como una penalización equivalente a una falta, lo

que equivale a tres faltas consecutivas si ya lleva dos faltas; o una penalización de falta muy grave que implicaría la pérdida de la mesa, de la partida, la expulsión de la competencia y posiblemente la confiscación de todos los premios, trofeos y puntos obtenidos en campeonatos anteriores. La conducta antideportiva es cualquier comportamiento intencional que trae consigo el descrédito del deporte.

6.18 a Faltas graves:

- Molestar al oponente
- Cambiar la posición de las bolas en juego de otra manera que no sea con una ejecución
- Hacer un tiro de pifia intencionalmente
- Continuar ejecutando después de haberse declarado una falta o que la partida haya sido paralizada
- Practicar durante una partida o cuando no se lo autorice el árbitro
- Hacer marcas en la mesa
- Retrasar la partida
- Usar los materiales deportivos inapropiadamente

6.18.b Faltas muy graves:

- Irrespeto evidente y visible hacia el árbitro, las autoridades deportivas, oponente y público presente
- Realizar apuestas directa e indirectamente antes y durante el transcurso de su partida
- Asociarse con el oponente para determinar el resultado de una partida
- Demostrar intenciones de dañar la imagen y resultado deportivo de su oponente
- Proferir injurias, calumnias y vociferar abiertamente contra el árbitro, las autoridades deportivas, oponente y público presente
- Irrespetar los símbolos patrios de su país y de los demás participantes
- Consumo de alcohol, bebidas energéticas, tabaco y drogas que afecten su rendimiento

7



Reglas Para Competencias con Jugadores en Silla de Ruedas

7.1 Elegibilidad del jugador

Todos los jugadores deben tener una discapacidad, alteraciones en la movilidad que requieran el uso de una silla de ruedas, tales como paraplejía, tetraplejía, amputación u otra discapacidad reconocida.

En algunos casos, un informe médico será necesario para determinar la participación.

7.2 Violaciones que producen las faltas

El jugador debe permanecer sentado mientras ejecuta un tiro, (al menos un glúteo debe tocar el asiento). El billarista no puede sentarse sobre las ruedas o en el apoyabrazos de la silla.

La altura desde el asiento de la silla de ruedas donde el billarista posara sus glúteos para ejecutar hasta la superficie donde las ruedas tengan contacto con la superficie, no debe exceder los 68.5 centímetros.

El jugador no podrá tener ningún pie en el suelo mientras ejecuta un tiro. Sus piernas no pueden ser usadas como acción de palanca en ninguna parte de la mesa ni de la silla de ruedas, mientras ejecute.

Se permite a los jugadores utilizar cualquier ayuda como las extensiones del taco, puentes especiales, etc. No puede ayudarse a ningún billarista mientras ejecute el tiro, (sin embargo, otra persona puede sostener el puente, pero no debe ayudar al billarista con el golpe del taco). Si un billarista requiere de ayuda para moverse alrededor de la mesa, otra persona puede ayudarlo, pero, no debe tocar la silla de ruedas en el momento de la ejecución.

Violaciones a las normas establecidas arriba son consideradas como 6.16 Conducta Antideportiva y se penalizan así:

1^a. Penalidad: bola tacadora en mano para el oponente en cualquier parte de la mesa.



2ª. Penalidad: la pérdida de la mesa. 3ª. Penalidad: la pérdida de la partida.

El árbitro puede escoger una penalidad diferente según la naturaleza de la falta.

7.3 Requisitos de las sillas de ruedas

Ninguna silla de ruedas puede ser utilizada en posición de pie. La silla de ruedas de un billarista debe estar limpia y en buenas condiciones de funcionamiento.

8

Definiciones utilizadas en el Reglamento

Las siguientes definiciones se aplican para todas las reglas:

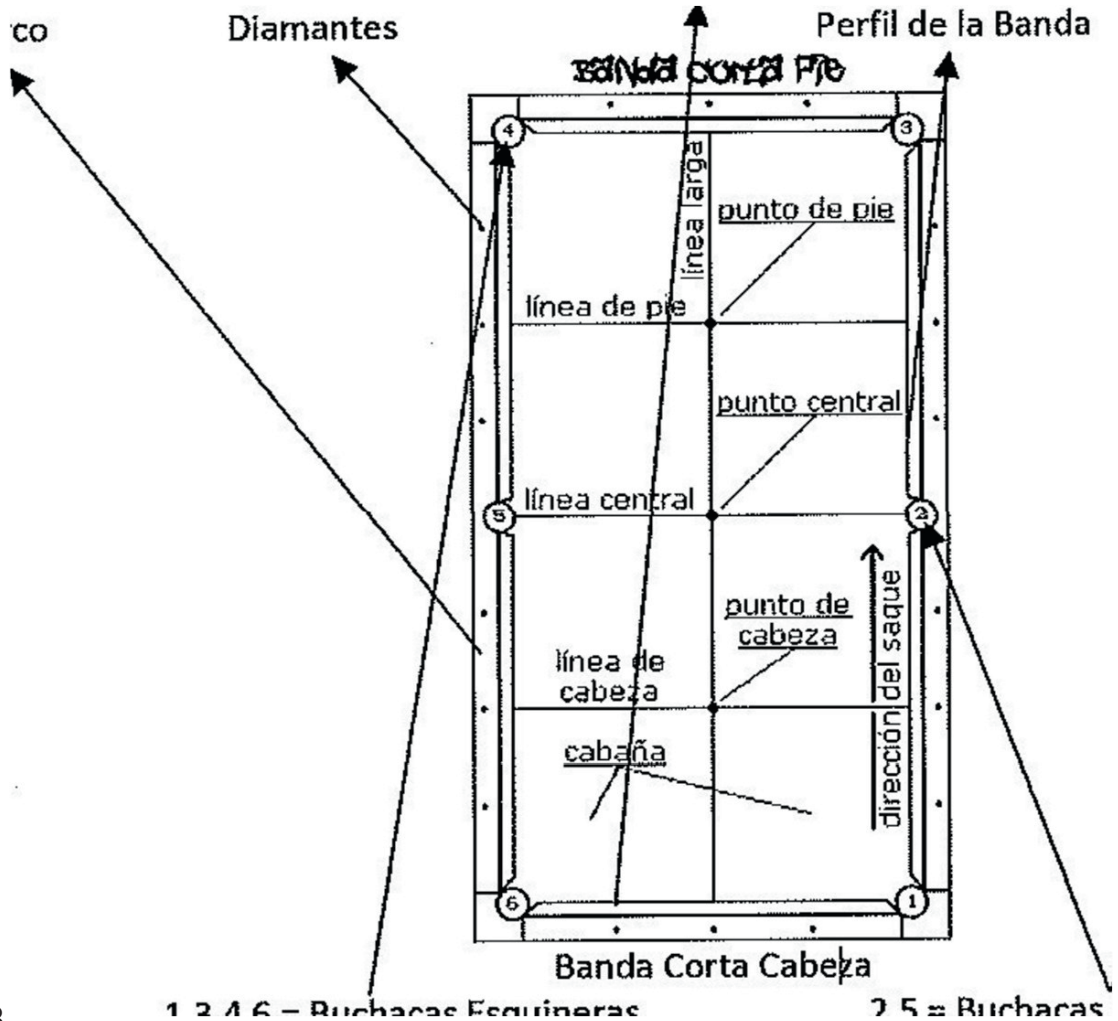
8.1 Partes de la mesa

Las siguientes definiciones de las partes de la mesa se refieren al diagrama. Los detalles de tamaños exactos se encuentran en las Especificaciones de Equipo. La mesa se compone por los marcos, las bandas, el área de juego y las buchacas.

El pie de la mesa es donde las bolas objetivas se arman, la cabeza de la mesa es donde se coloca la bola tacadora para ejecutar el tiro de reventada. Detrás de la línea de salida se encuentra la cabaña, entre la banda de cabeza y la línea de salida, sin incluir la línea. Las bandas, los topes de los marcos, las buchacas y las líneas de las buchacas son partes de los marcos. Hay cuatro líneas en el área de juego como se aprecia en el diagrama:

- La línea larga va desde la banda cabeza hasta la banda pie y atraviesa por el centro de la mesa.
- La línea de salida o de cabeza es la que demarca la cabaña de la mesa, la línea de pie es la que atraviesa el punto en donde se arman las bolas, y la línea central que va entre las buchacas centrales.
- Estas líneas solo son marcadas como se mencionan más abajo. El marco es donde van incrustados los diamantes o señales.
- El área de juego es la parte llana de la mesa, cubierta por una tela. Las siguientes partes serán marcadas si la modalidad lo exige:
 - El punto de pie donde se arman las bolas objetivo
 - El punto de cabeza es el que está ubicado en la línea de salida
 - El punto central es el que está justo en el centro de la mesa en donde se cruzan las líneas larga y central. La línea larga va desde la banda corta pie a la banda corta cabeza y atraviesa el centro de la mesa
 - El triángulo se marca por el contorno o la alineación dependiendo de las exigencias de la disciplina.

8.2



8.3

1 2 4 6 = Buchacas Esquinas

3 5 = Buchacas

Tiro, tacada o ejecución

Una ejecución comienza cuando la suela del taco contacta con la bola tacadora debido a un movimiento de golpe avanzado. Un tiro termina cuando todas las bolas se detienen o dejan de girar sobre sí misma. Un tiro se dice que es legal, cuando el billarista no comete ninguna falta durante su ejecución.

8.4 Bola embocada

Una bola es embocada si es introducida en una de las buchacas de la mesa. Si una bola se detiene en el borde de una buchaca apoyada sobre otra bola que esta adentro de la buchaca, esta se considera embocada si al retirar la bola que sirve de apoyo hiciera que la bola se cayera dentro de la buchaca. Si una bola se para cerca del borde de una buchaca y permanece inmóvil durante 5 segundos no es considerada como embocada si luego cae en la tronera por sí misma. Ver 1.7 Bolas Movidas Espontáneamente. Durante esos 5 segundos, el árbitro debe asegurarse que ningún otro tiro se ejecute. Una bola objetivo que rebota fuera de la tronera hacia el área de juego de la



mesa, no es considerada como embocada. Si la bola tacadora contacta con una bola embocada, la bola blanca será considerada como embocada al igual que si rebota de la tronera.

El árbitro quitará las bolas embocadas de la tronera llena, pero es responsabilidad del billarista que esto se haga antes de la ejecución.

8.5 Banda nula

Se dice que una bola es dirigida a una banda, si esta no está pegada a esa banda y luego contacta la banda. Una bola que está pegada a una banda (se tomará como que la banda esta nula) no será considerada como banda contactada, a menos que la bola se desprege de la banda y después regrese a esa misma banda. Una bola que es embocada o sacada de la mesa se considera como que la bola contacto la banda. Se considera que una bola no tiene banda nula a menos que sea declarada por el árbitro.

8.6 Bolas sacadas de la mesa

Una bola es considerada sacada de la mesa si sale del área de juego, pero no es embocada. No es considerada sacada de la mesa si al ejecutar una bola sale de la mesa por el contacto con algún objeto ligero, un pedazo de tiza o que un billarista cause por efecto del golpe que sea regresada a la mesa. Una bola que contacta la parte de arriba de una banda y regresa al área de juego no se considera sacada de la mesa.

8.7 Bola tacadora embocada (Scratch)

Un tiro en el que la bola tacadora es embocada se llama “scratch”.

8.8 Bola tacadora

La bola tacadora es la que es golpeada por el billarista con el taco. Tradicionalmente es blanca, pero puede estar marcada por algún logotipo o por puntos. En la disciplina del pool se utiliza solamente una bola tacadora para ambos billaristas.

8.9 Bolas objetivo

Las bolas objetivo se golpean con la bola tacadora con el objetivo usual de embocarlas en las buchacas. Estas van enumeradas desde el número uno (1) hasta el número de bolas que se utilicen en la modalidad específica. Los colores y las marcas de las bolas objetivo deben estar cubiertas por las especificaciones de la WPA.

8.10 Set

En algunos campeonatos, la partida es dividida en partes llamadas sets, donde un determinado número de mesas ganadas son requeridas para ganar un set y un determinado número de sets, son requeridos para ganar la partida.



8.11 Triángulo

El triángulo es un utensilio normalmente triangular usado para armar las bolas objetivo lo más herméticamente pegadas para ejecutar el tiro de reventada y comenzar la partida. También se refiere al grupo de bolas colocadas para ser reventadas.

8.12 Quiebre (Break)

Es la ejecución con la que se da inicio a la mesa o a la partida, dependiendo de la disciplina. Esto ocurre cuando las bolas objetivo son golpeadas por la bola tacadora ubicada detrás de la línea de salida con el objetivo, generalmente, de reventar las bolas armadas por el triángulo.

8.13 Turno o entrada

Una entrada o turno es cuando el jugador va a la mesa y ejecuta un tiro. Comienza cuando ejecuta una jugada legal lo que le permite ejecutar otro tiro y termina al final del tiro cuando no emboca ninguna bola legalmente. En algunas modalidades el billarista puede decidir no ir a la mesa para tomar su turno y el billarista que realizó el tiro anterior deberá volver a ejecutar. (Como en una jugada de acomodo o push out).

8.14 Posición de una bola

La posición de una bola se determina proyectando verticalmente el centro de la bola hacia abajo sobre el área de juego de la mesa. Se dice que una bola esta sobre una línea o un punto cuando el centro de la bola está directamente proyectado sobre la línea o el punto.

8.15 Bolas regresadas al punto

En algunas disciplinas se requiere que, las bolas objetivo sean regresadas al área de juego y debe hacerse así. Ver 1.4 Bolas Regresadas al Punto.

8.16 Reposición de bolas

Si las bolas son movidas, las reglas específicas de una modalidad pueden requerir que sean reposicionadas donde estaban lo más exacto posible.

8.17 Tiro de salto

Un tiro de salto es aquel en el cual la bola blanca o tacadora es golpeada para pasar por arriba de un obstáculo como una bola objetivo o parte de una banda. Para que esta jugada sea legal dependerá de cómo es golpeada y a la intención del billarista. Por lo general, un tiro de salto es legal cuando el taco es levantado atrás y se golpea la bola tacadora por la parte de arriba haciendo que esta, se despegue del área de juego y luego de pasar por encima del obstáculo, regrese al área de juego y contacte la bola



objetivo que corresponde. Es prohibido usar solo la flecha del taco para ejecutar tiros de salto. Por lo general un tiro de salto es legal cuando el taco es levantado de atrás y se golpea la bola tacadora por la parte de arriba haciendo que esta se desprege del área de juego y luego de pasar por encima del obstáculo, regrese al área de juego y contacte la bola objetivo que corresponde.

8.18 Tiro de defensa

Se dice que un tiro es de defensa cuando este es cantado por el billarista al árbitro antes de ejecutarlo. El turno pasará al oponente al final de la jugada.

8.19 Pifia

Una pifia ocurre cuando la suela del taco se resbala sobre la bola tacadora posiblemente por una ejecución exagerada o por la falta de tiza en la suela. Generalmente la pifia es acompañada por un sonido agudo y evidenciando por una decoloración de la suela. Aunque algunas pifias impliquen el contacto de la puntera o flecha del taco con la bola tacadora, a menos que tal contacto sea claramente visible, se asumirá que esto no ha ocurrido. Un golpe de palanca en donde el taco

contacta el paño y la bola tacadora al mismo tiempo y este hace que la bola tacadora pierda contacto con el paño, es considerado como pifia. Una pifia intencional es considerada como 6.17 Conducta Antideportiva.



9

Modalidad de Bola Diez (10)

Bola Diez es una disciplina cantada, jugada con diez bolas objetivo numeradas de la uno (1) a la diez (10) y la bola tacadora. Las bolas son entroneradas en orden numérico ascendente. El billarista que legalmente emboca la bola diez como ultima bola gana la mesa. Sólo una bola objetivo puede ser cantada en cada ejecución. (Ver 9.5 Bola Cantada). Si la bola diez es embocada durante el tiro de apertura, será puesta en el punto y el jugador continuará con su turno.

9.1 Determinación del quiebre inicial

El jugador que gana el tiro de salida elegirá quien ejecuta el tiro de reventada. (Ver 1.2 Tiro de Salida para Determinar el Orden en la Partida). El formato estándar es la reventada alterna, pero puede aplicarse otra condición si así lo establece un campeonato en específico.

9.2 Armado de bola diez

Las bolas objetivo son armadas lo más herméticamente posible en una forma triangular, con la bola uno (1) en el ápice del triángulo sobre el punto pie y la bola diez (10) en el centro del triángulo. Las otras bolas serán colocadas en el triángulo sin conservar un orden específico. (Ver la regulación 4, Armado/ Golpecitos a las Bolas.) Punto Pie.



9.3 Tiro de reventada legal

Las siguientes reglas se aplican en la reventada:

- La bola tacadora es en mano detrás de la línea de la cabaña de la mesa
- Si ninguna bola objetivo es embocada, por lo menos cuatro bolas objetivo deben contactar banda o el tiro será una falta. (Ver la Regulación 17, Requisitos en la Reventada.)

9.4 Segunda ejecución de la mesa — Acomodo o “Push Out”

En caso de que no se cometa una falta en la reventada, el billarista puede optar por jugar un acomodo “push out” como su ejecución. Él debe cantar la jugada al árbitro, y las reglas 6.2 Primera Bola Incorrecta y 6.3 No Tocar Banda Después del Contacto con la Bola Objetivo no serán tomadas en cuenta para esta ejecución. Si ninguna falta es cometida en el acomodo, el oponente elegirá quien ejecuta el próximo tiro. Si la bola diez (10) es embocada en un tiro donde se ha cantado acomodo “push out”, esta será regresada al punto pie sin penalidad.

9.5 Bola cantada

En las ejecuciones donde las bolas a entronerar no son obvias, excepto en el quiebre, la bola objetivo a embocar y la buchaca donde se va a embocar deben ser cantadas Ver 1,6 Bola Cantada.

Si la bola diez es “cantada y encestada” cuando la misma no es la “bola de turno”, la bola diez se restituye sobre la mosca o spot y el jugador continúa su entrada. En otras palabras, para ganar una partida (aparte de las tres faltas consecutivas cometidas por el oponente) es necesario encestar legalmente la bola diez cuando sea la última bola objetivo que quede reposando sobre la mesa.

9.6 Continuación de la partida

Si un billarista legalmente emboca una bola objetivo (excepto en un tiro de acomodo “push out”, ver 9.4 Segunda Ejecución de la Mesa — Acomodo o “Push Out”), y otras



bolas objetivo son embocadas adicionalmente, estas permanecerán embocadas (excepto si una de estas es la bola diez; ver 9,7 Bolas Regresadas al Punto Pie) y él billarista ejecutara el próximo tiro. Si el billarista deja de embocar bolas cantadas o comete falta, el turno pasa al oponente, y si no cometió falta, el próximo billarista debe ejecutar la bola tacadora desde la posición en que quedo. Si el jugador emboca la bola diez durante un tiro legal y si no es la última bola sobre la mesa, la bola será puesto sobre el punto y el jugador seguirá en turno. Bola embocada, no la de turno, el oponente tiene la opción de tomar la mesa o obligar al billarista seguir en la mesa.

9.7 Bolas regresadas al punto

La bola diez (10) será regresada al punto pie en las siguientes situaciones:

- Si la bola diez (10) es embocada en una falta o en un acomodo “push out”
- Embocada en el quiebre inicial
- Embocada sin cantarla, o en una buchaca equivocada
- Sacada de la mesa, será regresada al punto pie. (Ver 1.4 Bolas Regresadas al Punto.)
- Ninguna otra bola objetivo será regresada al punto.

9.8 Faltas corrientes

Si un jugador comete una falta, el turno pasa a su oponente. La bola tacadora será en mano, y el billarista entrante podrá colocarla en cualquier parte del área de juego. (Ver 1.5 Bola Tacadora en mano).

Las siguientes acciones son faltas corrientes de la bola diez:

- 1.1 Bola Tacadora Embocada o Sacada Fuera de la Mesa
- 1.2 Primera Bola Incorrecta. La primera bola objetivo contactada debe ser la de número más bajo que permanezca sobre la mesa.
- 1.3 No Tocar Banda Después del Contacto con la Bola Objetivo Ningún Pie en Contacto con el Suelo
- 1.4 Ningún pie en contacto con el suelo
- 1.5 Bola Sacada Fuera de la Mesa, La única bola que se colocará nuevamente en el punto de la mesa donde se arma el diamante, será la bola diez.
- 1.6 Tocar una bola
- 1.7 Doble golpe/ arrión
- 1.8 Ejecución empujada
- 1.9 Bolas aún en movimiento
- 1.10 Mala Colocación de la Bola Blanca o Tacadora
- 1.11 Ejecutar o Tacar Fuera del Turno
- 1.12 Partida Lenta
- 1.13 Falta con la armadura plástica (magic)



9.9 Faltas graves

Para 6.14 Tres Faltas Consecutivas, la penalidad es la pérdida de la mesa actual. Para 6.16 Conducta Antideportiva, el árbitro elegirá una penalidad de acuerdo a la gravedad de la falta.

9.10 Estancamiento de la partida

Si se produce un estancamiento de la partida el jugador que reventó esa mesa, volverá a reventar de nuevo. (Ver 1.13 Estancamiento de la Partida.)

10 REGLAS DE JUEGO DEL HEYBALL

Para las demás reglas, ver reglas generales y regulaciones.

Orden de rompimiento

El jugador que gana el tiro de salida elegirá quien ejecuta el tiro de reventada. (Ver 1,2 Tiro de Salida para Determinar el Orden en la Partida). El formato estándar es la reventada por ganador, pero puede aplicarse otra condición si así lo establece un campeonato en específico.

Tiro de quiebre legal

Al menos cuatro bolas objetivo deben ser embocadas o cruzar la línea de la cabaña. El tiro también es legal si se emboca una bola objetivo y otras dos bolas cruzan la línea de la cabaña o viceversa. Si no se cumplen esos requisitos, el tiro de salida es ilegal pero no se considera como una falta. Después de un tiro ilegal de salida, el oponente tiene la opción de: después de tres quiebres ilegal de salida, el oponente gana una mesa.

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.



REGLAS DE JUEGO PARA HEYBALL

1. 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.

2. 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 (solidas 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.

3. 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



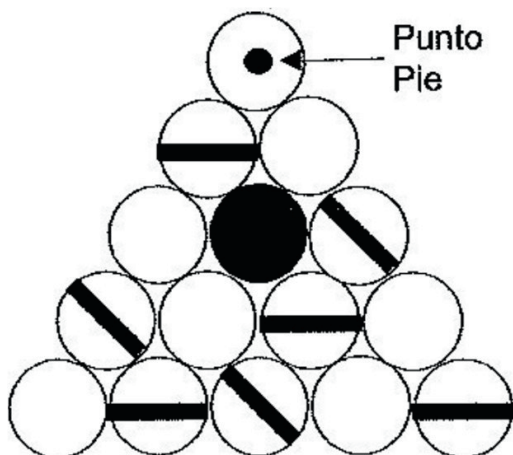
de la Asociación Internacional de Heyball.

- 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).

4. 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).



11

REGULACIONES

1. Discreción Administrativa

Estas regulaciones tratan puntos que no son partes de las reglas actuales de las Reglas de Juegos, pero si son importantes para ser regulados para eventos individuales.

Estas regulaciones no tienen los mismos poderes que las reglas, pero siempre las reglas tienen prioridad.

2. Excepciones a las reglas

Cambios de reglas deben de estar escritos y anunciados previamente e / y durante la reunión con los participantes.

3. Código de vestimenta

Los organizadores del evento ponen sus reglas de vestimenta tanto para participantes masculinos y femeninos. Código de vestimenta valido para todo evento son las anunciadas por la WPA.

4. Magic racks

Su uso es permitido solamente en bola 8, 9 y 10 y no en 14.1 (straight pool).

a. Posicionando el Magic Rack

Las mesas deben de ser marcadas antes de iniciar el evento.

b. Remover el Magic Rack

De inmediato después de la quebrada hay que remover el magic. Sin estorbar o remover



ninguna bola. Si no hay arbitro disponible, el oponente debe de quitarlo, o el jugador de turno con permiso del oponente. Después de quitar el magic, tiene que ponerlo fuera de la mesa.

c. Especificación para el magic rack.

Debe de ser de material plástico y no más grueso que 1.4mm.

5. Jugando con “Arbitro de Área “

Un árbitro que atiende más que una mesa. El jugador que no está de turno, pues sentado, tiene que ejecutar el trabajo del árbitro. Si es un tiro difícil, puede pedir ayuda a un jugador cercano a la mesa. Su decisión es final.

6. Penalizar conducta antideportiva

Las reglas y regulaciones le dan al árbitro y otros oficiales derechos de penalizar conductas antideportivas. Hay algunos factores que hay que considerar para tomar ciertas decisiones. Por ejemplo, previas conductas, previas advertencias, el grado de la ofensa, etc.

7. Decisión a una protesta

Si un jugador necesita que, hay que tomar una decisión por una protesta, la primera persona de contactar es el árbitro. Si la decisión del árbitro no complace al jugador hay que contactar al jefe de árbitros y después de él, al Director Deportivo. A un jugador le es permitido de pedir una reconsideración de la

decisión del árbitro solamente una vez. Si pide la reconsideración del mismo problema una segunda vez, esto será considerado conducta antideportiva.

8. Instrucciones para el arbitro

El árbitro debe de estar atento a cada momento, estar dispuesto de ayudar al jugador si le preguntan sobre una u otra regla. El árbitro debe de conocer las reglas de la disciplina que están jugando y estar siempre atento de cada jugada.

9. Disponibilidad del arbitro

El árbitro debe de estar dispuesto de contestar toda pregunta del jugador. Para clarificar reglas y poder explicar las reglas a su mejor habilidad y conocimiento. El árbitro no debe de dar consejos de como ejecutar tiros etc.

10. 8 Ball adendum (Problema en bola 8)

Si en bola 8 los grupos ya están determinados y el jugador de turno tira y mete una bola del oponente, el árbitro debe de cantar la falta antes que el jugador ejecute su siguiente tiro. Si los jugadores reconocen que se dañó el partido, pueden pedir que se arme de nuevo y el que hizo la quebrada original, quiebra de nuevo.



11. Restaurar una posición

Si en un caso se debe de restaurar la posición de las bolas, será obligación y responsabilidad del árbitro. Puede consultar con los jugadores, pero la decisión final es a la discreción del árbitro.

12. Aceptación del material

Cuando un partido ha comenzado, el jugador no tiene derecho de cuestionar la calidad y la legalidad del material disponible por los organizadores. Toda protesta hay que hacer antes de comenzar el partido.

13. Clearing pockets (Sacar Bolas)

La obligación de sacar bolas de las buchacas es responsabilidad del árbitro. En caso que el árbitro tiene que atender más mesas, el jugador de turno, con permiso del oponente puede sacar las bolas de la buchaca.

14. Time out (Pausar)

Para partidos de llegar a 7 no hay pausa. De 9 si hay 5 minutos por jugador. El jugador tiene que pedir permiso al árbitro para tener su pausa. El oponente tiene que quedarse sentado. Si él también se retira del área, el árbitro considerara que él también tomó su pausa. Son 5 minutos por encuentro por jugador.

15. Continuación quiebre Inicial

Para decidir quién quiebra después de la inicial, en partidos como bola 8, 9 y 10 los organizadores del evento pueden escoger un proceder diferente del standar anunciada en las reglas. Por ejemplo: que el ganador sigue quebrando o, el perdedor quiebra.

16. Armando bola 9 o 10

Como anunciada en la regla 2.2, otras bolas que el uno, nueve o diez deben de ser puestas arbitrariamente en o sobre la armadura. Y no deben de ser puestas en ningún orden particular durante la armada. Si un jugador está armando y el oponente piensa que está armando en un orden particular, él debe de dar aviso inmediatamente a un oficial del evento. Si el oficial determina que el jugador intencionalmente esta posicionando las bolas, le deben de dar una advertencia oficial. Una vez advertido, si sigue posicionando las bolas en un orden particular, debe de ser penalizado por conducta antideportiva.

17. Quiebre abierto

El manejo deportivo adicional, puede exigir cambios en las disciplinas que exigen quiebre abierto como bola 8, 9 y 10. Por ejemplo, pueden exigir poner la bola blanca para la quiebre, en un área específica detrás de la línea de salida (break box).

18. Ver regla bola 9, 2.3



19. Desviación de la bola blanca durante el tiro de salida

Puede suceder que el jugador durante el tiro inicial, cometa una pifia y trata de desviar la ruta tomada por la bola blanca con su taco o mano. Esta práctica y otras similares son absolutamente prohibidas bajo la regla de conducta antideportiva.

El jugador no puede tocar intencionalmente la bola blanca al pasar la línea de salida. Lo mencionado arriba es una falta. El oponente puede decidir buscar las dos otras faltas o tomar el tiro de salida.

20. Cronómetro

A todo tiempo se puede imponer el cronómetro a petición de un oficial del torneo a ambos jugadores. El director deportivo decide si se impone o no el cronómetro. Si se decide tomar el tiempo, ambos jugadores estarán “en el tiempo” y un oficial estará a cargo de tomar el tiempo durante la duración del partido. Como recomendación, los jugadores tendrán 35 segundos para ejecutar su tiro, con una advertencia faltando 10 segundos. Cada jugador tiene 25 segundos de extensión por cada armadura. El tiempo comenzara cuando las bolas están quietas, sin moverse y termina cuando la bola blanca sea tacada o cuando termina el tiempo. Si termina el tiempo esto sería una falta. El tiempo no puede extender de 60 segundos.

21. No presentarse a tiempo

Los jugadores deben de estar presente a la hora indicada para su partido. Si un jugador no está presente, tendrá 15 minutos para presentarse a su mesa, si no llega en los 15 minutos pierde su partida. Es recomendable a los 5 minutos llamar al jugador, la segunda llamada a los 10 minutos y a los 15 minutos declarar el partido terminado.

22. Interferencia externa

El árbitro debe siempre de estar atento a las interferencias externas, sean del público o del jugador cercano a la mesa. El árbitro puede suspender en cualquier momento la partida.

23. Coaching (entrenador, delegado)

Al entrenador o delegado les esta estrictamente prohibido acercarse a la mesa de juego. Si a consideración del árbitro hay interferencia o interrupción del partido, él puede pedir que no se acerquen al área de juego.

24. Bolas pegadas

El árbitro tiene que inspeccionar o anunciar la situación de una bola, si esta pegada o no a la banda o a una bola. Ese anuncio de parte del árbitro es necesario.

25. Uso del taco sobre la mesa

Es permitido usar el taco o parte del cuerpo para alinear y visualizar un tiro, incluso para medir distancia. Poner el taco sobre la mesa sin tocarlo NO es falta.



12 REGLAS DEL TORNEO

1. Responsabilidad del jugador

Es la responsabilidad del jugador de conocer todas las reglas, regulaciones e itinerarios del torneo. Mientras tanto los organizadores harán sus esfuerzos para tener toda la información disponible para los jugadores, pero la responsabilidad final es del jugador. Es el jugador quien debe buscar y/o recibir toda la información.

2. Aceptación del material (mesa, bolas, luz etc.)

Los participantes deben de asegurarse, antes de comenzar a jugar, que la mesa, bolas y otros materiales sean los legales y que estén en buena condición. Una vez comenzado el partido, no pueden hacer ningún reclamo del material en uso.

3. Uso del material

Los jugadores no deben de usar el material o accesorios con otro fin, no con otra intención para lo que están hechos. Por ejemplo: no se puede usar la tiza para poner más alto el puente. Sí se acepta el uso de dos puentes. Tampoco se puede usar bolas que están fuera de juego, para medir si una bola pasa o no.

4. Materiales permitidos

Esta es una lista de materiales que son aceptables:

A: Taco para jugar. Para la quebrada y saltar que son bajo las especificaciones oficiales de la WPA.

B: Tiza. Cada jugador debe de tener su propia tiza y debe ser de igual color que el paño de la mesa. Paño azul, tiza azul.

C: Talco. Siempre debe de ser usado fuera de la mesa.

D: Puente. Puede tener su propio puente, pero debe de ser igual / similar a los oficiales.

E: Guantes. Puede usar guantes.



5. Marcar la mesa

La mesa debe de ser marcada, 1 – la línea de cabaña, 2 – punto de pie, 3 – punto de cabeza.

6. Prudencia administrativa

Los organizadores de un torneo (evento) reservan el derecho de poner sus reglas, por ejemplo: reglas de vestimenta, costo de participación, premios, reglas de juego etc.

7. Iniciar después de la hora programada

El jugador debe de estar preparado para jugar a la hora estipulada por los organizadores. Si no se presenta a los 15 minutos de la hora estipulada, pierde el partido. Y si hay retraso debe de estar presente para comenzar al anunciar la partida.

8. No se permite practicar durante el partido

Mientras el partido está en progreso, es completamente prohibido practicar. Practicar un tiro es una falta. El árbitro o Director Deportivo decide la penalización.

9. Prohibido asistencia

Mientras el partido está en progreso, el jugador no puede pedir y/o aceptar indicaciones, como ejecutar un tiro, o que hacer para solucionar un problema en la mesa. Una persona que ofrezca una significativa asistencia será removida del área de juego por el árbitro.

10. Retiro de la mesa

Cuando termine la jugada, el jugador debe de retirarse de inmediato de la mesa.

11. Partido suspendido

Si un jugador ejecuta un tiro mientras el partido está suspendido por el árbitro, pierde la mesa (rack).

12. Conceder

Si un jugador concede, pierde la partida. Eso es si un jugador trata de destornillar su taco mientras su oponente está en la mesa durante el juego decisivo. Esto se considera como concesión de la partida. No hay advertencia de parte del árbitro.

13. Jugar sin arbitro

Cuando se juega sin arbitro y hay una disputa / problema entre los dos jugadores, el Director Deportivo tiene que resolver la disputa / problema.

14. Tocar simultáneamente





Si la bola blanca toca la bola legal o una bola no legal aproximadamente al mismo instante y, no se puede determinar cuál tocó primero, la jugada va a favor de quien ejecuto el tiro.

15. Armadura

Todas las bolas deben de estar en contacto entre sí, pegadas una a la otra.

16. Prohibido revisar armado

Cuando el árbitro termine de armar las bolas, es totalmente prohibido por el jugador venir a inspeccionar, tocar o decir algo de la armada al árbitro. El jugador tiene que aceptar la armada tal como es.

17. Reglas de quiebre, tres bolas objetivas

También se puede aplicar a las disciplinas que requieren un quiebre abierto. Por ejemplo, en bola 10 y Heyball. Dependiendo del organizador del evento.

18. Reglas para juego de parejas

En el juego en parejas, el turno es alterno. Estas reglas aplican:

1. Para el primer quiebre, el equipo decide quien rompe.
2. El quiebre para cada mesa, será alternado sin importar quien hizo la última jugada.
3. El equipo que no tiene que romper, tiene que avisar quien será el primer jugador antes de comenzar la siguiente mesa.
4. Quiebre o turno normal o acomodo es considerado un turno en la mesa. No aceptar un acomodo no es considerado un turno. Cuando devuelven un acomodo el turno será para el jugador que no realizo el acomodo.
5. La discusión entre equipos de como ejecutar tiros, no es considerado como una falta.
6. Es falta jugar fuera del turno. Es considerado conducta antideportiva jugar fuera de turno a propósito.
7. Si un equipo no está seguro de quien esta de turno, puede preguntar le al árbitro o al otro equipo.
8. En bola 10, si un turno se devuelve por no aceptar la mesa después de meter una bola no cantada, el turno será para el jugador que no metió la bola. Devolver la mesa, no es considerado como un turno.

19. Faltar con la regla de bola 9

No está permitido jugar con la bola 9 por estar cerca de la buchaca (Ver 6.2) mientras la bola de turno esta visible y/o no visible. Ver 2. Si esto sucede (es falta) es conducta antideportiva, el árbitro deberá amonestar al jugador. Si esto se repite durante el partido, el árbitro dará como ganada una mesa al oponente como castigo.



20. Prohibido marcar la mesa

Esta totalmente prohibido marcar con la punta del taco o poner la tiza en el lugar, como indicación donde se ejecutará el tiro.

13 Instrucciones para Árbitros

1. Autoridad del arbitro

El árbitro debe mantener el orden y obligar a seguir las reglas del juego. En realidad, el árbitro es el juez final y está completamente a cargo del partido. El árbitro puede consultar a otros oficiales del evento, para interpretaciones sobre las reglas, posiciones de bolas, etc. Sin embargo, todas las decisiones tomadas son responsabilidad total del árbitro; no podrán ser apeladas por los jugadores, solamente si el árbitro cometió un error sobre una regla o su aplicación, puede ser rechazada por una autoridad mayor. En este caso por el árbitro mayor o el Director Deportivo.

2. Disponibilidad del arbitro

El árbitro debe de estar siempre dispuesto a dar informaciones requeridas por los jugadores sobre, por ejemplo, si una bola está tocando la banda, el conteo de las faltas, aplicación de regla sobre ciertas jugadas. Al preguntar por la clarificación a

una regla en específico, el árbitro debe de explicar apropiadamente la regla correspondiente a su mejor habilidad. El árbitro no puede dar opiniones sobre jugadas, ni durante o después del partido.

3. Autoridad final

Estas reglas intentan cubrir la mayoría de las situaciones que se presentan durante un partido, aunque en ciertas circunstancias hay que acudir a la ayuda del árbitro mayor o director Deportivo; serán estos quienes tendrán la responsabilidad final sobre ciertas situaciones.

4. Indicación de jugadas

Si un árbitro incorrectamente indica una jugada, donde en ciertas reglas específicas de juegos es requerido que el jugador corrija al árbitro antes de ejecutar la jugada. Si una indicación de jugada ocurre, por cualquiera que sea la razón, la jugada será aceptada, según la opinión del árbitro que la jugada fue legalmente ejecutada según la intención.



5. Indicación de faltas

El árbitro debe indicar o anunciar la falta lo más rápido posible cuando suceda. No puede haber ninguna otra jugada hasta que una decisión sea tomada y que los jugadores estén informados. Si el jugador en turno continúa ejecutando tiros después que anunciaron la falta, el árbitro puede considerar la acción del jugador como conducta antideportiva y pierde el juego (no el partido). Después de una falta, el árbitro es quien debe recoger la bola de la mesa y entregarla al oponente y anunciar “bola en mano”.

6. Advertencias obligatorias

El árbitro está obligado a advertir al jugador que está a punto de cometer una falta grave, por ejemplo, tres faltas consecutivas, pedir ayuda externa, seguir jugando después de cometer una falta. El árbitro puede dar una amonestación al jugador que no cumpla con la advertencia. El árbitro debe informar al jugador si una bola está tocando la banda.

7. Permanecer sentado

El jugador que no está en turno debe permanecer sentado en su silla designado, mientras el oponente está en la mesa. Si un jugador tiene la necesidad de salir del área de juego durante un partido, tiene que pedir y recibir permiso del árbitro. Si el jugador se retiró del área de juego sin permiso del árbitro, se considera que entregó y por eso pierde un juego.

El árbitro debe juzgar si un jugador está usando su tiempo o abusando del privilegio para, en todo sentido, desestabilizar a su oponente.

8. Asistencia o ayuda está prohibida

Al jugador le es prohibido recibir ayuda, asistencia o consejo durante su partido. No puede comunicarse con el público, solamente con autoridades del evento o con el oponente. Si el jugador necesita algo de beber o un material de juego para su partido, tiene que comunicarse con el árbitro para recibir la asistencia. Si el árbitro sospecha que el jugador recibió asistencia en cualquier forma, que tiene influencia sobre el partido, tiene que tomar pasos apropiados bajo la regla de Conducta Antideportiva.

9. Interferencia de no jugador

Si un no jugador (público) interfiere en cualquier forma con un o más jugadores, el árbitro tiene el derecho de pedir al no jugador de retirarse del área por la duración del partido.

10. Juego lento

Si en opinión del árbitro, un jugador amenaza el progreso del evento o partido con una consistencia de juego lento, el árbitro está en el derecho de dar una advertencia



al jugador y después a su discreción imponer el cronometro. El límite de tiempo es aplicable y valido para los dos jugadores.

Atención: reglas para el tenedor de tiempo.

10.1 Bola Ocho:

• A los 30 minutos	4 juegos	deben de haberse jugado
• A los 45 minutos	7 juegos	deben de haberse jugado
• A los 60 minutos	7 juegos	deben de haberse jugado
• A los 75 minutos	11 juegos	deben de haberse jugado
• A los 90 minutos	15 juegos	deben de haberse jugado.

Ojo, a los 45 minutos si los jugadores no han alcanzado 7 juegos, el árbitro debe de imponer el cronometro. Tiempo de tiro será en 40 segundos, con advertencia a los 30 que faltan 10. Bola nueve y diez.

- A los 45 minutos de juego el partido debe de haber alcanzado 9 juegos. Si no es así el árbitro debe de imponer el cronometro. En eventos oficiales de la WPA/CPB no hay extensión para ejecución de tiro.

Tenedor de Tiempo:

Cuando las bolas dejen de moverse (1) o cuando el jugador se sienta (2) el tenedor de tiempo puede activar el cronometro. Cuando el primero, o segundo ocurrió de último, se activa el cronometro.

Si es bola en mano, se activa cuando el árbitro entrega la bola blanca. Cuando el tenedor de tiempo hace el anuncio que faltan 10 segundos, debe de hacerlo de forma que no des controle al jugador ni tampoco el juego.

A los 30 segundos, el tenedor de tiempo tiene que anunciar “tiempo” o “treinta” y a los 40 segundos “falta”. En el caso de que el jugador, a los 30 segundos esté en posición de tiro antes del tiempo límite, ningún anuncio debe de hacerse y tampoco habrá ninguna penalidad.

6 razones válidas para suspender el cronometro:

1. Cuando por petición del jugador o por iniciativa propia del árbitro, se retiran bolas de una buchaca.
2. Cuando hay que limpiar la mesa o bolas.
3. Para averiguar si las bolas están pegadas.
4. Cuando el árbitro tiene que dialogar con una persona del público que, por su intromisión, está obstruyendo el desarrollo del partido.
5. Cuando el jugador necesita usar el puente y no está cerca de la mesa.
6. Cuando el jugador hace una petición que tiene validez, interrumpiendo



su turno en la mesa, para retirarse un momento del área de juego (baño).

Razones válidas para cancelar y comenzar de nuevo el cronometro:

1. Durante una queja valida o discusión sobre una regla no aplicada correctamente.
2. Cuando el jugador hace una petición que tiene validez, para retirarse un momento del área de juego (pero no para ir a tomar agua, hablar por teléfono, para hablar con alguien del publico).
3. Cuando hay una interferencia de afuera, como una pelea en el público, problema con las luces, si no hay electricidad, etc.
4. Cuando el árbitro tiene que retirarse del área y no hay remplazo.
5. Cuando hay un accidente, como: romper la punta del taco o el jugador golpea su mano en la mesa.

11. Posición del árbitro en la mesa

Cuando un árbitro está a cargo de un partido, su posición en la mesa es muy importante. Debe de estar siempre parado en una posición ideal para tener una vista buena del juego. El árbitro siempre tiene que estar moviéndose después de cada tiro, para estar en una posición adecuada para el siguiente tiro.

- A. Durante el quiebre de salida, la posición del árbitro es siempre a la mitad de la mesa.
- B. Si el jugador es tirador de mano izquierda, el árbitro siempre tiene que tomar la posición al lado izquierdo del jugador (jugador mano derecho, lado derecho).
- C. Si las bolas están casi pegadas y existe la posibilidad de cometer falta, el árbitro debe de escoger una posición donde no puede obstruir la ejecución de la jugada y tener una vista total de la jugada.
- D. Después de un tiro de seguridad, la posición del árbitro tiene que concentrarse sobre la bola de turno (bola 9 y 10) o en la bola objetivo (bola 8 y 14).

12. Prohibido apostar

Es estrictamente prohibido participar en cualquier forma de apostar, envolviendo partidos, jugadores o torneos. Cualquier forma de apuesta para un árbitro (u oficiales del evento) puede resultar en un despido inmediato y perder toda la compensación financiera prometida.

13. Preparación de los materiales de juego

En general, el árbitro tiene que mantener limpia la mesa y las bolas como es necesario. Tiene que asegurarse que hay puente, tiza, etc. disponible y que todo esté a disponibilidad de los jugadores.



14. Armar las bolas

Cuando el árbitro termina de armar las bolas, el jugador puede examinar las bolas para confirmar si están pegadas. Pero, es el árbitro que tiene la autoridad final y decide si la piña está bien armada para el juego.

15. Tiro indeciso

Cuando el árbitro observa que la bola blanca tocó aproximadamente al mismo tiempo con la bola objetivo legal y la bola objetivo no-legal y no se puede determinar cuál fue el que tocó primero, la decisión va a favor del que ejecutó el tiro.

16. Remover bolas

En mesas que no tiene el sistema de retorno de bolas, el árbitro tiene la obligación de remover las bolas de las buchacas cuando están llenas o casi llenas. Es la obligación del jugador de advertir al árbitro para remover las bolas. Si durante un tiro la bola rebota de la buchaca y cae sobre la mesa, lo sucedido no es responsabilidad del árbitro.

17. Limpiar bolas

Durante un partido el jugador puede pedir al árbitro para limpiar una o más bolas. Es deber del árbitro de mantener las bolas limpias.

18. Bolas regresadas al punto

Para evitar cualquier inconveniencia innecesaria al retornar una bola al punto, el árbitro debe de posicionar la bola en el punto con los números hacia arriba.

19. Decisión consiente

Si el árbitro no tiene una vista clara sobre una posible falta, él puede tomar una decisión con base en lo que sienta confortable y que pueda defender.

20. Uso inapropiado de equipo

El árbitro debe de estar atento a jugadores que usan equipo o artículos no con el fin apropiado para su uso, o por el uso ilegal del equipo, no definido bajo "Especificaciones de Equipos". Generalmente no se aplica una penalidad. Sin embargo, si un jugador persiste en seguir con su actividad o el uso del equipo o artículo ilegal después de recibir una advertencia que el uso de los equipos o artículos no son permisibles, el árbitro u oficiales del evento puedan tomar una acción apropiada bajo le regla de "Conducta Antideportiva".

21. Restaurar la posición

Cuando es necesario para restaurar posición o limpiar bolas, el árbitro devuelve la bola a su posición original a lo más cercano posible. Los jugadores aceptaran sin reclamo la restauración de las bolas a mejor juicio del árbitro.



22. Interferencia de afuera

Cuando ocurre una interferencia de afuera durante una jugada que tiene un efecto sobre el resultado del tiro, el árbitro restaurará las bolas en las posiciones que tenían antes de la ejecución de la jugada y el jugador en turno ejecutara de nuevo el tiro. Si la interferencia no tiene ningún efecto sobre la jugada, el árbitro restaurará las bolas y se continúa el juego. Si las bolas no se pueden restaurar a su posición original, el juego debe comenzar de nuevo con el jugador original con su tiro de salida.

23. Mover bolas ilegalmente

Cualquier jugador que, según el juicio del árbitro, intencionalmente causó que la(s) bola(s) se movieran en un acto ilegal (golpeando la mesa, empujando la mesa, mover el paño) perderá el juego y/o partido por descalificación. No se necesita advertencia previa del árbitro. (Bajo la discreción y juicio del árbitro baja la regla de “Conducta Antideportiva”).

24. Juzgar doble golpe

Cuando la distancia entre la bola blanca y la bola objetiva es menos que la grandura de la tiza, se requiere de especial atención por parte del árbitro para el tiro. En una situación como esta, a menos que el árbitro puede determinar positivamente que el tiro fue legalmente ejecutado, se usa como guía lo siguiente: Si la bola blanca continúa avanzando media bola hacia la bola objetiva, es una falta el tiro.

25. Advertencia por fuera de línea

Cuando un jugador tiene bola en mano detrás de la línea de salida (cabaña), el árbitro debe de advertirle antes de ejecutar el tiro que, ha puesto la bola sobre o media bola fuera de la línea. Si el jugador ejecuta el tiro sin reponer la bola detrás de la línea, el tiro es una falta.

Si el jugador pone la bola blanca fuera de la línea de salida, no es obligación de dar una advertencia y el tiro es una falta.

26. Protestas

Un jugador puede solicitar una explicación de interpretación a una regla o protestar el fallo de indicar o cantar una falta por parte del árbitro o autoridad competente del evento, pero la solicitud o protesta debe de hacerse inmediatamente y antes de la ejecución del siguiente tiro, para poder tomarlo a consideración. Si el jugador no cumpla con lo antes mencionado, se considera que no hubo falta. El árbitro es quien tiene la última palabra y decisivo su fallo. Si los jugadores piensan que el árbitro está aplicando las reglas incorrectamente o ha hecho una interpretación de una regla de forma incorrecta, el árbitro debe de llevar la protesta a la dirección del evento.

La interpretación de la regla por parte del Director del evento (Director Deportivo) se



convertirá en la decisión final. El partido se suspende hasta que la protesta sea solucionada. Los jugadores deben de aceptar y honrar la solicitud / petición del oponente para suspender el partido, hasta que el árbitro u oficiales del evento puedan resolver el problema.

El no cumplir u honrar la petición, puede resultar en descalificación o pérdida del juego o partido, bajo la regla de “Conducta Antideportiva”.

27. Suspensión del juego

El árbitro tiene la autoridad de suspender el juego durante una protesta de los jugadores y también, cuando siente que las condiciones, no son adecuadas para seguir con el juego. Si un espectador está interfiriendo con el partido, el árbitro puede suspender el juego hasta que el espectador sea removido del área.

28. Conducta antideportiva

El árbitro tiene el derecho y obligación de asegurarse de que ningún jugador esté involucrado en ninguna actividad donde, en su opinión, es de índole antideportiva, molesta o perjudicial para otros jugadores, oficiales del evento, o el deporte en general. El árbitro u otros oficiales del evento, deben de tener el derecho total para penalizar o descalificar, con o sin advertencia, a cualquier jugador que actúa de una manera anti deportiva.

14 Reglas de Arbitraje para Carambola

Directivas para los Árbitros

1. Responsabilidad

La responsabilidad, por la disponibilidad de materiales y el uso de la misma caen bajo la directiva o organización del evento. El árbitro tiene que informar a la dirección del evento la falta de materiales o del vestimento de los jugadores. Solamente el organizador (dirección deportiva) decide si acepta los materiales o jugadores a participar al evento o competencia.

2. Modales.

a: el Árbitro por todo concepto tiene que actuar correcto, civilizado y resuelto b: durante el partido, el árbitro está prohibido de fumar y tomar bebidas alcohólicas

c: El árbitro tiene que cuidarse de no estorbar al jugador y no de apoyarse la mano o cualquier o cualquier objeto sobre la mesa

d: Para averiguar si las bolas están pegadas, el árbitro está prohibido de apoyarse mano o cualquier objeto sobre la mesa

e: Fuera de situaciones reglamentarias previstos, el árbitro está estrictamente prohibido de dirigirse al jugador o al público o de manifestar sus sentimientos/opinión. Por ejemplo de dejar saber que la carambola fue estupendamente ejecutada o que fue un tiro de suerte

El arbitro

f: El árbitro debe de procurarse que jugador en turno no sea estorbado por el público ni tampoco por el oponente

3. Colocación

Para la colocación del árbitro cuentan principalmente las siguientes directivas a: Debe procurarse de no ubicarse detrás del jugador



- b: Cuando el jugador se instala para la ejecución del tiro, el árbitro debe procurarse de no moverse en la línea de tiro del jugador
- c: El árbitro se posiciona por preferencia al lado derecho de un jugador diestro y al lado izquierdo del zurdo. Así mantiene una vista completa sobre el área del juego sin estorbar al jugador
- d: Se posiciona siempre en la línea de jugada de la bola en turno hacia la tercera bola
- e: Cuando las bolas están juntas se posiciona junto al jugador sin obstaculizarlo
- f: Se procura nunca de estar posicionado en la vista del jugador
- g: El árbitro mantendrá siempre una vista total sobre el juego y si fuera necesario estorbar al Jugador en su vista del juego cuando hay bolas en movimiento. Solamente el árbitro puede validar una carambola

H: EL ÁRBITRO NO SE COMUNICA CON EL JUGADOR NI ANTES NI DESPUES Y SEGURO NO DURANTE EL PARTIDO.

4. Notificaciones del árbitro

- a: Cuando el jugador falla su primer punto el árbitro anuncia de inmediato “cero” con una voz Potente y comprensible
- b: El árbitro cuenta los puntos con voz alta comprensible para el apuntador y el oponente Sin estorbar al jugador
- c: el árbitro notifica al jugador que le faltan 5 puntos con voz alta: “faltan cinco” después “faltan cuatro”, “faltan tres”, “faltan dos” y “faltan uno”. En el juego de tres banda el Árbitro notifica que; “faltan tres”, “faltan dos” y “faltan uno”
- d: Para el jugador que está a punto de ejecutar el último punto del partido el árbitro tiene que anunciar acerca, “punto del partido (match point).
- e: Cuando se cambia de turno el árbitro anuncia el nombre del jugador en turno y el total de Carambolas ejecutadas. Eventualmente también “cero”
- f: se anuncia solamente una vez “cero” y no se repita
- g: cuando el árbitro tiene que hacer varios anuncios los hace en la siguiente orden, Primeramente; a: total carambolas,
 - b: la notificación que “faltan
 - c: si la bola en turno está pegado a...
- h: cuando el jugador comete una falta hay que anunciarlo



en voz alta, “falta”. Y explica la índole De la falta, si es necesario

i: si se juega por turno el árbitro anuncia en este orden cuando se cambia de turno
El nombre del jugador y que es el último turno

5. Dirección

El árbitro es quien con exclusión de cualquier otra persona. (Director Deportivo) la tarea del Árbitro comienza en el instante que la directiva del evento o director deportivo invita a los jugadores a presentarse a la mesa y termina con la entrega de la documentación del partido a la dirección general del evento. Antes de comenzar la tarea de dirigir el partido árbitro se asegura que las bolas están limpias y que la mesa esté marcada adecuadamente, Si no es así el indica a la dirección deportiva para resolver las problemas antes de comenzar.

6. El árbitro vigila que

a: El jugador mantiene una conducta correcta y deportivo y que no haga que perturba a su oponente

b: El jugador que no está de turno de mantiene en su silla hasta el final del partido

También el jugador que llegó al total de puntos requerido para la partida tiene que Mantenerse sentado hasta que el oponente termina su turno oficial V que el árbitro

Anuncia el final del partido

c: no se debe de molestar al jugador que no está de turno

d: En ningún momento ninguna persona puede dar consejos e indicaciones para ayudar al jugador.

e: los puntos y turnos estén bien anotados

f: los jugadores tienen sus teléfonos apagadas y fuera del áreas de juego

6. Cambios de árbitros

Por partidos que duran más de una hora, es recomendado y a veces hasta obligatorio

De tener un árbitro suplente presente. Para cuando hay que hacer cambios. El cambio se hace en el cambio de turnos de los jugadores.

7. El árbitro/segundo árbitro

Si un jugador se está demasiado tiempo para ejecutar su jugada, el anotador puede advertir al árbitro el árbitro puede introducir el cronometro.



El anotador/segundo árbitro puede intervenir si el árbitro en caso de haberse equivocado, dejó pasar una situación no correcta, entre otro: el jugador está jugando con la bola equivocada, una equivocación en conteo de puntos, interpretación equivocada de las reglas. Solamente el árbitro puede tomar una decisión en casos excepcionales que no está previsto en los reglamentos.

8. Inicio del Partido

Se considera que el partido se inició cuando el árbitro pone las bolas en los puntos (marcas para ver quien comenzará los partidos)

Cada jugador tiene derecho de cinco minutos para calentar y conocer el material. Si llega tarde pierde el derecho a calentar. El árbitro debe de advertir cuando falta un minuto de calentamiento.

9. La interrupción de un partido

a: en el medio del partido se puede conceder una pausa de cinco minutos según la petición

b: la pausa se puede conceder en cambio de turnos de los jugadores o cuando se cambia de árbitros

c: si un jugador, durante un partido se retira del área juego sin permiso del árbitro pierde de inmediato el partido

d: si un jugador se niega a jugar, según la petición del árbitro puede ser retirado de inmediato del evento

10. Final del partido

a: cada partido debe jugarse hasta el último punto

b: un jugador que renuncia al partido antes de que termina el partido, será retirado de la competencia (evento)

c: El jugador que comenzó con el primer turno, termine el partido.

El otro jugador tiene derecho de cumplir y terminar su turno

d: si el jugador alcanza el total de puntos el árbitro declara empatado el partido

11. Faltas

1: una carambola es considerada válida, cuando las tres bolas no están as en movimiento y no se cometió ninguna falta

2: hay una falta y el oponente tiene turno a: cuando no se logró hacer un carambola

b: cuando una o más bolas saten de la mesa aún cuando se logró hacer la carambola



una bola se considera fuera de la mesa, cuando cae de la mesa o toca la banda de madera de la mesa

c: cuando el jugador ejecuta el tiro y las bolas están en movimiento

d: cuando el jugador tocó con la mano, El taco o cualquier objeto, una bola, una bola que se movió queda en el sitio donde paró

e: cuando el jugador toca la bola para quitar algo que está pegado a la bola

f: cuando el jugador por contacto directo o no directo cambia la posición de de la bola

g: cuando el jugador tocó la bola mientras ya está en movimiento

h: Cuando el jugador ejecuta una doble tacada”hay doble tacada, cuando la punta del taco está en contacto con la bola mientras este tocó la segunda bola o banda.

Quando se ejecuta un tiro directo mientras la bola está pegada a una bola o banda

1, la vista: las bolas se mueven con la misma velocidad

2, el sonido: el impacto del taco sobre la bola 1, el impacto de la bola 1 sobre la bola 2, ocasiona un solo sonido

Observación: el árbitro debe de estar atento por posible doble tocada, cuando las bolas están posicionadas muy cerca el uno del otro

i: cuando un jugador al ejecutar un tiro no tiene mínimo un pie en el suelo

j: cuando el jugador pone marcas sobre la mesa o banda

k: cuando el árbitro se da cuenta que el jugador que el jugador está jugando con la bola del adversario. El turno se cambia de inmediato y los puntos adquiridos quedan valido **l:** cuando el jugador no respeta las reglas de juegos

m: cuando el jugador no ejecutó sus tiros en el tiempo límite pre-escrito

3 cuando se hace una carambola después de una falta que nadie notó, la carambola tiene validez y el jugador continuará en su turno,

4: Cualquier falta ocasionado por una tercera persona incluso el árbitro donde se movieron las bolas no se notará al jugador en turno El árbitro colocará las bolas más preciso posible a su posición original

La labor de juez en el deporte del billar parece ser sencilla y fácil de realizar, pero contario a lo que esta demuestra, es complicada y requiere vastos conocimientos del juego, en el presente trabajo podran observar diferentes jugadas que se presentan habitualmente y son creadoras de dudas si el juez no está ubicado en una posición adecuada, en los di-

agramas venideros la ubicación del juez será indicada por una estrella y la bola tacadora siempre será la del punto.

l) banda y bola: cómo podemos ver en la el diagrama número l el juez está parado en una posición conecta que le permite ver claramente el contacto de las tres bandas, el diagrama dos muestra en cambio una mala posición del juez por la cual puede cometer el error de dar por valida una carambola de dos bandas.

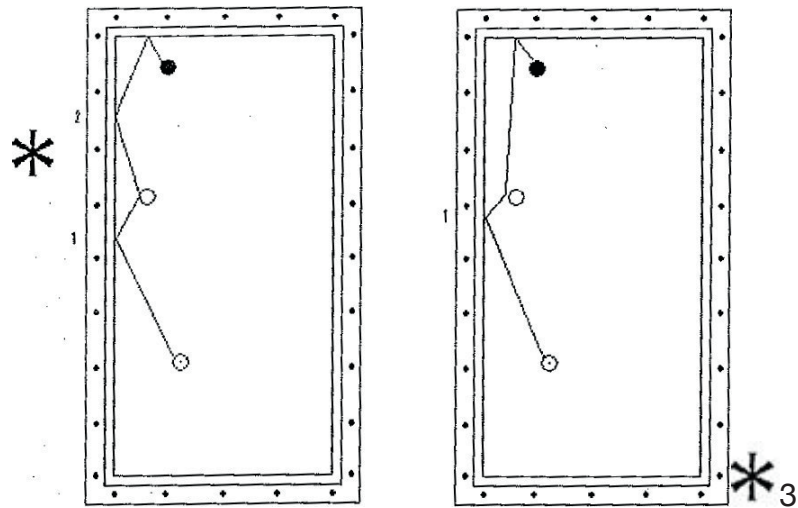


diagrama 1

diagrama 2

2) en el diagrama 3 vemos una jugada banda y bola con efecto contrario, al efectuarse las tres bandas en un espacio tan pequeño el juez debe estar al frente como se muestra en la figura, otra posición de este último sería errada.

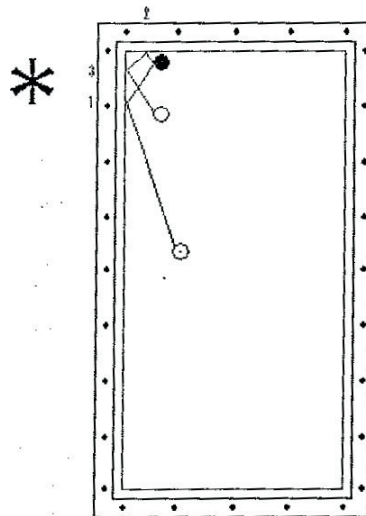


diagrama 3



- 3) en la figura 4 y 5 vemos una repetición de banda con el juez bien posicionado, lo que le facilita la decisión al no haber carambola, el diagrama 5 muestra como el retruque no permite que la tacadora repita banda es una jugada que por su velocidad un juez en mala posición puede dar por valida.

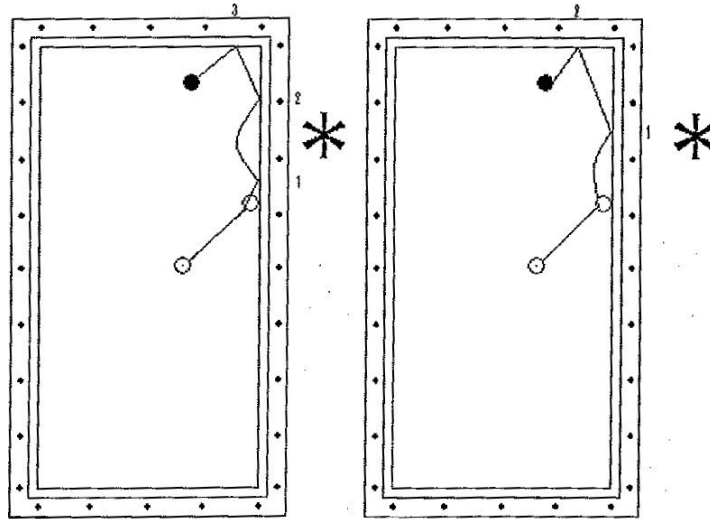


diagrama 4

diagrama 5

- 4) aquí vemos un clásico reenverse es fácil determinar las tres bandas casi desde cualquier posición pero lo mejor es estar en el lado de la mesa donde se realiza la jugada.

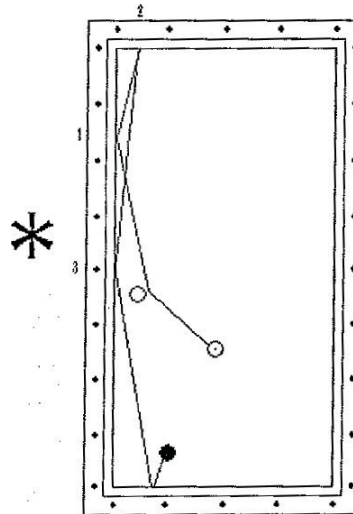


diagrama 6

5) la cabaña es una jugada en la que fácilmente se visualizan las tres bandas, excepto en los casos en que la tercera bola esta pegada a la banda o muy cerca de ella en estas situaciones hay que estar cerca de la tercera bola, (ver diagrama 8).

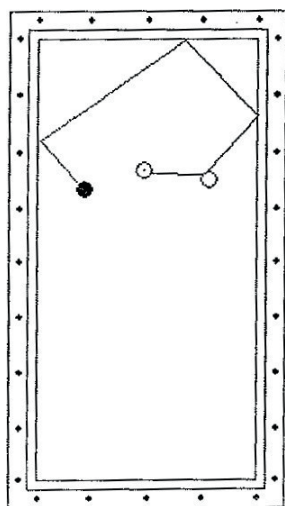


diagrama 7

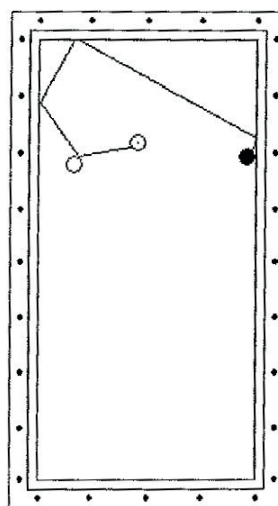


diagrama 8

6) la vuelta al mundo es la jugada mas facil para el juez pues tiene las tres bandas aseguradas y una gran distancia entre la tercera banda y la tercera bola, que permite, ver claramente la consecución del punto.

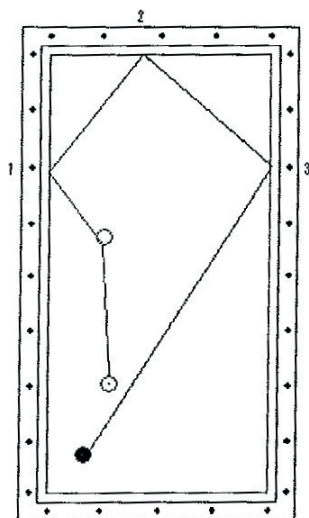


diagrama 9

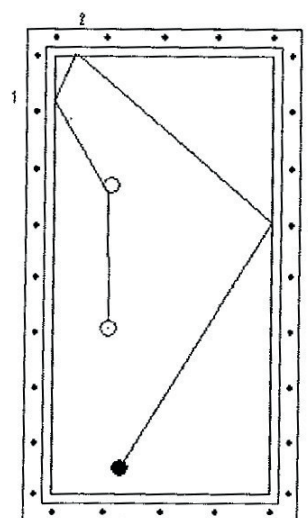
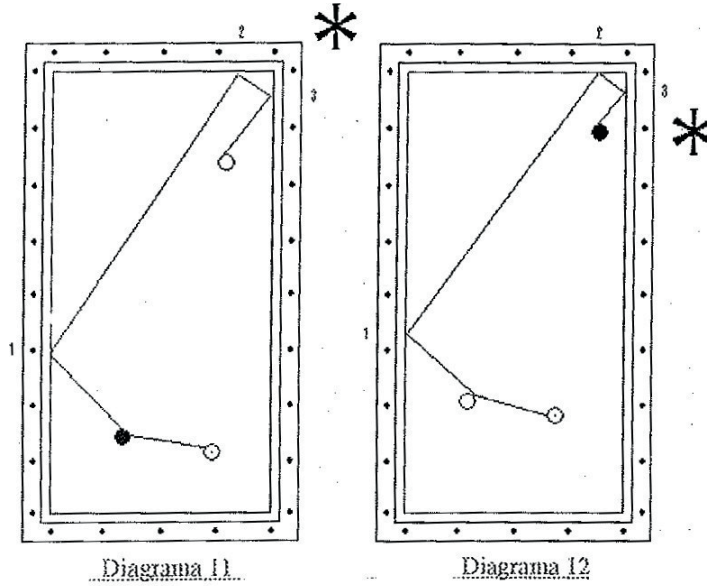


diagrama 10



- 7) cuando una bola viene muy lenta a hacer contacto con la segunda bola lo Inas recomendable es ver la jugada desde el ángulo en que viene la bola (diagrama 11) y no acercarse a mirarla desde un lado porque la tercera bola puede taparnos la visión de la carambola (diagrama 12).



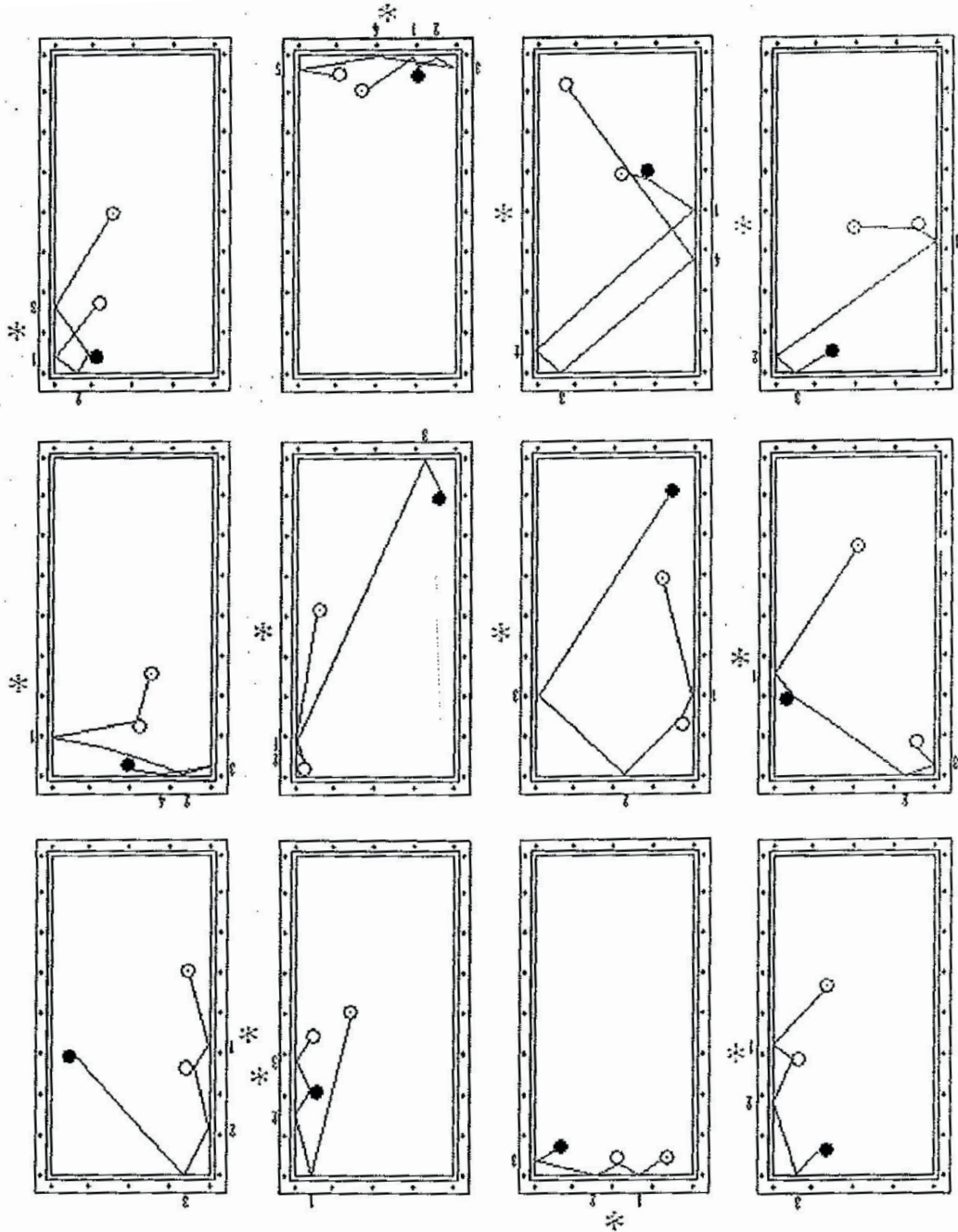
Consejos varios para ser un buen Juez

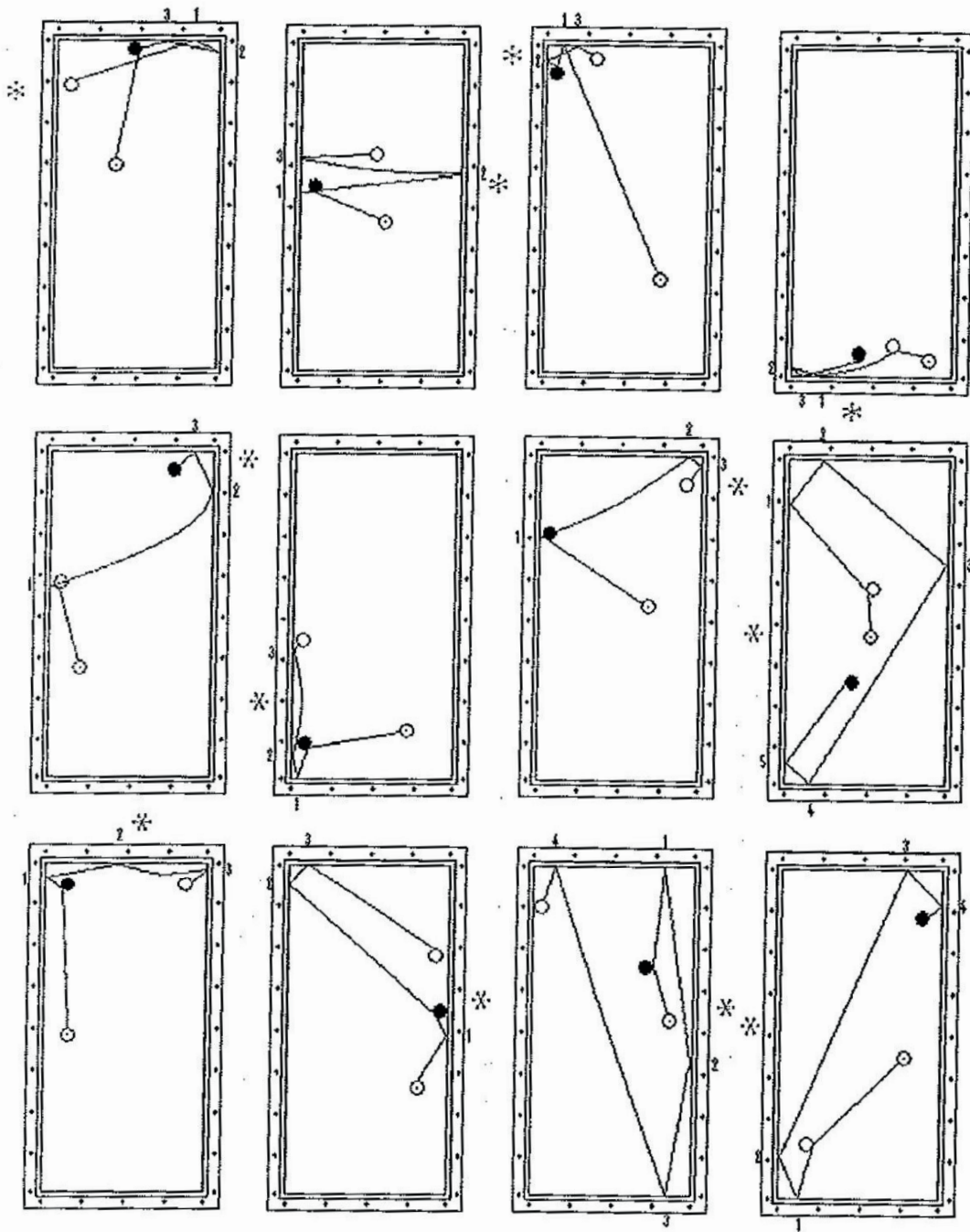
- A) Sin importar lo que diga el jugador o el público respecto a una jugada el juez siempre tiene la última palabra.
- B) visualice la tercera bola antes de que el jugador taque.
- C) Si la bola viene muy lenta hacia la bola tres observe el punto desde el ángulo de llegada para facilitar la visibilidad. (Ver diagrama 11).
- D) No se mueva mientras el jugador está limando, recuerde que el billar es un deporte de concentración.
- E) No aplauda las carambolas
- F) Anuncie la cantidad de puntos obtenidos seguido del apellido del jugador. Ejemplo:.. tres para el señor *apellido'
- G) Ubíquese cerca de las carambolas pequeñas, dícese de las jugadas donde las tres bandas se dan en un espacio reducido.
- H) Hable fuerte y claro.
- I) Concéntrense en los limados del jugador, siempre hay posibilidad de que este haga falta en uno de ellos.
- J) Apréndase el reglamento.
- K) Las bolas modernas están provistas de unos puntos rojos por más breve que sea el contacto de las bolas, estos se moverán, válgase de ellos para hacer su labor más fácil.
- L) Siempre de la mano a los jugadores al comienzo y al final de la partida.
- M) Recuerda que en la mayoría de las jugadas en que la bola tres está pegada o muy cerca de la banda usted debe estar lo más allegado posible de esta bola para evitar equivocaciones que al final le pueden dar otro rumbo a la partida.



Carambolas

En esta parte del instructivo trataremos una gran variedad de carambolas, tal como en los diagramas anteriores se marcara con una estrella la posición del juez.







Carambolas erradas

A continuación veremos jugadas en las que no se concreta la carambola y aun así pueden engañar a la vista del juez si este se encuentra en una mala posición, la equis muestra la ubicación ideal del juez para decretar fácilmente el error. cada diagrama se encuentra ampliamente explicado en la página 88 y 89

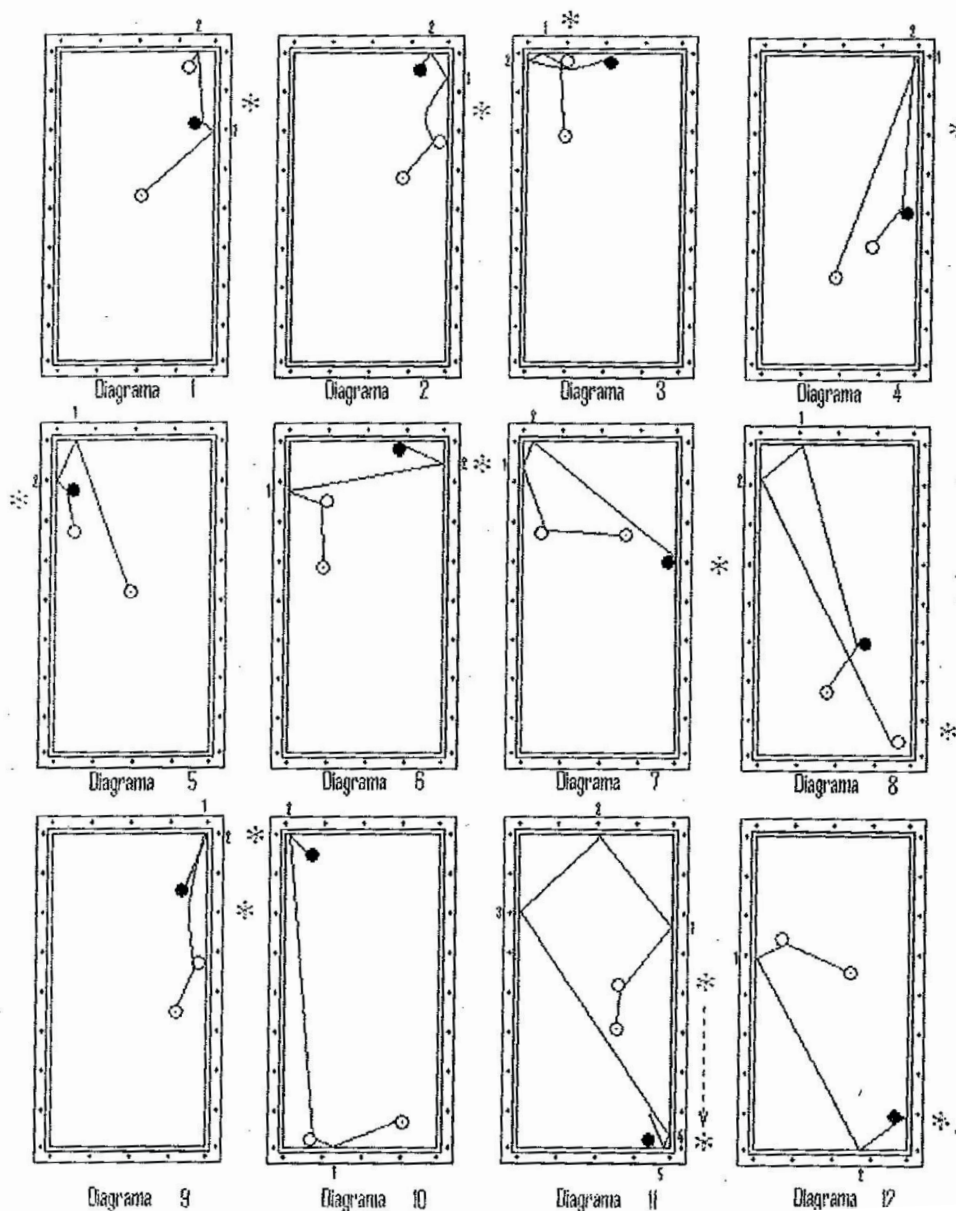




Diagrama 1) la tacadora entra muy adelante en la banda tomando la bola dos muy fina dirigiéndose así, directamente a la banda corta.

Diagrama 2) esta es una jugada muy engañosa por la velocidad con que se ejecuta aparenta tener 3 bandas, la verdad es que se toma la bola 2 muy llena, la tacadora sale retrucada y como aun lleva el efecto hacia adelante hace una curva tomando la banda larga y después la corta.

Diagrama 3) aquí se intentó una jugada de repetición de banda pero por estar la tercera bola muy cerca la tacadora no alcanza a contactar la tercera banda.

Diagrama 4) esta figura la podríamos denominar como reenverse falso ya que toca la banda muy cerca de la esquina y sale recta hacia la segunda bola, el juez bien ubicado y atento a la jugada se dará cuenta inmediatamente que la jugada es de dos bandas.

Diagrama 5) este es otro caso de banda y bola en el que de nuevo se toma la bola dos muy fina evitando así el contacto con la segunda banda.

Diagrama 6) he aquí un cambio de efecto de lo más normal, el único problema para el juez es que la tercera bola está muy cerca de la banda corta y hay que estar atento en el sitio indicado, en el diagrama la jugada es de dos bandas.

Diagrama 7) esta es una cabaña con rotación que tiene la misma dificultad para el Juez que el tiro anterior, la bola tres está pegada y él tiene que estar muy atento en la posición que indica la estrella.

Diagrama 8) otra jugada de rotación con llegada ceñida, son tiros muy comunes y fáciles de decretar desde la posición correcta, esta jugada fue de dos bandas,

Diagrama 9) esta jugada consiste en hacer un corrido sobre la bola dos y efectuar un reenverse sobre la banda larga, pero aquí la tacadora contacto primero la banda corta haciendo así un reenverse falso de dos bandas.

Diagrama 10) como se puede ver en este ejemplo la llegada esta muy ceñida en la esquina, y si la bola uno toca la banda larga o la corta primero, el resultado visual es casi el mismo, por eso hay que estar atentos y pendientes a las llegadas ceñidas.

Diagrama 11) aquí se ve como el juez espera a que el jugador taque y camina por la línea punteada hasta el lugar más cercano de la bola tres, para decretar sin equivocarse que no hay carambola.

Diagrama 12) por ultimo vemos esta jugada que tantas veces he visto darse por valida teniendo solo dos bandas, es una cabaña en el que la bola uno después de tocar la banda corta, toca finamente, casi imperceptiblemente la bola tres, toca la banda larga y vuelve a tocar la bola tres esta vez de pecho, si el juez no está en el punto adecuado le será muy difícil ver esta sutileza.

