

1.1 REGLAS DE JUEGO POOL

1 – REGLAS GENERALES

Estas reglas generales se aplican para todos los juegos de billar de troneras, A MENOS QUE sea expresamente indicado en sentido contrario por las normas individuales de juego. Además Las Regulaciones de Billar Pool incluyen aspectos del juego que no son directamente relativo a las reglas del mismo, tales como, especificaciones del equipo y organización de eventos.

Los juegos de billar pool se desarrollan en una mesa lisa cubierta con paño y con bandas de goma. El jugador utiliza un taco para golpear a la bola blanca que en su turno, hace contacto con una bola objetiva. La intención es dirigir las bolas objetivas dentro de seis troneras ubicadas en la mesa. Los juegos varían según cuales sean las bolas objetivas legales y los requisitos necesarios para ganar una partida.

1.1.- RESPONSABILIDAD DEL JUGADOR

Es responsabilidad del jugador conocer todas las normas, regulaciones y puntuaciones que se aplican en la competición. Mientras que, los responsables oficiales de los torneos deberán hacer todo el esfuerzo posible para tener disponible toda la información apropiada para los jugadores. La última responsabilidad corresponde al jugador (El desconocimiento de la norma no exime de su cumplimiento).

1.2.- DETERMINAR EL ORDEN DE SALIDA “LAG” (ACERCAMIENTO)

El siguiente procedimiento es usado para determinar el orden de salida:

Con las bolas en mano detrás de la línea de cabecera un jugador a la izquierda y el otro a la derecha del punto de salida, disparan las bolas simultáneamente hacia la banda contraria, a fin de que vuelvan para terminar en la cabecera de la mesa. El jugador cuya bola este más cerca del borde de la banda de la cabecera elige quien va a sacar.

Será perdida automática del lag si ocurre lo siguiente:

- a) La bola pasa a la mitad de la mesa y entra en la zona del contrincante.
- b) La bola contacta la banda de pie más de una vez.

- c) La bola cae en una tronera o la bola salta de la mesa.
- d) La bola toca la banda larga.
- e) La bola se posiciona dentro de la esquina de una tronera y pasada de la línea de la banda de cabecera.

Además, el acercamiento será considerado malo si ocurre cualquier otra falta de bolas no objetivas (excepción 6.9 Bolas en Movimiento) se repetirá el acercamiento si:

- a) La bola de un jugador es golpeada después de que la otra bola ha contactado con la banda de pie.
- b) El árbitro no puede determinar cual es la bola más cerca.
- c) Los dos acercamientos son malos.

1.3.- USO DEL EQUIPAMIENTO

El equipamiento debe estar conforme a las especificaciones de la WPA sobre el equipamiento. En general los jugadores no pueden introducir equipamiento original en el juego. Los siguientes usos, entre otros, son considerados normales. Si el jugador tiene dudas sobre el uso de una pieza de equipamiento, debería consultar a la organización antes del comienzo del enfrentamiento. Está prohibido usar el equipamiento o accesorios con otro propósito o finalidad que no sea la propia para la que han sido creados. (Ver 6.16 Conducta Antideportiva)

1. El taco – Está permitido que el jugador pueda cambiar los tacos durante el enfrentamiento. Ejemplo: como taco de saque, de salto y tacos normales. Puede utilizar un alargador integral o externo para aumentar la longitud del taco.
2. Tiza – El jugador puede aplicar tiza a la suela del taco para evitar pifias, y puede utilizar su propia tiza, con tal de que esta sea compatible con el color del paño.
3. Puentes Mecánicos – no se pueden usar más de dos puentes mecánicos al mismo tiempo.
4. Guantes – El jugador puede utilizar guantes para mejorar el agarre.
5. Polvo – Está permitido que el jugador utilice polvo talco en cantidades razonables que determinará el árbitro.

1.4.- REPONER BOLAS

Cuando en las reglas específicas de juego se trata de colocar las bolas, éstas se colocarán sobre la cuerda larga tan cerca del punto del pie como sea posible, sin interferir la posición de otras bolas.

Si el punto de pie está ocupado por otra bola objetiva, la bola objeto de reposición deberá colocarse, si es posible, pegada a la bola que ocupa el punto de pie. Sin embargo, si una bola objetiva que se encuentre en el punto de pie y junto a ella en dirección a la cuerda larga se encontrarse la bola blanca, la bola objeto de reposición no podrá estar pegada a la bola blanca, situando la bola lo más cerca posible.

Si la cuerda larga entre el punto de pie y la banda está ocupada, la bola objeto de reposición se colocará lo más cerca posible del punto de pie respecto al centro de la mesa.

1.5.- BOLA BLANCA EN MANO

Cuando la bola blanca es en mano, el tirador puede posicionarla en cualquier parte de la superficie de la mesa (ver 8.1 Partes de la Mesa) y puede continuar moviendo la bola hasta que ejecute el tiro. (Ver definición 8.2 Tiro). Los jugadores pueden utilizar cualquier parte del taco para mover la bola blanca (incluso con la suela pero no con un movimiento hacia delante). En algunos juegos y para la mayoría de los tiros de apertura, la colocación de la bola blanca puede ser restringida a la zona de cabecera y luego 6.10 Mala colocación de la bola blanca y 6.11 Jugar Desde Detrás de la Línea de Cabecera pueden ser de aplicación.

Cuando el tirador tiene bola blanca en mano detrás de la línea de cabecera y todas las bolas objetivas legales están también detrás de la línea de cabecera, puede pedir que la bola objetiva más cercana a la línea de cabecera sea reposicionada en el punto de pie.

Si hay más que una bola que estén a la misma distancia de la línea de cabecera, el jugador puede designar cual de las bolas equidistante será reposicionada.

Se puede jugar una bola que está por encima de la línea.

1.6.- TIROS ANUNCIADOS

Para los juegos en los que hay que cantar bola, un jugador puede tirar hacia cualquier bola de su serie, pero antes debe designar la bola y la tronera si no son obvios. No es necesario indicar detalles como carambolas, combinaciones, bandas, etc. La bolas adicionales entroneradas durante un disparo legal cuentan al favor del tirador.

Se puede anunciar solamente una bola en cada tiro.

Para que cuente un tiro anunciado, el árbitro tiene que estar conforme con que el tiro fue hecho según la intención del jugador, si hay posibilidad de confusión, p.ej. tiros a banda, combinaciones etc. el tirador debería indicar la bola y la tronera. Si el árbitro o adversario no lo entiende, pueden pedir una aclaración.

En juegos de tiros anunciados, el tirador puede cantar "safety"/ "seguridad" en vez de una bola y tronera, y el juego pasa a su contrincante después del tiro. Si las bolas debieran ser respuestas después de tiros de seguridad, dependerán de las reglas del juego en cuestión.

1.7.- BOLAS QUE SE MUEVEN ESPONTÁNEAMENTE

Cuando se estime que una bola parada se ha movido espontáneamente, posiblemente debido a imperfecciones en la mesa, puede ocurrir lo siguiente:

- Si no causa que una bola se caiga en una tronera, se considera que es normal y la bola no se la repone.
- Si una bola cae en una tronera como el resultado de tal movimiento, será repuesta lo más cerca posible a la posición original.
- Si una bola cae en una tronera durante o justo antes de un tiro, y esto tiene un efecto en el tiro, el árbitro restaurará la posición y el jugador repetirá el tiro.
- El jugador no será penalizado por tirar mientras que una bola esta en movimiento de esta manera. Ver también 8.3 Bola entronerada.

1.8.- RESTAURAR UNA POSICIÓN

Cuando sea necesario para restaurar unas bolas después de falta o limpieza, el árbitro colocara las bolas en sus posiciones originales con la mayor habilidad. Los jugadores están obligados aceptar la decisión del árbitro en este punto.

1.9.- INTERVENCIÓN EXTERNA

Cuando durante un disparo ocurra una interferencia externa que tenga un efecto en el resultado de ese tiro, el árbitro restaurará las bolas a las posiciones que tenían antes del tiro, y se repetirá el mismo.

Si la interferencia no produce ningún efecto en el tiro, el árbitro restaurará las bolas movidas y el juego continuará.

Si no se pueden restaurar las bolas a sus posiciones originales, se repetirá la partida sacando el jugador que hizo la salida.

1.10.- PROTESTAS CONTRA DECISIONES

Un jugador puede pedir una interpretación de una regla o protestar un fallo en cantar una falta al árbitro o cualquier otro oficial del torneo pero el árbitro es el juez final en todos los asuntos de hecho.

Si cualquier jugador piensa que el árbitro está aplicando las normas incorrectamente, el árbitro debe presentar la protesta al Director Deportivo o su suplente. La decisión del Director Deportivo en la interpretación de las reglas es determinante. El juego será suspendido mientras se resuelva la protesta. (Ver también parte (d) de 6.16 Conducta Antideportiva) Las faltas deben ser cantadas con prontitud.

1.11.- CONCESIÓN

Si un jugador cede, pierde el encuentro. Esto quiere decir que si un jugador intenta desmontar su taco de juego mientras el oponente está en la mesa y durante la partida decisiva, será considerado como una señal de concesión del juego.

1.12.- ESTANCAMIENTO

Si el árbitro juzga que no hay intención de concluir la partida, anunciará su decisión y le dará a cada jugador tres turnos más en la mesa. Entonces si el árbitro determina que aún no hay progreso, declarará un estancamiento.

Los jugadores pueden acordar el estancamiento sin tomar los tres turnos adicionales.

El procedimiento para un estancamiento está especificado en las reglas de cada juego.

2 – BOLA NUEVE

Se juega a Bola-9 con nueve bolas objetivas numeradas del 1 al 9 y una bola blanca. En cada tiro la primera bola objetiva contactada debe ser la de numeración más baja sobre la mesa. Gana la partida el jugador que emboque la bola 9 legalmente.

2.1.- DETERMINAR EL ORDEN DE SALIDA “LAG” (ACERCAMIENTO DE BOLA)

El orden de juego se determina acercando bola a banda. El ganador decide si rompe o hace romper al contrario. (1.2 Acercamiento para determinar el orden de salida). En las siguientes partidas lo normal son los saques alternativos (ver Regulación 15, subsiguientes “Tiros de Salida”)

2.2.- EL ROMBO DE BOLA NUEVA

Las bolas objetivas se colocan en forma de rombo, con la bola 1 en la parte frontal del rombo en el punto de pié, la bola 9 en el centro del rombo y el resto de las bolas en cualquier orden. El juego empieza con la blanca en cualquier punto tras la cuerda de cabeza. (ver Regulación 4, Colocando / Golpeando Bolas).

2.3.- TIRO DE SALIDA LEGAL

Se aplican las siguientes normas al tiro de apertura:

- La bola blanca estará colocada detrás de la línea de cabecera.

- Si no ha sido embocada ninguna bola objetiva, por lo menos cuatro bolas objetivas tienen que tocar banda.

Si no ocurre lo anterior, es falta. (Ver Regulación 17, Requisitos del Tiro de Salida Abierta)

2.4.- SEGUNDO TIRO – “PUSH OUT”

En el tiro inmediatamente posterior al tiro de apertura legal, el jugador en turno de juego puede anunciar un "push out". El jugador tiene que anunciar su intención de jugarlo y no le serán de aplicación las reglas “6.2 No contactar primero con la objetiva legal” y “6.3 No Tocar Banda después del Contacto”, para esta jugada. Si no se ha cometido falta en el “push out”, el contrincante elige quién va a tirar.

2.5.- CONTINUAR EL JUEGO

Si el tirador emboca legalmente bola en un tiro (excepción “push out”, ver 2.4 Segundo Tiro - “Push Out”) continuará en la mesa para el siguiente tiro.

Si legalmente emboca la bola nueve en cualquier tiro (excepción “push out”) gana la partida.

Si el tirador falla al embocar una bola o comete falta, el juego pasa al adversario, y si no ha sido falta, el jugador entrante debe jugar la bola blanca desde donde ha quedado.

2.6.- REPOSICIÓN DE BOLAS

Si es embocada la bola nueve coincidiendo en una falta o “push out”, o ésta es expulsada fuera de la mesa, será repuesta en el punto de pie. (ver 1.4 Reposición de Bolas.)

No se repone nunca ninguna otra bola objetiva.

2.7.- FALTAS GENERALES

Si el tirador comete una falta general, el turno pasa a su contrincante, y el adversario tiene bola blanca en mano. Esto significa que el jugador puede colocar la bola blanca en cualquier punto de la mesa. (Ver 1.5 Bola Blanca en Mano).

Son faltas en Bola Nueve las siguientes situaciones:

- ✗ Entronar la bola blanca o expulsarla fuera de la mesa (6.1)
- ✗ Hacer primer contacto con una bola que no es la objetiva legal, (la primera bola contactada debe ser la de menor numeración sobre la mesa) (6.2)
- ✗ No tocar banda después del contacto (6.3)
- ✗ Pie en el suelo (6.4)
- ✗ Bola expulsada Fuera de la Mesa (la única bola que se repone es la Bola 9) (6.5)

- ✘ Bola Tocada (6.6)
- ✘ Doble Golpe/ Bolas Pegadas (6.7)
- ✘ “Push Shot” (6.8)
- ✘ Bolas en Movimiento (6.9)
- ✘ Mala colocación de la bola blanca (6.10)
- ✘ El Taco de Juego encima de la Mesa (6.12)
- ✘ Jugar fuera del Turno (6.13)
- ✘ Juego Lento (6.15)

2.8.- FALTAS GRAVES

En caso de Tres Faltas Consecutivas (6.14), la penalización es pérdida de la partida en juego. En caso de Conducta Antideportiva (6.16), el Director Deportivo aplicará, previo informe del árbitro, la penalización que corresponda

2.9.- ESTANCAMIENTO DEL JUEGO

Si ocurre un estancamiento para la finalización de una partida (ver 1.12 Paralización), se repetirá la partida realizando el tiro de apertura el mismo jugador que lo realizó.

3 – BOLA OCHO

Bola-8 es un juego de tiro anunciado jugado con una bola blanca y quince bolas de color numeradas del 1 al 15. Un jugador debe embocar el grupo de bolas del 1 al 7 (lisas), y el otro jugador el grupo del 9 al 15 (rayadas).

El jugador que emboque primero su grupo de bolas, y luego la bola 8 legalmente, gana la partida.

3.1.- DETERMINAR EL ORDEN DE SALIDA “LAG” (ACERCAMIENTO DE LA BOLA)

El orden de juego se determina acercando bola a banda. El ganador decide si rompe o hace romper al contrario. (ver 1.2 Acercamiento para determinar el orden de salida). En las siguientes partidas lo normal son los saques alternativos (ver Regulación 15, subsiguientes “Tiros de Salida”)

3.2.- EL TRIÁNGULO DE BOLA OCHO

Las quince bolas se colocan en el triángulo en el pie de mesa con la 8 en centro, la primera bola en el punto de pie, una bola lisa en un extremo del triángulo y una rayada en el otro. Las demás bolas estarán colocadas dentro del triángulo sin tener un orden determinado.

3.3.- TIRO DE APERTURA

Se aplican las siguientes normas en el tiro de apertura:

1. La bola blanca estará colocada detrás de la línea de cabecera,
2. Ninguna bola es anunciada y la bola blanca no tiene que contactar primero con ninguna bola en particular,
3. Si el jugador emboca una bola y no comete falta, seguirá en juego y la mesa quedará abierta (ver 3.4 Mesa Abierta / Elegir Grupos)
4. Si no ha sido embocada ninguna bola objetiva, o por lo menos cuatro bolas objetivas hayan tocado banda es falta y el contrario tiene las siguientes opciones:
 - ◆ Aceptar la situación de las bolas en la mesa tal como está y jugar.
 - ◆ Colocar otra vez las bolas como al inicio de la partida y romper.
 - ◆ Colocar otra vez las bolas como al inicio de la partida y hacer romper al adversario.
5. Si la bola 8 es embocada en el tiro de apertura no es falta. El jugador que ha abierto tiene las siguientes opciones:
 - ◆ Colocar la bola 8 en el punto de pie y seguir tirando.
 - ◆ Volver a colocar todas las bolas en el triángulo y abrir.
6. Si el jugador que rompe emboca la bola 8 y a su vez mete la bola blanca (ver definición 8.6 “Meter la bola blanca”) el adversario tiene las siguientes opciones:
 - ◆ Colocar la bola 8 en el punto de pie y seguir tirando con bola en mano detrás de la línea de cabecera.
 - ◆ Volver a montar el triángulo y abrir de nuevo.
7. Si cualquier bola de color es expulsada fuera de la mesa en el tiro de apertura es falta; tales bolas quedan fuera del juego (excepción la bola 8 que es recolocada) y el contrincante tiene las siguientes opciones:
 - ◆ Aceptar la mesa tal como está y jugar.
 - ◆ Coger la bola blanca y tirar desde detrás de la línea de cabecera.
8. Si el tirador comete cualquier falta no mencionada, el jugador contrario tiene las siguientes opciones:
 - ◆ Aceptar la mesa tal como está y jugar
 - ◆ Coger la bola blanca en mano y tirar desde detrás de la línea de cabecera.

3.4.- MESA ABIERTA / ESCOGER GRUPOS

La mesa se considera "abierta" cuando la elección de grupo (lisas o rayadas) aún no ha sido hecha. Cuando la mesa está abierta es legal tirar a una rayada para embocar una lisa, o viceversa.

Nota: La mesa está siempre abierta después del tiro de apertura. Cuando la mesa está abierta es legal tirar a una lisa o a una rayada primero en el proceso de embocar la anunciada, rayada o lisa.

Sin embargo, cuando la mesa está abierta y la bola ocho es la primera bola contactada, es falta y las bolas metidas en este tiro no cuentan a favor del tirador y éste pierde su turno; el jugador entrante tiene bola en mano y la mesa sigue estando abierta.

En una mesa abierta todas las bolas embocadas ilegalmente permanecen así.

3.5.- CONTINUAR EL JUEGO

El tirador sigue en la mesa mientras siga embocando legalmente bolas de su grupo, hasta que gane la partida al embocar la bola ocho.

3.6.- TIROS QUE TIENEN QUE SER ANUNCIADOS

En todos los tiros (excepto en el de apertura) es necesario cantar el tiro como se expresa en la norma "1.6 Tiros Anunciados".

La Bola 8 solamente puede ser cantada cuando todas las bolas de un grupo hayan sido embocadas.

El tirador puede anunciar "safety" / "no hay bola" y en tal caso, después del tiro, pasa el turno al adversario. Las bolas embocadas en este tiro, se quedan entroneradas. (Ver 8.17 Tiro de Seguridad).

3.7.- REPOSICIÓN DE BOLAS

Sólo se repone la bola 8 si es embocada en el tiro de apertura, si así lo decide el jugador (Ver 3.3 Tiro de Salida). Nunca se repone ninguna otra bola objetiva.

3.8.- PÉRDIDA DE LA PARTIDA

Un jugador pierde la partida si comete cualquiera de las siguientes infracciones:

- a) Comete falta embocando la bola 8.
- b) Embocar la bola 8 cuando aún no ha embocado todas las de su grupo.
- c) Embocar la bola 8 en una tronera diferente a la anunciada.
- d) Expulsar la bola 8 de la mesa en cualquier momento de la partida.

Estas normas no se aplican al tiro de salida (ver 3.3 Tiro de Salida).

3.9.- FALTAS GENERALES

Si el tirador comete falta, el turno pasa a su contrincante, y el adversario tiene bola blanca en mano; esto significa que el jugador puede colocar la bola blanca en cualquier punto de la mesa. (Ver 1.5 Bola Blanca en Mano).

Se consideran faltas generales en Bola Ocho:

- ✗ Bola Blanca Embocada o Fuera de la Mesa (6.1)
- ✗ No contactar primero con la objetiva legal (ver 3.4 Mesa Abierta / Eligir Grupos) (6.2)
- ✗ No Tocar Banda después del Contacto (6.3)
- ✗ Pie en el Suelo (6.4)
- ✗ Bolas que saltan Fuera de la Mesa (ver 3.7 Reposición de Bolas) (6.5)
- ✗ Falta por Colocación (6.6)
- ✗ Doble Golpe / Bolas Pegadas (6.7)
- ✗ Falta por Empujar la Bola (6.8)
- ✗ Bolas en Movimiento (6.9)
- ✗ Mala Colocación de la Bola Blanca (6.10)
- ✗ Mal Juego desde detrás de la Línea de Cabecera (6.11)
- ✗ Taco encima de la Mesa (6.12)
- ✗ Jugar Fuera del Turno (6.13)
- ✗ Juego Lento (6.15)

3.10.- FALTAS GRAVES

Las faltas enumeradas bajo “3.8 Pérdida de la Partida” están penalizadas con la pérdida de la partida en juego. Para “6.16 Conducta Antideportiva”, el Director Deportivo aplicará, previo informe del árbitro, la penalización que corresponda.

3.11.- ESTANCAMIENTO DEL JUEGO

Si ocurre un estancamiento para la terminación de una partida (ver 1.12 Paralización), se repetirá la partida realizando el tiro de apertura el mismo jugador que lo realizó.

4 - 14.1 CONTINUOS POOL

14.1 también conocido por Pool Continuo, se juega con quince bolas de color numeradas del 1 al 15. Cada bola embocada en un tiro legal anunciado cuenta como un punto y el primer jugador que llega al marcador determinado previamente, gana el enfrentamiento.

14.1 es continuo, porque después de que han sido embocadas 14 bolas se colocan de nuevo en el triángulo y el juego continua.

4.1.- ACERCAMIENTO DE BOLAS (LAG)

Los jugadores hacen el acercamiento para determinar quien tira primero. (Ver 1.2 Acercamiento de Bolas).

4.2.- EL TRIÁNGULO DE 14.1 (RACK)

Para el tiro de apertura se colocan las bolas en un triángulo con la bola ápice sobre el punto de pie, cuando están recolocadas, la bola del ápice es omitida, si solamente se están colocando catorce bolas.

El trazado del triángulo es utilizado para determinar si una bola intencionada como la bola del saque está en la zona del triángulo.

4.3.- EL TIRO DE APERTURA

Se aplican las siguientes normas para el tiro de saque:

- La bola blanca, al empezar, se coloca detrás de la línea de cabecera,
- Si no se emboca la bola cantada o anunciada, la bola blanca y dos bolas objetivas, como mínimo, tienen que tocar banda (Ver 8.4 Dirigido a una banda), de otra manera es falta de saque, que es penalizada con la pérdida de dos puntos del marcador (Ver 4.10 Falta de saque).
- El jugador entrante puede aceptar las bolas en posición, o puede obligar a su contrincante a hacer de nuevo el saque hasta cumpla los requisitos de un saque de apertura legal, o el adversario acepte la mesa en posición. (Ver 4.11 Faltas graves).

4.4.- CONTINUAR EL JUEGO Y GANAR LA PARTIDA

El tirador sigue en la mesa mientras continúe embocando legalmente las bolas anunciadas o gane la partida por llegar a la cantidad de puntos establecidos. Cuando han sido embocadas catorce bolas, el juego estará suspendido hasta que el triángulo sea montado de nuevo.

4.5.- TIROS QUE TIENEN QUE SER ANUNCIADOS

Hay que anunciar los tiros como se ha explicado en la norma 1.6 Tiros anunciados normales. El tirador puede anunciar "seguridad" y en tal caso, después de su tiro, el juego pasa al adversario, cualquier bola embocada en un tiro de seguridad será reposicionada.

4.6.- REPOSICIONAR LAS BOLAS

Se reposicionarán todas las bolas embocadas en faltas, las embocadas en tiros de seguridad, las que han sido embocadas sin ser bolas anunciadas y las que han sido expulsadas de la mesa. (Ver 1.4 Reposicionar Bolas).

Si es necesario colocar la decimoquinta bola y no han sido tocadas las catorce bolas, la decimoquinta bola se pone en el punto de pie, y el árbitro puede utilizar el triángulo para asegurar un montaje apretado.

4.7.- PUNTUACIÓN

- El tirador suma un punto por cada bola anunciada y embocada legalmente.
- Cada bola adicional embocada en el mismo tiro, también suma un punto.
- Las faltas se penalizan restando puntos en el marcador del jugador infractor.
- El marcador puede resultar negativo debido a las penalizaciones por faltas.

4.8.- SITUACIONES ESPECIALES DE MONTAR EL TRIÁNGULO

Cuando la bola blanca o la decimoquinta objetiva interfiere con la colocación de las demás catorce bolas, se aplican reglas especiales.

Se considera que una bola está interfiriendo cuando se encuentre dentro o sobre el trazado del triángulo. El árbitro determinará:

- a) Si la decimoquinta bola fue embocada en el mismo tiro en que también fue embocada la decimocuarta bola, se volverán a reponer las bolas montando el triángulo.
- b) Si la bola blanca y la decimoquinta interfieren, se volverán a reponer las bolas montando el triángulo y la bola blanca se situará detrás de la línea de cabecera.
- c) Si solamente interfiere la bola objetiva, será colocada en el punto de cabeza, o en el punto del centro si se encuentra ocupado el punto de cabeza por la bola blanca.
- d) Si solamente interfiere la bola blanca, será colocada como sigue; si la bola objetiva esta delante o encima de la línea de cabecera, la bola blanca será bola en mano desde detrás de la línea de cabecera: si la bola objetiva está detrás de la línea de cabecera, la bola blanca se colocará en el punto de cabeza o en el punto de centro si está bloqueado el punto de cabeza. En cualquier caso no importa cual será la bola objetiva que se contacte primero en el "rack" nuevo.

4.9.- FALTAS GENERALES

Si el tirador comete una falta general se le restará un punto de su marcador y las bolas serán repuestas dependiendo de las normas reguladoras y el juego pasa a su contrincante. La bola

blanca se queda en su posición excepto en los supuestos señalados en el siguiente apartado de "Faltas generales".

Los siguientes son faltas generales en 14.1:

- ✘ Entronarar la bola blanca o expulsarla fuera de la mesa. La bola blanca es en mano desde de atrás de la línea de cabecera (Ver 1.5 Bola blanca en mano) (6.1)
- ✘ No tocar banda después del contacto (6.3)
- ✘ Pie en el suelo (6.4)
- ✘ Bola Dirigida Fuera de la Mesa (Todas las bolas expulsadas de la mesa serán reposicionadas) (6.5)
- ✘ Bola Tocada (6.6)
- ✘ Doble Golpe/ Bolas Pegadas (6.7)
- ✘ "Push Shot" (6.8)
- ✘ Bolas en Movimiento (6.9)
- ✘ Mala colocación de la bola blanca (6.10)
- ✘ Jugar Desde detrás de la Línea de Cabecera en el caso de una falta según el segundo párrafo de 6.11, la bola blanca es en mano para el jugador entrante (6.11)
- ✘ El Taco de Juego encima de la Mesa (6.12)
- ✘ Jugar fuera del Turno (6.13)
- ✘ Juego Lento (6.15)

4.10.- FALTA EN EL SAQUE

Una falta en el saque se penaliza restando dos puntos del marcador del infractor como se menciona en 4.3 Tiro de apertura, además podría ser posible un saque nuevo. Si en el tiro de apertura se comete "falta de saque y una falta general", la acción será penalizada como falta en el saque.

4.11.- FALTAS GRAVES

"6.16 Conducta antideportiva": la penalización que corresponda será aplicada por el Director Deportivo previo informe del árbitro.

Regla "6.14 Tres faltas consecutivas": Se restará un punto por cada falta. Al cometer tres faltas consecutivas se penalizará con quince puntos adicionales (en total los puntos restados serán 18). Cometidas y penalizadas las tres faltas el marcador de faltas se pondrá a cero. Cuando se hayan cometido tres faltas consecutivas las quince bolas serán montadas en el triángulo y el tiro de apertura corresponderá al infractor. Una falta de saque no será considerada para el cómputo de "tres faltas consecutivas".

4.12.- ESTANCAMIENTO

Si ocurre un estancamiento (Ver 1.12 Estancamiento) los jugadores harán el acercamiento de nuevo para determinar quién va a hacer el saque de apertura.

5 – BOLA NEGRA / BLACK BALL

Se juega Bola Negra con 15 bolas de color y la bola blanca. Las bolas objetivas son dos grupos de 7, un grupo de color rojo y el otro grupo amarillo.

El jugador que emboca primero su grupo y luego legalmente emboca la bola negra, gana la partida. No es necesario anunciar los tiros.

5.1.- DEFINICIONES

Además de las definiciones en el apartado 8 Definiciones Utilizadas en la Reglas, las siguientes definiciones se aplican a Bola Negra:

- Tiro Libre: después de que ha sido cometida una falta, el jugador entrante es premiado con un tiro libre. En un tiro libre, la regla 6.2 “Hacer primer contacto con una bola que no es la objetiva legal” no se aplica y el jugador puede tirar desde donde ha quedado la bola blanca o tenerla en mano desde detrás de la línea de cabecera.
- La Cabaña: es la zona rectangular de la mesa confinada por la línea de cabecera y las tres bandas de la cabeza de la mesa. La línea de cabecera es paralela a la banda de la cabeza y una quinta parte de la superficie de la mesa fuera de la banda de cabeza. Para las reglas generales aplicables “detrás de la línea de cabecera” debe entenderse como “en la cabaña”
- “Snookered”: se considera que un jugador ha realizado un snooker al jugador contrario, cuando la bola blanca no tiene un camino recto y directo para contactar por lo menos con una parte de una bola objetiva legal. El “snooker” debe ser anunciado por el árbitro para que sea considerado oficial.
- “Bola On”: se considera una bola “on” cuando ésta es una bola legal.

5.2.- EQUIPAMIENTO

Las quince bolas incluyen dos grupos de siete bolas distinguidas por dos colores lisas o, a veces por dos grupos de lisas y rayadas, En este caso los grupos estarán compuestos por un juego de bolas numeradas del uno hasta el siete y de la nueve hasta la quince. Además, hay una bola negra que puede ser numerada la bola ocho. El punto de pie y la línea de cabecera deben ser marcados.

5.3.- DETERMINAR EL PRIMER SAQUE

El jugador que gane “el lag” (acercamiento de bolas a banda) tendrá la opción de decidir quién va a sacar. (ver 1.2 Determinar el orden de salida “Lag” (acercamiento de bola)). En las siguientes partidas lo normal son los saques alternativos (ver Regulación 15, subsiguientes “Tiros de Salida”).

5.4.- EL TRIÁNGULO DE BOLA NEGRA

El triángulo es montado como se indica en el diagrama adjunto, con la bola negra en el punto de pie.

5.5.- TIRO DE APERTURA

Las siguientes reglas se aplican al tiro de apertura.

- a) La bola blanca empieza en mano desde detrás de la línea de cabecera.
- b) Por lo menos una bola debe ser embocada o por lo menos, dos bolas objetivas deben pasar la línea central de la mesa, de otra manera el tiro es falta.
- c) Si la bola negra es embocada en el tiro de apertura, todas las bolas serán montadas de nuevo en el triángulo y el mismo jugador repetirá el saque. No se hace caso de las reglas 6.1 Entronarar la bola blanca o expulsarla fuera de la mesa o 6.5 Bola expulsada Fuera de la Mesa en un tiro de apertura en que la bola negra es embocada.

5.6.- MESA ABIERTA / ELEGIR GRUPO

La mesa se considera “abierta” cuando la elección de grupo (lisas o rayadas) aún no ha sido hecha.

La mesa seguirá abierta después del tiro de apertura y hasta que el tirador emboque una bola de un solo grupo durante un tiro normal y legal, esto quiere decir, no en un tiro de apertura ni en un tiro libre.

El tirador entonces tiene asignada ese grupo de bolas y el contrincante tiene asignada el otro grupo.

5.7.- CONTINUAR EL JUEGO

El tirador permanecerá en la mesa mientras continúe embocando legalmente bolas de su grupo o gane al embocar la bola negra, legalmente. Si falla en embocar legalmente una bola pero no comete falta, el jugador entrante tira desde donde haya quedado la bola blanca.

5.8.- BOLA BLANCA EN MANO EN LA CABAÑA

Cuando un jugador tiene bola en mano, puede posicionarla, únicamente, en cualquier parte de la cabaña. Puede continuar reposicionándola hasta que efectúa el tiro. No es necesario que la bola blanca salga fuera de la cabaña antes de hacer contacto con una bola objetiva.

5.9.- BOLAS PEGADAS

Si la bola blanca está tocando a una bola objetiva, el tirador no debe jugar la blanca hacia esa objetiva, cometería falta. Se considera que la bola ha sido contactada cuando juega fuera de la objetiva, siendo este un tiro legal.

5.10.- JUGAR CUANDO EL CONTRARIO HA REALIZADO UN "SNOOKER"

Cuando el tirador ha sido "snookado" por el contrario, no se aplica la regla 6.3 No tocar banda después del contacto

5.11.- REPOSICIÓN DE BOLAS

Las bolas objetivas expulsadas de la mesa serán reposicionadas en la cuerda larga. Si se tratan de varias bolas se aplica la siguiente norma de orden. (1) la bola negra, (2) bolas del grupo del jugador entrante, o bolas del grupo rojo, azul o lisas si la mesa está abierta, (3) otras bolas.

5.12.- ESTANCAMIENTO

En el caso de un estancamiento debido a la falta de progreso hacia una conclusión, el jugador que hizo el saque de apertura lo repetirá. También ocurre un estancamiento si la posición no permite un tiro legal.

5.13.- FALTAS GENERALES

Si el tirador comete una falta, el juego pasa al contrincante. El jugador entrante tiene un tiro libre (ver Tiro Libre) como el primer tiro de su entrada.

Son faltas generales en Bola Negra las siguientes:

- ✗ Bola Blanca Embocada o Fuera de la Mesa (6.1)
- ✗ No contactar primero con la objetiva legal (esta regla no se aplica en el caso de un tiro libre). (6.2)
- ✗ No Tocar Banda después del Contacto (6.3)
- ✗ Pie en el Suelo (6.4)

- ✘ Bola Saltada Fuera de la Mesa (6.5)
- ✘ Bola Tocada (6.6)
- ✘ Doble Golpe / Bolas Pegadas (6.7)
- ✘ Falta por Empujar la Bola (Carro) (6.8)
- ✘ Bolas en Movimiento (6.9)
- ✘ Mala Colocación de la Bola Blanca (cuando se juega desde la cabaña) (6.10)
- ✘ Taco encima de la Mesa (6.12)
- ✘ Jugar Fuera del Turno (6.13)
- ✘ Juego Lento (6.15)

Las siguientes situaciones adicionales son faltas en Bola Negra.

- Embocar una bola del contrincante: es una falta embocar una bola del contrincante si no se ha embocado, en el mismo tiro, una bola del grupo del tirador.
- Mesa Incorrecta: es falta jugar antes de que todas las bolas que necesitan ser reposicionadas hayan sido puestas.
- Tiro de Salto: hacer saltar la bola blanca por encima de cualquier bola objetiva, es falta. (Ahora bien, si la bola blanca deja la superficie de la mesa y hace contacto con la bola objetiva no se considera falta, pero si falla al contactar con esa bola se considera un tiro de salto y por consiguiente falta).

5.14.- FALTAS QUE RESULTAN EN PÉRDIDA DE PARTIDA

El jugador pierde la partida si:

- a) emboca la bola negra en un tiro ilegal;
- b) emboca la bola negra en cualquier tiro cuando quedan en la mesa bolas de su grupo;
- c) intencionalmente al no cumplir la norma 6.2 Hacer primer contacto con una bola que no es la objetiva legal; o
- d) no intentar hacer contacto con una "bola on".

6 – CONDUCTA ANTIDEPORTIVA SERÁ PENALIZADA POR PÉRDIDA DE PARTIDA U OTRA PENALIZACIÓN DEPENDIENDO DEL TIPO DE CONDUCTA

Las acciones siguientes son faltas en el Billar Pool siempre y cuando estén incluidas en el reglamento del juego en particular. Si concurren varias faltas en un mismo tiro, solamente se aplicará la más grave. Si no se ha cantado una falta antes de que el siguiente tiro haya empezado, se da por supuesto que no ha ocurrida ninguna falta.

6.1.- ENTRONERAR LA BOLA BLANCA O EXPULSARLA FUERA DE LA MESA

Si la bola blanca es embocada o expulsada fuera de la mesa, el tiro es falta. (Ver 8.3 Bola Embocada y 8.5 Bolas Saltadas Fuera de la Mesa).

6.2.- HACER PRIMER CONTACTO CON UNA BOLA QUE NO ES LA OBJETIVA LEGAL

En aquellos juegos que requieren que la bola objetiva es una bola en particular o, una de un grupo de bolas, es falta que la bola blanca contacte primero con cualquier otra bola.

6.3.- NO TOCAR BANDA DESPUÉS DEL CONTACTO

Si ninguna bola es embocada en un tiro, la bola blanca debe contactar con una bola objetiva, y después de este contacto, por lo menos una bola (ya sea la bola blanca o la objetiva) debe hacer contacto con una banda, de otra manera, el tiro es falta.

6.4.- PIE EN EL SUELO

Si el tirador no tiene al menos un pie en contacto con el suelo en el instante que el taco hace contacto con la bola blanca, el tiro es falta

6.5.- BOLA DIRIGIDA FUERA DE LA MESA

Es falta dirigir una bola objetiva fuera de la mesa. Dependerá de las normas de cada juego si la bola expulsada debe ser repuesta en la mesa.

6.6.- BOLA TOCADA

Es falta tocar, mover o cambiar la dirección de cualquier bola objetiva excepto por el contacto normal bola a bola durante tiros.

Es falta tocar, mover o cambiar la dirección de la bola blanca excepto cuando es bola en mano o por el golpe normal al efectuar un tiro.

El jugador es el responsable de los materiales bajo su control tales como, tizas, alargadores, ropa, su pelo, partes de su cuerpo y la bola blanca cuando la tiene en mano, que pueden estar implicados a la hora de cometer una falta.

Si tal falta es accidental es una falta estándar pero si es intencional, es 6.16 conducta antideportiva.

6.7.- DOBLE GOLPE / BOLAS PEGADAS

Si el taco contacta la bola blanca más de una vez en un tiro, el tiro es falta.

Si la bola blanca está cerca, pero no tocando a una bola objetiva y la punta del taco todavía está en la bola blanca mientras la bola blanca contacta con la bola objetiva, el tiro es una falta.

Si la bola blanca está muy cerca de una bola objetiva, y el jugador apenas roza la objetiva al pasar en el tiro, se supone que no ha violado el primer párrafo de esta regla, aunque la punta está indiscutiblemente todavía en la bola blanca cuando el contacto de bola-bola está hecho.

Sin embargo, si la bola blanca está tocando una bola objetiva a la salida del tiro, es legal disparar hacia esa bola (con tal de que sea un objetivo legal dentro de las reglas del juego) y si la bola objetiva se mueve por tal tiro, se considera que ha sido contactada por la bola blanca. (Aunque puede ser legal disparar hacia tal bola pegada, el cuidado debe tenerse para no violar las reglas en el primer párrafo si hay bolas adicionales cerca).

La bola blanca se supone que no está tocando ninguna bola, a menos que el árbitro o el contrincante se lo adviertan. Es responsabilidad del tirador conseguir la advertencia antes del tiro. Jugar hacia fuera de una bola pegada no se considera haber contactado a esa bola a menos que esté especificado en las reglas del juego en particular.

6.8.- "PUSH SHOT" / CARRO

Cuando la suela del taco contacta con la bola blanca y este contacto se prolonga en el tiro durante más tiempo del necesario en un tiro normal será falta.

6.9.- BOLAS EN MOVIMIENTO

Es falta empezar un tiro mientras una bola está en movimiento o girando.

6.10.- MALA COLOCACIÓN DE LA BOLA BLANCA

Cuando se tiene bola en mano y restringida a la zona detrás de la línea de cabecera, es falta golpear la bola blanca si está encima o pasando la línea de cabecera. Si tiene cualquier duda, el tirador puede consultar al árbitro para una aclaración.

6.11.- JUGAR DESDE DETRÁS DE LA LÍNEA DE CABECERA

Cuando se tiene bola en mano desde detrás de la línea de cabecera, y la primera bola contactada está también detrás de la línea, el tiro es una falta a menos que la blanca haya pasado la línea antes de hacer contacto con tal bola. Si el tiro es intencional, es conducta antideportiva.

6.12.- EL TACO DE JUEGO ENCIMA DE LA MESA

Si el jugador utiliza su taco para alinear un tiro dejándolo en la mesa sin mantenerlo con su mano, es falta.

6.13.- JUGAR FUERA DE TURNO

Es falta estándar jugar sin intención fuera del turno. Normalmente, las bolas serán jugadas desde donde se quedan después del error. Si un jugador juega fuera del turno intencionalmente, es conducta antideportiva.

6.14.- TRES FALTAS CONSECUTIVAS

Si un jugador comete tres faltas consecutivas en tres tiros sucesivos sin un tiro legal entre ellos, pierde la partida. Las tres faltas deben ocurrir en la misma partida. Debe avisarse al jugador entre la segunda y la tercera falta, si no, una posible falta será considerada como la segunda. Si un jugador comete varias faltas en un solo tiro, se cuenta como una sola falta.

6.15.- JUEGO LENTO

Si en la opinión del árbitro un jugador impide el desarrollo normal del torneo o juego, con una persistencia en su juego lento puede ser advertido por el árbitro y entonces según su discreción imponerle un tiempo especificado para el enfrentamiento que se aplicará entre los tiros de ambos jugadores (esto es, ambos jugadores tienen puesto un reloj que marca el tiempo de tiro).

Si el árbitro impone un tiempo límite y este límite es sobrepasado por un jugador que ha recibido un aviso de diez segundos, es falta y se premia al jugador entrante, según las reglas aplicables al juego que se está jugando.

Puede aplicarse también la regla 6.16 Conducta Antideportiva.

6.16.- CONDUCTA ANTIDEPORATIVA

La penalización normal para una conducta antideportiva es la misma que se aplica a una falta grave, pero el árbitro puede imponer una penalización dependiendo de su juicio. Entre otras penalizaciones posibles son:

- Un aviso
- Una penalización estándar, que puede formar parte de una serie de tres faltas si es aplicable,
- Una penalización de falta grave, pérdida de la partida, set o enfrentamiento; expulsión de la competición posiblemente con la pérdida de todos los premios, trofeos y puntos de clasificación.

Conducta antideportiva es conducta intencional que desprestigia al deporte o que rompe o cambia el juego hasta el punto de que no puede estar jugar justamente. Incluye:

- a) Distraer el adversario
- b) Cambiar la posición de las bolas de otra manera que no es un tiro legal.
- c) Jugar un tiro intencionalmente pifiando
- d) Seguir el juego después de que ha sido cantada una falta o mientras el juego ha sido suspendido
- e) Practicando durante un enfrentamiento
- f) Marcando la mesa
- g) Demorar la partida
- h) Utilizando las materiales inoportunamente

7 – REGLAS / REGULACIONES PARA LA COMPETICIÓN EN SILLA DE RUEDAS

7.1.- ELEGIBILIDAD DEL JUGADOR

Todos los jugadores deben tener una incapacidad que requiera el uso de una silla de ruedas, tales como paraplejía, tetraplejía, amputación o otra incapacidad reconocida. En algunos caso puede ser necesario un informe del médico para determinar la elegibilidad.

7.2.- VIOLACIONES QUE RESULTAN EN FALTAS

- a) Los jugadores deben mantenerse sentados sobre el colchón o del asiento de la silla de ruedas mientras juegan un tiro. Las nalgas deberán estar posadas sobre el asiento o cojín durante la ejecución del tiro. No está permitido doblar el cojín para aumentar la altura del

- jugador. Al jugador no le está permitido sentarse en la rueda o el apoyabrazos. El punto de la silla donde se quedan normalmente las nalgas del jugador tiene que tener un máximo de 68.5 cm. desde la superficie del suelo.
- b) Los pies del jugador no pueden tocar el suelo mientras que está tirando. No está permitido utilizar las piernas ni los muñones como apalancamiento contra ninguna parte de la mesa o la silla de ruedas mientras que está tirando.
 - c) A los jugadores les están permitidos utilizar ayudas tales como prolongadores del taco, puentes especiales etc. No pueden recibir ayuda mientras estén tirando, (sin embargo, otra persona puede agarrar el puente pero no puede ayuda en el golpe del taco) Si un jugador necesita ayuda para mover la silla alrededor de la mesa, puede tener otra persona para ayudarle pero éste no podrá tocar la silla mientras está tirando.

La violación de anteriormente expuesto están consideradas como faltas 6.16 Conducta antideportiva y serán penalizados como sigue:

- 1ª infracción: Bola en mano para el contrincante en cualquier parte de la mesa.
- 2ª infracción: pérdida de la partida en juego.
- 3ª infracción: pérdida del partido/enfrentamiento. El Director Deportivo, previo informe del árbitro, podrá determinar otra penalización según la infracción.

7.3.- REQUISITOS DE LA SILLA DE RUEDAS

Si el jugador posee una silla con opción de transformar su asiento en sentido vertical al igual que el respaldo, en ningún momento podrá utilizar ésta opción, realizando todos sus tiros sentado. La silla del jugador deberá estar en perfecto estado y limpia.

8 – DEFINICIONES UTILIZADAS EN LAS REGLAS

Las siguientes definiciones son aplicadas a todas las modalidades de juego.

8.1.- PARTES DE LA MESA

Las siguientes definiciones de las partes de la mesa se refieren al esquema que se adjunta. Algunos detalles de tamaño exacto etc. se puede encontrar en las especificaciones de equipamiento de la WPA (ver www.WPA-Pool.com para más información corriente).

La mesa consta de bandas, cojines, una superficie de juego y troneras.

La parte de la mesa denominada pie es donde se colocan normalmente las bolas objetivas y la parte denominada cabeza es donde normalmente empieza la bola blanca.

Se denomina cabaña a la zona que se encuentra entre la línea de cabecera y la banda de la cabeza de la mesa.

Los cojines son las partes superiores de las bandas, las troneras e los interiores de las troneras son partes de las bandas

Hay cuatro “cuerdas” en el superficie de juego como en el esquema:

La cuerda larga que pasa por el largo del centro de la mesa.

La cuerda de la cabecera.

La cuerda de pie.

La cuerda central entre las dos troneras en el centro de la mesa.

Estas líneas están marcadas como se indica más adelante.

Las bandas pueden tener incrustaciones que marcan las cuartas partes del ancho y las octavas partes del largo de la mesa.

En la superficie de juego se marcarán los siguientes puntos si se utilizan en una determinada modalidad de juego.

El punto de pie donde se cruzan la cuerda de pie y la cuerda larga;

El punto de cabeza donde se cruzan la cuerda de pie y la cuerda larga;

El punto del centro donde se cruzan la cuerda central y la cuerda larga;

La cuerda larga entre el punto de pie y la banda del pie; y el triángulo o en trazado o por puntos de alineación dependiendo en el juego.

8.2.- TIRO

Un tiro empieza cuando la suela del taco hace contacto con la bola blanca en un movimiento hacia delante.

Un tiro acaba cuando todas las bolas en juego han parado de moverse y girar se considera que un tiro es legal si el tirador no comete falta durante el tiro.

8.3.- BOLA EMBOCADA

Una bola es embocada si se para dentro de una tronera debajo de la superficie.

Una bola cerca del borde de la tronera y parcialmente apoyada por otra bola es considerada embocada si la bola de apoyo fuera quitada y la otra bola cayera dentro.

Si una bola se para cerca del borde de una tronera y queda inmóvil durante cinco segundos, no es considerado embocada si luego cae en la tronera, para más información. Ver 1.7 Bolas que se muevan espontáneamente.

Durante el periodo de cinco segundos, el árbitro debe asegurar que ningún otro tiro es ejecutado.

Una bola objetiva que se rebote de una tronera hacia la superficie de la mesa no es una bola embocada. Si la bola blanca hace contacto con una bola embocada la blanca será considerada embocada tanto como si rebota o no. El árbitro vaciará la tronera si esta está llena o casi llena pero es responsabilidad del tirador asegurarse de que se haga.

8.4.- DIRIGIDO A UNA BANDA

Una bola es considerada dirigida a una banda si no esta tocando esa banda y luego la toca. Una bola que este tocando una banda antes de un tiro es considerada “frozen/congelada” y no es considerada dirigida a esa banda a menos que primero deje esa banda y luego vuelva.

Una bola que es embocada o expulsada de la mesa es también considerada dirigida a la banda.

Se supone que una bola no esta “frozen/congelada” a menos que lo declare el árbitro, el tirador o el contrincante (Ver también Regulación 27 Cantar Bolas congeladas).

8.5.- EXPULSADA DE LA MESA

Se considera expulsada de la mesa una bola que se para en cualquier sitio que no es la superficie de juego de la mesa pero no es embocada.

Una bola también es considerada expulsada de la mesa si hubiera sido expulsada excepto que al hacer contacto con un objeto externo, como la lámpara, una tiza o un jugador y al chocar con el objeto vuelva a la mesa. Una bola que hace contacto en la parte arriba de la banda no es considerada expulsada si vuelve a la superficie de la mesa o entra en una tronera.

8.6.- ENTRONERAR LA BOLA BLANCA / SCRATCH

Un tiro en que la bola blanca es entronerada es conocido como “scratch”.

8.7.- BOLA BLANCA

La bola blanca es la bola que es golpeada por el tirador al principio de un tiro. Tradicionalmente es de color blanco pero también puede estar marcada por puntos o logotipos.

En juegos de billar de troneras, una sola bola blanca es utilizada por ambos jugadores.

8.8.- BOLAS OBJETIVAS

Las bolas objetivas son golpeadas por la bola blanca con el fin de embocarlas. Típicamente están numeradas desde el uno hasta el número de bolas utilizadas en el juego. Colores y la marcación de las bolas están expuestos en las Especificaciones del Equipamiento de la WPA.

8.9.- SET

En algunos enfrentamientos el partido se divide en partes que se llaman “sets” y con un determinado número de “sets” ganados para ganar el enfrentamiento. En su turno, un determinado número de partidas o puntos es necesario para ganar cada “set”.

8.10.- RACK

El “rack” es el aparato, normalmente de forma triangular que se utiliza para colocar las bolas objetivas para efectuar el tiro de apertura al comienzo de la partida.

También el nombre “rack” se refiere al grupo de bolas colocadas. Para “rack” las bolas objetivas son colocadas utilizando el “rack”.

Un “rack” es también una parte de un enfrentamiento jugado con un individual “rack” de bolas objetivas.

Algunos juegos tales como Bola 9 son marcados con un punto por “rack”.

8.11.- TIRO DE APERTURA

Un tiro de apertura es el tiro que abre la partida o el enfrentamiento dependiendo del juego. Ocurre cuando las bolas objetivas han sido colocadas (“racked”) y la bola blanca es jugada desde detrás de la línea de cabecera, normalmente con la intención de romper el “rack”.

8.12.- ENTRADA

Una entrada es el turno que tiene un jugador en la mesa. Da comienzo cuando es legal que el jugador realice un tiro y termina cuando no sería legal que dicho jugador tirase otra vez.

En algunos juegos un jugador puede elegir no utilizar su turno en ciertas situaciones cuando el juego normalmente le tocaría a él. (p.ej. un “push out” en Bola 9 o Bola 10) Al jugador que está en posesión del turno se llama el “tirador”.

8.13.- POSICIÓN DE LAS BOLAS

La posición de una bola es determinada por la proyección verticalmente por su centro hacia abajo hasta la superficie de la mesa, (esto es, la parte que esta en contacto con el paño).

Una bola es considerada posicionada encima de una línea cuando el centro esta directamente encima de la línea o punto.

8.14.- REPOSICIÓN DE LAS BOLAS

En algunos juegos, las bolas objetivas requieren ser repuestas en la superficie de la mesa a veces no es necesario formar un “rack” nuevo (Ver 1.4 Reponer Bolas).

8.15.- RESTAURAR UNA POSICIÓN

Si la posición de las bolas está alterada, las reglas del juego pueden establecer que estas sean reposicionadas donde estaban. El árbitro colocará las bolas en las posiciones que tenían antes del tiro.

8.16.- TIRO DE SALTO

Un tiro de salto es aquel en que la bola blanca salta por encima de un obstáculo intermedio tal como una bola objetiva o parte de una banda.

El tiro será legal dependiendo de cómo se efectúe y las intenciones del tirador. Normalmente un tiro de salto es legal cuando se efectúa al elevar el taco y dirigir la bola blanca hacia abajo sobre la superficie de la mesa desde donde se produce el rebote.

8.17.- TIRO DE SEGURIDAD / NO HAY BOLA

Se considera un tiro de seguridad si una determinada modalidad de juego es obligatorio anunciar los tiros y el tirador previamente ha declarado el tiro de seguridad al árbitro o al contrincante antes de efectuarlo. El juego pasa al adversario al final de un tiro de seguridad.

8.18.- PIFIA

Ocurre una pifia cuando la suela del taco resbala de la bola blanca probablemente debido a falta de tiza. Es usualmente acompañada por un fuerte sonido y normalmente la suela queda decolorada.

Aunque algunas pifias implican que ha sido por un contacto del lado del taco con la bola blanca.

A menos que tal contacto sea claramente visible, se supone que no ha ocurrido.

Un tiro es considerado como una pifia si la suela del taco hace contacto con la superficie de la mesa y la bola, a la vez que esta deja la superficie.

Tomar nota que las pifias intencionales están expuestas en 6.16 Conducta Antideportiva (c).

9 - BOLA 10

Bola 10 es un juego de tiro anunciado, jugado con una bola blanca y diez bolas de color numeradas del 1 al 10. En cada tiro la primera bola objetiva contactada debe ser la de numeración más baja sobre la mesa.

Gana la partida el jugador que emboque la bola 10 legalmente.

Si la bola diez es embocada durante el tiro del saque no será válida la acción y la bola 10 será repuesta en el punto de pie y el jugador que hizo el saque continuará su turno si no ha cometido falta.

Solamente se puede anunciar una bola en cada tiro (Ver 9.5 Anunciar Tiros y Embocando Bolas).

9.1.- ORDEN DE SALIDA

El orden de juego se determina acercando bola a banda. (Ver 9.1 Orden de Salida - "Lag") El ganador decide si rompe o hace romper al contrario. En Bola 10 lo normal es alternar los saques en las subsiguientes partidas, al menos que existan normas específicas dictadas para un torneo determinado.

9.2.- EL TRIÁNGULO DE BOLA 10

Las bolas objetivas se colocan en forma de triángulo, con la bola 1 en la parte frontal del rombo en el punto de pie, la bola 10 en el centro del rombo y el resto de bolas en cualquier orden. (Ver Regulación 4, Colocación y Golpeando las Bolas).

9.3.- TIRO DE SALIDA LEGAL

Se aplican las siguientes normas al tiro de salida: la Bola Blanca empieza desde atrás de la línea de cabecera; y si no ha sido embocada ninguna bola objetiva o, por lo menos, cuatro bolas objetivas hayan tocado banda, es falta (Ver Regulación 17, Requisitos del Saque Abierto).

9.4.- SEGUNDO TIRO DE LA PARTIDA – PUSH OUT

En el tiro inmediatamente posterior a un tiro de apertura legal, el jugador en turno de juego puede anunciar un "push out" El jugador tiene que anunciar su intención de jugarlo y no se serán de aplicación las "reglas 6.2 No contactar primero con la objetiva legal" y "6.3 No Tocar Banda después del Contacto", para esta jugada. Si no se ha cometido falta en el "push out", el contrincante elige quién va a tirar. La bola 10 embocada durante un "push out" será repuesta en el punto de pie.

9.5.- ANUNCIAR TIROS

Cada vez que un jugador intenta entronerar una bola de color (con la excepción del saque) se debe anunciar el tiro especificando claramente cuál es la bola y la tronera si no son obvios. Combinaciones, carambolas y tiros a través de la banda y tiros similares, no son considerados obvios y deben ser anunciados

Al anunciar un tiro no es necesario indicar detalles como número de bandas, combinaciones, carambolas, etc.

9.6.- SEGURIDAD / SAFETY

Por razones de estrategia un jugador puede cantar "safety" o "no hay bola" lo cual le permite hacer contacto con la objetiva legal sin intentar entronerarla y termina su turno. No obstante, si emboca la objetiva legal, el jugador entrante tiene la opción de tirar o pasarle el tiro al jugador que anunció "safety" (ver 9.7 Bolas Embocadas ilegalmente que también se aplica durante un tiro de seguridad)

9.7.- BOLAS EMBOCADAS ILEGALMENTE

Si el jugador falla en meter la bola anunciada en la tronera y la emboca en otra tronera o bien mete otra bola, su turno ha terminado. El jugador entrante tiene la opción de tirar o pasarle el turno de juego al contrincante.

9.8.- CONTINUAR EL JUEGO

Si el jugador emboca legalmente una bola anunciada en un tiro (exceptuando un "push out" - ver, 9.4 Segundo Tiro de la Partida – "Push Out") cualquier otra bola(s) entronerada(s) se queda(n) fuera del juego (menos la bola diez, ver 9.9 Colocando Bolas) y sigue en la mesa para continuar su turno. Si legalmente emboca la bola diez en cualquier tiro (excepción, un "Push Out") gana la partida. Si falla en entronerar la bola anunciada o comete falta, el turno pasa a su contrincante y si no hubiera cometido una falta, éste tiene que tirar con la bola blanca desde donde quede.

9.9.- REPOSICIÓN DE BOLAS

Si la bola diez es entronerada en una falta en el tiro de apertura o “push out” sin ser anunciada, o accidentalmente en una tronera no anunciada, o bien salga fuera de la mesa, se repone en el punto de pie. Jamás se repone ninguna otra bola de color.

9.10.- FALTAS GENERALES

Si el tirador comete una falta general el turno pasa a su contrincante. Teniendo bola blanca en mano y pudiendo situarla donde quiera en cualquier parte de la superficie de la mesa.

Las faltas generales en Bola 10 son las siguientes:

- ✗ Bola Blanca Embocada o Fuera de la Mesa (6.1)
- ✗ No contactar primero con la objetiva legal (esta regla no se aplica en el caso de un tiro libre). (6.2)
- ✗ No Tocar Banda después del Contacto (6.3)
- ✗ Pie en el Suelo (6.4)
- ✗ Bola Saltada Fuera de la Mesa (6.5)
- ✗ Bola Tocada (6.6)
- ✗ Doble Golpe / Bolas Pegadas (6.7)
- ✗ Falta por Empujar la Bola (Carro) (6.8)
- ✗ Bolas en Movimiento (6.9)
- ✗ Mala Colocación de la Bola Blanca (cuando se juega desde la cabaña) (6.10)
- ✗ Taco encima de la Mesa (6.12)
- ✗ Jugar Fuera del Turno (6.13)
- ✗ Juego Lento (6.15)

9.11.- FALTAS GRAVES

Para 6.14 Tres Faltas Consecutivas la penalización es pérdida de la partida. Para “6.16 Conducta Antideportiva” el Director Deportivo aplicará, previo informe del árbitro, la penalización que corresponda.

9.12.- ESTANCAMIENTO DEL JUEGO

Si ocurre un estancamiento para la terminación de la partida (ver 1.12 Paralización) se repetirá la partida realizando el tiro de apertura el mismo jugador.

Billar–Pool. Las Regulaciones

I. Discreción Administrativa

Estas regulaciones tratan los requisitos de uniformidad, horarios y otras cosas que no forman parte de las reglas actuales de juego pero que tienen la necesidad de ser reguladas. Algunos aspectos a la hora de aplicar estas reglas varían de torneo a torneo, tales como el número de “sets” en un enfrentamiento y quien es que saca después de la primera partida de bola 9. Los organizadores del evento tienen la potestad de poner en vigor regulaciones para cada uno de los eventos. Estas regulaciones no tienen la misma fuerza que la Reglas; la Reglas tienen prioridad.

II. Excepciones a las reglas

Las reglas actuales de juego no pueden ser modificadas sin permiso especial del Director Deportivo de la WPA o cualquier otra persona que esté autorizada para cada evento. Una explicación por escrito debería estar disponible a la reunión de jugadores antes del evento.

III. Indumentaria

La vestimenta del jugador siempre debe ser adecuada para el nivel de la competición y debe ser limpia y en buen estado.

Si un atleta tiene dudas sobre la legalidad de su ropa, debe consultar al director deportivo antes del comienzo del evento.

El director deportivo tiene la última palabra con respecto a la legalidad de indumentaria.

En ciertas circunstancias, el director deportivo puede permitir a un jugador participar aunque este violando la normativa, p.ej. cuando su equipaje ha sido perdido por una línea de avión.

Se puede descalificar a un jugador por la violación de la normas de uniformidad.

En caso de que no se estén especificadas normas especiales con respecto a la uniformidad antes del evento, se supone que las normas de la WPA serán aplicables.

Los siguientes puntos son los requisitos para Campeonatos del Mundo y eventos del Tour Mundial:

- a) **Hombres**: Los hombres pueden llevar una camisa normal con cuello o polo con cuello de cualquier color. La camisa o polo debe ser metidas dentro de los pantalones. Debe estar limpia y en buen estado. No esta permitido llevar camisetas. La camisa o polo debe tener mangas. Los pantalones de vestir deben estar limpios y en buen estado y de cualquier color. Vaqueros (de tela vaquera) de cualquier color están prohibidos aunque este tipo de diseño está permitido (en otro tipo de tejido). Los zapatos de vestir deben

ser elegantes y deben complementar el traje. No están permitidos, ni sandalias ni tenis. Los zapatos de deporte que tienen la parte de arriba de cuero o algo similar pueden ser admitidos bajo la discreción de la dirección deportiva.

- b) Mujeres: Las mujeres pueden llevar una blusa elegante, o un polo. Las camisetas están prohibidas. Los pantalones de vestir deben estar limpios y en buen estado. A las mujeres le está permitido llevar falda que cubren las rodillas. Los zapatos de vestir debe están elegantes y deben complementar la uniformidad. No están permitidos, ni sandalias ni tenis. Los zapatos de deporte que tienen la parte de arriba de cuero o algo similar pueden ser admitidos bajo la discreción del director deportivo.

IV. Montando las bolas/dar golpecitos a las bolas

Una mesa está considerada “tapped” cuando una plantilla está situada en la zona del triángulo, las bolas están ubicadas en los agujeros de la plantilla y se les da golpecitos. Este procedimiento reemplaza el uso del triángulo tradicional y asegura un montaje rápido y apretado. La elección de este sistema en vez del método tradicional siempre está bajo la discreción del director deportivo. Los jugadores jamás deben golpear a las bolas, esto solamente se debe hacer por los que estén autorizados. Para más información de las plantillas etc., debe ponerse en contacto con el director deportivo de la WPA.

V. Intervención de los Árbitros de Zona

Normalmente no hay un árbitro para cada mesa, por lo que, dependiendo del número de árbitros con los que se disponen, estos se reparten por zonas, por lo tanto cada árbitro es responsable de un determinado número de mesas. En estas situaciones es el contrincante el que tiene que hacer las “funciones de árbitro”, debiendo llamar la atención de su árbitro correspondiente en su zona cuando crea conveniente.

Si antes de un tiro, el tirador piensa que su contrincante no sería capaz de juzgar el tiro, o viceversa, deberán llamar la atención de un árbitro de zona. Cualquier jugador tiene el derecho de suspender el juego hasta que una disputa sea resuelta. Si se presenta una disputa entre dos jugadores y el árbitro de zona tuviera que tomar una decisión sin haber visto la causa de tal disputa, éste tiene que tener muy claro cuál fue la situación y entender lo que reclaman los jugadores, para ello puede consultar con testigos de confianza, revisar a una cinta de video etc. Si el árbitro no puede determinar si realmente ha ocurrido una falta se supone que no ha sido falta.

VI. Penalizando conducta antideportiva

Las reglas y regulaciones dan al árbitro y, a otros autorizados, importante libertad en determinar la penalización apropiada en caso de conducta antideportiva. Hay que considerar varios elementos en tales decisiones, tales como: conducta anterior, avisos previos, la seriedad del delito, e información que posiblemente fue dada en la reunión de jugadores. Además, se puede tener en cuenta el nivel de la competición, como que los jugadores de alto nivel deben de conocer las normas muy bien, mientras que los jugadores principiantes pueden no tener muy claro la aplicación de las normativas.

VII. Protestas contra decisiones

Si un jugador necesita que se tome una decisión, la primera persona con la que debe contactar es el árbitro. Éste tomará su decisión usando todos los medios que estén a su disposición. Si el jugador quiere protestar la decisión, puede hacerlo al Jefe de árbitros y, en última instancia al director deportivo. En la mayoría de los eventos, la decisión del director deportivo es definitiva.

En el campeonato del mundo de la WPA, puede apelar al director deportivo de la WPA si éste está presente. En tal caso, se le pedirá al jugador un depósito de \$100 que perdería en caso de que la apelación fallara en su contra.

VIII. Instrucciones para árbitros

El árbitro hará que se cumplan las reglas del juego, mantener las condiciones de juego necesarias, cantar todas las faltas y tomar cualquier otra acción que establecen las reglas.

El juego será suspendido cuando las condiciones no permiten un juego justo.

El juego también se suspende mientras que hay una protesta contra una decisión.

El árbitro anunciará faltas y otras situaciones específicas según las reglas. Contestará a preguntas sobre cuantas faltas han ocurridas pero no está permitido dar consejos o avisos sobre la aplicación de las reglas. Puede asistir al jugador en coger y reponer el puente. Si es necesario puede hacer que la lámpara no interfiera en un tiro moviéndola. Cuando un juego tiene una regla de tres faltas, el árbitro debería indicar al jugador cuando comete la segunda falta y también cuando vuelve a la mesa para su siguiente tiro. El primer aviso no es requerido por las reglas pero puede evitar malentendidos posteriores. Si hay un marcador en que el número de faltas esta visible, esto facilita el requerimiento de avisos.

IX. Objetividad del Árbitro

El árbitro será totalmente responsable de los requerimientos de los jugadores con respeto a datos objetivos, tales como: si una bola puede estar en el triángulo, si una bola está en la cabaña,

cual es la suma de puntos, cuántos puntos se requieren para la victoria, si un jugador juega limpiamente, si un jugador o su oponente realizan una falta, que regla se podrá aplicar en un golpe efectuado, etc.

Cuando se pida una aclaración de una norma, el árbitro explicará la norma aplicable de la mejor forma, pero cualquier aserción errónea del árbitro no beneficiara a un jugador de la aplicación de las reglas reales que estén en vigor.

El árbitro no debe ofrecer o proporcionar cualquier opinión subjetiva que afectaría al juego, tales como: si se puede hacer un buen golpe en un tiro probable, si una combinación es posible, cómo está la mesa etc.

X. Artículo Suplementario de Bola 8

Si han sido determinados los grupos y un jugador erróneamente tira y emboca una bola de su contrincante, la falta debe ser cantada antes de que tire de nuevo.

En el momento que se da cuenta que los grupos han sido invertidos por cualquier jugador o el árbitro, la partida será parada y se repetirá la partida realizando el tiro de apertura el mismo jugador.

XI. Restaurar una Posición

Cuando sea necesario restaurar unas bolas es responsabilidad del árbitro hacer esta tarea. Él puede solicitar información de cualquier persona para ayudarle a este respecto. Puede consultar a uno o, a los dos jugadores pero no tiene necesariamente que aceptar la opinión del jugador. Cada jugador implicado tiene el derecho a discutir el juicio del árbitro, pero después, el árbitro repondrá las bolas a su discreción.

XII. Aceptación del Equipamiento

Los jugadores de torneos deben asegurarse, antes de empezar el juego, que las bolas y el equipamiento se ajustan a las normas establecidas. Después de empezar el partido, no se puede cuestionar la legalidad del equipamiento usado(a menos que el jugador oponente y los responsables oficiales del torneo, estén de acuerdo).

XIII. Vaciando las Troneras

Para que una bola sea considerada embocada, tiene que conformar con todos los requisitos descrito en Regla 8.3 Bola Entronerada. Aunque el deber de vaciar las troneras esta dentro de las responsabilidades del árbitro, la responsabilidad definitiva para cualquier falta que pueda ocurrir

debido a una bola blanca p.ej. contactando a una bola que ha sido embocada previamente siempre queda con el tirador.

Si no hay árbitro presente, el tirador puede vaciar las troneras siempre y cuando avise a su contrincante de su intención claramente y sea obvio.

XIV. Descanso

A menos que el director deportivo especifique lo contrario, cada jugador puede tomar un descanso de cinco minutos durante los partidos que van a 9 partidas ganadas en (Bola 8) y a 13 en (Bola 9). Si los partidos fueran más cortos, no hay descansos.

Para utilizar el derecho a un descanso, el jugador debe informar al árbitro de su intención, y asegurar que el árbitro está enterado del hecho confirmándolo mirando el marcador con reloj, y asegurarse que el árbitro pone una marca en la mesa suspendiendo el juego (Lo normal es dejar un taco encima de la mesa).

El contrincante debe quedar sentado como en el desarrollo del juego normal cuando no está en posesión del tiro; si hiciera algo diferente de lo que hace durante una partida, será considerado que está también tomando un descanso y no puede luego pedir otro descanso.

El descanso en partidos de Bola 8, Bola 9 y Bola 10 tiene que ser entre los “racks” y el juego es suspendido.

En 14.1, el descanso empieza entre “racks” y el jugador en la mesa puede continuar su entrada si decide su contrincante tomar un descanso. Si el no tirador toma un descanso, deberá asegurarse de que hay un árbitro para supervisar la mesa durante su ausencia, de otra manera no tiene derecho a protestar contra su oponente.

El jugador que ha tomando el descanso debe recordar que sus acciones deben estar dentro del espíritu del juego y si actúa de otra manera puede ser sujeto a una penalización bajo Conducta Antideportiva.

Si un jugador está en unas condiciones físicas diferentes a las normales por estar sometido a un tratamiento médico o se pone enfermo, el Director Deportivo puede variar el número de descansos.

XV. Subsiguientes Tiros de Apertura

Para determinar quién va a sacar después de la primera partida, en juegos tales como Bola 9, el Director Deportivo puede elegir un procedimiento diferente de lo normal del que está estipulado en la Reglas.

p.ej. El ganador puede sacar o los jugadores pueden tener tres saques sucesivos y/o alternativos

XVI. El “Rack” de Bola 9

Como está establecido en la Regla 2.2, las bolas que no son la número uno o la nueve estarán colocadas sin orden.

Si el árbitro no está colocando las bolas y un jugador piensa que su oponente está poniendo las bolas en un cierto orden, puede llamar a un oficial del torneo.

Si el oficial determina que el jugador esta intencionalmente colocando las bolas incorrectamente, puede darle un aviso.

Después de este aviso, si el jugador continúa con esta acción, será penalizado por conducta antideportiva.

XVII. Tiro de Apertura Abierta

El Director Deportivo puede imponer requisitos adicionales en el saque en juegos que requieren un saque abierto tal como Bola 9. p.ej. puede ser necesario que tres bolas pasen de la línea de cabecera o deban ser entroneradas.

XVIII. Desviar la Bola Blanca en el Saque

Puede ser que el jugador haga una pifia en el saque e intentar impedir que la bola blanca siga su trayectoria normal desviándola con el taco o de otra manera.

Esta acción está totalmente prohibida e indicada en la regla de conducta antideportivo Regla 6.16(b)

Los jugadores nunca deben intencionalmente tocar ninguna bola en juego excepto con un golpe hacia delante con la suela del taco en la bola blanca. La penalización para tal falta será determinada por el árbitro según las normas de conducta antideportiva en Regla 6.16.

XIX. Reloj

Un oficial del torneo o un jugador puede pedir un reloj para marca el tiempo de los tiros. El Director Deportivo decidirá si es necesario. Si el árbitro impone un tiempo límite de treinta y cinco segundos y este límite es sobrepasado por un jugador y ya ha recibido un aviso de diez segundos, es falta y se premia al jugador entrante, según las reglas aplicables al juego que se está jugando. El tiempo límite se aplica para ambos jugadores (esto es, ambos jugadores tienen puesto un reloj que marca el tiempo de tiro).

Cada jugador tiene el derecho de una extensión de 25 segundos por partida. El reloj comienza cuando todas las bolas del tiro anterior se quedan paradas, incluso las bolas girando. El reloj se apaga cuando la suela del taco hace contacto con la bola blanca o cuando el reloj llega al límite. Si un jugador sobrepasar el tiempo, será una falta general.

XX. Faltas solamente para Bola Blanca

Si no hay árbitro presidiendo la partida puede ser que esta jugado utilizando faltas de bola blanca solamente. Eso quiere decir que no es una falta que accidentalmente se toque una bola objetiva a menos que no cambie el resultado del tiro.

El oponente debe tener la opción de dejar la bola donde queda o reposicionarla estando de acuerdo los dos jugadores.

Si un jugador tira sin dar a su adversario la oportunidad de reposicionar la bola, será falta y bola en mano para el otro jugador

XXI. Empezar Tarde

Los jugadores deben estar en la mesa y preparados para jugar su enfrentamiento a la hora prevista. Si un jugador llega tarde, tendrá quince minutos para presentarse en la mesa preparado para jugar, de otra manera perderá el enfrenamiento. Es recomendable anunciar un aviso después de cinco minutos, un segundo aviso después de diez minutos y después de catorce minutos, un aviso final de un minuto. Las normas pueden ser más estrictas para jugadores que habitualmente llegan tarde.

Nota: La dirección deportiva podría determinar la pérdida de una partida por cada aviso que se le de al jugador antes de que se presente en el último minuto, esto es, si se presenta después del primer aviso se penaliza con la pérdida de un punto de la esa partida, segundo aviso dos puntos menos, beneficiando al jugador que si está en la mesa de juego a su hora.

XXII. Interferencia externa

Ver Regla 1.9, Interferencia Externa, el árbitro debe asegurarse de que existan interferencia externas e impedirlo, por ejemplo por un espectador o por un jugador en una mesa de al lado y pudiendo suspender el juego si lo cree necesario. La interferencia puede ser física o verbal.

XXIII. Entrenamiento

Está permitido que un jugador reciba consejos de su entrenador durante un enfrentamiento. No debiendo hacerlo tiro a tiro continuo que hiciera cambiar el carácter del juego

El árbitro y el Director Deportivo deberán determinar los límites. Durante el descanso, este puede ser utilizado para obtener ayuda del entrenador. El entrenador no debe acercarse a la mesa de juego. Si el árbitro decide que el entrenador está interfiriendo o interrumpiendo el partido, puede obligarlo a que abandone la zona.

XXIV. Caso de Fuerza Mayor

Puede ser que algo imprevisto que no esté reflejado en estas reglas ocurriera durante una partida. En tal caso, el árbitro decidirá cómo proceder de la manera más justa. Por ejemplo, puede ser necesario mover un “rack” en marcha a otra mesa, en tal caso puede que se declare un estancamiento si no se puede ser transferido

XXV. Permanecer en la silla del Jugador

Los jugadores tienen que permanecer en la silla designada para su uso mientras el oponente está en la mesa. Si un jugador tiene la necesidad de salir de la zona de juego durante un partido, necesita pedir y recibir el permiso del árbitro. Si un jugador sale de la zona sin permiso será conducta antideportiva.

XXVI. Golpes Simultáneos

Si la bola blanca golpea a una bola objetiva, legal o no legal, al mismo tiempo aproximadamente, y no se puede determinar que bola fue golpeada la primera, la decisión irá a favor del tirador.

XXVII. Anunciar Bolas Pegadas

El árbitro tiene que tener cuidado al examinar y anunciar la posición de una bola objetiva que puede estar pegada a una banda y la bola blanca que pueda estar pegada a una bola objetiva.

El jugador sentado puede recordar al árbitro que tal anuncio es necesario.

El tirador debe dejar tiempo suficiente para que el árbitro examine la situación, también el tirador puede preguntar al árbitro su decisión.