

Manual Oficial de las Reglas de la APA/CPA



para los años de la Liga 2018/2019 y 2019/2020

TABLA DE CONTENIDO

Descripción general	1
Tiro de arrime (lagging)	2
Armado de triángulo	3
Tiro de apertura	4
Después de la apertura	6
Tiro de bolas incorrectas	8
Tiros de combinación	9
Bolas entroneradas	9
Bolas en el piso	10
Bolas movidas accidentalmente	11
Tiro cercano	11
Un pie en el suelo	12
Marcar la mesa	13
Puntos muertos	13
Bolas congeladas	13
Faltas	15
Cómo ganar un juego	17

REGLAS DE JUEGO

DESCRIPCIÓN GENERAL

Es imposible establecer una regla para cada situación que se pueda presentar. *El sentido común debe prevalecer.* Juegue dentro del espíritu de las reglas tanto como del reglamento escrito. Los equipos que traten de tomar ventaja creando sus propias interpretaciones de las reglas pueden incurrir en una violación del buen proceder deportivo. *Gane en la mesa y no desde el asiento.*

Bola 8 se juega con una bola blanca y 15 bolas objetivo. El propósito principal de este juego es que un jugador emboque las bolas lisas enumeradas del 1 al 7 o las bolas rayadas enumeradas del 9 al 15 y luego emboque la Bola 8 antes que su oponente. La categoría de bolas de cada jugador se determina cuando el primer jugador emboca legalmente una bola. Por ejemplo, si la primera bola entronerada en el juego es la bola 3, el jugador debe embocar el resto de las bolas de la 1 a la 7, mientras que el jugador oponente deberá embocar todas las bolas de la 9 a la 15. Cuando un jugador no logra embocar una bola de su categoría o comete una falta, el turno pasa al otro jugador. Un jugador que emboca legalmente una bola de su categoría debe continuar tirando. El jugador que emboca primero toda su categoría de bolas y luego emboca la bola 8 es el ganador del juego. En el juego de la Liga, la bola 8 se debe embocar en una tronera marcada.

NOTA: En las divisiones de Másters, la tronera de la bola 8 se puede anunciar en lugar de marcar.

Bola 9 se juega con una bola blanca y nueve bolas objetivo enumeradas del 1 al 9. Es un juego de rotación, lo que significa que se tira a las bolas en orden numérico. El jugador que tira debe hacer que la bola blanca golpee primero la bola con el número más bajo que esté en la mesa. El partido finaliza cuando se entronera legalmente la bola 9. El jugador conserva su turno siempre que golpee primero la bola con el número más bajo y entronere una bola en forma legal. No es necesario que el jugador emboque la bola con el número más bajo para continuar tirando. Por ejemplo, el jugador puede golpear la bola 1 con la bola 4 (un tiro de combinación) entronerando la bola 4 y seguir su turno en la mesa, sabiendo que la bola 1 debe golpearse primero en el siguiente tiro. Si el jugador que tira golpea la bola más baja contra la bola 9 y esta entra en la tronera, el partido se termina. En el juego de Liga, las bolas 1 al 8 valen un punto cada una y la bola 9 vale dos puntos.

NOTA: En las divisiones de Másters, la Bola 9 no se juega por cuenta/puntos de bolas. Cada juego individual se gana cuando el jugador entronera legalmente la bola 9.

1. TIRO DE ARRIME (LAGGING)

El tiro de arrime se utiliza para determinar quién realiza el tiro de apertura. La bola que se detiene más cerca de la banda de cabecera gana. Está permitido golpear la banda de cabecera. Si las bolas de arrime hacen contacto entre sí, ninguno de los jugadores golpea la banda de pie durante el tiro de arrime, o la bola se detiene en la mandíbula de una tronera, repetir el tiro de arrime. Cuando no se golpea la banda de pie o la bola toca las bandas largas o alguna tronera, se pierde el tiro de arrime. No se aconseja a los jugadores que usen la bola blanca para el tiro de arrime. La insistencia en usar la bola blanca para el tiro de

arrime se considera una violación del buen proceder deportivo y será reportada a la Administración de la Liga Local. El ganador del tiro de arrime realiza el tiro de apertura en el primer partido y de ahí en adelante el ganador de cada partido abre el siguiente. Favor de observar lo siguiente:

- En las divisiones de Másters, el ganador del tiro de arrime podrá elegir el formato o hacer la apertura. Una vez seleccionado el formato, todo el set de ese formato debe completarse antes de pasar al otro formato.
 - En las divisiones de dobles, el tiro de arrime no se toma en cuenta como parte de la rotación de jugadores.
-

2. ARMADO DEL TRIÁNGULO

Todas las bolas dentro del triángulo deben estar lo más juntas posible. Las bolas se acomodan con la cabeza (el frente) de la bola sobre el punto de pie. El jugador que abre el partido puede pedir que se vuelva a armar el triángulo. El jugador que pierda el tiro de arrime y/o el jugador que pierda los partidos posteriores está encargado de armar el triángulo para su oponente. En cada formato, las bolas se deben acomodar de la siguiente manera:

- **Bola 8** - Las 15 bolas se acomodan en un triángulo, con la bola 8 en el centro. El resto de las bolas objetivo se colocan al azar en el triángulo.
- **Bola 9** - Las bolas enumeradas del 1 al 9 se acomodan en forma de rombo o diamante. La bola 1 se ubica en el extremo delantero del diamante, la bola 9 en el centro y el resto de las bolas objetivo se acomodan al azar. Cuando se utilicen mesas de monedas, los equipos tienen la opción de sustituir cualquiera de las bolas no usadas (bola 10 a bola 15) por bolas entroneradas después de un juego corto; esto ahorrará dinero a ambos equipos durante la

noche de la Liga. El jugador que abre el juego puede exigir que se utilicen en cada juego las nueve bolas con la numeración más baja disponibles.

Ejemplo: Si la bola 3 y la bola 9 se meten en la apertura del juego (porque un 9 en la apertura es un tiro ganador, a menos que se meta la bola blanca), puede usar la bola 10 y la bola 11 en el siguiente triángulo. La secuencia de bolas objetivo en el siguiente juego sería 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 10 y 11. La bola 11, de hecho, es la “bola 9” (la última bola) en este juego. No use la bola 10 para reemplazar la 3, ya que será muy confuso. Tire en orden numérico.

3. TIRO DE APERTURA

Las faltas se empiezan a contabilizar a partir de que se golpea el triángulo.

El jugador debe hacer el tiro de apertura detrás de la línea de cabecera para que se considere legal. Además, por lo menos cuatro bolas objetivo se deben arrimar a las bandas o una bola se debe entronerar. La bola blanca no debe tocar una banda antes que al triángulo.

NOTA: Un jugador que físicamente no pueda hacer el tiro de arranque debido a una condición médica puede pasarlo a su oponente, pero solo con aprobación previa de la Administración de la Liga Local. Dichos casos se deben marcar como tiros defensivos y un inning, según corresponda. No se permite que un compañero del jugador haga el tiro de apertura por él.

El punto de contacto de la bola blanca con la mesa se usa para determinar si está detrás de la línea de cabecera, que también se conoce como estar **dentro**. Para tomar esta determinación,

simplemente compare la línea de cabecera, una línea imaginaria que conecta los segundos diamantes de la banda de cabecera, con el punto de contacto de la bola blanca. Una bola que esté en el centro de la línea de cabecera se considera **fuera**, o que no está detrás de la línea de cabecera.

La bola blanca debe entrar en contacto con la formación de la siguiente manera:

- **Bola 8** - Se debe tocar primero la primera bola o la segunda fila de bolas. No golpear primero la primera bola o la segunda fila de bolas no constituye una falta.
- **Bola 9** - Se debe tocar primero la bola 1. No golpear primero la bola 1 no constituye una falta.

Si se golpea el triángulo pero el tiro de apertura no califica como legal, el mismo jugador debe volver a armar el triángulo y hacer un nuevo tiro de apertura.

Si se golpea el triángulo pero la apertura no califica como legal y **se mete la bola blanca**, el jugador oponente debe volver a armar el triángulo y hacer el tiro de apertura.

Los tiros de apertura seguros o suaves no están permitidos. Haga una nota en la hoja de puntaje si observa a un jugador haciendo un tiro de apertura seguro o suave. La Administración de la Liga Local podrá emitir sanciones a equipos y jugadores que no realicen el tiro de apertura con fuerza. Abrir con la fuerza apenas suficiente para cumplir con esta regla no es garantía contra sanciones. Abra tan fuerte como pueda hacerlo manteniendo el control.

4. DESPUÉS DE LA APERTURA

Después de la apertura pueden ocurrir varias circunstancias.

Estas son:

- Una falta luego de una apertura legal le concederá bola en mano al oponente.
- Si no se entronera ninguna bola, le toca el turno al otro jugador.
- Si se entronera una bola objetivo, continúa tirando el jugador que hizo la apertura.

Bola 8

- a. Si se mete la bola blanca en la apertura, se le concede bola en mano al jugador oponente, y debe ejecutarla detrás de la línea de cabecera, tirando a la bola que esté fuera de la línea de cabecera. Si una bola objetivo está justo en el centro de la línea de cabecera o **fuera**, se le puede tirar. Si la bola está **adentro**, no se le puede tirar. Si los dos jugadores no se ponen de acuerdo sobre si la bola está **adentro** o **fuera**, entonces deben consultar a una tercera persona. Si se consulta a una tercera persona, su opinión será definitiva. Si no hay una tercera persona disponible o acordada, entonces los jugadores pueden decidir el conflicto tirando una moneda al aire. Tirar intencionalmente a una bola que está **adentro** es una violación del buen proceder deportivo y será reportada a la Administración de la Liga Local.

NOTA: La bola blanca debe estar **adentro** según se indica previamente antes de que pueda comenzar el juego. Esto no constituye una falta y no habrá sanción alguna. Es responsabilidad del oponente asegurar que la bola

blanca esté **adentro** antes del tiro. Si la bola blanca está **fuera**, el jugador que tira debe reubicarla detrás de la línea de cabecera.

- b. Si la bola 8 se entronera en el tiro de apertura, se gana, a menos que el jugador haga una falta con la bola blanca, en cuyo caso, pierde.
- c. Si una bola de cada categoría se entronera en el tiro de apertura, todavía sigue siendo una mesa abierta. El jugador que hace el tiro de apertura tiene la opción de tirar a cualquier bola, excepto la bola 8 (lo cual sería una falta); cualquier bola embocada sin falta cuenta. Si el jugador emboca una bola de cada categoría en su segundo tiro, la mesa continúa abierta; una falla o falta en el segundo tiro da como resultado una mesa abierta para el oponente.
Si el oponente emboca una bola pero también comete una falta, la mesa sigue abierta.
- d. Si en el tiro de apertura se embocan dos bolas de una categoría y una bola de la otra (por ejemplo, dos lisas y una rayada), todavía es mesa abierta. Queda a elección del jugador que tira.

NOTA: Durante una mesa abierta, un jugador puede tirar a una combinación de bolas lisas o rayadas; la bola embocada legalmente determinará su categoría de bolas para el resto del juego. No se puede usar la bola 8 como la primera bola en un tiro de combinación.

Bola 9

- a. Una falta luego de una apertura legal dará una bola en mano desde cualquier lugar de la mesa para el jugador oponente. Las bolas entroneradas, si las hay, permanecen

así (no se las coloca en el punto de pie), menos la bola 9. Las bolas entroneradas se marcan como bolas muertas.

- b. Si se entronera la bola 9 en el tiro de apertura, se ganaría el juego, a menos que el jugador meta también la bola blanca, en cuyo caso la bola 9 (o cualquier otra bola con número alto) se coloca sobre el punto de pie y el turno pasa a su oponente. Si el punto de pie está ocupado por otra bola, la bola 9 se coloca directamente detrás de esa bola, lo más cercano posible al punto de pie.
- c. Si se entroneran una o más bolas en el tiro de apertura, sigue siendo el turno del jugador que abre el juego.

NOTA: Los push-outs son bastante comunes en los eventos profesionales y en el Campeonato Amateur de EE. UU.; sin embargo, no se permiten en la competencia de hándicap de la APA. Las divisiones de Másters no son con hándicap y siguen las reglas del Campeonato Amateur de EE. UU., por lo tanto, el push-out está permitido y cualquier bola entronerada en un push-out será colocada en el punto de pie.

5. TIRO DE BOLAS INCORRECTAS

Ocasionalmente, un jugador tira erróneamente a la categoría incorrecta de bolas (en Bola 8) o a la bola con el número incorrecto (en Bola 9). El jugador que tira debe evitar una falta preguntando al oponente a qué bola o categoría de bolas debería tirar. Si le preguntan, el oponente deben responder la verdad. Si el jugador le pega a la bola incorrecta, la falta se produce apenas se golpea la bola, sin importar si la bola se entronera o no.

NOTA: La falta debe anunciarse antes de que el jugador haga contacto legal con una bola de su categoría real. De lo contrario, no será contabilizada.

- **Bola 8** - Una vez que un jugador haya tocado la bola 8 legalmente, este asume el control de esa categoría de bolas que entroneró por error y puede terminar ganando el juego si logra entronerar legalmente la bola 8. Adicionalmente, si el jugador en espera no canta una falta antes de que termine el turno de su oponente, y luego le pega a la bola incorrecta en su turno, ambos jugadores asumirán la nueva categoría de bolas por el resto del partido.
 - **Bola 9** - Todas las bolas entroneradas antes de pedir la falta se considerarán bolas muertas.
-

6. TIROS DE COMBINACIÓN

Los tiros de combinación son legales, pero hay que golpear primero la bola correcta.

- **Bola 8** - No se debe tocar primero la bola 8. Si un jugador no entronera una de sus bolas y en su lugar entronera una bola de su oponente, pierde su turno. No se coloca ninguna bola en el punto de pie.
 - **Bola 9** - Se debe golpear primero la bola con el número más bajo de la mesa. Un jugador recibe crédito por todas las bolas que entronera legalmente.
-

7. BOLAS ENTRONERADAS

Las bolas deben permanecer en la tronera para ser legales. Si se entronera alguna bola, incluyendo la bola blanca, pero rebota y regresa a la superficie de juego, no se considera entronerada y debe jugarse desde su posición.

NOTA 1: Una vez que una bola pare completamente de moverse, no se moverá nuevamente sin la acción de fuerzas

externas. Por lo tanto, si una bola que había quedado colgando en la abertura de una tronera durante unos segundos de pronto cae dentro, debe colocarse nuevamente sobre la mesa donde se encontraba originalmente.

NOTA 2: Si dos bolas se atascan en una tronera y quedan asomándose levemente sobre el borde, se consideran entroneradas. Déjelas caer en la tronera y prosiga el juego a menos que con eso concluya el juego.

8. BOLAS EN EL PISO

Las bolas objetivo que sean arrojadas de la mesa serán colocadas en el punto de pie. Si el punto de pie está ocupado, la bola será colocada justo detrás del punto de pie, lo más cerca de este como sea posible. Si se arrojan dos bolas o más al piso, se colocan en orden numérico, la de número menor debe ir más cerca del punto de pie. Las bolas colocadas en el punto de pie quedan tocándose entre sí.

- **Bola 8** - Puede suceder que un jugador entronere una bola en forma legal y a la vez arroje otra(s) bola(s) al piso. En esta situación, todavía es el turno del jugador y la bola o bolas no serán colocadas en el punto de pie hasta que termine su turno. Si la bola que saltó de la mesa es del jugador que está tirando, no se coloca en el punto de pie hasta que haya entronerado todas las otras bolas. Si la bola 8 salta de la mesa y cae al piso, el jugador pierde el juego.
- **Bola 9** - Las bolas que se arrojan fuera de la superficie de juego se colocan **de inmediato** en el punto de pie. La bola 9 se coloca en el punto de pie:
 - a. Siempre que se arroje fuera de la mesa, excepto cuando se entronere.
 - b. Siempre que se entronere y el jugador meta la bola blanca o cometa otra falta.

9. BOLAS MOVIDAS ACCIDENTALMENTE

Las bolas movidas accidentalmente deben reubicarse, a menos que dichas bolas hagan contacto con la bola blanca, creando así una falta de bola en mano, en cuyo caso nada se reubica.

- Si el movimiento accidental ocurre entre un tiro y otro, la bola debe ser reubicada por el jugador oponente antes de realizar el tiro.
- Una bola que se haya movido accidentalmente durante un tiro debe ser reubicada por el oponente, después de finalizado el tiro y de que todas las bolas hayan dejado de rodar.

NOTA: Una bola objetivo que esté en movimiento y haga contacto accidental con un puente, taco, etc., no se reubica.

Si en el transcurso del tiro, otra bola se detiene en la posición previamente ocupada por la bola movida accidentalmente, el oponente debe ser justo y colocar esta última bola lo más cerca posible a su posición original.

10. TIRO CERCANO

Las situaciones que pueden resultar en tiros malos son generalmente obvias. Las disputas sobre estas situaciones casi siempre se pueden evitar si se le pide a alguien (de mutuo acuerdo entre los contrincantes) que observe el tiro. El equipo que no está jugando debe protegerse interrumpiendo el juego antes del tiro. El jugador que tira tiene la obligación de detenerse si su oponente desea que haya un observador imparcial. Una vez que se acuerde en un tercero que observe el tiro, los jugadores deberán aceptar la decisión tomada y no se podrán presentar reclamos al respecto.

En general, el jugador que tira tiene la ventaja en situaciones de tiros cercanos. Si el observador no puede determinar qué bola se tocó primero, tal como en el caso de un golpe simultáneo, la decisión es del jugador que realizó el tiro. Los equipos que entran continuamente en disputas sobre tiros malos sin pedir verificación de una tercera persona pueden ser sancionados por comportamiento antideportivo y posiblemente perder puntos a discreción de la Administración de la Liga Local.

NOTA: Si no se pide a un tercero que observe el tiro y se disputa el tiro, la decisión tiende a favorecer al jugador que tira.

11. UN PIE EN EL SUELO

Cuando haya un puente mecánico disponible, por lo menos un pie debe estar en el piso al hacer el tiro. El incumplimiento de tener por lo menos un pie en el piso no es una falta, pero puede derivar en sanciones por comportamiento antideportivo. La Administración de la Liga Local no puede garantizar que todas las sedes anfitrionas tengan un puente mecánico y algunas no tienen. Un equipo que tiene su propio puente mecánico solo puede usarlo si está dispuesto a compartirlo con el equipo adversario, ya que negarse a hacerlo supondría una ventaja injusta. Si no hay un puente mecánico, prevalecen las reglas de la casa.

- **Jugadores en silla de ruedas** - Los jugadores en silla de ruedas deben permanecer sentados en la silla mientras tiran. Si un jugador decide levantarse de la silla de ruedas para hacer un tiro, debe salirse completamente de la silla. Los jugadores no puede hacer tiros “mitad adentro, mitad afuera” de una silla de ruedas.

NOTA: Los jugadores que tengan una necesidad legítima de usar un banco debido a su estatura, tienen permitido hacerlo,

siempre que puedan mover el banco por sí solos y mantener ambos pies sobre el banco. Adicionalmente, pueden pararse en el banco para romper el triángulo o pedir ayuda a un compañero del equipo.

12. MARCAR LA MESA

No se permite marcar el paño de ninguna manera, incluyendo, entre otras cosas, usar tiza para trazar una línea o mojarse el dedo para humedecer el paño. Los equipos que marquen el paño están sujetos a sanciones por comportamiento antideportivo. Es aceptable colocar un trozo de tiza sobre la superficie dura de la banda.

13. PUNTOS MUERTOS

En el improbable caso de que el juego llegue a un punto muerto, es decir, que ningún jugador quiera o pueda utilizar la bola en mano, las bolas se deben acomodar nuevamente en el triángulo y el mismo jugador lo rompe otra vez.

- **Bola 8** - Coloque una "X" a través de toda la caja de juego. Los innings y los tiros defensivos para el juego de punto muerto no cuentan.
 - **Bola 9** - El juego termina pero los puntos ganados se cuentan. Los innings y los tiros defensivos se mantienen y todas las bolas restantes que queden sobre la mesa se marcan como bolas muertas.
-

14. BOLAS CONGELADAS

Una bola congelada es una bola que está tocando otra bola o la banda de la mesa. Para que la regla de bola congelada tenga efecto, se debe declarar que la bola está congelada y deben

verificarlo tanto el jugador que tira como su oponente. Si los jugadores del partido no se ponen de acuerdo, se debe pedir a un tercero que determine si la bola está congelada.

Bola objetivo congelada en una banda - La bola congelada debe golpearse primero y el jugador debe hacer una de las siguientes jugadas:

- Dirigir la bola congelada a otra banda o embocarla en una tronera.
- Dirigir la bola congelada contra otra bola, y que esa bola golpee la banda o caiga en una tronera.
- Dirigir la bola blanca a una banda o embocar una bola en la tronera **después** de que la bola blanca toque la bola congelada.

Un golpe simultáneo es una falta si no se logra dirigir esa bola o cualquier otra a una banda diferente o si cae en una tronera.

Bola blanca congelada a su propia bola objetivo - Si la bola blanca causa que la bola objetivo se mueva (al ejercer fuerza contra la bola congelada, no rompiendo el contacto con la bola congelada), se considera que tuvo contacto durante el tiro.

- **Bola 8** - Si tira hacia el lado opuesto de la bola objetivo que está tocando a la bola blanca, para hacer un tiro legal, debe hacer contacto con otra bola objetivo y luego tirar una bola a una banda o embocarla en una tronera. Si la bola blanca está congelada a la última bola de su categoría, entonces la bola blanca debe regresarse y ponerse en contacto con la bola contra la que estaba congelada originalmente y dirigir la bola a una banda o embocarla en una tronera.
- **Bola 9** - Si tira hacia el lado opuesto de la bola objetivo contra la que está congelada, para hacer un tiro legal, debe

hacer contacto con la bola del menor número y luego dirigir una bola a una banda o embocarla en una tronera. Si la bola blanca está congelada a la siguiente bola en la rotación, entonces la bola blanca debe regresarse y ponerse en contacto con la bola contra la que estaba congelada, y después del contacto, dirigir una bola a una banda o embocarla en una tronera.

Bola blanca congelada a la bola de su oponente - Debe tirar hacia el lado opuesto de la bola de su oponente. Si la bola blanca hace que se mueva la bola del oponente más de lo esperable por romper el contacto con la bola congelada, se considerará una falta.

15. FALTAS

Si se comete alguna de las siguientes faltas, la sanción es bola en mano para el oponente. Asegúrese de que se le dé la opción de bola en mano antes de tocar la bola blanca, confirmándolo con su oponente. Bola en mano es la ventaja que se concede a un jugador cuando su oponente mete la bola blanca o comete alguna otra falta. El jugador beneficiado puede colocar la bola blanca en cualquier lugar de la superficie de juego.

EXCEPCIÓN: En Bola 8, al meter la bola blanca en el tiro de apertura se requiere que la bola en mano se ejecute desde atrás de la línea de cabecera y se haga contacto con una bola fuera de la línea de cabecera.

Incluso una vez que la bola blanca haya sido colocada en la mesa, si el jugador no está satisfecho con la colocación, puede ajustar la posición usando su mano, su taco o cualquier otro objeto razonable.

Únicamente el jugador o el capitán del equipo pueden cantar

falta oficialmente, aunque cualquiera puede sugerir al jugador o al capitán del equipo que se debe comunicar una falta.

NOTA: Una falta que no se canta cuando ocurre no se puede reclamar una vez ejecutado el siguiente tiro.

Estas son las únicas faltas que resultan en bola en mano.

Cualquier otra violación es una violación del buen proceder deportivo. Las faltas de bola en mano son:

- a. Si la bola blanca se entronera, cae al suelo o queda fuera de la superficie de juego por algún otro motivo.
- b. Cuando un jugador no logra pegarle a la bola correcta en el primer tiro.
- c. Cuando no se toca una banda o no se entronera una bola después del contacto. Hay que pegarle a una banda con la bola blanca o con cualquier otra bola, después de que la bola blanca y la bola objetivo hacen contacto. Si la bola regresa a la superficie de juego, se considera que le ha pegado a una banda.
- d. Si, después de hacer contacto con una bola que está congelada a una banda, no se tira esa bola o cualquier otra bola a una banda diferente o se emboca en una tronera.
- e. Hacer saltar intencionalmente una bola blanca sobre otra bola golpeándola con efecto de pala.
- f. Recibir consejo de otra persona que no sea el entrenador durante una pausa.
- g. Tocar o hacer que la bola blanca se mueva, a excepción de una situación de bola en mano.
- h. Alterar el curso de una bola blanca en movimiento, incluyendo un doble golpe.

- i. Cada vez que la bola blanca haga contacto con una bola movida accidentalmente.
- j. La bola blanca no toca ninguna bola objetivo durante el curso de un tiro.
- k. Tocará otra bola en la mesa mientras se coloca o ajusta la posición de la bola blanca, durante una bola en mano.

DOBLES SOLAMENTE - Tiro fuera de rotación. Una vez que el equipo haya tirado fuera de rotación, se considera que ha ocurrido una falta. Si el equipo que espera no canta la falta antes de que se haga el siguiente tiro, no recibirá bola en mano y el equipo que cambió la rotación asumirá la nueva rotación durante el resto del partido.

- **Bola 8** - Si la bola 8 se entronera durante el tiro, se pierde el juego, siempre y cuando se anuncie.
- **Bola 9** - Si la bola 9 se entronera durante el tiro, se coloca sobre el punto de pie y los oponentes reciben bola en mano.

16. CÓMO GANAR UN JUEGO

BOLA 8

- a. Usted entronera todas las bolas de su categoría y legalmente entronera la bola 8 en una tronera marcada correctamente.
- b. Su oponente entronera la bola 8 fuera de orden o hace que la bola 8 salte fuera de la mesa.
- c. Su oponente entronera la bola 8 en la tronera incorrecta.
- d. Su oponente no marca correctamente la tronera donde se entronera la bola 8 y usted pide la pérdida del juego.

- e. Su oponente comete una falta de bola blanca y luego entronera la bola 8.
- f. Su oponente altera el curso de la bola 8 o la bola blanca con la intención de evitar una pérdida.
- g. Su oponente mete la bola blanca o golpea la bola blanca fuera de la mesa al jugar la bola 8.

NOTA 1: Si su oponente está tirando a la bola 8 y no le pega, lo que en inglés se conoce comúnmente como “table scratch”, se considera una falta y usted recibe bola en mano. Usted no gana debido a esta falta.

NOTA 2: No puede jugar la bola 8 al mismo tiempo que juega la última bola de su categoría. La bola 8 debe entronerarse con un tiro aparte.

Marcar la tronera

- a. Se debe colocar un portavasos u otro indicador junto a la tronera objetivo del jugador que tira.
- b. No se recomienda marcar la tronera con tiza.
- c. Ambos jugadores deben usar el mismo indicador.
- d. En la mesa debe haber solo un indicador a la vez.
- e. Si el indicador ya está puesto en la tronera indicada desde un intento o juego anterior, no es necesario tocarlo, moverlo o reposicionarlo.

NOTA: Hacer contacto con un indicador no es una falta. Si el indicador de una tronera se coloca en la banda e interfiere accidentalmente con el tiro (ya sea de forma positiva o negativa), el tiro se toma en cuenta de todos modos.

BOLA 9

Entronera legalmente la bola 9.



**¡Descargue la
versión digital!**



THE GOVERNING BODY OF AMATEUR POOL®

poolplayers.com



THE GOVERNING BODY OF AMATEUR POOL®

poolplayers.ca

American Poolplayers Association
1000 Lake Saint Louis Blvd. · Suite 325
Lake Saint Louis, MO 63367
636-625-8611 · Member Hotline Ext. 5210

Revisado 3/18