



Manual Oficial de las Reglas de la **APA/CPA** para los **Juegos Bola 8 y Bola 9**

*La única liga de pool aprobada
por Jeanette Lee,
"La Viuda Negra",
integrante del
Salón de la Fama.*



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
Línea externa para miembros Ext. 5210

Revisado 4/14

Para las Ligas de los Años 2014/2015 y 2015/2016

Reglas de la APA / CPA para el Juego de Bola 8

Descripción General	1
Tiro de Arrime	1
Armado del Triángulo	1
Tiro de Apertura	1
Después de la Apertura	2
Tiros de Combinación	4
Bolas en el Piso	4
Bolas Entroneradas.	5
Un Pie en el Suelo	5
Marcar la Mesa	5
Faltas.	5
Hay varias formas de perder	9
Cómo se Gana	10

Reglas de la APA / CPA para el Juego de Bola 9

Descripción General	11
Tiro de Arrime	11
Armado del Triángulo	11
Tiro de Apertura	12
Después de la Apertura	12
Tiros de Combinación	13
Faltas.	15

Reglas de la APA / CPA para el Juego de Bola 8

Descripción General - El juego de Bola 8 se juega con una bola blanca y un triángulo normal de 15 bolas objetivas. El objetivo principal de este juego es que un jugador entronere las bolas lisas enumeradas de 1 a 7 o las bolas rayadas enumeradas del 9 al 15, y luego entronere la bola 8 en una tronera marcada antes que el oponente. La elección de bolas lisas o rayadas está determinada por la categoría de la primera bola que entronere legalmente alguno de los jugadores.

- 1. Tiro de Arrime (Lagging)** para Iniciar la Partida - El método que se utiliza para iniciar una partida. Los dos jugadores tiran las bolas simultáneamente desde detrás de la línea de cabeza, y las bolas rebotan en la banda de pie hacia la cabeza de la mesa. Si la bola toca las bandas largas o alguna tronera, se pierde el tiro de arrime. La bola que se detiene más cerca de la banda de cabeza, gana. Está permitido golpear la banda de cabeza. Si se tocan las dos bolas del tiro de arrime, hay que repetir el procedimiento.
- 2. Armado del Triángulo** - Todas las bolas deben quedar congeladas (tocándose entre sí) lo más juntas que sea posible. Se colocan las bolas ubicando la primera sobre el punto de pie y la bola 8 en el centro del triángulo. El jugador que va a abrir el partido puede solicitar que se vuelva a armar el diamante.
- 3. Tiro de Apertura** - Para que el tiro de apertura sea legal, los jugadores deben realizarlo desde atrás de la línea de cabecera. Se debe tocar primero a la primera bola o a la segunda hilera de bolas y se deben dirigir por lo menos cuatro bolas objetivas contra las bandas o una bola debe de ser entronerada. La bola blanca no puede tirarse hacia la banda antes de hacer contacto con el triángulo. Si se realiza el tiro de apertura pero éste **no** califica como legal, hay que volver a armar el triángulo y debe tirar otra vez

el mismo jugador. Si se realiza el tiro de apertura pero éste **no** es legal y se entronera la bola blanca, el jugador oponente vuelve a colocar las bolas en el triángulo y realiza el tiro de apertura. **DEBE GOLPEARSE EL TRIÁNGULO ANTES DE QUE SE PRODUZCA UNA FALTA.** No se permiten los tiros de apertura *suaves* o *fáciles*. El Operador de la Liga podrá emitir sus fallos y aplicar sanciones a los equipos y jugadores que no realicen el tiro de apertura con fuerza. La realización del tiro de apertura con sólo la fuerza suficiente como para cumplir con esta regla no garantiza que se eviten sanciones. Recuerde que debe abrir el juego con la mayor fuerza posible que pueda controlar.

4. Después de la Apertura - Varias circunstancias pueden ocurrir después de la apertura. Ellas son:

- a. Una falta en el tiro de apertura legal resultará en *bola en mano* detrás de la línea de cabeza y el jugador que sigue puede tirarle a cualquier bola fuera de la línea de cabeza (consulte el diagrama de la mesa en el Manual de equipos para ver la explicación). Si la bola está muerta en el centro o «fuera», se la puede jugar. No así si la bola está «adentro». Dependerá de que el oponente diga que la bola blanca está «adentro» antes de que se haga el tiro. (Consulte el Manual de equipos para obtener una explicación más completa.)
- b. No se entronera ninguna bola y es el turno del otro jugador.
- c. Se entronera la bola 8. Significa que el jugador gana, a menos que entronere la bola blanca también y, en ese caso, pierde.
- d. Se entronera una bola; el mismo jugador sigue tratando de entronerar las bolas de su categoría.
- e. Se entronera una bola de cada categoría (por ejemplo, la bola 6 y la bola 12). Ahora el jugador que abrió puede escoger su categoría de bolas. El jugador puede entronerar

cualquier bola excepto la bola 8 (que resultaría en una falta); si no comete falta, cualquier bola que entronere cuenta. Si llegara a entronerar una bola de cada categoría en su segundo tiro, la *mesa* todavía seguiría *abierta* y el jugador tendría la misma opción que tuvo luego del tiro de apertura. Si el jugador llegara a fallar un tiro o cometiera una falta en su segundo tiro, el jugador oponente tendría una *mesa abierta*. Si el jugador oponente luego tira y entronera una bola, pero también comete una falta en el tiro, la *mesa* todavía permanece *abierta*. Una *mesa abierta* significa que un jugador puede hacer un tiro de combinación que involucre una bola rayada y una lisa y cualquier tiro que entronere sin cometer falta sería su categoría.

- f. Si se entroneran dos bolas de una categoría y una bola de la otra, el jugador puede escoger como arriba en «e».
- g. A veces, un jugador entronera equivocadamente las bolas de la categoría incorrecta. Y si bien se considera de buen deportista que el jugador en espera avise al jugador de turno que está a punto de cometer una falta por tirar a la categoría de bolas equivocada, no es obligación del jugador hacerlo. Una vez que el jugador le pega a una bola de la categoría equivocada, ya se considera una falta, y no importa si se entronera la bola o no. Si se entronera la bola, es permitido, si bien no recomendado, que el jugador en espera le deje al jugador de turno que siga entronerando la categoría equivocada de bolas hasta que esté dispuesto a anunciar la falta. El jugador de turno puede escapar a la sanción si advierte el error y calladamente vuelve a tirarle a las bolas de la categoría que le corresponde y le pega legalmente a una de ellas antes de que su oponente cante la falta, o si termina de entronerar todas las bolas de la categoría equivocada y le pega legalmente la bola 8 antes de que el otro jugador cante la falta. En otras palabras, el jugador en espera debe cantar la falta antes

de que el de turno vuelva a la categoría correcta y haga contacto legal con una bola o antes de que entronere todas las bolas de la categoría equivocada y haga contacto legal con la bola 8. Una vez que el jugador ha tocado la bola 8 legalmente, éste asume el control de esa categoría de bolas que tomó por error y puede terminar ganando el juego si logra entronerar la bola 8. Adicionalmente, si el jugador en espera no llama la atención a una falta antes de que termine el turno de su jugador oponente, y éste luego le pega a la categoría incorrecta, ambos jugadores asimilarán la nueva categoría de bolas por el resto del partido. Antes de que haya una falta, el jugador también puede evitar la sanción si le pregunta al oponente qué categoría de bolas le corresponde. El mismo está obligado a decirle la verdad.

5. Tiros de Combinación - Los tiros de combinación son legales, pero primero se le debe dar a la bola correcta, a menos que la situación sea *mesa abierta*. **La bola 8 no es neutral**. Los jugadores reciben créditos por todas las bolas que entroneran legalmente. Cuando un jugador no logra entronerar una de sus bolas y, en cambio, entronera una de su oponente, pierde su turno. El oponente recibe crédito por la bola que éste metió. Las bolas que se entroneran nunca vuelven a colocarse en el punto de pie.

6. Bolas en el Piso - En la sección de Faltas se explica lo que sucede cuando se cae la bola blanca al piso. Si la bola 8 salta de la mesa y cae al piso, se pierde el juego. **Arrojar cualquier otra bola objetiva al piso no constituye una falta**. Las bolas objetivas que sean arrojadas de la mesa serán colocadas en el punto de pie. Si el punto de pie está ocupado, la bola debe colocarse en una línea justo detrás del punto de pie, lo más cerca de éste como sea posible. Si se arrojan dos bolas o más al piso, se colocan en orden numérico con la de menor número más cerca del punto de pie; las bolas colocadas estarán congeladas una a la otra. 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 hasta que falle. Si la bola en el piso le pertenece al jugador, se coloca cuando el jugador entronere todas sus otras bolas o cuando falle.

7. Bolas Entroneradas - Las bolas deben permanecer en la tronera para que se consideren legales. Si la bola cae dentro de la tronera, pero rebota y regresa a la superficie de juego, no se considera como entronerada. Si es la bola 8, el juego no se considera ni ganado ni perdido. Si es la bola blanca, no se considera como una falta.

Nota: A veces sucede en mesas con troneras pequeñas que dos bolas se atascan en una tronera y quedan apoyadas sobre el borde de la pizarra. Se consideran *fuera* de la superficie de juego y entroneradas. Introdúzcalas en la tronera y reanude el juego a menos que esa entronerada signifique el final del juego.

8. Un Pie en el Suelo - En el momento de hacer el tiro, por lo menos un pie debe tocar el suelo en todo momento si hay un puente presente. No es una falta, simplemente detenga al jugador y pásele el puente. La Administración de la Liga no puede garantizar la disponibilidad de puentes, y algunas de las Localidades Anfitrionas no los tienen. Si no hay puente disponible, prevalecen las reglas locales. **Excepción:** los jugadores en silla de ruedas deben permanecer sentados en la silla mientras tiran.

9. Marcar la Mesa - marcar la mesa se refiere a la alteración física de la apariencia de la tela en una mesa de pool. No se le permite a nadie que marque la tela. Por ejemplo, no se permite el uso de tiza para dibujar una línea, o tocar la tela con su dedo humedecido. Se permite colocar un pedazo de tiza sobre la superficie dura de la banda.

10. Faltas - Si se comete alguna de las siguientes faltas, la sanción es *bola en mano* para el jugador entrante. Asegúrese de tener la

bola en mano antes de tocar la bola blanca. Confírmelo con su jugador oponente antes de tocar la bola blanca. El concepto de ***bola en mano*** puede ser nuevo para muchos miembros, por lo cual debe ser explicado en más detalle. ***Bola en mano*** significa que usted puede colocar la bola blanca en cualquier parte de la mesa (excepto si entroneró la bola blanca en el tiro de apertura, lo cual resulta en bola en mano detrás de la línea de cabeza) y tirar a cualquier bola de su categoría (o a la bola 8, si ya están entroneradas todas sus bolas) independientemente de donde esa bola esté. Un jugador que ejerce sus derechos bajo la regla de ***bola en mano*** puede colocar la bola blanca en cualquier parte de la mesa que quiera.

Incluso una vez que la bola blanca ha sido colocada en la mesa, si el jugador no está satisfecho con la ubicación que le dio, puede ajustar la posición con la mano, el taco o cualquier otro dispositivo razonable. Se puede cantar falta sólo si el jugador comete falta y le pega a la bola blanca, es decir, hace un doble golpe a la bola blanca (también se lo suele llamar doble embrague). La regla de ***bola en mano*** sanciona a un jugador por cometer un error. Sin esta regla, una persona podría beneficiarse tras cometer ésta u otras faltas de manera accidental o intencional. En el raro caso de que un juego que en punto **muerto**, lo cual significa que ninguno de los jugadores puede o quiere usar la opción de ***bola en mano***, se arma el triángulo de nuevo, el mismo jugador realiza el tiro de apertura y los turnos en la mesa del juego en punto **muerto** son tachados de la hoja de puntaje.

ÚNICAMENTE EL JUGADOR O EL CAPITÁN DEL EQUIPO PUEDE LLAMAR LA ATENCIÓN DE UNA FALTA OFICIALMENTE, aunque cualquiera puede sugerir al jugador o al capitán del equipo que se debe comunicar una falta.

Estas son las únicas faltas que resultan en ***bola en mano***: Cualquier otro tipo de violaciones se consideran violaciones al espíritu deportivo. Las ***faltas de bola en mano*** son las siguientes:

- a. Cuando la bola blanca se entronera, cae al suelo o salta fuera de la superficie de juego.
- b. Cuando no se le pega a una bola correcta primero. (El que juega con las bolas rayadas le debe dar a una rayada primero.) **La bola 8 no es neutral**. Por lo general, el tirador tiene la ventaja en estas situaciones a menos que su oponente haya solicitado a un tercero que observe el tiro. Protéjase. Si usted cree que su oponente va a hacer un tiro que podría ser malo, detenga al jugador antes de que tire y pídale a un tercero que observe el tiro. Las situaciones que pueden resultar en ***tiros malos*** suelen ser bastante obvias y casi siempre se pueden evitar protestas y disputas sobre éste tipo de situaciones minuciosas si se le pide a alguien que observe el tiro. En caso de que el tercero no puede determinar cuál bola fue tocada primero, la decisión le corresponde al jugador que realizó el tiro. Los equipos que continuamente disputan sobre tiros malos sin pedir la verificación de un tercero pueden ser sancionados por su comportamiento perjudicial y antideportivo.
- c. Cuando no se toca una banda después del contacto. Se le debe pegar a una banda, ya sea con la bola blanca o con cualquier otra bola luego de que la bola blanca y la bola objetiva hagan contacto. Una bola entronerada cuenta como una que tocó la banda. Incluso si la bola rebota y vuelve a la superficie de juego, aún se considera como haber tocado la banda, ya que el borde de la tronera forma parte de la banda. La regla que responde a muchas preguntas es: ***CUALQUIER bola debe hacer contacto con una banda LUEGO DE HACER CONTACTO LEGAL.***
- d. La bola objetiva está ***congelada*** a una banda y el jugador está considerando realizar un ***tiro de seguridad***. Para darle efecto a la regla de la ***bola congelada***, el jugador oponente debe declarar que la bola está ***congelada*** y el jugador debe

verificarlo. Una vez que se acuerda de que la bola sí está congelada, el jugador debe tirar la bola objetiva contra otra banda (por supuesto, le podría pegar a otra bola, que a su vez haga contacto con la banda), o tirar la bola blanca contra la banda después de tocar la bola objetiva. Si el jugador opta por el último método de tiro de *seguridad* debe tener cuidado de obviamente golpear la bola objetiva primero. Si la bola blanca le pega a la banda primero o parece pegarle a la banda y a la bola objetiva simultáneamente, sería una falta, a menos que la bola blanca o la bola objetiva den contra alguna otra banda.

- e. Es ilegal y, por lo tanto, constituye una falta hacer que la bola blanca salte sobre otra bola mediante un golpe con el taco por debajo de su centro (scooping) a propósito.
- f. Recibir ayuda ilegal (entrenamiento de cualquier persona que no sea el entrenador) durante su turno en la mesa. No se considera ayuda ilegal el recordarle a un jugador que debe marcar la tronera para entronerar la bola 8, o avisarle que ha cometido una falta. Cualquiera puede hacerlo.
- g. El acto de causar el más mínimo movimiento de la bola blanca o si altera su rumbo, aún cuando sea por casualidad, es una falta. Incluso si se cae la tiza encima la bola blanca, es falta. Sin embargo, no es una falta mover accidentalmente cualquier otra bola (incluso la bola 8) a menos que, durante su turno en la mesa, un jugador mueva una bola y a su vez ésta le pegue a la bola blanca. Cualquier bola movida accidentalmente por el jugador en turno **debe ser recolocada** en su posición original por el oponente, después de finalizar el tiro y de que todas las bolas hayan dejado de rodar. Si ocurre antes del tiro, la bola movida **debe ser recolocada** por el oponente antes de que se haga el tiro.

Excepción: si se mueve una bola por casualidad y ésta contacta a la bola blanca es una falta y no se reemplaza ninguna bola objetiva.

- h. Si, al hacer su tiro, la bola blanca no toca nada.
- i. Tenga cuidado al levantar o colocar la bola blanca en una situación de ***bola en mano***. La bola blanca siempre está *viva*. Si la bola blanca, **o la mano que la agarra o la mueve**, toca otra bola, es una falta de bola blanca y su oponente pasa a tener ***bola en mano***. Tenga cuidado especialmente al levantar o colocar la bola blanca en un lugar de espacio reducido.
- j. Durante un tiempo muerto, el jugador o su entrenador **pueden** colocar la bola blanca en una situación de ***bola en mano***. La misma regla de la colocación de la bola blanca se aplica tanto al jugador como a su entrenador. Si el jugador o el entrenador hacen una falta durante el proceso de colocación de la bola blanca, será ***bola en mano*** para el oponente. Por eso, el jugador debe elegir si quiere que su entrenador coloque la bola blanca o si lo hace por sí mismo.

11. Hay varias formas de perder:

- a. Su oponente entronera todas las bolas de su categoría y la bola 8 legalmente.
- b. Usted entronera la bola 8 fuera de orden o la bola 8 salta fuera de la mesa.
- c. Si al tirarle a la bola 8, la entronera en la tronera equivocada o no marca adecuadamente la tronera donde entro la bola 8.

d. Usted comete una falta de bola blanca y luego entronera la bola 8.

e. Al tirar a la bola 8, se entronera la bola blanca. Usted pierde el juego haya o no haya entronerado la bola 8.

Nota: Si le tira a la bola 8 y falla sin entronerar la bola blanca, es una falta que resulta en ***bola en mano*** para su oponente, pero no pierde el juego como consecuencia de esta falta.

f. Se pierde el juego si altera el rumbo de la bola 8 o de la bola blanca en una situación en la que la consecuencia de tal acción es la pérdida del juego.

12. Cómo se Gana - Usted gana el partido al entronerar todas las bolas de su categoría numérica y luego entronera la bola 8 legalmente en la tronera marcada, sin entronerar la bola blanca. Para marcar la correctamente la tronera, se debe colocar un marcador u otro indicador razonable (para evitar la confusión, si bien es permitido, no recomendamos que se marque la tronera con tiza) junto a la tronera donde el jugador desea entronerar la bola 8. Ambos equipos pueden usar el mismo indicador. Debe haber sólo un indicador en la mesa. Sin embargo, si hay más de un marcador en la mesa, usted ha marcado la tronera de manera adecuada siempre y cuando usted marque claramente donde desea embocar la bola 8. Si el indicador ya está puesto donde lo quiere debido a un intento o juego previo, no es necesario tocarlo, moverlo o reposicionarlo.

Nota: No está permitido entronerar la bola 8 en el mismo tiro que se entronera la última bola objetiva de su categoría. El tiro a la bola 8 debe ser un tiro aparte.

Reglas de la APA / CPA para el Juego de Bola 9

¡Bola 9 para todos! Ésta es su oportunidad de jugar al mismo juego que los profesionales con grandes posibilidades de ganar.

Descripción General - El juego de Bola 9 se juega con una bola blanca y nueve bolas objetivas numeradas de 1 a 9. Es un juego de rotación, lo que significa que se tira a las bolas en orden numérico. El jugador que tira debe golpear primero la bola con el número más bajo que esté en la mesa. El partido termina cuando se entronera 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 entronere la bola con el número más bajo para continuar tirando. Por ejemplo, puede golpear la bola 1 hacia la bola 4 y así entronerar la 4. En tal caso, el jugador continúa su turno y nuevamente debe hacer contacto primero con la bola 1. **Si el jugador tira la bola 1 y le pega a la bola 9 y la entronera sin cometer falta, el juego está concluido.**

1. Tiro de Arrime (Lagging) - Igual que en el juego de Bola 8.

2. Armado del Triángulo - Se utilizan nueve bolas que se agrupan dentro del triángulo en forma de diamante. La **bola 1 se coloca en la parte delantera del triángulo y en el punto de pie. La bola 9 se ubica en el centro** y el resto de las bolas objetivas pueden colocarse en cualquier orden numérico. Todas las bolas deben quedar congeladas (tocándose entre sí) los más juntas que sea posible. El jugador que va a abrir el partido puede solicitar que se vuelva a armar el diamante.

Nota 1: Cuando utilice mesas que funcionan con monedas, puede ahorrar dinero si utiliza todas las bolas, en caso de producirse un juego corto. Por ejemplo: Si la bola 3 y la 9 se meten en la apertura del juego, se puede rearmar el triángulo (ya que meter la bola 9 en el tiro de apertura es un tiro ganador) utilizando las bolas 10 y 11. La secuencia de bolas objetivas en este segundo juego será 1,2,4,5,6,7,8,10,11. La bola 11, de hecho, es la «bola 9» (la última bola) en este juego. No reemplace la bola 3 por la 10, ya que será muy confuso. Tire en orden numérico.

Nota 2: El jugador que abre el juego puede exigir que se utilicen en cada juego las nueve bolas con numeración más baja de que se disponga.

3. Tiro de Apertura - Para que el tiro de apertura sea legal, los jugadores deben realizarlo desde atrás de la línea de cabecera. Se debe tocar primero a la primera bola y se deben dirigir por lo menos cuatro bolas objetivas contra las bandas o una bola de ser entronerada. La bola blanca no puede tirarse hacia la banda antes de hacer contacto con el triángulo. Cuando no se golpea la bola 1 primero no se produce una falta. Si la apertura **no** es legal, el mismo jugador vuelve a colocar las bolas en el triángulo y realiza el tiro de apertura nuevamente. Si se realiza el tiro de apertura pero éste **no** es legal y se entronera la bola blanca, el jugador oponente vuelve a colocar las bolas en el triángulo y realiza el tiro de apertura. **DEBE GOLPEARSE EL TRIÁNGULO ANTES DE QUE SE PRODUZCA UNA FALTA.** No se permiten los tiros de apertura *suaves* o *fáciles*. El Operador de la Liga podrá emitir sus fallos y aplicar sanciones a los equipos y jugadores que no realicen el tiro de apertura con fuerza. La realización del tiro de apertura con sólo la fuerza suficiente como para cumplir con esta regla no garantiza que se eviten sanciones. Recuerde que debe abrir el juego con la mayor fuerza posible que pueda controlar.

4. Después de la Apertura - Varias circunstancias pueden ocurrir después de la apertura. Ellas son:

- a. Una falta luego de una apertura legal, que dará una ***bola en mano*** desde cualquier lugar de la mesa para el jugador adversario del que abrió. Las bolas entroneradas, si las hay, permanecen así, menos la bola 9.
- b. No se entronera ninguna bola y es el turno del otro jugador.
- c. Se entronera la bola 9. De esta manera se ganaría el juego, a menos que el jugador entronere 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.

d. Se entronera una bola o una serie de bolas. Continúa siendo el turno del jugador que realizó el tiro de apertura y debe tirar a la bola con el número más bajo de la mesa.

e. A veces sucede que un jugador golpea por error una bola incorrecta. Aunque es de buen deportista que el jugador en espera le avise al jugador de turno que está por cometer una falta si golpea la bola incorrecta, no está obligado a hacerlo. Una vez que el jugador le pega a una bola equivocada, ya se considera una falta, y no importa si se entronera la bola o no. Si la bola se entronera, está permitido, aunque no se recomienda, que el jugador en espera deje al jugador de turno continuar tirando hasta que le parezca oportuno pedir la falta. Todas las bolas entroneradas antes de cantar falta se considerarán "bolas muertas". El jugador de turno puede evitar la sanción si se da cuenta de su error y vuelve a tirar hacia la bola correcta, golpeándola primero en un tiro realizado antes de que su oponente pida la falta. En otras palabras, el jugador en espera debe pedir la falta antes de que el jugador que tira golpee la bola correcta.

Nota: Los tiros de reposicionamiento de la bola blanca o push-outs son bastante comunes en eventos de profesionales y en el Campeonato Amateur de los EUA, realizado por la APA. Sin embargo, las reglas de la APA para todas las competencias con hándicap no permiten los push-outs.

5. Tiros de Combinación - Los tiros de combinación son legales y frecuentes en el juego de Bola 9. **Simplemente asegúrese de pegarle a la bola más baja primero.**

6. Bolas en el Piso - En la sección de Faltas se explica lo que sucede cuando se cae la bola blanca al piso. **Arrojar una bola objetiva al piso no constituye una falta.** Las bolas objetivas que se caigan al piso se colocarán en el punto de pie **inmediatamente**. Si el punto de pie está ocupado, la bola debe colocarse en una

línea justo detrás del punto de pie, lo más cerca de éste como sea posible. Si se arrojan dos bolas o más al piso, se colocan en orden numérico, la de menor número debe ir más cerca del punto de pie. Las bolas colocadas quedan congeladas entre sí. Puede suceder que un jugador entronere una bola en forma legal y a la vez arroje otra(s) bola(s) al piso. En este caso, la(s) bola(s) se colocan en el punto de pie y el jugador sigue tirando hasta que falla.

7. Bolas Entroneradas - Las bolas deben permanecer en la tronera para que se consideren legales. Si una bola entra en una tronera, pero rebota y queda nuevamente sobre la superficie de juego, no se la considera entronerada.

Nota: A veces sucede en mesas con troneras pequeñas que dos bolas se atascan en una tronera y quedan apoyadas sobre el borde de la pizarra. Se consideran *fuera* de la superficie de juego y entroneradas. Introdúzcalas en la tronera y reanude el juego a menos que esa entronerada signifique el final del juego.

8. Colocación de las Bolas en el Punto de Pie - Además de las circunstancias explicadas en **Bolas en el piso**, la única bola que puede colocarse en el punto de pie es la bola 9 cuando el jugador haya entronerado la bola 9 y la bola blanca o haya cometido alguna otra falta. Cuando el jugador que tira entronera la bola 9 en el tiro de apertura y comete una falta o mete la bola blanca, únicamente la bola 9 se coloca en el punto de pie. Si el jugador realiza un tiro hacia la bola objetiva que golpea la bola 9 y ésta se entronera, pero en el proceso mete la bola blanca o comete otra falta, la bola 9 se coloca en el punto de pie. El jugador siguiente tiene ***bola en mano*** y tirará a la bola con el menor número que se encuentre sobre la mesa.

Nota: Si una bola se *detiene en la boca* de la tronera más de un par de segundos y de repente se cae, se debe recolocar la bola en su lugar original.

9. Faltas - Si se comete alguna de las siguientes faltas, la sanción es ***bola en mano*** para el jugador entrante. Esté seguro de tener ***bola en mano*** antes de tocar la bola blanca. Confírmelo con su oponente. ***Bola en mano*** significa que usted puede ubicar la bola blanca en cualquier parte de la mesa y tirarle a la bola más baja de la mesa. Una vez que la bola blanca ha sido colocada en la mesa, si el jugador no está satisfecho con la ubicación que le dio, puede ajustar la posición con la mano, el taco o cualquier otro objeto razonable. Se puede cantar falta sólo si el jugador hace falta y le pega a la bola blanca, es decir, hace un doble golpe a la bola blanca (también se llama doble embrague).

La regla de ***bola en mano*** sanciona a un jugador por cometer un error. Sin esta regla, el jugador podría beneficiarse tras cometer ésta u otras faltas de manera accidental o intencional.

ÚNICAMENTE EL JUGADOR O EL CAPITÁN DELEQUIPO PUEDE LLAMAR LA ATENCIÓN DE UNA FALTA OFICIALMENTE, aunque cualquiera puede sugerir al jugador o al capitán del equipo que se debe comunicar una falta.

Estas son las únicas faltas que resultan en ***bola en mano***: Cualquier otro tipo de violaciones se consideran violaciones al espíritu deportivo. Las ***faltas de bola en mano*** son las siguientes:

- Cuando la bola blanca se entronera, cae al suelo o salta fuera de la superficie de juego.
- Cuando no se le pega a la bola correcta primero. (La bola correcta es siempre la más baja de la mesa). El tirador tiene la ventaja en estas situaciones a menos que su oponente haya solicitado a un tercero que observe el tiro. Protéjase. Si piensa que su oponente va a hacer un tiro que podría ser un mal tiro, busque a una tercera persona para que observe el tiro antes de que lo haga. Los equipos que continuamente disputan sobre tiros malos sin pedir la verificación de un

tercero pueden ser sancionados por su comportamiento perjudicial y antideportivo.

- c. Cuando no se toca una banda después del contacto. La regla que responde a muchas preguntas es: "Cualquier bola (incluyendo la bola blanca) debe hacer contacto con una banda LUEGO DE HACER CONTACTO LEGAL." Una bola entronerada cuenta como una que tocó la banda.
- d. La bola objetiva está congelada a una banda y el jugador está considerando realizar un tiro de seguridad. Para darle efecto a la regla de la "bola congelada", el jugador oponente debe declarar que la bola está congelada y el jugador debe verificarlo. Una vez que se acuerda de que la bola sí está congelada, el jugador debe tirar la bola objetiva contra otra banda (por supuesto, le podría pegar a otra bola, que a su vez haga contacto con la banda), o tirar la bola blanca contra la banda después de tocar la bola objetiva. Si el jugador opta por el último método de tiro de seguridad debe tener cuidado de obviamente golpear la bola objetiva primero. Si la bola blanca le pega a la banda primero o parece pegarle a la banda y a la bola objetiva simultáneamente, es una falta, a menos que la bola blanca o la bola objetiva den contra alguna otra banda.
- e. Es ilegal y, por lo tanto, constituye una falta hacer que la bola blanca salte sobre otra bola mediante un golpe con el taco por debajo de su centro (scooping) a propósito.
- f. Recibir ayuda ilegal (entrenamiento de cualquier persona que no sea el entrenador) durante su turno en la mesa.
- g. El acto de causar el más mínimo movimiento de la bola blanca o si altera su rumbo, aún cuando sea por casualidad, es una falta. Incluso si se cae la tiza encima la bola blanca, es

falta. Sin embargo, no es una falta mover accidentalmente cualquier otra bola a menos que, durante su turno en la mesa, un jugador mueva una bola y a su vez ésta le pegue a la bola blanca. Cualquier bola movida accidentalmente por el jugador en turno **debe ser recolocada** en su posición original por el oponente, después de finalizar el tiro y de que todas las bolas hayan dejado de rodar. Si ocurre antes del tiro, la bola movida **debe ser recolocada** por el oponente antes de que se haga el tiro.

Excepción: si se mueve una bola por casualidad y ésta contacta a la bola blanca es una falta y no se reemplaza ninguna bola objetiva.

- h. Si, al hacer su tiro, la bola blanca no toca nada.
- i. Tenga cuidado al levantar o colocar la bola blanca en una situación de ***bola en mano***. La bola blanca siempre está viva. Si la bola blanca, o la mano que la agarra o mueve, toca otra bola, es una falta de bola blanca y su oponente pasa a tener ***bola en mano***. Especialmente tenga cuidado al levantar o colocar la bola blanca en un lugar de espacio reducido.
- j. Durante un tiempo muerto, el jugador o su entrenador pueden colocar la bola blanca en una situación de ***bola en mano***. La misma regla de la colocación de la bola blanca se aplica tanto al jugador como a su entrenador. Si el jugador o el entrenador hacen una falta durante el proceso de colocación de la bola blanca, será ***bola en mano*** para el oponente. Por eso, el jugador debe elegir si quiere que su entrenador coloque la bola blanca o si lo hace por sí mismo.