

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



Para las Ligas de los Años 2016/2017 y 2017/2018

Índice

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	6
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
Bolas en el Piso	13
Bolas Entroneradas	14
Colocación de las Bolas en el Punto de Pie	14
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 de 15 bolas objetivas. 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 embocar la bola 8 en una tronera marcada antes que su oponente. El primer jugador determina, de acuerdo a la primera bola que entronere legalmente en el juego, con qué bolas jugará cada jugador.

1. Tiro de Arrime - Los jugadores tiran las bolas para ver quién gana el tiro de apertura. Si las dos bolas del tiro de arrime hacen contacto, se tira nuevamente. El ganador del tiro de arrime realiza el tiro de apertura y de ahí en adelante el ganador de cada partido abre el siguiente. 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 al espíritu deportivo que será reportada a la Oficina de la Liga.

2. Armado del Triángulo - Todas las bolas deben quedar congeladas (tocándose entre sí) lo más juntas 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 abre el partido puede pedir que se arme el triángulo de bolas nuevamente. La persona que pierda el tiro de arrime y/o la persona que pierda los partidos posteriores está encargada de armar el triángulo.

3. Tiro de Apertura - Para que el tiro de apertura sea legal, los jugadores deben tirar desde atrás de la línea de cabecera. Se debe tocar primero la primera bola o la segunda hilera de bolas y por lo menos cuatro bolas objetivas deben pegar las bandas o se debe entronerar una bola. La bola blanca no debe tocar una banda antes que al triángulo. 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 la bola blanca golpea el triángulo pero la apertura **no** califica como legal y la bola blanca es entronerada, el jugador oponente debe volver

a armar el triángulo y hacer el tiro de apertura. **SÓLO DESPUÉS DE PEGARLE AL TRIÁNGULO PUEDEN OCURRIR FALTAS.** No se permiten los tiros de apertura *seguros* o *suaves*. El operador de la Liga podrá emitir juicios y sancionar a equipos y jugadores que no realicen el tiro de apertura con fuerza. Un tiro de apertura con apenas suficiente fuerza para cumplir con esta regla no es garantía contra sanciones. Recuerde: Realice su tiro de apertura tan fuerte como pueda hacerlo manteniendo el control.

4. Después de la Apertura - Varias circunstancias pueden ocurrir después de completar el tiro de apertura. Ellas son las siguientes:

- a. Una falta en el tiro de apertura legal resultará en *bola en mano* detrás de la línea de cabecera y el jugador que sigue puede tirarle a cualquier bola fuera de la línea de cabecera (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. Si la bola está "adentro", no se le puede jugar. 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 se gana el partido, al menos que el jugador entronere la bola blanca, en cuyo caso pierde.
- d. Se entronera una bola; todavía es el turno del jugador que realizó el tiro de apertura y sigue tratando de entronerar las bolas de su categoría.
- e. Se entronera una bola de cada categoría (por ejemplo, las bolas 6 y 12). El jugador que realizó el tiro de apertura puede escoger. El jugador puede entronerar cualquier bola menos la bola 8 (lo cual sería una falta); si no comete una falta, cualquier bola entronerada cuenta en su favor. Si el

jugador llegara a entronerar una bola de cada categoría en su segundo tiro, aún tendría una *mesa abierta* y la misma opción que tuvo después del tiro de apertura. Si en el segundo tiro el jugador falla o comete una falta, su oponente tendría una *mesa abierta*. Si el oponente luego realiza un tiro y entronera una bola pero también comete una falta, sigue siendo *mesa abierta*. Una *mesa abierta* significa que un jugador puede tirar una combinación de bolas rayadas y lisas sin cometer una falta, y la bola de cualquier categoría que entronere sería su categoría para el resto del partido.

- f. Si se entroneran dos bolas de una categoría y una bola de otra categoría, el jugador puede escoger de la misma manera previamente indicada en el punto "e".
- g. A veces, un jugador comienza a entronerar equivocadamente las bolas de la categoría incorrecta. Se considera de buen espíritu deportivo que el jugador en espera le avise al jugador en turno que está a punto de cometer una falta por tirarle a una bola de la categoría equivocada, pero no está obligado a hacerlo. Una vez que el jugador le haya pegado a una bola de la categoría equivocada, la falta se ha cometido, sin importar si se entronere la bola o no. Si la bola se entronera, está permitido, aunque no se recomienda, que el jugador en espera le permita al oponente seguir tirando hasta que se desee cantar la falta. El jugador de turno puede evitar la sanción si se da cuenta del error, vuelve a tirarle a una bola de la categoría correcta y le pega legalmente a una de ellas antes de que su oponente cante la falta, o al embocar todas las bolas de la categoría incorrecta y pegarle legalmente a la bola 8 antes de que su oponente cante la falta. En otras palabras, el jugador en espera debe cantar la falta antes de que el jugador de turno vuelva a la categoría correcta y le pegue legalmente a una bola, o antes de que entronere todas las bolas restantes de la categoría equivocada y le pegue legalmente a 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 utilizarán la nueva categoría de bolas por el resto del partido. Antes de cualquier falta cometida, el jugador también puede evitar una sanción preguntándole al oponente en espera qué categoría de bolas es la suya. El oponente en espera 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 con la excepción de la situación de *mesa abierta*. **La bola 8 no es neutral**. Un jugador recibe crédito por todas las bolas que entronera legalmente. Cuando un jugador no entronera una de sus bolas y en su lugar entronera una bola de su oponente, pierde su turno. El oponente recibe crédito por la bola entronerada. Una vez entronerada una bola, nunca vuelve a colocarse en el punto de pie.

6. Bolas en el Piso - Arrojar la bola blanca fuera de la superficie de juego constituye una falta. 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 será colocada 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 es del jugador que tiró, entonces se coloca una vez que el jugador haya entronerado todas sus bolas restantes o cuando falle.

7. Bolas Entroneradas - Las bolas deben permanecer en la tronera para que se consideren legales. Si se entronera una bola que rebota y vuelve a la mesa, no se considera 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 1: Si una bola que había quedado colgando en la abertura de una tronera durante más de unos segundos de pronto cae dentro, debe colocarse nuevamente sobre la mesa donde se encontraba originalmente. Una vez que una bola completamente *pare* de moverse, no se puede mover nuevamente sin la acción de fuerzas externas. Por eso, si se cae dentro una tronera, debe ser colocada en la misma posición donde estaba antes de caerse.

Nota 2: 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. Meta las dos bolas en la tronera y siga el juego a menos que esto finalice el juego (se entroneró la bola 8 o la bola blanca cuando se estaba intentando meter la bola 8).

8. Un Pie en el Piso - Al realizar un tiro, debe de haber por lo menos un pie tocando el suelo en todo momento cuando haya un puente disponible. 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 Localidades Anfitrionas no los tienen. Si no hay un 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 billar. No se le permite a nadie que marque la tela. Por ejemplo, está prohibido usar tiza para dibujar una línea o tocar la tela con un dedo humedecido. Se permite colocar un trozo 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 siguiente jugador. Asegúrese de tener *bola en mano* antes de tocar la bola blanca. Confírmelo con su oponente antes de tocar la bola blanca. El concepto de *bola en mano* puede ser nuevo para muchos miembros, y por eso merece una explicación más amplia. *Bola en mano* significa que usted puede colocar la bola blanca en cualquier lugar en la mesa, (con la excepción de entronerarse la bola blanca en el tiro de apertura, la cual resulta en bola en mano detrás de la línea de cabecera), y tirarle a cualquier bola de su categoría (o la bola 8 si todas sus bolas ya están entroneradas) 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 lugar que desee sobre la mesa de billar.

Incluso una vez que la bola ha 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 equipo razonable. Se puede cantar una falta solamente si en lugar de pegarle a la bola blanca con su taco, el jugador la roza resultando en doble golpe de la bola blanca (también llamado "doble golpe arrion"). La regla de *bola en mano* sanciona a un jugador por cometer un error. Sin esta regla, una persona podría beneficiarse al entronar la bola blanca ya sea accidentalmente o a propósito, o al cometer otra falta. En el raro caso de que un juego quede en **punto muerto**, o sea, 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** se tachan en la hoja de puntaje.

Únicamente el jugador o el Capitán del equipo pueden 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 otra violación es una violación al espíritu deportivo.
Las siguientes son las faltas que resultan en *bola en mano*:

- a. En cualquier momento durante un tiro, si la bola blanca se entronera, cae al piso o salta fuera de la superficie de juego.
- b. Cuando un jugador no le pega a la bola correcta primero. (Un jugador que tiene la categoría de bolas rayadas debe pegarle primero a una bola rayada). **La bola 8 no es neutral.** Por lo general, el tirador tiene la ventaja en situaciones de tiros dudosos, a menos que su oponente haya pedido a una tercera persona neutral que observe el tiro. Protéjase. Si cree que su oponente va a hacer un tiro que podría ser malo, dígame que espere un momento y pídale a una tercera persona neutral que observe el tiro. Las situaciones que pueden resultar en *tiros malos* son generalmente obvias y casi siempre se pueden evitar protestas y disputas sobre situaciones de tiros dudosos, si se le pide a alguien que observe el tiro. 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 terceros pueden ser sancionados por comportamiento perjudicial y antideportivo.
- c. Cuando no se toca una banda después de pegarle a una bola. Hay que pegarle a una banda con la bola blanca o con cualquier otra bola, después de que la bola blanca y la bola objetiva hacen contacto. Una bola entronerada cuenta como una que tocó la banda. Si la bola rebota y vuelve a la superficie de juego, aún se considera que ha tocado la banda, ya que el borde de la tronera es parte de la banda. La siguiente frase debería responder muchas preguntas: ***CUALQUIER bola debe hacer contacto con una banda DESPUÉS DE HACER CONTACTO LEGAL.***

- d. La bola objetiva está *congelada* a una banda y el jugador está considerando realizar un *tiro de seguridad*. Para que la regla de la *bola congelada* tenga efecto, el oponente debe declarar que la bola está *congelada* y el jugador debe verificarlo. Una vez que los jugadores concuerden que la bola está congelada, el jugador debe arrimar la bola objetiva hacia otra banda (por supuesto, podría pegarle a otra bola, que a su vez haga contacto con una banda), o arrimar la bola blanca a la banda después de tocar la bola objetiva. Si el jugador opta por el último método de *tiro de seguridad* debe asegurarse de tocar obviamente la bola objetiva primero. A diferencia de golpes simultáneos entre bolas objetivas, si la bola blanca toca la banda primero o si aparentemente toca tanto la banda como la bola simultáneamente, se cometería una falta, a menos que la bola blanca o la bola objetiva se arrimen a alguna otra banda.
- e. Es ilegal y, por lo tanto, constituye una falta hacer que la bola blanca salte sobre otra bola a propósito mediante un golpe con el taco por debajo de su centro.
- f. Recibir ayuda ilegal (entrenamiento de cualquier persona que no sea su 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. Mover aunque sea levemente o alterar el rumbo de la bola blanca, por más mínimo que sea y aún cuando sea accidentalmente, es una falta. Incluso dejar caer la tiza encima de la bola blanca es una falta. Sin embargo, mover accidentalmente cualquier otra bola (incluso la 8) no es una falta, a menos que, durante su turno, un jugador mueva una bola y ésa a su vez toque la bola blanca. Cualquier bola que se haya movido accidentalmente en un tiro **debe ser reubicada** por el oponente, después de finalizado el tiro y de que todas las bolas hayan dejado de rodar. Si en el transcurso del tiro, otra bola para en la posición

previamente ocupada por la bola accidentalmente movida, el oponente debe, por cuestiones de ética, colocar la bola accidentalmente movida lo más cerca posible a su posición original. Si ocurre antes del tiro, **debe ser reubicada** por el jugador oponente antes de realizarse el tiro.

Excepción: Si una bola que fue movida accidentalmente toca la bola blanca, esto es una falta y no se reubicará ninguna bola objetiva.

- h. Si, durante el transcurso de un 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 toma o la mueve**, toca otra bola, se comete una falta de bola blanca y su oponente pasa a tener *bola en mano*. Tenga mucho 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 colocación de la bola blanca se aplica tanto al entrenador como al jugador. Si el jugador o el entrenador cometen una falta durante el proceso de colocar la bola blanca, será *bola en mano* para el oponente. Por lo tanto, el jugador debe elegir si quiere que su entrenador coloque la bola blanca o si lo hace por él mismo.

11. Hay Varias Formas de Perder:

- a. Si su oponente entronera todas las bolas de su categoría numérica y entronera legalmente la bola 8.
- b. Si usted entronera la bola 8 fuera de orden o hace que la bola 8 salte fuera de la mesa.

- c. Si al tirarle a la bola 8, entronera la bola 8 en la tronera equivocada o no marca adecuadamente la tronera en la que entró la bola 8.
- d. Si usted comete una falta de bola blanca y luego entronera la bola 8.
- e. Si al tirarle a la bola 8, se entronera la bola blanca. Pierde el juego haya o no haya entronerado la bola 8.

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

- f. Se pierde el juego si usted altera el rumbo de la bola 8 o de la bola blanca en una situación que define 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 adecuadamente marcada, sin entronerar la bola blanca. Para marcar correctamente la tronera, hay que colocar un marcador u otro indicador apropiado (para evitar confusión, si bien es permitido, no recomendamos marcar la tronera con tiza) junto a la tronera donde se desea entronerar la bola 8. Ambos equipos pueden usar el mismo indicador. En la mesa debe haber sólo un indicador. Sin embargo, si hay más de un indicador en la mesa, usted ha marcado la tronera de manera adecuada siempre y cuando marque claramente donde desea entronerar la bola 8. Si el indicador ya está puesto en la tronera que usted desea luego de un intento o juego previo, no es necesario tocarlo, levantarlo 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 es para todos! Esta es su oportunidad de jugar al mismo juego que los profesionales con grandes posibilidades de ganar.

Descripción General - 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 finaliza 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. Puede entonces continuar tirando y debe, una vez más, golpear la bola 1 primero. **Si el jugador que tira golpea la bola 1 hacia la bola 9 y ésta se entronera sin cometer una falta, el partido se termina.**

1. **Tiro de Arrime** - 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 dentro del triángulo deben estar congeladas (tocándose entre sí) lo más juntas posible. El jugador que abre el partido puede pedir que se arme el triángulo de bolas nuevamente.

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 próximo 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 las bolas 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 tirar desde atrás de la línea de cabecera. Se debe tocar primero a la primera bola y arrimar por lo menos cuatro bolas objetivas a las bandas o entronerar una bola. La bola blanca no debe tocar una banda antes que al triángulo. Si no se golpea primero la bola 1 no hay falta. Si 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 la bola blanca golpea el triángulo pero la apertura **no** califica como legal y la bola blanca es entronerada, el jugador oponente debe volver a armar el triángulo y hacer el tiro de apertura. **SÓLO DESPUÉS DE PEGARLE AL TRIÁNGULO PUEDEN OCURRIR FALTAS.** No se permiten los tiros de apertura *seguros* o *suaves*. El operador de la Liga podrá emitir juicios y sancionar a equipos y jugadores que no realicen el tiro de apertura con fuerza. Un tiro de apertura con apenas suficiente fuerza para cumplir con esta regla no es garantía contra sanciones. Recuerde: Realice su tiro de apertura tan fuerte como pueda hacerlo manteniendo el control.

4. Después de la Apertura - Varias circunstancias pueden ocurrir después de completar el tiro de apertura. Ellas son las siguientes:

- a. Una falta luego de una apertura legal, que resultará en una ***bola en mano*** desde cualquier lugar de la mesa para el jugador oponente del que abrió. Las bolas entroneradas, si las hay, permanecen así con la excepción de 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 disponible 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 que tira ha golpeado la bola incorrecta, se produce la falta independientemente de que la bola se haya entronerado. 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 pedir la 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 EE.UU., 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 muy comunes en el juego de Bola 9. **Sólo asegúrese de pegarle primero a la bola con el número más bajo que se encuentre sobre la mesa.**

6. Bolas en el Piso - Arrojar la bola blanca fuera de la superficie de juego constituye una falta. **Arrojar una bola objetiva al piso no constituye una falta.** Las bolas objetivas que se arrojan fuera de la superficie de juego se colocan **de inmediato** en el punto de pie. Si el punto de pie está ocupado, la bola será colocada 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 bola de menor número más cerca del punto de pie. Las bolas colocadas en el punto de pie 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 le considera entronerada.

Nota 1: Si una bola que había quedado colgando en la abertura de una tronera durante más de unos segundos de pronto cae dentro, debe colocarse nuevamente sobre la mesa donde se encontraba originalmente. Una vez que una bola completamente *pare* de moverse, no se le puede mover nuevamente sin la acción de fuerzas externas. Por eso, si se cae dentro una tronera, debe ser colocada en la misma posición donde estaba antes de caerse.

Nota 2: 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 descritas en la sección de **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.

9. **Faltas** - Si se comete alguna de las siguientes faltas, la sanción es ***bola en mano*** para el siguiente jugador. Confirme con su oponente para asegurarse de que se le haya dado la opción de ***bola en mano*** antes de que tocar la bola blanca. ***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. Incluso una vez que la bola ha 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 equipo razonable. Se puede cantar una falta solamente si en lugar de pegarle a la bola blanca con su taco, el jugador la roza resultando en doble golpe de la bola blanca (también llamado "doble golpe arrion").

La regla de ***bola en mano*** sanciona a un jugador por cometer un error. Sin esta regla, una persona podría beneficiarse al entronar la bola blanca ya sea accidentalmente o a propósito, o al cometer otra falta.

Únicamente el jugador o el Capitán del equipo pueden 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 otra violación es una violación al espíritu deportivo. Las siguientes son las faltas que resultan en ***bola en mano***:

- a. En cualquier momento durante un tiro, si la bola blanca se entronera, cae al piso o salta fuera de la superficie de juego.
- b. Cuando un jugador no le pega a la bola correcta primero. (La bola correcta es siempre la del número más bajo de la mesa). El tirador tiene una ventaja en estas situaciones, a menos que su oponente le haya pedido a un tercero que observe el tiro. Protéjase. Si usted 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 entran continuamente en disputas sobre tiros malos sin pedir verificación de terceros

pueden ser sancionados por comportamiento perjudicial y antideportivo.

- c. Cuando no se toca una banda después de pegarle a una bola. La siguiente frase debería responder muchas preguntas: Cualquier bola (incluyendo la bola blanca) debe hacer contacto con una banda **DESPUÉS 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 que la regla de la "bola congelada" tenga efecto, el oponente debe declarar que la bola está congelada y el jugador debe verificarlo. Una vez que los jugadores concuerden que la bola está congelada, el jugador debe arrimar la bola objetiva hacia otra banda (por supuesto, podría pegarle a otra bola, que a su vez haga contacto con una banda) o arrimar la bola blanca a la banda después de tocar la bola objetiva. Si el jugador opta por el método de tiro de seguridad debe asegurarse de tocar obviamente la bola objetiva primero. Si la bola blanca toca la banda primero, o si aparenta tocar a la banda y la bola objetiva simultáneamente, se cometería una falta, a menos que la bola blanca o la bola objetiva se arrimen a alguna otra banda.
- e. Es ilegal y, por lo tanto, constituye una falta hacer que la bola blanca salte sobre otra bola a propósito mediante un golpe con el taco por debajo de su centro.
- f. Recibir ayuda ilegal (entrenamiento de cualquier persona que no sea su entrenador) durante su turno en la mesa.
- g. Mover aunque sea levemente o alterar el rumbo de la bola blanca, por más mínimo que sea y aún cuando sea accidentalmente, es una falta.
Incluso dejar caer la tiza encima de la bola blanca es una falta. Sin embargo, mover accidentalmente cualquier otra bola no es una falta, a menos que, durante su

turno, un jugador mueva una bola y ésa a su vez toque la bola blanca. Cualquier bola que se haya movido accidentalmente en un tiro **debe ser reubicada** por el oponente, después de finalizado el tiro y de que todas las bolas hayan dejado de rodar. Si en el transcurso del tiro, otra bola para en la posición previamente ocupada por la bola accidentalmente movida, el oponente debe, por cuestiones de ética, colocar la bola accidentalmente movida lo más cerca posible a su posición original. Si ocurre antes del tiro, **debe ser reubicada** por el jugador oponente antes de realizarse el tiro.

Excepción: Si una bola que fue movida accidentalmente toca la bola blanca, esto es una falta y no se reubicará ninguna bola objetiva.

- h. Si, durante el transcurso de un 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 toma o la mueve, toca otra bola, se comete 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 colocación de la bola blanca se aplica tanto al entrenador como al jugador. Si el jugador o el entrenador cometen una falta durante el proceso de colocar la bola blanca, será *bola en mano* para el oponente. Por lo tanto, el jugador debe elegir si quiere que su entrenador coloque la bola blanca o si lo hace por él mismo.



American Poolplayers Association
1000 Lake Saint Louis Blvd. - Suite 325
Lake Saint Louis, MO 63367
636-625-8611
Línea externa para miembros Ext. 5210