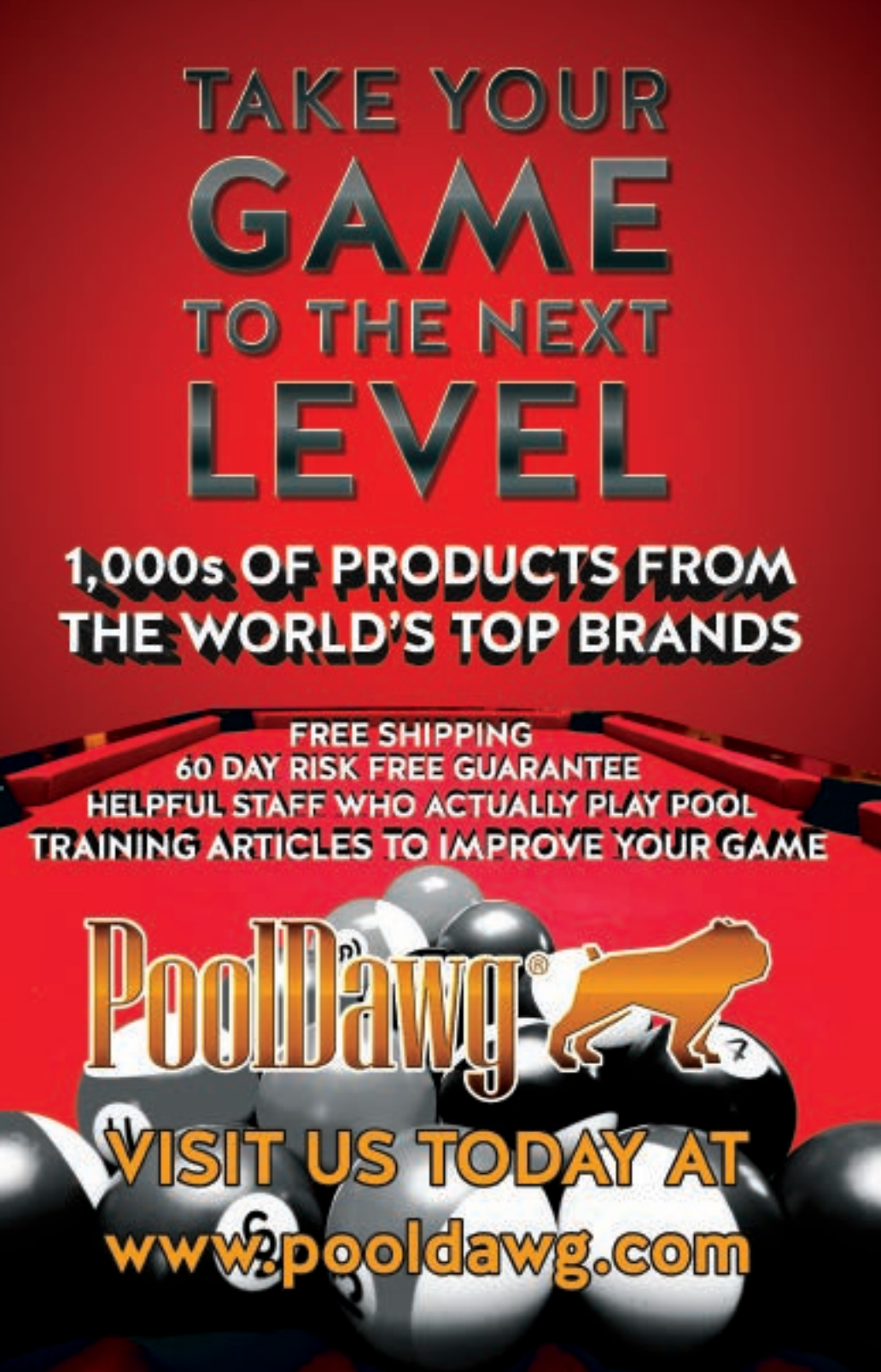
# Manual Oficial de los Equipos

**Su guía de juego semanal en la Liga de Bola 8 y Bola 9 en las Ligas de Pool de la APA/CPA**

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


TAKE YOUR
GAME
TO THE NEXT
LEVEL
1,000s OF PRODUCTS FROM
THE WORLD'S TOP BRANDS
FREE SHIPPING
60 DAY RISK FREE GUARANTEE
HELPFUL STAFF WHO ACTUALLY PLAY POOL
TRAINING ARTICLES TO IMPROVE YOUR GAME
PoolDawg®
VISIT US TODAY AT
www.pooldawg.com

# Calendario

| | |
|---|---|
| **Enero** | **COMIENZA LA SESIÓN DE PRIMAVERA** |
| | Se Abre el Primer Período Clasificatorio para la 1ª Temporada de Clásicos de Bola 8 de la APA<br>*(Los clasificados pasan a los Regionales de otoño)* |
| | Se Abre el Período Clasificatorio de Shootouts de Bola 9 de la APA<br>*(Los clasificados pasan a los Regionales de primavera)* |
| **Febrero** | Clásico de Bola 8 y Regionales de primavera de Shootouts de Bola 9 de la APA *(Lugares selectos)* |
| **Marzo** | Clásico de Bola 8 y Regionales de primavera de Shootouts de Bola 9 de la APA |
| **Abril** | Se Abre el Período de Ingreso al U.S. Amateur Championship® ("Campeonato Amateur de EE.UU.®") |
| **Abril/Mayo** | Campeonatos de Jugadores de Pool de la APA<br>*Westgate Resort & Casino, Las Vegas, NV* |
| **Junio** | **COMIENZA LA SESIÓN DE VERANO** |
| | Se Abre el Período de Ingreso al Campeonato Amateur de EE.UU.® |
| | Se Cierra el Período Clasificatorio de la 1ª Temporada de Clásicos de Bola 8 de la APA<br>*(Los clasificados pasan a los Regionales de otoño)* |
| | Se Abre el Período Calificatorio de la 2ª Temporada de Clásicos de Bola 8 de la APA<br>*(Los clasificados pasan a los Regionales de primavera)* |
| **Agosto** | Campeonatos Mundiales de Pool de la APA<br>*Westgate Resort & Casino, Las Vegas, NV* |
| **SEPTIEMBRE** | **COMIENZA LA SESIÓN DE OTOÑO** |
| | Rondas Preliminares del Campeonato Amateur de EE.UU. |
| **Octubre** | Regionales de otoño de Clásicos de Bola 8 de la APA |
| **Noviembre** | Campeonato Amateur de EE.UU.® |
| | Se Cierra el Período Clasificatorio de la 2ª Temporada de Clásicos de Bola 8 de la APA<br>*(Los clasificados pasan a los Regionales de primavera)* |
| | Se Cierra el Período Clasificatorio de Shootouts de Bola 9 de la APA<br>*(Los clasificados pasan a los Regionales de primavera)* |
| **Diciembre** | ¡Renueve su Membresía en la APA! |

*El contenido de este Manual de los Equipos es propiedad exclusiva de la American Poolplayers Association, Inc.*
*© American Poolplayers Association, Inc. 1982, 1992, 1994, 1996, 1998, 2000, 2002, 2004, 2006, 2008, 2010, 2012, 2014, 2016.*
*Todos los derechos reservados.*

# Visit poolplayers.com for everything APA!

**You'll Find the Latest League News, Tournament Coverage, Instruction from the Pros, Member Discounts, Player Features, Rules, and More!**

**With Your FREE Online Member Services Account You Can Access:**

- Stats
- Standings
- Schedules
- Division Rosters
- View and Update Your Contact Information
- Print Scoresheets
- Renew Your Membership
- League History
- Print a Temporary Membership Card

Estimado Miembro de equipo de la APA:

Este es el **Manual oficial de los Equipos de la APA**. Contiene prácticamente todo lo que necesitará saber para disfrutar al máximo los partidos de la Liga. El desconocimiento de las reglas, en cualquier deporte, le puede costar juegos y partidos.

El equipo completo se debe empeñar en conocer a fondo el contenido de este manual. Asegúrese de llevar este manual a todos los partidos de la Liga. Si lo pierde o extravía, solicite otro al Operador de la Liga. Además, puede encontrar este manual en la red en nuestro sitio web, poolplayers.com.

Los juegos de la Liga aprobada por la APA le permitirán experimentar la emoción y el placer de competir durante todo el año. Su equipo gozará de gestión de liga profesional, recibirá los mejores beneficios de la membresía y tendrá la oportunidad de competir en los campeonatos más grandes y gratificantes que hay. ***The Equalizer***®, el sistema de hándicap y puntuación de la APA que se explica en este manual, permite que jugadores de todos los niveles de destreza compitan eficazmente. Por lo tanto, aprenda las reglas y practique mucho. Buenos tiros y buena suerte para usted y sus compañeros de equipo.

Cordialmente,

Terry Bell, Director
American Poolplayers Association
(Asociación Americana de Jugadores de Pool)

APA OFFICIAL SPONSORS

aramith
THE BELGIAN BILLIARD BALLS
Official Ball of the APA and its National Championships

POOLDAWG®
apa-store.com
Official APA Store Powered by PoolDawg

Official Sponsor of the APA National Championships

ACTION
Official Cues and Cases of the APA

# Join the APA Online Community!

Like us on Facebook

facebook.com/**poolplayers**

FOLLOW US ON Instagram

@**poolplayers**

FOLLOW US ON twitter

twitter.com/**poolplayers**

SUBSCRIBE TO OUR YouTube

youtube.com/**apaleagues**

Todos los miembros del equipo deben leer y familiarizarse con este manual. Tenga el Manual de los Equipos a mano en todo momento. Asegúrese de que el equipo cuente con el manual de una sesión a otra. Al participar en la Liga, cada miembro acepta acatar las reglas establecidas en este Manual de los Equipos.

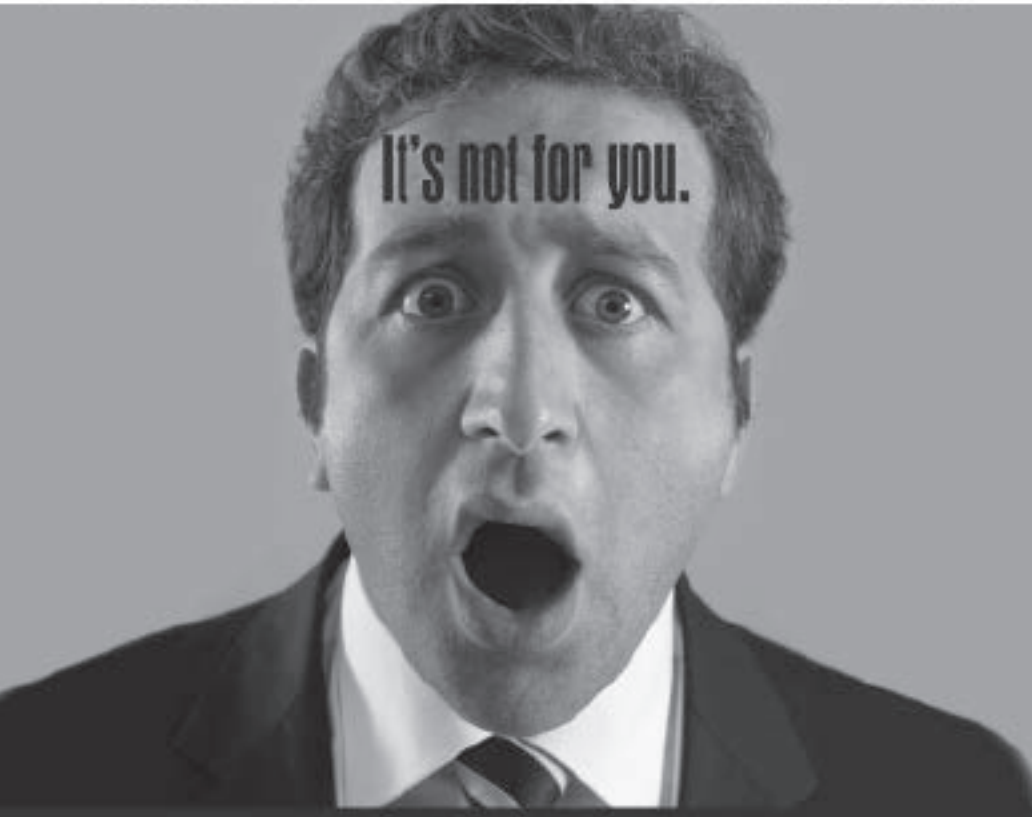
En los Estados Unidos operamos como American Poolplayers Association (APA) y en Canadá, como Canadian Poolplayers Association (CPA). Este manual es aplicable a los juegos de las Ligas de la APA y la CPA. (Para simplificar, se entenderá que toda referencia a la "APA" en este manual incluye a la CPA.)

Con la excepción de aquellas situaciones que se refieren específicamente al *formato de Damas*, todas las referencias en este manual están en el género masculino, es decir, "suyo, él". Obviamente, las damas componen una parte importante de los participantes en el deporte y siempre están invitadas y son bienvenidas.

La APA comprende que algunas de las reglas contenidas en este manual pueden ser nuevas para ustedes, y no implica que éstas sean las únicas. Por otro lado, estas reglas fueron recopiladas por un comité de jugadores profesionales con mucha experiencia. Los profesionales usan estas reglas cuando juegan Bola 8 y Bola 9 y son las más comúnmente usadas en las competencias en Norteamérica.

**Relájese, disfrute y juegue dentro del espíritu de las reglas tanto como del reglamento escrito. Es imposible cubrir con reglas la totalidad de las situaciones que se pueden presentar. <u>El sentido común debe prevalecer.</u> Los equipos que tratan de tomar ventaja creando sus propias interpretaciones de las reglas están sujetos a violaciones del buen proceder deportivo. Ganar en la mesa y no desde el asiento es una idea de aplicación general que promueve la armonía, la camaradería y la diversión. De eso se trata esta Liga.**

# DON'T READ THIS!!!




If you're NOT interested in taking control of your future...it's not for you.
If you DON'T want to be your own boss...it's not for you.
If making a living in the sport you love ISN'T for you...then DON'T VISIT US at

**poolplayers.com/franchise**

**The best opportunity you WON'T take.**

APA

THE GOVERNING BODY OF AMERICAN POOL

Para que su noche de Liga sea más agradable y a la vez brindar mayor placer a quienes estén a su alrededor, por favor aténgase a las pautas básicas de etiqueta. Trate a su oponente como a usted le gusta ser tratado. Ponga atención a su partido; esté listo para jugar cuando sea su turno, de manera de no atrasar el partido. Si debe jugar el partido siguiente, tenga su taco listo y suficientes monedas de 25 centavos para la mesa, si es necesario, y empiece su partido tan pronto termine el anterior. Cuando solicite tiempo para ayuda, limítelo a un minuto. Alentar a su compañero de equipo es parte de la diversión, pero *no lo haga* en **contra** de su oponente. Pasar una noche entretenida compitiendo en la Liga es un objetivo que se puede lograr respetando estas pautas y demostrando espíritu deportivo.

| **PAUTAS DE TIEMPO PARA PARTIDOS DE BOLA 8** | | |
|---|---|---|
| Total de juegos que debe ganar | Tiempo de Partido | Promedio de Juego |
| 4-6 | 45 minutos | 10 minutos |
| 7-10 | 60 minutos | 8 minutos |

| **PAUTAS DE TIEMPO PARA PARTIDOS DE BOLA 9** | |
|---|---|
| Tiempo de partido | 40-60 minutos |

| **PAUTAS DE TIEMPO PARA MASTERS** | | |
|---|---|---|
| Partidos a ganar (Race to) | Tiempo de partido | Promedio de juego |
| 7 | 60 minutos | 8 minutos |

| **PAUTAS DE TIEMPO ADICIONALES** | |
|---|---|
| Cada partido de equipo de Bola 8 | 4 horas |
| Cada partido de equipo de Bola 9 | 3 horas |
| Cada selección de nuevo jugador | límite de 2 minutos |
| Cada entrenamiento (coaching) | límite de 1 minuto |
| Tiro promedio | 20 segundos |
| Situación especial de tiro | 45 segundos (máximo) |

# Tabla de Contenido

**INTRODUCCIÓN** ..... **3**
**PRÓLOGO** ..... **5**
**ETIQUETA** ..... **7**

**ESTRUCTURA DE LA LIGA** ..... **12**
LA APA, CPA, JPA Y APA DE CHINA ..... 12
EL OPERADOR DE LA LIGA ..... 12
ESTRUCTURA BÁSICA DE LOS EQUIPOS DE LA LIGA ..... 12
EQUIPO ..... 12
CAPITÁN DEL EQUIPO ..... 13
CATEGORÍA ..... 13
REPRESENTANTE DE CATEGORÍA ..... 13
CONSEJO DE ADMINISTRACIÓN ..... 14
COMITÉ CONSULTOR DE HÁNDICAP ..... 14
BENEFICIOS DE LA MEMBRESÍA ..... 15
CUOTAS ..... 15
CALENDARIO ..... 16
PROGRAMACIÓN ..... 16
PUNTAJE ..... 17
TROFEOS Y PREMIOS ..... 17
ESTATUTOS LOCALES ..... 17
OTROS FORMATOS ..... 18
CAMPEONATOS DE LA APA ..... 18

**REGLAS GENERALES** ..... **22**
SE PROHÍBE APOSTAR ..... 22
REQUISITOS DE EDAD ..... 22
EQUIPOS QUE NO SE PRESENTAN AL PARTIDO (“BYES”) ..... 22
PÉRDIDAS AUTOMÁTICAS ..... 23
PROTESTAS Y DISPUTAS ..... 24
ACERCA DE LOS EQUIPOS QUE ABANDONAN ..... 26
ORDEN DE JUEGO Y CÓMO SE DECIDE QUIÉN JUEGA PRIMERO ..... 26
VERIFICACIÓN DE IDENTIDAD ..... 27
PAGO DE LA MESA ..... 27
CATEGORÍA DE PARTIDOS ..... 27
AYUDA DE ENTRENADOR ..... 28
ADICIÓN/RETIRO DE JUGADORES ..... 29
CIERRE DE LISTAS DE JUGADORES ..... 30
TODO JUGADOR DEBE SER MIEMBRO DE LA APA ..... 31
JUGADORES NUEVOS ..... 32
CONSERVE SU TARJETA DE MEMBRESÍA ..... 32
ACERCA DE LAS RENOVACIONES ..... 32
ESTÁ PROHIBIDO CAMBIARSE DE EQUIPO ..... 32

USTED SOLAMENTE PUEDE APARECER EN UNA LISTA DE EQUIPO DENTRO
DE UNA CATEGORÍA ..... 32
JUEGO EN UN PARTIDO DE EQUIPOS ..... 33
LOCALIDADES ANFITRIONAS ..... 33
EL OPERADOR DE LA LIGA PUEDE ASIGNAR NIVELES DE DESTREZA ..... 33
ENTENDER LOS TIROS DEFENSIVOS ..... 33
ASEGÚRESE DE LLEVAR EL PUNTAJE CORRECTAMENTE ..... 34
ADVERTENCIA CONTRA LA MANIPULACIÓN DEL HÁNDICAP ..... 35
DISFRUTE, NO SE PREOCUPE POR EL SISTEMA DE HÁNDICAP ..... 35
REGLA DEL MÍNIMO OBTENIBLE ..... 36
REGLA DEL MÍNIMO OBTENIBLE DEL CAMPEONATO DE LA APA 36
REGLA DE LÍMITE DE DESTREZA DE UN EQUIPO EN JUEGOS DE
CATEGORÍA ABIERTA - REGLA DE LOS 23 PUNTOS DE DESTREZA 36
SESIONES ELIMINATORIAS ..... 38
NO SE PERMITEN JUGADORES PROFESIONALES ..... 41
EQUIPAMIENTO ..... 42
JUGADORES QUE RECIBEN INCENTIVOS ..... 43
ESPÍRITU DEPORTIVO ..... 43
LAS REGLAS ESTÁN SUJETAS A CAMBIOS ..... 43
LA APA ES LA AUTORIDAD MÁXIMA ..... 43
APELACIONES ..... 44

**REGLAS DEL JUEGO BOLA 8 ..... 45**
DESCRIPCIÓN GENERAL ..... 45
TIRO DE ARRIME (LAG) ..... 45
ARMADO DEL TRIÁNGULO ..... 45
TIRO DE APERTURA ..... 46
DESPUÉS DE LA APERTURA ..... 46
TIROS DE COMBINACIÓN ..... 48
BOLAS EN EL PISO ..... 48
BOLAS ENTRONERADAS ..... 49
UN PIE EN EL SUELO ..... 49
MARCAR LA MESA ..... 49
FALTAS ..... 49
HAY VARIAS FORMAS DE PERDER ..... 52
CÓMO SE GANA ..... 53

***THE EQUALIZER*®, EL SISTEMA DE HÁNDICAP ..... 54**
CÓMO SE DETERMINAN LOS HÁNDICAPS ..... 54
CÓMO COMENZAR ..... 55

# Tabla de Contenido


CUANDO LOS NIVELES DE DESTREZA ESTÁN ESTABLECIDOS ..... 55
CÓMO SE UTILIZA LA TABLA DE "TACADAS QUE SE DEBEN GANAR" ..... 56
CÓMO SE ANOTA EL PUNTAJE EN EL JUEGO DE BOLA 8 ..... 57

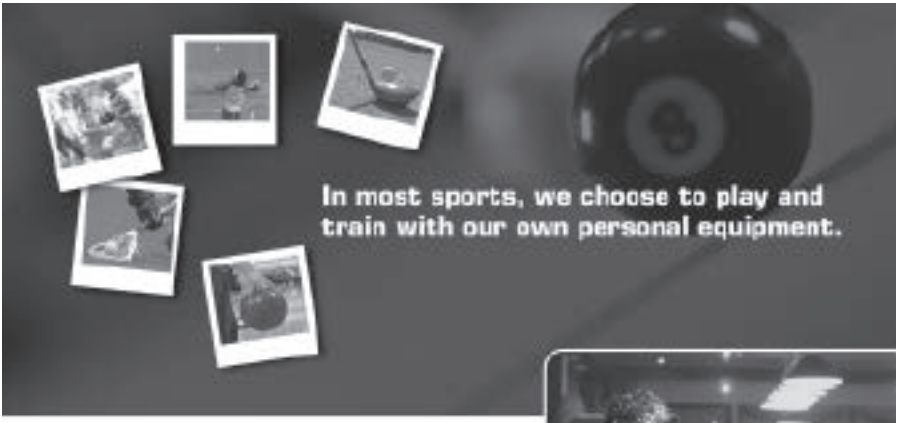
**LA LIGA DE BOLA 9 ..... 62**
REGLAS GENERALES DE BOLA 9 ..... 62
REGLAS DEL JUEGO BOLA 9 ..... 64
THE EQUALIZER®, EL SISTEMA DE HÁNDICAP PARA BOLA 9 ..... 68
CÓMO LLEVAR EL PUNTAJE ..... 70

**OTROS FORMATOS DE LA APA ..... 74**
CATEGORÍAS DE MENORES ..... 74
CATEGORÍAS DE DAMAS ..... 75
CATEGORÍAS DE MASTERS ..... 77
CATEGORÍAS DE EQUIPOS DE TRES PERSONAS ..... 78
CATEGORÍAS DE DOBLES DE BOLA 8 ..... 78
CATEGORÍAS DE DOBLES DE BOLA 9 ..... 80

**CONDUCTA DURANTE EL JUEGO EN LA LIGA ..... 82**

**REGLAS E INFORMACIÓN SOBRE ELEGIBILIDAD PARA TORNEOS DE ALTO NIVEL ..... 86**
ELEGIBILIDAD DEL ÁREA ..... 86
CAMPEONATOS MUNDIALES ..... 87
CAMPEONATOS DE JUGADORES DE POOL ..... 96

**DEFINICIONES ..... 98**
**DIAGRAMA DE LA MESA ..... 103**
**GANADORES ANTERIORES DEL EVENTO ..... 104**
**ÍNDICE ..... 113**




Billiards is no exception.
Why not play with the best
equipment at your local pool room?

A personal quality ball-set
makes a huge difference.

www.myaramith.com
BALL AND CUE CASES

aramith.

THE BELGIAN BILLIARD BALLS

DON'T MISS OUR OTHER LINES OF HIGH QUALITY PRODUCTS

FUSION DINING POOL TABLE

ARAMITH LAMINATED TIPS

ARAMITH POWER BALL CLEANER

SECCIÓN 1

# Estructura de la Liga

## LA APA, CPA, JPA Y APA DE CHINA

La APA fue fundada por dos jugadores profesionales del circuito de pool, Terry Bell y Larry Hubbart. Su objetivo era organizar el pool a nivel de aficionados e incentivar su crecimiento. Desde sus inicios en 1979, la APA ha llegado a ser reconocida como *órgano rector del Pool Amateur*. En 1989, la APA se extendió a Canadá, donde opera como CPA. En 2007, la APA se extendió al Japón, donde opera como la JPA. En 2015, la APA se extendió a China, donde operamos como la APA de China. Y lo que es más importante, gracias a usted, la Liga tiene más de 250 mil miembros y continúa creciendo.

## EL OPERADOR DE LA LIGA

La APA opera la Liga a través de una red de empresarios independientes llamados Operadores de la Liga (en adelante "OL"). En este manual, los términos "Operador de la Liga", "Oficina Local de la Liga", "Representantes Locales de la Liga" y "Administración Local de la Liga" tienen el mismo significado. El Operador de la Liga es un administrador profesional. El OL tiene plena autoridad para tomar resoluciones en relación con todos los aspectos de la Liga. Tenga presente que la APA se mantiene en estrecho contacto con los Operadores Locales, los mantiene informados de todos los últimos acontecimientos y se pronuncia acerca de las consultas que puedan plantear. Debido a que el Operador de su Liga es un profesional capacitado, se puede confiar en que los programas, las posiciones, el sistema de Hándicap, los eventos especiales y todos los demás asuntos de la Liga serán manejados pronta y correctamente. Sólo un Operador de Liga autorizado por la APA puede administrar la Liga. El Operador de su Liga puede contratar asistentes y/o representantes para mejorar el servicio a los miembros.

## ESTRUCTURA BÁSICA DE LOS EQUIPOS DE LA LIGA

**Equipo** - Un equipo consta de un mínimo de cinco jugadores, aunque es prudente tener a lo menos siete y un máximo de ocho. Todos los miembros del equipo tienen la responsabilidad de verificar que sus compañeros de equipo sean miembros de la APA mayores de edad y estén jugando a niveles de destreza que reflejen su verdadera habilidad. Todo equipo tendrá un capitán.

**Capitán del Equipo** - El Capitán del Equipo es un miembro esencial del mismo y desempeña una importante función. El Capitán es la primera persona cuyo nombre aparece en la lista del Equipo. Ayuda con la distribución de información y boletines acerca de la Liga y publica información en su sede de anfitrión. El Capitán del Equipo también debe cobrar las cuotas de membresía y las tasas semanales para enviarlas puntualmente a la Administración Local de la Liga. Es responsable de tener al equipo en el lugar asignado a la hora programada. Se encarga de que se respeten todas las reglas de etiqueta, espíritu deportivo y elegibilidad. Verifica que se sigan los procedimientos correctos para llevar el puntaje. El Capitán del Equipo debe tener un teléfono. Representa al equipo y todas las comunicaciones con la Administración Local de la Liga se manejan a través de él. Un equipo puede elegir un nuevo Capitán en cualquier momento, por simple mayoría de votos. La Administración Local de la Liga debe ser notificada de inmediato si se elige un nuevo Capitán de Equipo.

**Categoría** - Una categoría consta de muchos equipos (de 6 a 16) que compiten entre sí en un programa determinado. En algunos casos, una categoría puede empezar con sólo cuatro equipos, aunque se recomienda que tengan seis equipos como mínimo.

**Representante de Categoría** - La APA recomienda que haya un Representante para cada categoría de la Liga. El Representante de la Categoría (en adelante "RC") puede ser elegido por los equipos de su categoría o designado por el Operador de la Liga. Es una persona íntegra y su actividad en la Liga es constante. El RC es un miembro acreditado y disfruta el compromiso que su cargo implica. Distribuye boletines, otras informaciones y materiales de la Liga a los Capitanes de los Equipos de su(s) categoría(s) y se asegura de que estos últimos los reciban y entiendan. Ayuda a mejorar la Liga sirviendo de enlace de información entre los jugadores y la Oficina Local. También puede ayudar a la Dirección de la Liga con los Campeonatos Locales y otros eventos especiales. El RC puede ser miembro del Consejo de Administración. Es experto en los asuntos de la Liga y puede ser consultado por otros miembros. ***"Consultado"*** es el término clave aquí, porque el RC, individualmente, no tiene autoridad para tomar resoluciones. Sin embargo, si usted tiene una protesta o disputa, la decisión lógica es llamar a su RC, porque él puede ser capaz de ayudarle a resolverla. Recuerde, el RC no tiene más autoridad que cualquier otro miembro para dictar fallos, a menos que esté actuando como miembro del Consejo de Administración y, en tal caso, sólo durante las reuniones del Consejo. Recuerde también que sus consejos e interpretaciones generalmente son correctos.

**Consejo de Administración** - La APA recomienda que en el área de cada Liga haya un Consejo de Administración (en adelante, "el CDA") que examine y resuelva protestas y disputas. En las áreas grandes pueden existir varios Consejos de Administración. Los Consejos de Administración generalmente están compuestos por varios Representantes de Categorías.

Los asuntos tratados por el CDA normalmente tienen que ver con protestas, disputas, violaciones del espíritu deportivo y otros similares. Además de solucionar dichos problemas, el CDA también puede imponer sanciones. Las sanciones pueden variar desde la pérdida de uno hasta varios puntos e incluir pérdida de elegibilidad, multas o suspensión de la membresía. El Operador de la Liga tiene más autoridad que el CDA, pero la APA ha pedido a los OL que apoyen las observaciones del CDA, a menos que éstas se contrapongan con las reglas o las políticas de la Liga de la APA. El CDA no puede hacer reuniones sin la aprobación de la Administración Local de la Liga. Es esencial que los miembros del Consejo de Administración entiendan que la función del Consejo es colaborar con el Operador de la Liga —no controlarlo, criticarlo ni supervisarlo. Los miembros del CDA que no puedan aceptar su rol tal como está descrito, podrán ser removidos del Consejo.

La existencia de un Consejo de Administración en su área es la mejor manera de asegurar que las diversas situaciones que ocurran o puedan ocurrir sean resueltas de la manera más justa posible. Por favor, acepte y apoye en todo momento los dictámenes de su Consejo de Administración.

**Comité Consultor de Hándicap—** El OL puede considerar útil establecer un comité —Comité Consultor de Hándicap (en adelante "CCH") — para tener ayuda en la revisión de hándicaps. El CCH, si lo hay, normalmente constará de varios miembros muy diestros que estén familiarizados con los juegos de Ligas de la APA. Ciertos miembros del CDA pueden estar también en el CCH. Los miembros del CCH pueden ser conocidos por los miembros o bien sus identidades se pueden mantener en secreto. Los miembros de su CCH son sus amigos, a menos que usted sea un infractor. Entre las funciones del CCH pueden estar las de revisar a los miembros nuevos y hacer recomendaciones acerca de la asignación de niveles de destreza a los jugadores *conocidos* como expertos. El CCH puede ayudar a revisar los niveles de destreza de todos los jugadores de su área que ingresen a los Torneos de Alto Nivel. También puede revisar periódicamente los niveles de destreza de los jugadores y ayudar a dictar veredictos sobre protestas relacionadas con el hándicap de los jugadores y la infracción conocida por su nombre en inglés: ***"sandbagging"***, que consiste en cometer faltas intencionalmente.

Tal como se indicó respecto del Consejo de Administración, también en el caso de CCH, el Operador de la Liga es la autoridad máxima.

## BENEFICIOS DE LA MEMBRESÍA

La APA es la organización de pool más grande de la historia de este deporte. Como miembro de la APA, usted recibirá los mejores beneficios a que han accedido los jugadores de pool amateur. Algunos de estos son:

- Jugar en todos los estados donde la Liga esté activa, es decir, en casi todos.
- Una tarjeta de membresía oficial.
- Un paquete de beneficios de membresía, enviado a su domicilio por correo.
- La revista *American Poolplayer*, que contiene artículos sobre el deporte, consejos de los profesionales, tiros de exhibición y más, enviados a su domicilio por correo.
- Descuentos especiales para los miembros de la APA en una variedad de productos y servicios.

**Transferibilidad** - Su membresía es transferible a cualquier lugar del país donde exista una Liga autorizada por la APA. La transferencia se hace sin cargo para usted. Cuando llegue a su nuevo lugar de residencia, simplemente notifique a la Administración Local de la Liga y solicite que se comuniquen con su Operador de Liga anterior para transferir sus registros. Si en su nuevo lugar de residencia no existe una Liga autorizada por la APA, llame a la APA; se hará todo lo posible por iniciar una. Al trasladarse a una nueva área, deberá ingresar con el nivel de destreza que se le asignó más recientemente en su área anterior. La membresía no es reembolsable ni puede ser cedida por una persona a otra.

## CUOTAS

**Cuota de Membresía Anual de la APA** - Para participar en cualquier evento de la APA es necesario estar al día en el pago de la membresía. Algunos eventos tienen lugar durante un período de muchos meses y, para continuar siendo elegible, es necesario mantener al día el pago de la membresía. Hasta nuevo aviso, la cuota de membresía anual es de $25 en los Estados Unidos (en Canadá, 25 dólares canadienses más los impuestos aplicables). Las membresías anuales expiran el 31 de diciembre. Si se afilia después del 15 de agosto, el precio de la membresía se prorrateará como sigue:

- Después del 15 de agosto, de todos modos se pagan $25 para afiliarse, pero el año siguiente se puede renovar por sólo $15.
- Si tiene derecho a renovar por $15, debe hacerlo a más tardar el 1 de marzo o la primera noche en que juegue en una Sesión de primavera, cualquiera ocurra primero. Después del 1 de marzo, sólo se aceptan membresías completas de $25.

Se puede registrar para su membresía o renovarla mediante poolplayers.com, o entregar ya sean sus cuotas de membresía, su solicitud de la APA y/o su notificación de renovación de su membresía a la Administración Local de la Liga, la cual los enviará a la APA. Considere un plazo de seis semanas para la entrega de su tarjeta de membresía y demás materiales mencionados anteriormente.

**IMPORTANTE — Asegúrese de llenar completamente su solicitud de membresía o corregir cualquier error en el aviso de renovación. Como ya se indicó, algunos de los beneficios a que le da derecho su membresía serán enviados por correo a su domicilio. Si la APA no tiene su dirección completa y exacta, no podrá recibir algunos beneficios. En tal caso, la APA ni su Operador de Liga se pueden responsabilizar por el retraso con que sean puestos a su disposición.**

**Cuota Semanal** - Los equipos pagan una cuota semanal para participar en las actividades de la Liga. El monto a pagar en su área puede variar, pues es determinado por el Operador Local de la Liga. **El monto total de la cuota semanal se debe pagar independientemente del número de jugadores que haya en la lista o de cuántos participen en la competencia.**

**¿Efectivo o cheque?** - La APA solicita encarecidamente a los equipos hacer todos los pagos de la Liga mediante cheque o remesa postal. La Administración Local de la Liga no se puede responsabilizar por el efectivo.

## CALENDARIO

Hay tres sesiones durante un año de la Liga, comenzando en el verano, seguida por el otoño y concluyendo con la temporada de primavera, seguida por el Campeonato Mundial de Pool.

## PROGRAMACIÓN

La APA ha puesto a disposición de su de su Operador de Liga una serie de programas. Tanto el número de equipos como la duración de las sesiones pueden variar.

## PUNTAJE

Los partidos se juegan uno-contra-uno: a un miembro de un equipo se le designa un oponente del otro equipo. Hay cinco partidos individuales en cada partido entre equipos. En el juego Bola 8, cada partido individual vale hasta tres (3) puntos. Un equipo puede ganar un máximo de 15 puntos en un partido de equipos. Los puntos se suman durante el curso de una sesión. Los equipos con mayor cantidad de puntos tienen derecho a competir en los juegos de post-temporada, que se describen más adelante en este manual. El equipo con más puntos no es el ganador, pero es *preseleccionado* en las Eliminatorias.

## TROFEOS Y PREMIOS

En cada sesión se pueden otorgar trofeos, placas u otros premios a cada jugador del Equipo Campeón de cada Categoría. Recuerde, el Campeón de la Categoría es el equipo que gana las Eliminatorias, no el que obtiene más puntos al final de la sesión regular.

En algunas áreas se puede otorgar un trofeo al equipo y mantenerlo en exhibición en la Localidad Anfitriona. También se pueden dar premios anuales o de temporada en otras categorías, por ejemplo, al jugador más valioso, al jugador que más se ha superado, espíritu deportivo, etc.

## ESTATUTOS LOCALES

Este Manual de los Equipos contempla muchas de las situaciones que pueden ocurrir y ocurrirán durante los juegos de Ligas. Hay algunos temas cubiertos por los Estatutos Locales, un documento recopilado por su Operador de Liga y/o su Consejo de Administración y aprobado por la APA. Los Estatutos Locales incluyen temas como, por ejemplo, el procedimiento para entregar y recolectar hojas de puntaje, las sanciones por retraso en la entrega de hojas de puntaje, procedimientos para registrar equipos para la sesión siguiente, sanciones específicas por una serie de infracciones molestas, información más específica acerca de la etiqueta y el espíritu deportivo, procedimientos a seguir por el Consejo de Administración, política de premios y condiciones especiales causadas por malas condiciones climáticas, entre algunos. Además, los Estatutos Locales pueden contradecir algunas porciones de este manual, especialmente en la sección de Reglas Generales, pero únicamente luego de recibir aprobación de la APA. Asegúrese de conocer bien el Estatuto Local de su área.

## OTROS FORMATOS

Además de los formatos básicos de equipos de Bola 8 y Bola 9, la APA autoriza otros formatos, como son las categorías de Menores, la de Dobles, la de Equipos de 3 Personas, la de Damas y la de Másters. Para informarse sobre la disponibilidad de estos otros formatos en su área, acérquese a la Oficina Local de la Liga.

## CAMPEONATOS DE LA APA

Un área de Liga local debe tener ciertas cantidades mínimas de equipos (vea la sección Torneos de Alto Nivel) para calificar para enviar un equipo o un jugador a los campeonatos. Es posible que en el futuro la APA ofrezca campeonatos en otros formatos.

*Los Campeones de Categoría avanzan al Nivel Local de los Campeonatos Mundiales de Pool de la APA.*

**Campeonatos Mundiales** - Los Campeonatos Mundiales de Bola 8 y Bola 9, abiertos tanto para caballeros como para damas, forman parte de los Campeonatos Mundiales de Pool de la APA. Todos los años se coronará a un equipo de cada categoría como Campeón Mundial. Con la excepción de unas pocas reglas concernientes a elegibilidad, las reglas generales, las reglas de juego y el sistema de hándicap que se usa durante todo el año, se utilizan en todas las rondas de los Campeonatos Mundiales. Los Campeonatos Mundiales consisten de dos niveles: el Nivel Local y el Nivel Mundial. Los Campeonatos Mundiales empiezan lo más pronto posible una vez finalizada la Sesión de primavera. Recuerde que el calendario de la Liga comienza con la Sesión de verano y termina con la de primavera, lo que significa que el año de Liga empieza en junio y termina en mayo del año siguiente. Debido a que los Campeonatos Mundiales consisten de dos niveles, y ya que el tiempo necesario para que los jugadores consigan los arreglos de viaje mejores y menos costosos, normalmente habrá aproximadamente 60 días entre el Nivel Local y el Nivel Mundial.

- **Nivel Local** - Para la conveniencia de los miembros en general, las primeras rondas de los Campeonatos Mundiales se llevan a cabo localmente. Este Nivel Local de los Campeonatos Mundiales (que recibe una variedad de nombres, tales como los siguientes: Campeonato Local de Equipos, Campeonato Trianual, Campeonato Metropolitano de “Su Cuidad”, etc.)

normalmente toma lugar a fines de mayo o a principios de junio de cada año. Cualquier equipo que gane un título de categoría por cualquier sesión durante el año de liga en curso es elegible, siempre que cumpla con los requisitos de elegibilidad. Si un equipo gana su categoría dos veces en el mismo año, se otorgará elegibilidad al equipo que salga segundo. Si hay diez categorías jugando tres sesiones al año y todos juegan durante todo el año, el resultado son 30 equipos elegibles. En las áreas más grandes puede haber Copas Trianuales, Copas de Eliminatorias, etc., para determinar quiénes avanzan. Si esto es aplicable a su área, estará explicado en los Estatutos Locales.

La cantidad de equipos que puede avanzar desde un área se determina en relación directa con el total de equipos que hay en esa área. Mientras más equipos participen en su área, más equipos avanzan al Nivel Mundial. De esta manera, es tan fácil avanzar desde un área con 500 equipos como desde un área con 100 equipos.

- **Nivel Mundial** - Cada año, aproximadamente 60 días después de completarse el Nivel Local, la APA llevará a cabo los Campeonatos Mundiales. Todo equipo que llega al Nivel Mundial ya tiene *premios garantizados*. El monto exacto de los premios, las fechas y lugares de torneos y otra información se encuentran en el sitio web poolplayers.com, en la revista de la Liga *The American Poolplayer*, en afiches en lugares destacados en los locales de la Liga o comunicándose con la Administración Local de la Liga o con la APA.

**Campeonato de Jugadores de Pool** - Cada año, la APA realiza el Clásico de Bola 8 y el Torneo Shootout de Bola 9. El torneo Clásico de Bola 8 está abierto sólo para miembros actuales de la Liga que jueguen en un equipo activo de Bola 8 que tenga a lo menos 10 puntajes en partidos de la Liga de Bola 8, los 10 puntajes completos obtenidos dentro de los dos (2) últimos años. El torneo Shootout de Bola 9 está abierto sólo para miembros actuales de la Liga que jueguen en un equipo activo de Bola 9 que tenga a lo menos 10 puntajes en partidos de la Liga de Bola 9, todos obtenidos dentro de los dos (2) últimos años. Los jugadores ingresan con su nivel de destreza actual para el evento en el cual participan. Las reglas del juego son las mismas que se usan durante los juegos de sesión regular. Para la conveniencia de todos los miembros, el Clásico de Bola 8 y el Shootout de Bola 9 están divididos en tres niveles: el Nivel Local, Regional y de Campeonato. El formato a Nivel Local generalmente es de eliminación individual, en tanto a nivel Regional y de Campeonato es de eliminación individual modificada. A nivel Regional y de Campeonato hay cinco (5) niveles (tiers) en el Clásico de Bola 8 y tres (3) niveles en el Torneo Shootout de Bola

9. El Clásico de Bola 8 consiste del Nivel Azul (SL2 y SL3), el Nivel Amarillo (SL4), el Nivel Rojo (SL5), el Nivel Anaranjado (SL6) y el Nivel Morado (SL7). El Shootout de Bola 9 consta del Nivel Verde (SL1, SL2 y SL3), el Nivel Blanco (SL4 y SL5) y el Nivel Negro (SL6, SL7, SL8 y SL9). Los ganadores de cada nivel avanzan del Nivel Regional a Nivel Campeonato. A Nivel Campeonato, habrá cinco (5) campeones (uno de cada nivel) en el Clásico de Bola 8 y tres (3) campeones (uno de cada nivel) en el Torneo Shootout de Bola 9. En el Nivel Local hay una cuota mínima de inscripción; después de calificar no hay más cuotas de inscripción en los niveles Regional o Campeonato. Para obtener más información acerca del Clásico de Bola 8 y el Shootout de Bola 9, consulte el sitio web poolplayers.com, la revista *The American Poolplayer*, los afiches de la Liga, la Administración Local de la Liga o la APA.

- **Nivel o Eliminatoria Local** - El Nivel Local consta de cualquier número de torneos ***Clasificatorios o Tribunales Locales*** que tienen lugar dentro del período clasificatorio designado. Para obtener información acerca de las fechas específicas para clasificar en su área, comuníquese con la Oficina Local de la Liga. El ganador de cada torneo Clasificatorio Local clasifica para avanzar al Nivel Regional. Como en cada torneo Clasificatorio Local participan sólo ocho jugadores y los torneos Clasificatorios Locales generalmente se realizan en una sola tarde o noche, esto significa que para clasificar basta ganar tres partidos.

  Los jugadores de todos los niveles de destreza tienen una excelente oportunidad de ganar un torneo Clasificatorio Local, porque la Localidad Anfitriona o el Director de Torneos pueden designar Clasificatorios Locales sólo para ciertos niveles de destreza. Algunos Clasificatorios Locales se pueden abrir a todas las personas, mientras otros se pueden abrir sólo a jugadores SL2 y SL3. Esto prácticamente garantiza que jugadores de todos los niveles de destreza avancen a los torneos Regionales. También se pueden realizar torneos Clasificatorios Locales sólo para varones o sólo para damas. También pueden ser abiertos (es decir, para cualquier combinación de varones y damas).

  Las condiciones de elegibilidad para el Clásico de Bola 8 y el Shootout de Bola 9 están claramente explicadas en la parte del formulario de inscripción del consejo de torneos que se utiliza para los Clasificatorios Locales. Si usted o sus compañeros de equipo desean inscribirse y no están recibiendo

información acerca de los torneos Clasificatorios Locales, póngase en contacto con la Oficina Local de la Liga.

- **Nivel Regional** - Las próximas rondas del Clásico de Bola 8 y el Shootout de Bola 9 se realizan en muchos lugares regionales en todo el país. Los participantes tienen la oportunidad de avanzar al Nivel Campeonato al ser preseleccionados en las eliminatorias con jugadores que tienen el mismo o casi el mismo nivel de destreza que ellos. La mayoría de los torneos Regionales sirve para que un buen número de jugadores avance al Nivel Campeonato. Por lo tanto, normalmente todos los niveles de destreza están representados en el Nivel Campeonato. Los que avanzan reciben placas. Los torneos Regionales generalmente se realizan durante octubre y marzo.

- **El Nivel Campeonato** - Aproximadamente 6 a 8 semanas después de los eventos regionales de marzo, la APA organiza las rondas finales del Clásico de Bola 8 y el Shootout de Bola 9.

  Cada participante juega por premios consistentes en una combinación de dinero y mercadería y disfruta de excelentes condiciones de juego y hospedaje pago. Busque más detalles en poolplayers.com.

SECCIÓN 2

# Reglas Generales

**Las reglas generales son las que rigen el juego semanal de la Liga.** Estas reglas cubren muchas de las situaciones posibles que ocurren inevitablemente durante el juego semanal, excepto las correspondientes a reglas de juego. Las reglas de juego se explican más adelante en este manual. Los aspectos que aquí se cubren son: las pérdidas automáticas, los procedimientos para protestas y disputas, período de gracia, requisitos de la membresía, cómo se inician los partidos, quién paga la mesa, cuestiones de espíritu deportivo y muchas otras.

Todas las reglas que se abordan en esta sección son las ***Reglas Oficiales de la APA***. Estas son el resultado de años de experiencia acumulada e información proporcionada por jugadores, Consejos y Operadores de Liga. La igualdad y el respeto a los jugadores de todos los niveles de destreza fue la principal consideración para la adopción o rechazo de reglas y procedimientos. Consultando a la APA se pueden permitir algunas variaciones, pero éstas deben ser aprobadas por la APA e incluidas en los Estatutos Locales para evitar confusiones. Las reglas generales son las siguientes:

## 1. SE PROHÍBE APOSTAR

## 2. REQUISITOS DE EDAD

Se debe tener a lo menos **18 años de edad** para participar. Algunas áreas de Liga pueden exigir **21 años de edad**, **según lo requiera la legislación estatal, provincial y local**. Consulte los estatutos de su Liga Local para conocer los requisitos de edad en su área. Los equipos que tengan jugadores menores de edad se arriesgan a tener que pagar multas. **Excepción:** Las Ligas de Menores, si las hay, no exigen edad mínima, salvo donde existe alguna ordenanza local.

## 3. EQUIPOS QUE NO SE PRESENTAN AL PARTIDO (“BYES”)

Algunas categorías pueden empezar con un bye **(un bye es un equipo faltante)** o se puede producir un bye si un equipo de la categoría abandona el torneo. Respecto de la programación y los byes:

**a.** Si una categoría empieza con un bye, la Administración de la Liga tiene hasta la cuarta semana de juego para llenar el vacío y se pueden programar partidos de recuperación.

**b.** Si un equipo se retira de una categoría ocasionando un bye, la Administración de la Liga tiene dos semanas para llenar el vacío. El equipo que se incorpore con tal propósito asumirá los puntos del que abandonó.

**c.** Nunca habrá dos byes en un programa, porque se emitirá un nuevo programa.

**Por ejemplo:** Si surgiera un segundo bye en un programa de 10 equipos, la Administración de la Liga emitirá un programa de 8 equipos sin byes. La nueva programación puede causar cambios en los lugares y el orden de los juegos, así como en las combinaciones de equipos. Por lo tanto, hay que estar alerta a esta posibilidad.

**d.** Cómo se anotan los byes en el puntaje— Asumiendo que no se encuentre un equipo reemplazante, se anotarán ocho (8) puntos por todos los byes.

***Se anotarán 8 puntos por todos los byes.***

## 4. PÉRDIDAS AUTOMÁTICAS

**a.** Un partido de equipos se pierde automáticamente si un **jugador no está junto a la mesa y listo para empezar, dentro de los 15 minutos precedentes a la hora establecida**. La hora oficial de la Liga es la *Hora Real*, no la *hora que indica el reloj del bar*. Las pérdidas automáticas individuales tendrán el valor de dos (2) puntos durante los juegos regulares de Liga y tres (3) puntos durante las eliminatorias/Torneos de Alto Nivel.

**b.** Habrá cierta indulgencia tratándose de equipos o categorías nuevas. **Usted se hizo miembro de la Liga para jugar —no para anotarse puntos por pérdidas automáticas**. De vez en cuando, un equipo nuevo se equivoca o no entiende el programa.

**c.** Un equipo puede empezar el juego con un solo jugador presente. Al final de cada partido individual, el equipo debe tener otro jugador disponible para jugar, o perderá automáticamente el(los) partido(s) restante(s). En otras palabras, **UNA VEZ INICIADO, EL PARTIDO SE DEBE DESARROLLAR EN FORMA ININTERRUMPIDA.**

**d.** Si ambos Capitanes de Equipo lo acuerdan así, un partido de equipos se puede reprogramar (si la regla de pérdida automática no está en efecto). Se debe notificar al Operador de la Liga para que dé su aprobación. Todos los partidos de recuperación se deben jugar utilizando los niveles de destreza actuales.

**e.** Si su oponente no tiene un jugador presente para el próximo partido individual, a su equipo se le anota dos (2) puntos de pérdida automática. Estos puntos se anotan sólo si su equipo tiene un jugador presente para el partido en cuestión. En caso de que ninguno de los equipos cuente con un jugador para el partido, no se le anotan los puntos a ninguno. Por ejemplo, sin un equipo tiene cuatro (4) jugadores disponibles y el equipo oponente tiene sólo tres (3), a éste último se le anotan sólo dos (2) puntos de pérdida automática. El nombre del jugador **presente**, el número de su equipo y su número de jugador se deben anotar en la hoja de puntaje y, en lugar del nombre del oponente, se debe anotar ***pérdida automática***. El jugador elegido para recibir los puntos de pérdida automática no debe causar que el equipo viole la **Regla de los 23** puntos de destreza.

**f.** Si un equipo estima necesario perder en forma automática, **dicha(s) pérdida(s) deben corresponder a el o los últimos partidos.**

**Por ejemplo:** Si un equipo sabe que tendrá sólo cuatro jugadores disponibles para un partido, no puede perder el segundo partido porque el equipo oponente presentó a su *mejor jugador*. Además, siempre existe la posibilidad de que el quinto jugador se presente.

**g. De todas maneras, ambos equipos deben pagar las cuotas semanales completas.**

**h. No se aceptarán pérdidas automáticas intencionales.** Si el Operador o el Consejo de Administración de la Liga está convencido de que el equipo receptor estuvo de acuerdo en recibir puntos por pérdidas automáticas intencionales, dichos puntos no se contarán. Dependiendo de la situación y las evidencias, uno o los dos equipos estarían sujetos a otras sanciones.

## 5. PROTESTAS Y DISPUTAS

En general, todas las protestas, disputas y quejas ante la Administración Local de la Liga **deben ser presentadas por el Capitán del Equipo**. Asegúrese de hacerlo a través del Capitán de su Equipo. Se pueden imponer puntos penales a los equipos que perturben el funcionamiento de la Liga haciendo llamadas de protesta injustificadas al Operador de la Liga o a la Oficina Local de la Liga. **La mayoría de las protestas y disputas se deben solucionar inmediatamente llegando a acuerdos conciliatorios, aplicando el sentido común y consultando este manual.** La Oficina Local de la Liga publicará su horario de trabajo (que típicamente es de 10:00 AM a 6:00 PM, de lunes a viernes) y puede no estar disponible para dictaminar si su partido tiene lugar después de las horas de trabajo. Por lo tanto, resuelva de inmediato la mayor cantidad de situaciones que pueda.

El procedimiento para resolver disputas será el siguiente:

**a.** Si una disputa entre dos equipos no puede ser resuelta con base en las reglas existentes, los dos jugadores y los Capitanes de los equipos intentarán primero resolver el asunto **negociando y transigiendo.**

***Los desacuerdos se deben manejar mediante negociación, sentido común y cortesía.***

**b**. Recuerde que el Operador y el Consejo de Administración de la Liga (que normalmente no están presentes en el momento de la disputa) no pueden resolver eficazmente un problema relacionado con un ***tiro bueno o malo*** u otras ocurrencias similares. Por lo tanto, depende de los dos jugadores y los Capitanes de los dos equipos hacer todo lo posible para solucionar el problema de inmediato. Las disputas a menudo se resuelven repitiendo la jugada o lanzando una moneda. Es esencial que todas las partes implicadas demuestren espíritu deportivo y buena conducta al ocurrir la disputa. La falta de espíritu deportivo o el comportamiento abusivo pueden causar que el equipo que gane la disputa enfrente consecuencias más serias cuando el Consejo resuelva sobre los problemas de espíritu deportivo. Los equipos que constantemente se vean envueltos en disputas pueden incurrir en sanciones que varían van desde la deducción de puntos hasta la suspensión o la anulación de su membresía.

En general, el polémico *lanzamiento de una moneda* favorecería al ***equipo que está jugando***, más ***que al que espera su turno***. La APA quiere que los juegos se decidan con tiros, no leyendo. Sólo una infracción obvia iría en contra del equipo que está jugando.

**Por ejemplo:** El jugador que está de turno hace un tiro en que el golpe (bueno o malo) es cuestionable y ambos equipos piensan que su apreciación es la correcta. **Se debe fallar a favor del tirador.**

En el ejemplo anterior, el equipo opuesto se debería haber protegido deteniendo el juego antes del tiro y haciendo que un tercero ajeno a ambos equipos observara el tiro. Ahora el equipo opuesto está al mismo nivel con el equipo de turno y el tirador debe ser muy cuidadoso con el tiro. Normalmente es fácil ver cuando su oponente va a enfrentar una situación controvertida. Su oponente tiene la obligación de detenerse si usted desea que haya un observador imparcial. Si se le pide a un tercero que observe un tiro, los jugadores se acogerán a la decisión tomada y no se pueden realizar disputas al respecto.

**c.** **Cuando ambos equipos han acordado repetir el juego, posteriormente no se puede presentar ninguna protesta relacionada con problemas de juego.** No se puede concordar sobre una situación con la idea de que si usted gana, está bien; y si pierde, de todas maneras protestará.

**d.** **En caso que los Capitanes de los Equipos no puedan resolver la disputa,** ambos enviarán **una protesta por escrito al Operador de la Liga.** Esta protesta describirá las circunstancias involucradas y cada equipo la enviará junto con un cargo de protesta de **$25 por cada equipo. E**l Operador de la Liga se puede pronunciar acerca de la protesta/disputa o delegarla al Consejo de Administración. **La decisión del Operador de la Liga es conclusiva y el perdedor de la protesta perderá sus $25. Al ganador se le reembolsa dicho cargo.** Usted perderá el derecho a protestar si se rehúsa a seguir jugando el partido o si no hace el intento de resolver el asunto mediante la **negociación y/o la llegada mutua a un acuerdo.**

**e.** Cuando la Oficina de la Liga ya ha recibido su hoja de puntaje, es demasiado tarde para protestar. Conozca las reglas y revise el partido antes de enviar su hoja de puntaje.

## 6. ACERCA DE LOS EQUIPOS QUE ABANDONAN

Debido a que es particularmente conflictivo para la Liga que los equipos abandonen durante una sesión, se observará la siguiente política. Un equipo que abandone durante una sesión **deberá pagar** todas las cuotas pendientes, el saldo de las cuotas que habrían adeudado si hubiesen completado la sesión y un depósito de dos cuotas semanales (que se aplicará a las semanas finales de la sesión) antes de que se les permita volver a unirse a la Liga. Un jugador que haya sido parte de uno de esos equipos y desee volver a unirse a la Liga como jugador de singles, debe pagar primero su parte para poder ser restituido.

## 7. ORDEN DE JUEGO Y CÓMO SE DECIDE QUIÉN JUEGA PRIMERO

Los Capitanes de los Equipos lanzan una moneda para decidir quién debe declarar al primer jugador. El ganador del lanzamiento tiene la opción de declarar primero o hacer que el Capitán del equipo oponente elija primero. Quienquiera elija primero en el primer partido elije segundo en el segundo, primero en el tercero, etc. Una vez que ambos equipos en un partido hayan declarado a un jugador designado, los jugadores no pueden ser cambiados al menos que haya riesgo de violación de la Regla de los 23 puntos de destreza.

## 8. VERIFICACIÓN DE IDENTIDAD

Su oponente tiene todo el derecho a solicitar prueba de su identidad y de las de sus compañeros de equipo. **Identificación positiva es una tarjeta de identificación con fotografía; por ejemplo, una fotografía en una licencia de conducir válida.** Si la identificación no es adecuada, juegue el partido y presente una protesta. Dé a la Oficina de la Liga abundante tiempo para resolver el asunto. La sanción por falsificar la identidad de un jugador en su lista será la suspensión y/o descalificación de cada uno de los miembros del equipo o equipos que hayan participado en la falsificación.

## 9. PAGO DE LA MESA

Aunque se puede hacer de varias maneras, **ambos equipos** pagarán por el uso de la mesa en partes iguales durante el partido. No es aceptable que el *perdedor pague*. **Esta regla no puede ser cambiada por los Estatutos Locales ni la Administración Local de la Liga.**

*El costo de la mesa se comparte equitativamente.*

**a.** **Mesas que funcionan con monedas** - Ambos equipos podrían obtener una cantidad de monedas de 25 centavos y colocarlas tan cerca de la ranura de monedas de la mesa como sea conveniente. Luego, ambos equipos podrían usar las monedas para el partido. Si la cantidad inicial se termina, se podrían obtener más monedas conjuntamente. Si al terminar el partido quedaran monedas, se distribuirían en partes iguales entre los dos equipos.

**b.** **Sobre las mesas que se pagan por tiempo** - En las mesas donde el propietario cobre por hora, el costo total se dividiría entre los dos equipos.

## 10. CATEGORÍA DE PARTIDOS

Normalmente, un partido de equipos se juega en una sola mesa. Ocasionalmente, los partidos largos hacen que sea lógico poner en acción una segunda mesa, si hubiera una disponible. Por lo tanto, si el cuarto partido no ha empezado ***a la hora de comienzo oficial de la Liga más dos horas***, empezaría en la segunda mesa. El quinto partido luego se jugaría en la primera mesa que esté disponible. Un equipo estará sujeto a sanción si, habiendo una segunda mesa *disponible* para una situación de **partidos divididos**, posteriormente se determina que ese equipo, de cualquier manera, impidió que la mesa estuviera disponible o se resistió a usarla. Si ambos equipos acuerdan continuar en la misma mesa, renuncian a la posibilidad de **dividir partidos**.

## 11. AYUDA DE ENTRENADOR

Al igual que en muchos otros deportes, la ayuda del entrenador es tan lógica como razonable. La ayuda del entrenador da a los jugadores más avanzados la posibilidad de ayudar con su juego a los más nuevos bajo circunstancias competitivas. La ayuda de entrenador se define como dar consejos a su compañero de equipo durante su turno en la mesa. **Los siguientes son algunos ejemplos de lo que se considera ayuda de entrenador:** dar consejos en cuanto a qué bola golpear (con la excepción del juego de Bola 9), dónde dejar la bola blanca, si tirar suavemente o con fuerza o si usar o no el estilo *inglés*. **Los comentarios de este tipo se consideran ayuda de entrenador porque están relacionados con la situación de juego.**

**Algunos ejemplos de lo que *no* se considera ayuda de entrenador** son: decirle a un jugador cuál es su categoría de bolas, recordarle que use la tiza o marcar la tronera al golpear la bola 8, darle consejos antes del tiro de apertura o decirle que ha cometido una falta. Los comentarios como "buen golpe" o "bonito tiro" o responderle a un jugador preguntas relacionadas con las reglas, no se consideran ayuda de entrenador. Ningún comentario que se le haga a un jugador mientras no sea su turno en la mesa se considera ayuda de entrenador.

Obviamente, habrá que hacer juicios. Vaya a la segura —cuando su oponente termine su turno, no continúe conversando con sus compañeros de equipo. Vaya a la mesa para empezar su turno. Sea cortés con su oponente. **Observe las siguientes pautas de ayuda de entrenador:**

**a.** Cualquier miembro del equipo puede ser el entrenador. El entrenador no tiene que ser designado mientras no se llame a un descanso, y para cada descanso se puede designar un entrenador diferente.

**b.** Para que la ayuda de entrenador no cause retrasos excesivos en el desarrollo de un partido, los jugadores con niveles de destreza de 4 y superiores reciben una ayuda de entrenador por juego, los jugadores con niveles de destreza 2 ó 3 pueden recibir dos ayudas por juego y los jugadores ***sin calificación*** de destreza pueden recibir dos ayudas por juego. Para evitar confusiones, marque las ayudas de entrenador (también llamadas pausas o "time-outs") con una 'T' en la hoja de puntaje. En todo caso, **tomar demasiados consejos de entrenador no se considerará una violación de las reglas, aunque los intentos constantes de hacerlo pueden resultar en violación del espíritu deportivo.** Depende de usted avisar a su oponente si él se está tomando una pausa y no está recibiendo ayuda de entrenador. Los desacuerdos se manejan igual que cualquier otra protesta o disputa.

**c.** **Cualquier miembro** del equipo de turno **puede solicitar** ***una pausa (time-out)***. **A fin de evitar confusiones, dígalo suficientemente fuerte y claro para que todos oigan.**

**d**. Durante su turno en la mesa, el jugador puede discutir la estrategia solamente con el entrenador designado para esa pausa. Un jugador de turno que recibe consejos acerca de la estrategia de juego de parte de un compañero de equipo que no es su entrenador designado, ha cometido una falta. Un entrenador puede obtener el consenso grupal del resto de su equipo y transmitirlo al jugador de turno, pero sólo el entrenador designado puede transmitirlo. **Los períodos de pausa no deben ser mayores que un minuto.** Las quejas reiteradas en contra de infractores pueden conducir a sanciones.

**e.** Durante una pausa en una situación de ***bola en mano***, el entrenador designado puede posicionar la bola blanca para el jugador de turno. Los entrenadores no pueden marcar la superficie de la mesa (ver MARCAR LA MESA en la sección Reglas de juego de Bola 8), ni guiar el taco del jugador de turno durante la ejecución del tiro. El entrenador debe salir del área de juego antes de que el jugador intente el tiro.

**f.** Evite las disputas. Al terminar el turno de su oponente, vaya a la mesa y empiece el suyo. No se siente a conversar con sus compañeros de equipo, porque su oponente puede pensar que le están dando consejos.

## 12. ADICIÓN/RETIRO DE JUGADORES

Se pueden **agregar nuevos jugadores** a su lista en cualquier **momento durante las primeras cuatro semanas** de la sesión. Para que un jugador agregado participe en un partido de la Liga, el Capitán del equipo oponente **debe** ser notificado, antes de que empiece el partido, de que ustedes están agregando o retirando a un jugador. Para agregar un jugador a su lista, simplemente escriba la palabra ***"agregar"*** y el nombre del jugador (junto a los demás nombres) en su copia de la hoja de puntaje semanal. **Los caballeros sin hándicap** ***(no calificados en cuanto a destreza)*** **jugarán su primer partido como SL4; las damas jugarán su primer partido como SL3.** Si el nuevo jugador participa en otra área de Liga APA o es un ex-jugador de la Liga, el Capitán del equipo debe llamar con anticipación a la Oficina de la Liga para obtener el nivel de destreza más reciente de ese jugador, antes de permitirle jugar. Si le permite

jugar sin hacer esto, asegúrese de que juegue a su nivel de destreza más reciente. Si el nuevo jugador juega a un nivel de destreza más bajo, su partido se considerará perdido automáticamente. Cuando un equipo haya pasado a jugar Torneos de Alto Nivel y se descubra que se permitió que un jugador trasladado o un ex-jugador de la Liga participara en el equipo durante la sesión regular, con un nivel de destreza inferior a su calificación más reciente, el equipo amerita ser descalificado, incluso si para ese entonces el jugador en cuestión ha restablecido su nivel de destreza.

Con la aprobación de la Oficina de la Liga, los jugadores pueden ser retirados en cualquier momento durante la sesión, y deben ser retirados si pierden confiabilidad o causan problemas en la Liga. Para solicitar que la Oficina de la Liga retire a un jugador, simplemente tache su nombre en su hoja de puntaje y marque ***"retirar"***. Recuerde que se pueden agregar nuevos jugadores sólo durante las primeras cuatro semanas de la sesión. **Excepción:** Se pueden agregar nuevos jugadores después de la cuarta semana, pero sólo con la aprobación previa de la Oficina de la Liga. Si tiene un problema con un jugador, retírelo y reemplácelo durante las primeras cuatro semanas, si es posible. **Los equipos elegibles** (es decir, calificados para jugar Campeonatos de Equipos) **no pueden retirar jugadores de sus listas durante la Sesión de primavera después de la cuarta semana de juego. Esta es una regla de los Campeonatos Mundiales.** Todos los cambios hechos a equipos calificados deben realizarse antes de que el equipo entregue sus hojas de puntaje correspondientes a la cuarta semana. Los jugadores que no son elegibles para participar en Torneos de Alto Nivel serán eliminados de la lista por la Administración Local de la Liga, antes del Campeonato Local de Equipos.

## 13. CIERRE DE LISTAS DE JUGADORES

**Ningún jugador puede unirse a un equipo después de la cuarta semana. Ningún jugador puede jugar sin hándicap después de la séptima semana.**

***La lista de equipos elegibles de la Sesión de primavera no se puede modificar.***

**Excepción:** Se pueden agregar nuevos jugadores a un equipo después de la cuarta semana, pero sólo con la aprobación previa de la Oficina de la Liga. **Las adiciones de jugadores deben ser aprobadas por la Oficina de la Liga, antes de los juegos.** Si esta excepción no fuese permitida, algunos equipos se verían forzados a retirarse, produciendo byes en el programa. Los equipos no se unen a esta Liga para recibir puntos por pérdidas automáticas, sino porque quieren jugar. La APA agradece su comprensión de esta excepción.

**Los equipos elegibles (clasificados para los Campeonatos Locales de Equipos) no pueden hacer uso de esta excepción durante la Sesión de primavera. Las** listas de jugadores de los equipos elegibles **están clausuradas y no se pueden modificar, a menos que el equipo decida renunciar a su elegibilidad.**

## 14. TODO JUGADOR DEBE SER MIEMBRO DE LA APA

Se debe tener una tarjeta de membresía APA correspondiente al período en curso. **Si un equipo permite que un jugador juegue sin tener su membresía de la APA actualizada, recibirá cero puntos por la semana o semanas en que ello ocurra.** Su oponente recibirá sólo los puntos que gane, más el o los puntos del jugador o los jugadores ilegales. El Operador de la Liga eliminará de la lista los jugadores que a fines de la cuarta semana aún no hayan pagado su cuota de membresía. **Es responsabilidad del Capitán del Equipo asegurarse de que todos los miembros de su equipo hayan pagado sus renovaciones o enviado una solicitud de membresía junto con las cuotas correspondientes, en la primera semana que jueguen. Si para la cuarta semana, un jugador no ha jugado, deberá pagar sus cuotas entonces, o se le eliminará de la lista del equipo.**

**Nota: Si un jugador ha pagado pero aún no ha recibido su tarjeta de membresía, es elegible. El Operador de la Liga es la única persona calificada para determinar la situación de membresía de un jugador. Por lo tanto, juegue todos los partidos y averigüe después.**

*Su equipo recibirá cero puntos si juegan miembros que no han pagado.*

## 15. JUGADORES NUEVOS

*Los jugadores nuevos deben pagar sus cuotas de membresía antes de jugar.*

Cuando un jugador nuevo tira, junto con la hoja de puntaje del equipo se debe recibir una solicitud para membresía además de la cuota de membresía anual de la APA. Los equipos que le permitan a un jugador competir en un partido de equipos sin haber pagado su membresía serán responsables por los $25 correspondientes a la membresía de la APA no pagada. **Capitanes, hagan que sus jugadores nuevos llenen sus solicitudes de membresía y paguen sus cuotas antes de jugar.**

**Nota: A veces, los niveles de destreza de los jugadores nuevos no reflejan las verdaderas habilidades debido a la falta de puntaje. Por la misma razón, los niveles de destreza de los jugadores nuevos a veces fluctúan durante las primeras semanas.**

## 16. CONSERVE SU TARJETA DE MEMBRESÍA

Usted debe comprobar su membresía actual en la APA para recibir premios de la APA además de descuentos exclusivos para miembros. Usted puede descargar una copia de su tarjeta de membresía yendo a members.poolplayers.com.

## 17. ACERCA DE LAS RENOVACIONES

Se distribuirán avisos de renovación a todos los equipos al final de la Sesión de Otoño, durante las reuniones de Capitanes de Equipos en la primavera o la primera semana de juegos de la Sesión de primavera. A los equipos que tengan en sus listas jugadores que no puedan presentarse a renovar, se les aconseja que renueven por ellos, porque el Operador de la Liga eliminará de la lista del equipo a todos los miembros que a fines de la cuarta semana de juego no hayan renovado sus membresías.

## 18. ESTÁ PROHIBIDO CAMBIARSE DE EQUIPO

Usted no puede cambiarse de equipo dentro de una categoría durante una sesión, salvo con la aprobación del Operador de la Liga y, en tal caso, durante las primeras cuatro semanas y por una única vez.

## 19. USTED SOLAMENTE PUEDE APARECER EN UNA LISTA DE EQUIPO DENTRO DE UNA CATEGORÍA

No se puede jugar por más de un equipo en la misma categoría.

## 20. JUEGO EN UN PARTIDO DE EQUIPOS

Usted solo puede jugar una sola vez en un partido de equipos, salvo estipulación contraria por los Estatutos Locales.

## 21. LOCALIDADES ANFITRIONAS

Se prohíbe a los equipos que cambien su Localidad Anfitriona durante una sesión a menos que la localidad cierre, la localidad solicite el cambio o el Operador de la Liga apruebe el traslado.

## 22. EL OPERADOR DE LA LIGA PUEDE ASIGNAR NIVELES DE DESTREZA

Un Operador de Liga tiene la autoridad de otorgar niveles de destrezas y obtenibles mínimos a aquellos jugadores que estén intentando manipular sus hándicaps ***mediante el ocultamiento de destrezas***, o a un jugador nuevo que ya sea *conocido* como experto.

## 23. ENTENDER LOS TIROS DEFENSIVOS

*Cada vez que no juega a la ofensiva, usted está jugando a la defensiva.*

A través de los años ha habido muchas preguntas e interpretaciones erróneas respecto de los tiros defensivos. El objetivo de esta sección es ayudar a todos los miembros de la APA a entender los tiros defensivos para que puedan identificarlos sistemáticamente. Con una correcta comprensión y marcación de los tiros defensivos por parte del encargado de llevar el puntaje y sus compañeros de equipo durante los juegos semanales de la Liga, el sistema de hándicap ***The Equalizer®*** funcionará perfectamente.

Un tiro defensivo es aquél en que el jugador falla deliberadamente para pasarle el turno en la mesa a su oponente. En otras palabras, es un tiro en el que el jugador no tiene intención alguna de entronerar legítimamente una bola de su categoría. La **intención** es el factor determinante. Piénselo de esta manera: **cada vez que no juega a la ofensiva, usted está jugando a la defensiva.**

**Escanee aquí para ver un video sobre tiros defensivos.**

Los tiros defensivos caen en dos categorías básicas. La primera es la de seguridad. Un tiro de seguridad es una acción defensiva que el jugador realiza cuando no tiene ningún tiro factible o de alto porcentaje, o cuando decide dejar a su oponente en una situación difícil. Los tiros seguros son perfectamente éticos, pero aún así son fallas intencionales y los encargados de llevar el puntaje deben marcarlos como tiros defensivos. La "intención" del jugador es el factor determinante en estas situaciones. A veces, la intención puede ser cuestión de opinión y juicio, pero el jugador oponente debe aceptar el criterio del encargado de llevar el puntaje.

La segunda categoría es la de las fallas intencionales destinadas a manipular el propio hándicap, lo que también se conoce como ocultamiento de destrezas (sandbagging). Los jugadores de todos los niveles de destreza que aprenden a reconocer esta conducta inescrupulosa pueden hacer mucho más difícil para un jugador manipular deslealmente su hándicap.

Los jugadores íntegros avisan todos los tiros defensivos y fallas intencionales. Con ello, aparte de demostrar buen espíritu deportivo, contribuyen a que haya menos discrepancias en las dos (2) hojas de puntaje. No es poco frecuente que las hojas de puntaje difieran en cuanto al número de tiros defensivos registrados. Ambas hojas de puntaje se deben firmar, incluso si no se está de acuerdo con el número de tiros defensivos.

Por favor, denuncie el ocultamiento de destrezas (sandbagging) al Operador de la Liga o al Representante de la Categoría, quienes a su vez podrán comunicarse con otros Capitanes de Equipos para ayudar a determinar la validez de la queja. Todas las quejas por fallas intencionales se deben hacer por escrito para documentarlas. Esta información permitirá a la Administración Local determinar con exactitud si el jugador está tratando de ocultar su nivel de destreza. Se sancionará a los equipos o jugadores culpables de ***conspirar para engañar al sistema*** contando entroneradas, aconsejar a sus jugadores que yerren tiros o pierdan juegos, o intentar cualquier práctica deshonesta que la Administración Local de la Liga determine. Si un jugador no desea competir equitativamente en nuestra Liga de hándicap, su membresía está en peligro.

La decisión sobre si un jugador se está desempeñando a un nivel inferior a su verdadera destreza o un equipo está conspirando para engañar al sistema, es necesariamente subjetiva. El Operador de la Liga podrá hacer tal determinación e imponer sanciones a su solo juicio y a su absoluta discreción.

Al marcar los tiros defensivos en forma sistemática y correcta, se asegura la eficacia del sistema de puntaje y hándicap ***The Equalizer®***. Si no se marcan los tiros defensivos, se permite que jugadores y equipos avancen con niveles de destreza inexactos. ¡Juegue honestamente! ¡No aumente sus turnos en la mesa con falsedades!

**Nota:** Si un jugador tiene un tiro prácticamente imposible y hace su mejor esfuerzo por **entronerar** una de sus bolas objetivas pero no hace contacto con ésta, el tiro no cae en la categoría de defensivo aquí definida.

## 24. ASEGÚRESE DE LLEVAR EL PUNTAJE CORRECTAMENTE

Consulte las instrucciones completas en la sección “Cómo Llevar el Puntaje”, más adelante en este manual. Asegúrese de llevar el puntaje correctamente, especialmente en las áreas de marcar ***entroneradas*** y ***tiros defensivos***. Su hoja de puntaje no siempre coincidirá con la de su

***El correcto registro de puntajes combate las fallas intencionales.***

oponente en estas dos categorías. Lleve usted su puntaje y deje que su oponente lleve el suyo. Se impondrán sanciones a los equipos que:

**a.** Traten de ***negociar*** más entroneradas con su oponente; o

**b.** Aconsejen a sus jugadores que pierdan tiros, aumentando así sus entroneradas (Usted puede prevenir esto marcando todas las ***fallas intencionales*** en el bloque de ***tiros defensivos*** de la hoja de puntajes); o

**c.** Hagan cualquier sugerencia que sea contraria a los procedimientos de registro correcto de puntajes.

Por favor, denuncie a cualquier equipo que usted piense que viola los procedi-mientos de registro de puntajes.

**Escanee aquí para ver un video sobre el registro correcto de puntaje.**

## 25. ADVERTENCIA CONTRA LA MANIPULACIÓN DEL HÁNDICAP

Esta regla también abarca la manipulación intencional de los niveles de destreza. El Operador de la Liga o el Consejo de Administración tiene la opción de descalificar a un equipo para llegar a ser elegible para Eliminatorias de Sesiones y Torneos de Alto Nivel o de recibir premios como resultado de su juego en una sesión, si al solo juicio y absoluta discreción del Operador de la Liga o el Consejo de Administración, se estima que uno o más de sus jugadores están jugando a un nivel de destreza inferior a su verdadera capacidad.

El Operador de la Liga y o el CDA debe ejercer esta opción no más de 15 días después de las finales de las Eliminatorias de la Sesión. Asegúrese de que los niveles de destreza de todos los miembros del equipo reflejen su capacidad real. Si piensa que el nivel de destreza de un compañero de equipo es demasiado bajo por cualquier razón, simplemente llame a la Oficina de la Liga y pídales que eleven apropiadamente el nivel de destreza del jugador.

## 26. DISFRUTE, NO SE PREOCUPE POR EL SISTEMA DE HÁNDICAP

Esta Liga está destinada al placer de los miembros de la APA.

**El sistema de hándicap *The Equalizer*® está diseñado para dar a cada miembro una buena posibilidad de ganar partidos y, por lo tanto, hay que protegerlo.** De vez en cuando se hace obvio que un miembro está abusando del sistema errando un tiro tras y al mismo tiempo intentando mantener el control del partido.

***Simplemente juegue y deje que el sistema haga su trabajo.***

Existen muchas medidas antiocultamiento de destreza dentro del sistema de la Liga, pero el juego deshonesto de todas maneras es molesto por naturaleza y las quejas reiteradas contra equipos o miembros pueden resultar en advertencias y, si continúan, anulación de la membresía. Simplemente juegue y deje que el sistema haga su trabajo.

## 27. REGLA DEL MÍNIMO OBTENIBLE

Una vez que tenga registrados **10 partidos de Liga** o se le haya asignado un nivel de destreza (por lo tanto, tenga un nivel de destreza establecido), **no se le permitirá bajar más de un nivel de destreza,** excepto en raros casos de discapacidad física u otras circunstancias extremas que podrían cambiar permanentemente su capacidad real. Esto se conoce como Regla del ***Mínimo Obtenible***.

## 28. REGLA DEL MÍNIMO OBTENIBLE DEL CAMPEONATO DE LA APA

En general, a los jugadores que han participado en un **Campeonato de Jugadores de Pool** o en los **Campeonatos Mundiales de Pool** se les subirán sus ***mínimos obtenibles*** al nivel de destreza final más alto que hayan obtenido durante cualquiera de estos Campeonatos. La APA mantiene un registro permanente de jugadores que han participado en eventos de Campeonatos. Se pueden llegar a realizar algunas excepciones, pero solamente si la Administración Local de la Liga apela específicamente al mínimo obtenible de campeonato del jugador individual. Tales apelaciones adecuadamente justificadas serán otorgadas.

## 29. REGLA DE LÍMITE DE DESTREZA DE UN EQUIPO EN JUEGOS DE CATEGORÍA ABIERTA - REGLA DE LOS 23 PUNTOS DE DESTREZA

**El total de los niveles de destreza de los cinco jugadores que participen en cualquier partido de equipos no puede ser más de 23.** Un equipo que juegue menos de cinco partidos debe demostrar que si hubiera jugado los cinco, no habría sumado más de 23 puntos de destreza. Si se viola la **Regla de los 23 puntos**, el equipo infractor recibiría cero puntos para el partido completo de equipos. El equipo no infractor recibiría todos los puntos que ganó, más dos (2) puntos por el partido en el cual su oponente violó la **Regla de los 23 puntos** de destreza y por todos los partidos individuales posteriores.

*5 jugadores que participen en cualquier partido de equipos no pueden sumar más de 23 puntos de destreza.*

**Ejemplo:** Un equipo puede jugar con cuatro jugadores cuyos niveles de destreza lleguen a un total de 21 sólo si uno de los jugadores que figure en la lista de jugadores y que no se haya presentado sea un SL2. Obviamente, van a perder el quinto partido de manera automática. Si su jugador más bajo que no se presentó es un SL3, los otros cuatro que jugaron no pueden superar 20. Si un equipo se presenta sólo con tres jugadores, entonces podrán totalizar 20 sólo si hay dos SL2 que no se presentaron y figuran en la lista de jugadores. Si los dos más bajos que no se presentaron son, por ejemplo, un SL3 y un SL4 (7 en total), los tres que juegan no pueden superar 16.

**Durante las Eliminatorias de la Sesión Regular y en todos los niveles del juego del Campeonato de Equipos, la Regla-23** se sigue aplicando. Un equipo no está autorizado a abrir el juego con tres SL7 con la idea de ganar los tres primeros partidos y perder el partido por equipos si uno de ellos pierde. **Un equipo debe demostrar que si el partido por equipos hubiera incluido los cinco partidos individuales completos, el equipo hubiera permanecido dentro de la Regla-23.** Un equipo puede contar a alguien que figura en la lista de jugadores, pero que no se presenta al partido. En otras palabras, un equipo puede planificar usar un SL2, aun si el jugador no se presenta al partido. El equipo tendría que perder el quinto partido de manera automática, pero la ventaja que obtiene es el derecho a que juegue un jugador con un nivel más alto antes en el partido de equipos. Siempre existe la posibilidad de que el jugador que no se presentó pueda llegar a presentarse más tarde durante el partido.

**Cuando se forma un nuevo equipo,** los miembros del equipo deben actuar con precaución con respecto a la cantidad de jugadores de gran destreza que reclutan. Si el equipo mejora hasta el punto de **no poder seguir cumpliendo con la Regla-23, deben jugar cuatro jugadores cuyos niveles de destreza combinados no supere 19, y perder el quinto partido.** Si los niveles de destreza de un equipo se elevan hasta el punto en que los niveles de destreza de los cuatro jugadores más bajos de la lista superan 19, podrá jugar con tres jugadores hasta 15. Ningún equipo podrá agregar un jugador a la lista con el fin de cumplir con la **Regla-23** después de la **cuarta** semana de juego sin previa aprobación de la Oficina de la Liga.

**Los caballeros *sin calificación* que jueguen por primera vez (lo que significa que todavía no se ha establecido un nivel de destreza) jugarán su primer partido como SL4; las damas *sin calificación* jugarán su primer partido como SL3.**

**Sólo después del saque inicial del partido individual que causa la violación se puede decir que ha habido una violación oficial de la Regla de los 23 puntos de destreza.** Si su oponente viola la **Regla de los 23 puntos,** notifique al Capitán del equipo oponente y luego anote la infracción en su hoja de puntajes. Si la anotación (protesta) no aparece en la hoja de puntaje cuando la Oficina de la Liga la recibe, ya es demasiado tarde para protestar. Hágase el hábito de verificar.

**EJEMPLOS:**

| Legal | Ilegal |
|---|---|
| 76532 = 23 | 77655 = 30 |
| 66632 = 23 | 76653 = 27 |
| 54326 = 20 | 66543 = 24 |

## 30. SESIONES ELIMINATORIAS

Al final de cada sesión regular, hay una eliminatoria de cada categoría entre los equipos con más puntaje. El equipo que gana las Eliminatorias gana los premios y el título de la categoría de esa sesión, y la posibilidad de participar en el Nivel Local de los Campeonatos Mundiales. Que un equipo gane la mayor cantidad de puntos durante la sesión no significa que el equipo gana el título de la categoría y elegibilidad. Este puntaje sólo le da un lugar en las eliminatorias. Normalmente, las eliminatorias se llevan a cabo entre sesiones, **y se cobran las cuotas semanales completas.**

**En las sesiones eliminatorias, participarán los tres equipos con la mayoría de puntos y un equipo comodín (wild card) de cada categoría.** Durante las semifinales, el equipo en primer lugar juega contra el equipo comodín, y el equipo en segundo lugar juega con el de tercer lugar. En las finales, los dos ganadores semifinalistas compiten por el título de la categoría.

**El lugar de las Sesiones Eliminatorias** se decidirá en la reunión de Capitanes de Equipo, al principio de la sesión o antes, y se publicará en el cronograma. Puede ser un lugar neutral o en el lugar de uno o ambos de los equipos involucrados.

**Cómo se Elige el Equipo Comodín** - después de la última semana de juego, el Operador de la Liga o el representante designado hará un sorteo para elegir al equipo en la presencia de testigos. Aquellos equipos que no calificaron para las Eliminatorias pueden participar en el sorteo, a menos que hayan perdido automáticamente más de cinco puntos durante la sesión, no estén al día con el pago de las cuotas de la Liga o estén descalificados por el Operador Local por alguna otra razón.

**Procedimientos de Desempate** - a menudo dos equipos terminan una sesión empatados. Los siguientes procedimientos de desempate son parecidos a los que se usan en otras organizaciones deportivas para decidir qué equipo gana. En algunos casos, estos procedimientos sólo determinan entre los equipos en primer y segundo lugar, cosa que no es tan importante ya que ambos equipos pasaron a las eliminatorias. Pero en otros casos deciden la situación más radical en que un equipo pasa a las eliminatorias y otro no.

- **Si dos equipos están empatados** - El empate se determina comparando el puntaje registrado durante la sesión regular.

  **Ejemplo:** Los equipos 6 y 10 terminaron empatados en 3er lugar. Estos dos equipos se enfrentaron dos veces en la sesión regular y sus resultados fueron los siguientes:

  | | |
  |---|---|
  | **1er partido:** | **Equipo 6 ganó 7-5** |
  | **2do partido** | **Equipo 10 ganó 6-3** |

  El equipo #6 sumó 10 puntos, mientras que el equipo #10 sumó 11 puntos. El equipo 10 es el ganador del tercer lugar.

- **Si los dos equipos siguen empatados** - Si jugaron dos veces y el resultado sigue siendo un empate, solamente toman en cuenta el resultado del último partido en el que se enfrentaron. Si el resultado sigue siendo un empate, el ganador será determinado por el equipo que ganó la mayor cantidad de partidos individuales la última vez que se enfrentaron.

- **Si tres o más equipos empatan** - desempatar enfrentando a los equipos de acuerdo a qué equipos se enfrentaron primero en la sesión. Después de determinar qué equipos se enfrentarán, proceder como se describió anteriormente para determinar un ganador y luego enfrentar al ganador contra el otro equipo.

  **Ejemplo:** Equipos 2, 5 y 10 quedan empatados en 3er lugar en una sesión. Al revisar el cronograma, notamos que ninguno de estos equipos se enfrentó en la primera semana de juego. El equipo 2 jugó con el equipo 10 en la segunda semana, por lo que se rompe este empate (como se describió anteriormente). El perdedor queda en 5to Lugar; el ganador juega contra el equipo 5. El perdedor de este segundo partido de desempate queda en 4to lugar, y el equipo ganador queda en 3er lugar.

  Si los equipos siguen empatados y no se enfrentaron durante la sesión regular, el ganador será determinado por el equipo que ganó la mayor cantidad de puntos en la última semana de la sesión regular, salvo estipulación contraria en los Estatutos Locales.

  **Ejemplo:** Los equipos 4 y 7 terminaron empatados en 3er lugar. Estos dos equipos no se enfrentaron durante la sesión. Revisando la última semana de juegos de la sesión regular:

El equipo 4 ganó 7 puntos en el último partido de la sesión regular;

El equipo 7 ganó 6 puntos en el último partido de la sesión regular;

El equipo 4 sería declarado el ganador.

Si ambos equipos obtuvieron la misma cantidad de puntos durante la última semana de la sesión regular, el total de los puntos para la semana previa luego se compararían con el propósito de determinar un ganador. Se sigue utilizando este proceso hasta que se logra un desempate.

**En las sesiones eliminatorias se aplican las mismas reglas que en las sesiones regulares.** Preste especial atención a la Regla 23, ya que se refiere a las eliminatorias. Hay un párrafo en esas reglas que se refiere específicamente a las eliminatorias. En las eliminatorias, no siempre es necesario jugar los cinco partidos.

El puntaje de los **partidos de eliminatorias y campeonatos** se anota igual que en los juegos semanales de Bola 8, excepto que el puntaje por un partido de un solo jugador perdido en forma automática es de tres (3) puntos. El primer equipo en llegar a un total de puntos de partidos que el equipo oponente no puede superar se considera el ganador. Una situación que suele ocurrir durante un Partido de Eliminatorias de Categorías (o cualquier Torneo de Alto Nivel) es que el partido puede llegar a terminar antes de que los cinco juegos individuales hayan sido completados.

**Por ejemplo:** En el quinto partido, Joe (SL5) es puesto en competencia contra Jim (SL6). Normalmente, el puntaje sería de 4 a 5; sin embargo, el equipo de Joe va adelante por 6 a 4 tras haber jugado cuatro partidos individuales. Por lo tanto, Joe solamente necesita llegar a "La Colina" ("The Hill") para ganar el partido para su equipo. Incluso aunque perdiera el partido por 2 a 1, tan sólo ese único punto del partido le daría a su equipo siete (7) puntos totales de partido.

**Nota:** Cuando un Partido de Eliminatorias de Categoría (o cualquier Partido de Torneo de Alto Nivel) se termina antes de que cualquiera de los jugadores alcance su puntaje asignado, simplemente **detenga el partido** y escriba PARTIDO INCOMPLETO en la hoja de puntaje. Los dos equipos no podrán ponerse de acuerdo para continuar jugando sólo por diversión, ya que la hoja de puntaje debe indicar el momento actual en el que el partido se dejó de jugar.

Empates en Eliminatorias: En caso de un empate al final de un partido de equipos (puntos de partido de 5 a 5, 6 a 6 o 7 a 7), el partido sería desempatado por el número de partidos individuales ganados por cada equipo.

*Para participar en las eliminatorias usted debe jugar por lo menos cuatro veces con su equipo durante la sesión regular.*

Si el partido de equipos sigue empatado luego de cuatro partidos y ningún equipo puedo proveer un quinto jugador, entonces el primer equipo en ganar dos partidos individuales sería declarado el ganador.

**Para que un jugador participe en las Sesiones Eliminatorias,** debe haber jugado por lo menos cuatro partidos con el mismo equipo durante la sesión regular. Los Estatutos Locales pueden especificar requisitos adicionales para elegibilidad en las eliminatorias. Si se designa un jugador no elegible, la violación a esta regla se produce oficialmente luego del **saque inicial** del partido de ese jugador. El jugador no elegible pierde automáticamente el punto y los equipos pasan al siguiente partido. Los niveles de destreza de ambos jugadores cuentan hacia el cumplimiento de la **Regla 23** para ese partido. Por otro lado, una vez de que el partido haya terminado y los equipos hayan abandonado el lugar de juego, o luego de que los capitanes de equipo hayan firmado la Hoja de Puntaje, el partido se considerará jugado, aún si hubiese participado un jugador no elegible. El software oficial de la APA muestra visiblemente en la hoja semanal de puntaje la cantidad de partidos jugados por cada miembro de un equipo, lo que hacer más fácil aplicar esta regla. **Los equipos ausentes (byes) y pérdidas automáticas de puntaje no se cuentan como partidos jugados.** Un equipo con un jugador o con jugadores no elegibles en su lista NO ***puede usar*** tal jugador no elegible para propósitos de la **Regla 23**. Los Estatutos Locales pueden especificar requisitos adicionales para elegibilidad en las eliminatorias.

## 31. NO SE PERMITEN JUGADORES PROFESIONALES

Esta liga está programada para los amateurs y la APA se reserva el derecho a rechazar o anular la membresía de cualquier persona que considere como profesional. La APA tiene diferentes criterios para determinar un estatus de profesional o aficionado. Estos incluyen la participación en torneos de organizaciones de hombres o mujeres profesionales de billar, el ganar puntos en cualquiera de estos torneos profesionales, ser conocido nacionalmente como alguien que *juega por dinero* (a criterio propio), o ser conocido como jugador profesional de billar, una celebridad del billar o artista (reconocido por sus exhibiciones, profesionales retirados, etc.). La APA se reserva el derecho de determinar el estatus de aficionado o profesional de un miembro, y se puede considerar todos, algunos o ninguno de los criterios mencionados. Sólo recuerde que si usted participa en un evento profesional, realiza exhibiciones o se comporta como un profesional de alguna otra forma, su estatus como amateur puede estar en riesgo.

A nivel local, el Operador de la Liga y/o el Consejo de Administración puede denegarle el derecho a participación a una persona que ha demostrado sistemáticamente características profesionales. Si es sabido que una persona que

*juega por dinero* y el Operador/Consejo de Administración tiene conocimiento de que obtiene una porción substancial de sus ingresos jugando al pool, sin tener otro empleo, puede ser calificada dentro de la categoría profesional. Una persona que cobra dinero por dar exhibiciones o lecciones puede ser calificada dentro de esta categoría. Se considera que un individuo con *alto nivel de destreza* empleado como gerente/encargado auxiliar de un salón de billar podría jugar a *favor de la casa*, por lo que no sería elegible para el juego aficionado. La APA no desea que los Operadores Locales o el Consejo de Administración nieguen la participación estrictamente en base a la destreza de un jugador. Hay muchos aficionados calificados que son bienvenidos a la Liga.

## 32. EQUIPAMIENTO

En general, en los juegos de Liga de la APA se acepta todo equipamiento diseñado específicamente para el pool, con la excepción de dispositivos láser y tacos mecánicos. Algunos tacos especializados (ver descripción de **TACOS ESPECIALIZADOS** en la sección de Definiciones) pueden usarse de manera limitada. Los equipos especiales, tales como puentes mecánicos y extensiones para tacos, están permitidos. Usted puede cambiar de tacos y/o las flechas del taco durante un juego siempre y cuando los tacos y/o flechas que usted cambie no violen ningunas de las reglas de uso y que permanezca dentro de las Pautas de Tiempo (delineadas en la página 7).

**Tacos para Tiros de Salto—**Un taco especializado diseñado para intentar tiros de salto (ver descripción de **TIROS DE SALTO** en la sección de Definiciones). Está prohibido que se utilicen para realizar tiros de salto o tiros de massé (ver descripción de **TIROS DE MASSÉ** en la sección de Definiciones) en juegos de la Liga de la APA estándar y en torneos.

**Tacos para Tiros de Apertura—**Un taco especializado diseñado para tiros de apertura (ver descripción de **TIROS DE APERTURA** en la sección de Definiciones). Algunas veces estos tacos se combinan con tacos para tiros de salto para formar un taco para uso en tiros de salto y tiros de apertura, lo cual se permite en juegos de la APA durante tiros de apertura. Está prohibido que se utilicen para realizar tiros de salto o tiros massé en juegos de la Liga de la APA estándar y en torneos.

**Tacos para Tiros Regulares—**Cualquier taco diseñado para realizar la mayoría de los tiros en un juego de pool. Estos tacos también se pueden utilizar para realizar tiros de salto, tiros de massé o tiros de apertura en todos los juegos de la Liga de la APA y en torneos. No se permite "desarmar" su Taco de Tiros Regulares para realizar un tiro de salto.

La APA decidirá sobre cualquier equipo que no esté contemplado en esta regula y esté en duda.

## 33. JUGADORES QUE RECIBEN INCENTIVOS

Aceptar o solicitar incentivos para jugar para una localidad o equipo está en contra del buen interés de la liga y del profesionalismo. Tanto los jugadores como los equipos pueden ser descalificados por solicitar incentivos incluyendo, aunque no de manera exclusiva, el uso gratis de la mesa o pago parcial o total de las cuotas de la Liga.

Sería probablemente aceptable que una localidad anfitriona ofrezca los mismos beneficios a todos los miembros participantes fuera de esa localidad. No se aceptan tratos especiales sólo para algunos jugadores.

## 34. ESPÍRITU DEPORTIVO

El espíritu deportivo es tan esencial en el billar de bolsillo, como en cualquier deporte. Si hubiera quejas constantes en su contra, su membresía al APA podrá ser cancelada. Además, si interrumpe la liga con protestas y desacuerdos constantes en relación a las reglas de la liga, fallos y políticas, puede perder de su membresía.

## 35. LAS REGLAS ESTÁN SUJETAS A CAMBIOS

Debido a la naturaleza cambiante de los deportes y las situaciones que ocurren, la APA se reserva el derecho de dictar reglas y modificaciones a las reglas, cuando sea necesario y en cualquier momento. La APA también se reserva el derecho de hacer excepciones a las reglas, para promover la igualdad.

Cualquier cambio en las reglas será notificado a su Operador Local y puesto a disposición de todos los miembros a través de boletines, reuniones de los Capitanes de Equipos y/o publicaciones en la revista *The American Poolplayer* y en poolplayers.com.

## 36. LA APA ES LA AUTORIDAD MÁXIMA

La Asociación Americana de Jugadores de Pool (APA) es la máxima autoridad en cuanto a todas las reglas de la liga.

## 37. APELACIONES

El Operador de la Liga revisa automáticamente todas las acciones disciplinarias del Consejo de Administración establecido en su área y le notificará la decisión a usted o a su capitán. Si lo desea, puede apelar una acción disciplinaria tomada por la Administración Local de la Liga. Para apelar, debe enviar un aviso por escrito al Comité de Apelaciones de la APA a la dirección que figura al dorso de este manual. El aviso debe exponer la acción disciplinaria tomada y el porqué la APA debe revisar la decisión de la Administración Local de la Liga. La APA tiene la autoridad suprema y la discreción absoluta para resolver el asunto y su decisión será definitiva.

**Nota: La APA no discrimina, ni autoriza a sus operadores de liga a discriminar a ningún individuo por su raza, credo, religión, sexo, preferencia sexual ni cualquier otro criterio relacionado con la discriminación establecido por el Gobierno Federal. Todas las personas que cumplan con los requisitos de edad mínima pueden ser miembros de la APA, pueden gozar de los beneficios que otorga la membresía y pueden participar en los programas de la APA, a menos de que hayan violado las reglas específicamente detalladas en este *Manual de Equipos*.**

**Dado que los programas más populares de la APA involucran a equipos, es lógico suponer que la APA no puede dictaminar la composición de cada equipo. Generalmente, los equipos están compuestos de amigos, familiares o compañeros de trabajo, y ni la APA ni su operador de liga tienen la autoridad de garantizarle a un individuo que puede ser parte de un equipo en particular.**

**Por favor, entienda que generalmente los partidos de la APA se juegan en lugares públicos como salones de billar, bares y clubes. La APA no puede obligar a un equipo a jugar en un lugar donde los miembros de un equipo se sientan incómodos. La APA y sus operadores de liga harán lo posible a promover armonía, seguridad y satisfacción entre los miembros de la APA, en cuanto a la composición de los equipos y la clase de establecimientos donde participan.**

SECCIÓN 3

# Reglas de Juego de Bola 8

**DESCRIPCIÓN GENERAL** - El juego Bola 8 se juega con una bola blanca y 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 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.

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 adversario 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 de sus bolas en una tronera debe continuar tirando. El ganador del partido es el jugador que emboca primero todas las bolas de su categoría numérica y luego emboca legalmente la bola ocho. La bola 8 se debe embocar en una tronera marcada.

## 1. TIRO DE ARRIME (Lag)

El tiro de arrime (ver la descripción de **LAG** en las definiciones) se utiliza para determinar quién realiza 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 más 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 dentro del triángulo deben estar tocándose apretadamente. La bola 8 debe ir en el centro del armado, la primera bola del triángulo se pone en el punto de pie o Mosca. El jugador que abre el partido puede pedir que se las bolas se coloquen 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

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. Se debe tocar primero a la primera o segunda bola y arrimar por lo menos cuatro bolas objetivas a las bandas o entronerar una bola. La bola blanca no debe tocar ninguna banda antes que al triángulo. 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.** Los tiros de apertura seguros o suaves no están permitidos. El operador de la Liga podrá emitir juicios y sancionar a equipos y jugadores que no realicen el tiro de apertura con fuerza. Abrir con fuerza apenas suficiente para cumplir con esta regla no es garantía contra sanciones. Recuerde: Abra tan fuerte como pueda hacerlo manteniendo el control.

## 4. DESPUÉS DE LA APERTURA

Después de la apertura pueden ocurrir varias circunstancias. Estas son:

**a.** Una falta en el tiro de apertura permitirá que el otro jugador haga uso de la opción ***"bola en mano"*** detrás de la línea de cabecera y tendrá la mesa abierta, como se define en el punto "4e". El jugador con bola en mano puede entonces tirarle a cualquier bola ubicada fuera de la línea de cabecera. La forma de determinar si la bola blanca está fuera de la línea de cabecera, es alinear el centro o la base de la bola con la línea imaginaria (línea de cabecera) que discurre desde los centros de los dos diamantes correspondientes (ver el diagrama de la mesa).

Si la bola objetiva está justo en el centro de la línea de cabecera o ***fuera***, se puede tirar. Si la bola está ***dentro*** de la línea de cabecera, no se puede tirar. Si los dos jugadores no se ponen de acuerdo sobre si la bola está ***dentro*** o ***fuera***, entonces deben consultar a una tercera persona para que dé su opinión. 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. El acto de tirar a una bola que está ***adentro*** se puede llegar a considerar una violación al espíritu deportivo y será reportado a la Oficina de la Liga.

La bola blanca debe estar **dentro** de la línea de cabecera antes de comenzar el juego, como se describió anteriormente. Es responsabilidad del oponente asegurar que la bola blanca esté **adentro**, antes del tiro. No es una falta; no habrá sanción. Si la bola blanca está fuera, el jugador que tira debe colocarla **adentro** de la línea de cabecera. Si se niega y sigue jugando incurrirá en una violación al espíritu deportivo y será reportado a la Oficina de la Liga.

**b.** Si no se entronera ninguna bola, le toca el turno al otro jugador.

**c.** Si se entronera la bola 8, se gana el partido, a menos que el jugador meta 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.** Si en el tiro de apertura se emboca una bola de cada categoría (por ejemplo, las bolas 6 y 12), el jugador que tiró elige la categoría. Puede pegarle a cualquier bola excepto a la bola 8 (la cual sería una falta). Si no comete una falta, tiene validez cualquier otra bola que emboque. Si se entronera una bola de cada categoría en el segundo tiro, la mesa aún se considerará abierta y el jugador continúa con la opción de elegir qué categoría tendrá en el tiro de apertura. Si en el segundo tiro el jugador falla o comete una falta, su oponente continúa con la ***mesa abierta***. Si el oponente entronera una bola pero también comete una falta, la mesa sigue 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.
**Ejemplo:** Si un jugador tiene la ***mesa abierta***, y le pega a la bola 6 que choca contra la 10 y se entronera la bola 10, tiene la categoría 9-15 (rayadas) y tiene que pegarle primero a esas bolas altas a partir de ese momento.

**f.** Si se entroneran dos bolas de una categoría y una bola de la otra categoría (por ejemplo, las bolas 3, 6 y 10) el jugador puede escoger, como se mencionó en el punto "e".

**g.** A veces, un jugador entronera 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 entronera 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 tiene que cantar la falta antes de que el jugador de turno vuelva a la categoría correcta o le pegue legalmente a una, o antes de que emboque todas las bolas 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 entroneró 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 cometer una falta, el jugador puede evitar una sanción preguntándole al oponente qué categoría de bolas es la suya. El oponente está obligado decirle la verdad.

## 5. TIROS DE COMBINACION

Los tiros de combinación son legales, pero hay que golpear primero la bola correcta, a menos que la ***mesa esté 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 que saltó de la mesa es suya, no se coloca hasta que falle un tiro o cuando haya entronerado todas las otras bolas de su categoría.

## 7. BOLAS ENTRONERADAS

Las bolas deben quedarse en la tronera para que se consideren legales. Si se emboca una bola que rebota y vuelve a la mesa, no se considera entronerada. Si es la bola 8, el juego no se considera como perdido ni ganado. Si es la bola blanca, no se considera como una falta.

**Nota 1:** Si una bola ha ***estado al borde*** de una tronera por más de un par de segundos y de repente cae dentro la tronera, se debe colocar la bola nuevamente donde estaba originalmente. Una vez que una bola ***deja de moverse***, no puede moverse sola nuevamente sin la acción de otras fuerzas. Por eso, si se cae dentro una tronera, debe ser colocada en la misma posición donde estaba antes de caerse.

**Nota 2:** En mesas con troneras pequeñas, en ocasiones sucede que dos bolas se atoran en la boca de la tronera y quedan asomándose sobre la orilla 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 estaba intentando entronerar la bola 8).

## 8. UN PIE EN EL SUELO

Por lo menos un pie debe estar en el suelo en todo momento al realizar un tiro, si se utiliza un puente mecánico. No es una falta; simplemente detenga al jugador y pásele el puente. La Administración de la Liga no puede garantizar que todas las localidades anfitrionas tengan un puente mecánico. Si no hay un puente mecánico, prevalecen las reglas locales.
**Excepción:** Los jugadores en silla de ruedas deben permanecer sentados en la silla mientras tiran.

## 9. MARCAR LA MESA

"Marcar" significa alterar físicamente la apariencia del paño que cubre la mesa de pool. A nadie le está permitido marcar el paño. Por ejemplo, está prohibido usar tiza para dibujar una línea o tocar el paño con un dedo humedecido. Es aceptable 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 que se le dé la opción de ***bola en mano*** antes de tocar la bola blanca. Confírmelo con su oponente antes de tocar la bola. El concepto de ***bola en mano*** puede ser nuevo para muchos jugadores, 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). Un jugador que está ejercitando sus derechos bajo la regla de ***bola en mano*** puede colocar la bola blanca en cualquier lugar que desee sobre la mesa de billar.

*Verifique con su oponente su derecho de bola en mano.*

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 objeto razonable. Se puede cantar una falta si en lugar de pegarle a la bola con su taco, el jugador la roza resultando en doble golpe de la bola blanca (también llamado "doble golpe arrion"). La regla ***bola en mano*** sanciona a un jugador por cometer un error. Sin esta regla, una persona puede beneficiarse al embocar la bola blanca accidentalmente, o a propósito, o al cometer otra falta. En el extraño caso de que un juego quede en **punto muerto**, o sea, que ninguno de los jugadores puede o quiere usar la opción ***bola en mano***, se arma el triángulo de nuevo, el mismo jugador abre y los innings (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 suelo o salta fuera de la superficie de juego.

**b.** Cuando un jugador no logra pegarle a la bola correcta en el primer tiro, hay una falta. (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 jugador tiene una ventaja en situaciones de tiros de cierre del partido, a menos que su oponente haya pedido a un tercero que observe el tiro. Protéjase. Si cree que su oponente va a hacer un tiro que podría ser dudoso, dígale que espere un momento y pídale a un tercero

que observe el tiro. Las situaciones que pueden resultar en ***tiros malos*** son generalmente obvias y casi siempre se pueden evitar disputas sobre situaciones de cierre del partido, 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 una tercera persona pueden ser sancionados, por comportamiento perjudicial y antideportivo.

**c.** Cuando no se toca una banda después de pegarle a una bola, hay falta. 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 regla que responde a muchas preguntas es: ***TRAS EL TIRO, LA BOLA TOCADA DEBE HACER CONTACTO CON UNA BANDA.***

**d.** Es una falta que la bola objetiva quede ***congelada***, inmóvil, sobre la banda y el jugador planee realizar un ***tiro de seguridad*** (ver **"TIRO DE SEGURIDAD"** en las definiciones). 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 se acuerda de 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. 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. Para determinar qué es y qué no es entrenamiento, lea la sección AYUDA DE ENTRENAMIENTO en las Reglas Generales de este manual.

**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 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. Una 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 de 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 en un tiro la bola blanca no toca nada, se comete falta.

**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 tiene ***bola en mano***. Tenga mucho cuidado al levantar o colocar la bola blanca en un lugar de espacio reducido.

**j.** Durante el 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 jugador como a su entrenador. 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 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 usted entronera la bola 8 en la tronera equivocada o no marca adecuadamente la tronera en la que entronera 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 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.

**Ejemplo:** Le está tirando a la bola 4, no logra embocarla y la bola 4 golpea a la bola 8. La bola 8 va rumbo hacia la tronera y usted la alcanza y la detiene diciendo que es solo una falta de ***bola en mano***. Usted está equivocado y ha perdido el juego.

**Ejemplo:** Le está tirando a la bola 8 y no logra entronerarla y la bola 8 va rumbo hacia la tronera equivocada o la bola blanca va hacia una tronera. Usted detiene la bola diciendo que es sólo una falta de ***bola en mano***. Usted está equivocado y ha perdido el juego.

## 12. CÓMO SE GANA

Usted gana el partido al entronerar todas las bolas de su categoría y después, la bola 8 legalmente en la tronera 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 deben usar el mismo indicador. En la mesa debe haber sólo un indicador. Sin embargo, si hay más de un indicador en la mesa, asegúrese de que no haya confusión en cuanto a dónde entronerará la bola 8. Si el indicador ya está puesto donde lo desea, no es necesario tocarlo, moverlo o reposicionarlo.

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

SECCIÓN 4

# *The Equalizer*® El Sistema de Hándicap

La singularidad del sistema de hándicap ***The Equalizer***® es que logra potenciar al máximo la capacidad de los jugadores, tanto del novato como del principiante y del experto, si se enfrentan en un partido. **Con el sistema The Equalizer® hacemos posible que un jugador novato tenga casi la misma oportunidad de ganar su partido que un jugador experto.** ***The Equalizer***® ayuda al jugador de menor destreza dictando matemáticamente que él necesita ganar menos tacadas que su oponente que tiene un nivel más alto, para poder ganar el partido. En el golf se dan o reciben jugadas de golpes y en los bolos se dan tiros. En esta liga, los jugadores dan o reciben tacadas (games). La cantidad de tacadas que usted da o recibe se determina al comparar su nivel con el nivel de su oponente. Los jugadores de nivel más alto les dan tacadas a los jugadores de menor nivel, para emparejar el partido.

## 1. CÓMO SE DETERMINAN LOS HÁNDICAPS

La oficina local de la liga calcula y regularmente reporta a los equipos los hándicaps de los jugadores. Su nivel de destreza determina cuántas tacadas debe ganar, para poder ganar su partido. La oficina local de la liga mantiene, calcula y actualiza los niveles de destreza. El proceso incluye varios factores. Entre ellos, la aplicación de formulas matemáticas específicas a la información recibida de su hoja de puntaje semanal, el registro de sus juegos ganados/perdidos, el desempeño en los Torneos Mayores, la evaluación cualitativa del Comité Consultivo de Hándicap (Hándicap Advisory Committee) y otras consideraciones. Por favor, no lleve sus propias cuentas de puntaje, ya que esta es generalmente una práctica disruptiva. La APA aprecia su cooperación con esta política.

***Los niveles de destreza son mantenidos, calculados y actualizados por su Oficina Local de la Liga.***

## 2. CÓMO COMENZAR

Obviamente, los nuevos jugadores tienen un nivel de destreza establecido, por lo que se ha diseñado un método estándar para nuevos jugadores. Las estadísticas revelan que el 74% de los jugadores masculinos son del nivel SL4 o superior, y el 71% de las damas son del nivel SL3 o menor. Los **caballeros** jugarán su primer partido como **SL4; y las damas** jugarán su primer partido al nivel **SL3**. El operador de la liga está autorizado para designar niveles de destreza especiales y los niveles más bajos obtenibles a nuevos jugadores conocidos por su alta destreza o a jugadores que ya han establecido su nivel de competencia en alguna otra liga. Si un jugador ha previamente establecido un nivel de destreza en el formato de Bola 9 de la APA, comenzará con el mismo nivel en el juego de Bola 8.

**Nota:** Un jugador de nivel SL1 comienza con SL2 en el juego de Bola 8, y un SL8 o SL9 comienza como SL7 en el juego de Bola 8.

Luego de su primer partido, se establece su nivel de destreza, el cual le será informado. Es contra el reglamento que un jugador con un nivel de destreza establecido intente luego restablecer su nivel. En otras palabras, no puede dejar de jugar por un tiempo y luego volver a jugar o cambiarse a otra área de la liga como un jugador ***sin nivel*** establecido. Usted tiene la obligación de informar si fue miembro antes o si es miembro actual de otra área de la Liga y que ya tiene un nivel de destreza en existencia.

## 3. CUANDO LOS NIVELES DE DESTREZA ESTÁN ESTABLECIDOS

Ahora vamos a ver cómo su nivel y los niveles de otros jugadores interactúan para crear el ambiente altamente competitivo que ha hecho a esta liga tan exitosa. Recuerde, usted va a dar o recibir tacadas. Durante la ronda semanal de competencia regular, simplemente consulte la tabla "TACADAS QUE SE DEBEN GANAR" a continuación. Esta tabla está también impresa en la hora de puntaje, para su comodidad.

**TABLA DE TACADAS QUE SE DEBEN GANAR**

| | | SU OPONENTE | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | S/L | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| U | 2 | 2/2 | 2/3 | 2/4 | 2/5 | 2/6 | 2/7 |
| S | 3 | 3/2 | 2/2 | 2/3 | 2/4 | 2/5 | 2/6 |
| T | 4 | 4/2 | 3/2 | 3/3 | 3/4 | 3/5 | 2/5 |
| E | 5 | 5/2 | 4/2 | 4/3 | 4/4 | 4/5 | 3/5 |
| D | 6 | 6/2 | 5/2 | 5/3 | 5/4 | 5/5 | 4/5 |
| | 7 | 7/2 | 6/2 | 5/2 | 5/3 | 5/4 | 5/5 |

## 4. CÓMO SE UTILIZA LA TABLA DE "TACADAS QUE SE DEBEN GANAR"

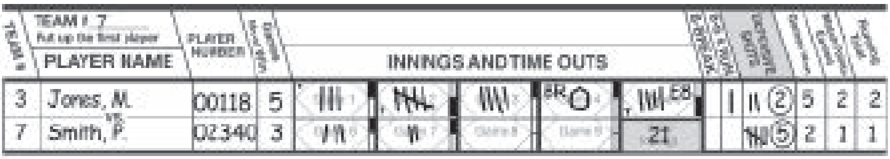
Para leer la tabla, busque su nivel en el lado izquierdo de la tabla. Después, busque el nivel de su oponente en la parte de arriba. Ahora, desde su nivel lea hacia la derecha, y del nivel de su oponente lea hacia abajo, hasta donde las dos trayectorias se encuentren. En ese espacio, el primer número indica cuántas tacadas debe ganar usted, y el segundo número indica cuántas tacadas debe ganar su oponente. Los dos números deben tener el mismo diferencial que el de sus niveles. Por ejemplo, un SL6 que juega con un SL4 tiene un indicador 5/3. El SL6 necesita 5 ganar 5 tacadas, mientras que el SL4 necesita 3. La diferencia entre 5 y 3 es 2, la misma diferencia que entre los niveles 6 y 4.

**Ejemplo 1:** En una noche en particular de la liga, Francisco tiene que jugar contra Guillermo. Francisco es un SL5. Guillermo es un nuevo jugador y ***no tiene nivel*** establecido. Por lo tanto, juega al nivel SL4 y Francisco juega a su nivel de SL5. Al consultar la tabla "TACADAS QUE SE DEBEN GANAR", usted puede ver que un partido entre un nivel SL5 y un SL4 indica que al SL5 le da un número 4 y al jugador ***sin nivel*** establecido le da un número 3. Hay una diferencia de 1 tacada, que equivale a la diferencia entre los niveles de destreza. Francisco va a tener que ganar 4 tacadas del juego de Bola 8, antes de que Guillermo gane 3. Esa es la ventaja de Guillermo.

SECCIÓN 5

# Cómo se Anota el Puntaje en el Juego de Bola 8

La hoja de puntaje semanal para Bola 8 es muy importante y se debe llenar cuidadosa, completa y correctamente, y la deben firmar ambos capitanes de equipo. Se impondrán sanciones si en repetidas oportunidades se entregan hojas de puntaje ilegibles, incompletas o incorrectas.




En la ilustración parcial de la hoja de puntaje de arriba, vemos que Jones (nivel SL7) y Smith (nivel SL5) se han sido seleccionados para jugar entre sí. Se les informa sus niveles de destreza, anotándolos en una parte de la hoja de puntaje que no se observa en la ilustración de arriba. Las siguientes instrucciones explican cómo se llena la hoja de puntaje correctamente.

**Escanee aquí para ver un video sobre el registro correcto de puntaje en juegos de Bola 8.**

## 1. INFORMACIÓN DEL JUGADOR

**El jugador que gana el tiro de lag está apuntado primero en la lista (la primera posición).** Escriba el número del equipo, el apellido y la primera letra de su nombre, el número del jugador (de la lista del equipo) y la cantidad de tacadas que debe ganar. El número se consigue consultando la tabla, "TACADAS QUE SE DEBEN GANAR" descrita en la sección anterior. Ahora, haga lo mismo con el oponente. Según la ilustración, Jones ganó el lag y por eso su nombre aparece primero. El es un SL7 y Smith es un SL5. Consultando la tabla, vemos que en un partido que involucra un SL7 y un SL5, el SL7 debe ganar 5 tacadas y el SL5 debe ganar 3, por lo que se ingresa un 5 para Jones y un 3 para Smith en el área de la tabla TACADAS QUE SE DEBEN GANAR.

## 2. LA SECCIÓN DEL JUGADOR DECLARADO

Después de que se tira la moneda para determinar quién declara el primer jugador, ponga el número del equipo correspondiente en el espacio provisto, para que se pueda saber qué equipo declara primero en cada partido subsiguiente.

## 3. LA SECCIÓN "INNINGS Y TIEMPOS MUERTOS"

Un *inning* en el pool es un ciclo completo que le da a cada jugador un turno en la mesa. El jugador que ganó el tiro de arrime es anotado primero, en la mitad superior de la hoja de puntaje del partido. El nombre del jugador que perdió el tiro de arrime se anota en la mitad inferior del *inning*, en todo el partido. **Un *inning* no termina, y por lo tanto no se debe anotar, hasta que el jugador que perdió el tiro de arrime erre un tiro o cometa una falta.**

**a. LAS CASILLAS «PARTIDOS»** - Se ha creado una casilla distinta para cada partido. Anote el número de innings de cada partido como se muestra en la ilustración, e indique quién ganó el partido marcando el área a la derecha de cada casilla de partido. En la parte superior si ganó el jugador en la primera posición, o en la parte inferior si ganó el jugador en la segunda posición. Marque en su hoja de puntaje, dentro de la casilla del juego correspondiente, si se entronera la bola 8 antes de tiempo (E8), si se entronera la bola 8 junto con la blanca (8S), si se entronera la bola 8 en el tiro de apertura (8OB) y si el jugador abrió y después entroneró todas sus bolas sin fallar (BR). Indique las pausas tomadas mediante la inserción de una "T" en los triángulos de la casilla de juegos—los dos triángulos superiores para el jugador anotado primero y los inferiores para su oponente. Marque siempre la primera pausa en el triángulo de la izquierda de la casilla de juegos. En la ilustración, se puede ver que el primer partido tuvo 3 innings y ganó Jones con un tiempo muerto. En el cuarto partido se ve que Jones no solamente ganó el juego, sino que abrió y después embocó todas sus bolas sin fallar. Smith nunca realizó un tiro en la mesa. Sabemos que él abrió porque ganó el partido 3, y sabemos que entroneró todas sus bolas porque se hubiera anotado por lo menos un turno si Smith hubiese realizado un tiro. Jones ganó los partidos uno, tres, cuatro, seis y siete. Smith ganó los partidos dos y cinco, con un tiempo muerto en cada partido.

*El jugador que pierde el tiro de arrime termina el inning.*

**Marque sólo los *innings* completos.** Si un jugador abre y entronera todas sus bolas, incluyendo la 8, el inning no termina porque él todavía sigue tirando (tiro de apertura) en el próximo juego. Hay que marcar

un cero (0) en la casilla del partido. Nunca se marca un ***inning*** hasta que el jugador que perdió el tiro de arrime y que se anotada en la mitad inferior durante todo el partido, ERRA UN TIRO O COMETE UNA FALTA.Un *inning* no termina al final del partido, a menos que el segundo jugador pierda el partido en su tiro final.

**b. LA CASILLA "TOTAL DE *INNINGS*"**- Sume todos los *innings* de todo el partido e ingrese el número en esta casilla. En la ilustración el total es "21".

## 4. CASILLAS DE "8 EN LA APERTURA" Y "8 CORRIDAS"

Use la casilla apropiada para anotar todas las ocasiones en las que cada jugador entronera la bola 8 en el tiro de apertura (8OB) y cuando un jugador abre y entronera todas sus bolas más la bola 8 (BR - Break-and-Runs).

## 5. LA CASILLA "TIROS DEFENSIVOS"

*Anote todos los tiros errados a propósito.*

Aquí es donde se indican las fallas intencionales. Se debe marcar un tiro defensivo cuando el jugador no tenga INTENCIÓN de entronerar legalmente una bola de su categoría. Al final del partido, sume y encierre en un círculo el total de tiros defensivos de cada jugador. Si en el partido no hubo tiros defensivos, anote "No DS" en la casilla.

Al marcar concienzudamente las fallas intencionales, usted no sólo registra correctamente el puntaje, sino también ayuda a garantizar la exactitud de los niveles de destreza de los demás jugadores de su categoría. En la ilustración, Jones realizó dos tiros defensivos y Smith, cinco.

**Nota:** La anotación de un tiro defensivo no afecta la anotación del inning. En otras palabras, se anota el inning y también el tiro defensivo, si corresponde.

(Ver **ENTENDER LOS TIROS DEFENSIVOS** en la sección Reglas Generales)

## 6. LA CASILLA DE "JUEGOS GANADOS"

Aquí se registra el total de los partidos ganados por cada jugador. En la ilustración anterior, vemos que Jones ganó cinco partidos y Smith ganó dos.

## 7. LA CASILLA DE "PUNTOS DE PARTIDOS OBTENIDOS"

La cantidad de Puntos de Partidos Obtenidos en cualquier partido será determinada por el número de juegos ganados por el jugador perdedor. Ver tabla a continuación:

| Match Points Earned | Winner | Opponent |
|---|---|---|
| Shutout | 3 | 0 |
| Losing player made it to the Hill | 2 | 1 |
| Losing player won at least 1 game but was not on the Hill | 2 | 0 |

## 8. LA CASILLA DE "PUNTOS TOTALES"

Utilice la casilla de "Puntos Totales" para sumar los puntos en la casilla de puntos de partidos obtenidos para cada uno de los partidos individuales jugados.

## 9. LA "SECCIÓN DE CUOTAS"

Los capitanes de equipo deben llenar la sección financiera ubicada en el extremo izquierdo inferior de la hoja de puntaje (no se ve en la ilustración). Debe llevar una contabilidad de todo el dinero que fue colocado en el sobre con la hoja de puntaje. Es importante anotar pagos de cuotas anuales de membresía junto con los nombres de los miembros que estén pagando, además de cualquier otro pago fuera de lo común.

## 10. LA CASILLA PARA LAS FIRMAS DE LOS CAPITANES

Cuando termine su partido de equipo, anote el número total de puntos de partido ganados por cada equipo en la casilla de "Puntos Totales". Anote el total de los puntos obtenidos por su equipo en ambas hojas de puntaje, en la casilla cerca de la línea donde firma el capitán de equipo, y luego firma ambas hojas.

## 11. SECCIÓN DEL TAMA—O DE LA MESA

Marque la casilla apropiada para indicar el tamaño de la mesa utilizada en el partido.

# Cómo se Anota el Puntaje en el Juego de Bola 8

**Llevar la cuenta de los puntos correcta y conscientemente es la contribución más grande para facilitar la buena operación del sistema de hándicap *The Equalizer*® y para prevenir los abusos de "sandbagging". El sistema *The Equalizer*® funcionará perfectamente si cada equipo lleva la cuenta de los puntos correctamente. Cuando un jugador a propósito no intenta entronerar una de sus bolas objetivas, esto se debe estar anotando en la casilla de Tiros Defensivos de ese jugador. La única manera que un equipo puede manipular el sistema de hándicap *The Equalizer*® es SI USTED SE LO PERMITE.**
**La Administración Local de la Liga procesa las hojas de puntaje que usted entrega. Usted mejorará la liga y su oportunidad de ganar si juega con las reglas y con el espíritu de las reglas, y al llevar la cuenta del puntaje según este manual. Sus compañeros de equipo, los otros miembros, la Administración Local y la APA apreciarán su cooperación.**

SECCIÓN 6

# La Liga de Bola 9

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

Toda la información de este manual también se aplica a la Liga de Bola 9, a excepción de lo que se indique en forma específica en esta sección y lo que nos dicte el sentido común.

## A. REGLAS GENERALES DE BOLA 9

A continuación se presentan algunos de los detalles que deben mencionarse respecto de la Liga de Bola 9:

1. La **regla sobre el límite de destreza global para el equipo es 23**. Si se viola la **Regla de los 23 puntos** de destreza, el equipo infractor recibiría cero puntos por ese partido de equipos. El equipo no infractor recibiría todos los puntos que gane más 15 puntos por el partido en el que la **Regla de los 23 puntos** de destreza se haya violado y en cualquier partido posterior.

2. Sólo podrán participar **dos *jugadores con nivel de destreza Senior*** en cualquier partido por equipos. Los jugadores Senior son jugadores que tienen un nivel de destreza de 6, 7, 8 ó 9. Si se selecciona a un jugador que (según esta regla) no es elegible para el partido, entonces el incumplimiento oficial de esta regla se producirá cuando **se realiza el tiro de apertura** en el partido de ese jugador. El jugador no elegible pierde el partido en forma automática y los equipos pasan al partido del siguiente jugador. Los niveles de destreza de los dos jugadores son tenidos en cuenta para la **Regla de los 23** puntos de destreza de ese partido. Por otro lado, una vez que el partido por equipos ha finalizado y los equipos dejan el terreno de juego o los capitanes de los dos equipos firman las hojas de puntajes, el partido quedará como jugado incluso si ha competido un jugador no elegible.

   *Sólo podrán participar dos jugadores con nivel de destreza Senior en un partido por equipos.*

3. Cómo influyen los **byes** en el puntaje— En caso de que no se encuentre un equipo reemplazante, se otorgarán 60 puntos por todos los byes.

4. La **regla de pérdida** automática es igual que en el juego de Bola 8, con la diferencia de que un partido de un solo jugador perdido en forma automática vale hasta 15 puntos y en partidos de eliminatoria/Torneos de Alto Nivel hasta 20 puntos.

5. **Ayuda de entrenamiento** - No tenga en cuenta la referencia a la categoría cuando le indique a un jugador a qué bola le debe tirar. La acción de recordarle a un jugador cuál es la siguiente bola en la rotación no se considera ayuda de entrenamiento. Los tiempos muertos de entrenamiento son los mismos que en el juego de Bola 8, pero incluyen el nivel de destreza 1, donde se permiten 2 entrenamientos por juego, y los niveles de destreza 8 y 9 donde se permite 1 entrenamiento por juego.

6. **Los puntajes de los partidos de eliminatorias y campeonatos** se llevan igual que en los juegos semanales de Bola 9, excepto que un partido de singles perdido en forma automática es de 20 puntos. El equipo que primero alcanza 51 puntos gana el partido.

   **Por ejemplo:** En el quinto partido, Joe (SL5) es puesto en competencia contra Jim (SL6). El puntaje normal sería 38 a 46. Sin embargo, el equipo de Joe va adelante por 48-32 después de que se han jugado 4 partidos de singles. Por lo tanto, para ganar el partido para su equipo, Joe sólo necesita marcar 15 puntos, porque incluso si perdiera el partido por 17-3, sus 3 puntos darían a su equipo el total de 51 puntos de partido.

   **Nota:** Cuando un partido de eliminatorias de categoría (o un partido de un torneo de alto nivel) deba terminar antes de que cualquiera de los jugadores alcance su puntaje asignado, simplemente **detenga el partido** y escriba "PARTIDO INCOMPLETO" en la hoja de puntaje. Los dos equipos no podrán ponerse de acuerdo para continuar jugando sólo por diversión, porque la hoja de puntaje debe indicar en qué momento el partido cesó realmente.

   En caso de empate al final de un partido entre equipos (50 a 50 puntos de partido), se desempatará según la cantidad de partidos individuales que cada equipo haya ganado.

7. La participación en el juego de Bola 9 no lo clasifica para los campeonatos de Bola 8.

## B. REGLAS DEL JUEGO BOLA 9

Muchas de las reglas relativas al juego de Bola 9 son similares a las que se utilizan en Bola 8. Cuando ése sea el caso, se indicará en el texto. A continuación se presentan los demás detalles del juego de Bola 9.

### 1. 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, el partido se termina.**

### 2. TIRO DE ARRIME *(LAGGING)* PARA INICIAR LA PARTIDA

Es igual que en el juego de Bola 8.

### 3. 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.

**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.

## 4. 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 se golpea el triángulo pero el tiro de apertura **no** califica como legal, el mismo jugador debe volver a formar 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 formar el triángulo y hacer el tiro de apertura. **SÓLO DESPUÉS DE PEGARLE AL TRIÁNGULO PUEDEN OCURRIR FALTAS.** Los tiros de apertura seguros o suaves no están permitidos. El operador de la Liga podrá emitir juicios y sancionar a equipos y jugadores que no realicen el tiro de apertura con fuerza. Abrir con fuerza apenas suficiente para cumplir con esta regla no es garantía contra sanciones. Recuerde: Abra tan fuerte como pueda hacerlo manteniendo el control.

## 5. DESPUÉS DE LA APERTURA

Pueden plantearse varias situaciones luego de la apertura. Entre ellas:

**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 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.

**d.** Se entronera una bola o una serie de bolas. Continua 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*.

## 6. 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.**

## 7. 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, la de menor número debe ir 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.

***En el juego de Bola 9, una falta luego de una apertura legal dará una bola en mano sobre cualquier lugar de la mesa.***

## 8. BOLAS ENTRONERADAS

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

**Nota 1:** Si una bola al borde de una tronera por más de un par de segundos de repente cae dentro la tronera, se debe colocar la bola nuevamente donde estaba originalmente en la mesa. Una vez que una bola completamente ***pare de moverse***, no se la 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:** En mesas con troneras pequeñas, dos bolas en una tronera suelen atascarse y quedan asomándose sobre la orilla 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.

## 9. COLOCACIÓN DE BOLAS EN EL PUNTO DE PIE

Además de las circunstancias descriptas 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.

## 10. FALTAS

Son las mismas que para el juego de Bola 8, excepto las siguientes:

- **a.** La excepción relativa a entronerar la bola blanca en la apertura no se aplica para Bola 9. Si se entronera la bola blanca en el tiro de apertura, esto significará ***bola en mano*** desde cualquier lugar de la mesa al igual que con las otras faltas.
- **b.** La falta relativa a golpear primero la bola correcta se aplica, pero haga caso omiso de la referencia a las bolas lisas y rayadas.
- **c.** La falta relativa a la ayuda ilegal se aplica, pero haga caso omiso de la referencia a recordarle al jugador que marque la bola 8. La bola 9 no debe anunciarse, por lo tanto, la tronera hacia donde vaya la bola 9 no debe marcarse.

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***, el partido deberá terminar, pero los puntos ganados se mantienen. El total de innings y tiros defensivos se mantiene, y todas las bolas restantes que queden sobre la mesa se convierten en bolas muertas. El jugador que realizó el tiro de apertura en el juego que llegó a un **punto muerto** abrirá el nuevo juego.

## 11. PUNTAJE

El jugador recibe un punto por cada bola entronerada de la 1 a la 8, excepto las entroneradas cuando mete la bola blanca o comete otra falta, y dos puntos por entronerar la bola 9.

**Ejemplo 1:** Si un jugador entronera la bola 9 en el tiro de apertura y no mete la bola blanca, el juego finaliza y obtiene dos (2) puntos. Esto se conoce como "9 En La Apertura" (9OS - 9-on-the-Snap).

**Ejemplo 2:** Si un jugador entronera la bola 9 y otra bola objetiva en el tiro de apertura y no mete la bola blanca, el juego finaliza y obtiene tres puntos.

**Ejemplo 3:** Un jugador mete la bola 9 y otra bola objetiva en el tiro de apertura y además mete la bola blanca. La bola 9 se coloca en el punto de pie (o cualquier otra bola con número alto también es adecuada), y la otra bola objetiva se registra como bola muerta. Su oponente hace uso de la ***bola en mano*** que le corresponde y mete en forma legal todas las bolas de la mesa. Recibe un punto por cada una de las siete bolas objetivas que entroneró, puesto que la bola 1 ya había sido metida, y dos puntos por la bola 9, es decir, nueve puntos en total.

**Ejemplo 4:** El jugador A realiza el tiro de apertura y mete una bola, luego entronera todas las bolas pero mete la bola blanca, o comete una falta, al intentar entronerar la bola 9. Entonces se coloca la bola 9 en el punto de pie y el jugador B hace uso de la ***bola en mano*** y entronera la bola 9. El jugador A obtiene ocho puntos. El jugador B obtiene dos puntos y abre el juego siguiente.

## C. *THE EQUALIZER*® , EL SISTEMA DE HÁNDICAP PARA BOLA 9

Aunque el cálculo de los hándicaps de Bola 9 se realiza de manera diferente, es esencialmente lo mismo que para Bola 8 (ver la Sección ***El Sistema Equalizer***® de Hándicap). En el juego de Bola 9 se dan y reciben puntos en lugar de tacadas. ***The Equalizer***® ayuda al jugador de menor destreza dictando matemáticamente que él necesita ganar menos puntos que su oponente que tiene un nivel más alto para poder ganar un partido.

### 1. CÓMO COMENZAR

Comenzar el juego de Bola 9 es básicamente igual que comenzar el de Bola 8. A continuación se enumeran las excepciones:

**a. Las estadísticas revelan que el 76% de los jugadores masculinos son del nivel SL4 o superior, y el 73% de las damas son del nivel SL3 o menor. Un caballero que no haya establecido su hándicap jugará su primer partido con SL4 al igual que en el juego de Bola 8. En cambio, una mujer que no haya establecido su hándicap jugará su primer partido con SL2.**

**b.** Si un jugador ya tiene establecido su nivel de destreza en el formato de Bola 8 de la APA, entonces comenzará a jugar en el juego de Bola 9 con su nivel actual de destreza que tiene en Bola 8 o con el nivel de destreza que determine el Operador de la Liga.

**Tenga cuidado al armar su equipo de Bola 9. Recuerde que los miembros actuales de su equipo de Bola 8 pueden sufrir cambios importantes en sus niveles de destreza, que podrían afectar el cumplimiento con la Regla de los 23 puntos de destreza.**

## 2. CUANDO LOS NIVELES DE DESTREZA ESTÁN ESTABLECIDOS

Observemos ahora cómo se relacionan su nivel de destreza con los niveles de los demás jugadores para así crear el ambiente altamente competitivo que hace que esta Liga sea tan exitosa. Recuerde que va a recibir o dar puntos. Sencillamente remítase a la siguiente tabla.

| Nivel de Destreza del Jugador (SL) | Puntos Necesarios para Ganar |
|---|---|
| 1 | 14 |
| 2 | 19 |
| 3 | 25 |
| 4 | 31 |
| 5 | 38 |
| 6 | 46 |
| 7 | 55 |
| 8 | 65 |
| 9 | 75 |

La tabla indica la cantidad de puntos que deben lograrse en cada nivel de destreza para ganar un partido. Por ejemplo, un jugador con SL3 debe obtener 25 puntos antes de que su oponente alcance la cantidad de puntos que busca obtener. Si, a modo de ejemplo, un jugador con SL3 está jugando contra otro con SL5 y el puntaje es 24 puntos para el jugador con SL3 y 32 puntos para el de SL5, el jugador con SL3 sólo necesita un punto más (o una bola más entronerada en forma legal) para ganar el partido. Si el jugador con SL3 tuviera que realizar un tiro de apertura y metiera una bola sin meter la bola blanca, el partido estaría finalizado. Si el jugador con SL3 metiera dos bolas en el tiro de apertura, y así obtuviera un puntaje de 26, sólo marcará el punto que necesita para ganar el juego. Tanto el juego como el partido terminan en ese punto.

## D. CÓMO LLEVAR EL PUNTAJE

Llevar el puntaje en el juego de Bola 9 es tan importante como hacerlo en Bola 8. Lea y siga las instrucciones de este manual y tenga en cuenta las siguientes excepciones:

En el juego Bola 9, los capitanes de los equipos deben coordinar la tarea de llevar el puntaje. Se recomienda que un miembro de cada equipo se siente junto al otro y lleven el puntaje.

La lista de jugadores, las posiciones y el horario de la semana siguiente están impresos en el dorso de la hoja de puntajes.

En esta ilustración parcial de una hoja de puntajes vemos que Jones (que tiene SL7) y Smith (que tiene SL5) han sido elegidos para enfrentarse. Las instrucciones que se detallan a continuación explican cómo completar correctamente la hoja de puntajes.

**Escanee aquí para ver un video sobre el registro correcto de puntaje en juegos de Bola 9.**

### 1. INFORMACIÓN SOBRE EL JUGADOR

El ganador del tiro de arrime para iniciar la partida o lag se anota primero, en la parte superior. Coloque el número de equipo de cada jugador, el número y nombre del jugador, su nivel de destreza y los puntos que debe ganar (ver tabla) en los espacios asignados.

### 2. LA SECCIÓN DE "PUNTAJE"

Al finalizar cada juego, registre los "puntos" con los que cada jugador terminó.

### 3. LA SECCIÓN DE TURNOS EN LA MESA (INNINGS)

En pool, un "inning" significa un turno por jugador. El nombre del jugador que ganó el tiro de arrime para iniciar el partido (lag) se anota primero en la lista y es el que figura en la mitad superior del inning durante todo el partido. El jugador que perdió el tiro de arrime para iniciar el partido queda anotado en la mitad inferior del inning durante todo el partido. **El inning no ha finalizado—y por lo tanto no se marca– mientras el jugador que perdió el tiro de arrime para iniciar el partido no haya entronerado legalmente una bola o cometido una falta.** Los innings de cada juego se separan con una línea perpendicular que se dibuja luego de finalizado cada juego, creando una casilla de innings para cada juego. En esta casilla de innings, marque las bolas 9 entroneradas en la apertura (9OS) o las aperturas seguidas del entronerado de todas las bolas sin fallar (BR) del juego en el que esto ocurrió. Vea ejemplos en la ilustración.

## 4. LA SECCIÓN "BOLAS MUERTAS"

**Lleve un registro de las bolas que no fueron acreditadas para ningún jugador, por ejemplo, bolas metidas junto con la bola blanca, faltas, bolas que quedan sobre la mesa cuando se mete la 9.** Con el fin de evitar confusiones, se debe dar cuenta de estas bolas en la hoja de puntaje.

## 5. CASILLAS "9 EN LA APERTURA" Y "9 EN LA APERTURA Y CORRIDA"

Utilice la casilla apropiada para marcar todas las bolas 9 que se entroneran en la apertura (9OS) y el total de aperturas y corridas (BR) de cada jugador.

## 6. LA CASILLA "TIROS DEFENSIVOS"

Aquí es donde se indican las fallas intencionales. Se debe marcar un tiro defensivo cuando el jugador no tenga INTENCIÓN de entronerar legalmente una bola de su categoría. Al final del partido, sume y encierre en un círculo el total de tiros defensivos de cada jugador. Si en el partido no hubo tiros defensivos, anote "No DS" en la casilla.

Marcando concienzudamente las fallas intencionales, usted no sólo registra correctamente el puntaje, sino también ayuda a garantizar la exactitud de los niveles de destreza de los demás jugadores de su categoría. En la ilustración, Jones realizó cinco tiros defensivos y Smith, dos.

**Nota:** La anotación de un tiro defensivo no afecta la anotación del inning. En otras palabras, se anota el inning y también el tiro defensivo, si corresponde. (Ver **ENTENDER LOS TIROS DEFENSIVOS** en la sección Reglas Generales)

## 7. LA SECCIÓN DE "PUNTOS"

Utilizando la línea de números (por encima y debajo de los jugadores en cada partido), lleve un registro de las bolas (puntos) a medida que se van generando. Recuerde que está llevando un registro de los puntos de ambos jugadores. Para evitar confusiones, quien lleva el puntaje debe ANUNCIAR EL TOTAL DE PUNTOS QUE SE REGISTRARON PARA CADA JUGADOR DESPUÉS DE CADA TURNO. Registre la cantidad de bolas que cada jugador entroneró en forma legal durante todo el partido. **Las bolas 1 a 8 valen un punto cada una y la bola 9 vale dos puntos.** Al final de cada juego, quien lleva el puntaje debe registrar el número del conteo de bolas que cada jugador ha obtenido en la correspondiente sección de "puntaje". Se debe dar cuenta de diez puntos en cada juego, teniendo en cuenta las bolas muertas. El partido terminó cuando Jones llegó a 55 puntos, la cantidad necesaria para que un jugador con SL7 gane el partido.

## 8. CASILLA PARA EL "TOTAL DE INNINGS"

Sume el total de las rondas de todo el partido y anótelo en el espacio provisto a tal fin. En el dibujo el total es 20.

## 9. CASILLA PARA EL "TOTAL DE PUNTOS"

Al final del partido, ingrese el total de puntos obtenidos por cada jugador.

## 10. CASILLA PARA LOS "PUNTOS DE PARTIDO OBTENIDOS"

En cada partido, los jugadores se dividirán 20 puntos. La forma en que se dividen esos 20 puntos es determinada por lo bien que se haya desempeñado el perdedor. Observe la tabla en esta página. En nuestro gráfico, Smith es el perdedor. Es un jugador con SL5 y obtuvo 25 puntos. Por consiguiente, los puntos de partido obtenidos por Smith son 5, y Jones obtiene 15. El mínimo que un ganador puede recibir es 12 puntos y lo máximo es 20.

Cuando finaliza el partido por equipos, se deben sumar los puntos de cada equipo y el total se registra en la línea de "total" al lado del número de equipo, en el espacio provisto para la firma del capitán del equipo al final de la hoja de puntajes. Cada partido individual, a menos que se haya perdido en forma automática, vale 20 puntos y un partido por equipos vale 100 puntos, entonces los puntos ganados por ambos equipos deben sumar 100 puntos una vez que se hayan jugado los cinco partidos.

| SL DEL PERDEDOR | PUNTAJE DEL PARTIDO | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 20-0 | 19-1 | 18-2 | 17-3 | 16-4 | 15-5 | 14-6 | 13-7 | 12-8 |
| 1 | menos que 3 | 3 | 4 | 5 y 6 | 7 | 8 | 9 y 10 | 11 | 12 y 13 |
| 2 | menos que 4 | 4 y 5 | 6 y 7 | 8 | 9 y 10 | 11 y 12 | 13 y 14 | 15 y 16 | 17 y 18 |
| 3 | menos que 5 | 5 y 6 | 7-9 | 10 y 11 | 12-14 | 15 y 16 | 17-19 | 20 y 21 | 22-24 |
| 4 | menos que 6 | 6-8 | 9-11 | 12-14 | 15-18 | 19-21 | 22-24 | 25-27 | 28-30 |
| 5 | menos que 7 | 7-10 | 11-14 | 15-18 | 19-22 | 23-26 | 27-29 | 30-33 | 34-37 |
| 6 | menos que 9 | 9-12 | 13-17 | 18-22 | 23-27 | 28-31 | 32-36 | 37-40 | 41-45 |
| 7 | menos que 11 | 11-15 | 16-21 | 22-26 | 27-32 | 33-37 | 38-43 | 44-49 | 50-54 |
| 8 | menos que 14 | 14-19 | 20-26 | 27-32 | 33-39 | 40-45 | 46-52 | 53-58 | 59-64 |
| 9 | menos que 18 | 18-24 | 25-31 | 32-38 | 39-46 | 47-53 | 54-60 | 61-67 | 68-74 |

## 11. LA CASILLA DE "PUNTOS TOTALES

Utilice la casilla de puntos totales para sumar los puntos en la casilla de puntos de partidos obtenidos para cada uno de los partidos individuales jugados.

**Llevar la cuenta de los puntos correcta y conscientemente es la contribución más grande para facilitar la buena operación del sistema de hándicap *The Equalizer*® y para prevenir los abusos de "sandbagging". El sistema *The Equalizer*® funcionará perfectamente si cada equipo lleva la cuenta de los puntos correctamente. Cuando un jugador a propósito no intenta embocar una de sus bolas objetivo, esto se debe estar anotado en la casilla de Tiros Defensivos de ese jugador. La única manera que un equipo puede manipular el sistema de hándicap *The Equalizer*® es SI USTED SE LO PERMITE. La Administración Local de la liga procesa las hojas de puntaje que usted entrega. Usted mejorará la liga y su oportunidad de ganar si juega con las reglas y con el espíritu de las reglas, y al llevar la cuenta del puntaje según este manual. Sus compañeros de equipo, los otros miembros, la Administración Local y la APA apreciarán su cooperación.**

SECCIÓN 7

# Otros Formatos de la APA

Además de las Ligas estándar de Bola 8 y de Bola 9 para adultos, la APA autoriza otros formatos adicionales tales como las Categorías de Menores, las Categorías de Damas, las Categorías de Másters, las Categorías de Dobles y las Categorías de Equipos de Tres Personas. Es posible que estos formatos no estén disponibles en su área. Otros formatos de la APA son los siguientes:

## 1. CATEGORÍAS DE MENORES

Lea todo el manual (excepto la Sección de Torneos de Alto Nivel), puesto que la mayor parte se aplica al juego en la Categoría de Menores. A continuación se detallan las excepciones que se relacionan con esta categoría:

**a.** **Beneficios para Miembros** - La APA es la organización de billar más grande y antigua del país. Como miembro Menor de la APA recibirá los mejores beneficios disponibles para jugadores Menores amateurs.

**Transferabilidad** - Su membresía es transferible a cualquier lugar donde exista una Categoría de Menores autorizada por la APA. No se cobra comisión por transferencia. Una vez que llega a su nuevo hogar, notifique a la Administración Local de la Liga y solicítele que se ponga en contacto con su Operador de la Liga anterior para así transferir sus registros. Cuando se transfiere a una nueva área, debe ingresar con el último nivel de destreza que tenía en el área anterior. Las membresías no son reembolsables y no se pueden transferir de una persona a otra.

**b.** **Cuotas** - Los vencimientos de la Membresía Anual de la APA se describen en este manual (Sección 1), excepto para los miembros Menores donde se reemplaza los $10 por $25 y $5 por $15.

**c.** **Premios** - Los Campeonatos de Equipos a nivel Local que se realizan anualmente pueden incluir premios (no en efectivo) para los equipos ganadores.

**d.** **Reglas Generales** - Todas las reglas, políticas y procedimientos que se incluyen en este manual se aplican a la Categoría de Menores, excepto las que se detallan a continuación:

**1)** **El límite de edad será 17.** Ningún jugador podrá participar si ha cumplido los 18 años de edad, a menos que su cumpleaños se produzca en el medio de una sesión, en cuyo caso se le permitirá completar la sesión. Aunque las ordenanzas locales indiquen una edad mínima para los participantes, la APA no tiene límite de edad. Es posible que los estatutos locales permitan que los adultos, como los padres o tutores, participen con ciertas restricciones. **Excepción:** Es

posible que las áreas de la Liga que restringen a 21 la edad mínima de las Ligas estándares de adultos establezcan el límite de edad en 20 años para las Categorías de Menores. Verifique los estatutos de su Liga Local para conocer los requisitos de edad que se aplican en su área de la APA.

2) **La Regla sobre el límite de destreza del equipo en la Categoría de Menores se fija en 17.** Remítase a la regla que trata sobre el límite de destreza global en la Categoría Abierta y reemplace el 23 por 17. Una lectura detallada de la regla sobre el límite de destreza global, conocida con la **Regla de los 23** puntos de destreza, le señalará algunos ajustes de sentido común. **Sumado a esto, ningún equipo puede presentar más de un jugador con nivel de destreza 6 o superior en cualquier partido por equipos.**

## 2. CATEGORÍAS DE DAMAS

Los juegos se regirán por las reglas y el formato de Bola 8. Todas las demás reglas, políticas y procedimientos en este manual son aplicables a la Categoría de Damas con la excepción de las siguientes:

**a.** El total de los niveles de destreza de las tres (3) jugadoras presentadas en cualquier partido de equipos no puede ser mayor que 13.
**b.** Se permite un máximo de cinco (5) jugadoras en la lista del equipo.
**c.** Los equipos pueden elegir a cualesquiera tres (3) de los cinco (5) miembros para participar en un partido de equipo.
**d.** Byes (equipos faltantes) - se otorgarán cinco (5) puntos a un equipo cuyo oponente falta.
**e.** Pérdida Automática - Se otorgarán cinco (5) puntos a un equipo cuyo oponente pierde de manera automática.
**f.** Los equipos y jugadores ganadores de la categoría no podrán participar en el Campeonato Mundial, puesto que han participado en este formato.
**g.** Todos los participantes en la Categoría de Damas pueden participar del Bola 8 Clásico.

### REGLA SOBRE EL LÍMITE DE DESTREZA DEL EQUIPO EN EL JUEGO DE CATEGORÍA DE DAMAS- REGLA-13

La Categoría de Damas sigue todas las reglas de la *Categoría Abierta*, excepto la siguiente:

**El total de los niveles de destreza de las tres (3) jugadoras presentadas en cualquier partido de equipos no puede ser mayor que 13.** Un equipo que juegue menos de tres (3) partidos debe demostrar que si hubiera jugado los cinco (5), no habría sumado más de 13 puntos. Si se viola la **Regla de los 13**

*3 jugadoras que se presentan en cualquier partido de equipos no pueden superar los 13.*

puntos de destreza, el equipo infractor recibirá cero puntos por ese partido de la Liga. El equipo no infractor recibiría todos los puntos que ganó, más dos (2) puntos por el partido en el cual su oponente violó la **Regla de los 13** puntos de destreza y por todos los partidos posteriores.

**Por ejemplo:** Un equipo puede jugar con dos (2) jugadoras cuyos niveles de destreza lleguen a un total de 11 sólo si una de las jugadoras que figure en la lista de jugadoras y que no se haya presentado sea una SL2. Obviamente, van a perder el tercer partido de manera automática. Si su jugadora más baja que no apareció es una SL3, las otras dos (2) que jugaron no pueden superar 10.

**Durante las Eliminatorias de la Sesión Regular y en todos los niveles del juego de Torneo,** la **Regla de los 13** puntos de destreza se sigue aplicando. Un equipo no está autorizado empezar con dos (2) SL6 con la idea de ganar los dos primeros partidos y perder el partido de equipos de manera automática, si uno de ellos pierde. **Un equipo debe demostrar que si hubiese jugado los tres (3) partidos individuales completos, habrían cumplido con la Regla de los 13 puntos de destreza.** Está permitido que un equipo sume el nivel de alguien que figura en la lista, pero que no esté presente en el sitio del partido. Es decir, un equipo puede incluir un jugador SL2 que no esté presente en el sitio del partido. El equipo pierde automáticamente el tercer partido, pero obtiene la ventaja de poder participar antes con un jugador con más nivel y siempre existe la posibilidad de que aparezca el jugador ausente.

**Cuando se forma un nuevo equipo**, los miembros del equipo deben tener cuidado con el número de jugadores seleccionados con alto nivel de destreza. Si el equipo mejora al punto de **no poder cumplir más con la Regla de los 13 puntos de destreza, debe jugar con dos (2) miembros cuya suma de niveles no sea más de 10, y pierde automáticamente el tercer partido individual**. Ningún equipo podrá agregar un jugador a la lista para cumplir con la **Regla de los 13** puntos de destreza luego de la **cuarta** semana de juego, sin consentimiento previo de la Oficina de la Liga.

**Los damas *sin calificación* que jueguen por primera vez (lo que significa que todavía no se ha establecido un nivel de destreza) jugarán su primer partido como SL3.**

**Sólo después del saque inicial del partido individual que causa la violación, puede decirse que ha habido una violación oficial de la Regla de los 13 puntos de destreza.** Si su oponente viola la **Regla 13**, notifique al Capitán del equipo oponente y luego anote la infracción en su hoja de puntaje. Si la anotación (protesta) no aparece en la hoja de puntaje cuando la Oficina de la Liga la recibe, ya es .demasiado tarde para protestar. Hágase el hábito de verificar

**EJEMPLOS:**

| Legal | Ilegal |
|---|---|
| 553=13 | 644=14 |
| 643=13 | 554=14 |
| 733=13 | 663=15 |

## 3. CATEGORÍAS DE MASTERS

El juego seguirá las reglas y el formato del Campeonato Amateur de los EE.UU. Todas las reglas, políticas y procedimientos que se incluyen en este manual se aplican a la Categoría de Masters, excepto las que se detallan a continuación:

**a.** No habrá **límite para el nivel de destreza.**

**b.** Se permitirá un **máximo** de cuatro (4) jugadores en la lista, 3 de los 4 miembros del equipo deberán participar en cada partido por equipos.

**c.** Cada partido individual será parte de la **carrera para llegar a 7** e incluirá ocho (8) juegos de Bola 9 y cinco (5) juegos de Bola 8. Los jugadores obtendrán un (1) punto por cada juego ganado. Un equipo puede obtener un máximo de 21 puntos por noche.

**d.** El ganador del tiro de arrime para iniciar la partida podrá elegir el juego (Bola 8 o Bola 9) o la apertura. Una vez seleccionado el formato, todo el set de ese formato debe completarse antes de pasar al otro formato.

**e.** **Bola 9 de Másters** — El jugador ganará el juego cuando haya entronerado la bola 9 en forma legal sin meter la bola blanca.

**f.** **Push Out—** Este tipo de tiro se permite inmediatamente luego de la apertura en los juegos de Bola 9 (ver Definiciones). Cualquier bola entronerada durante un push-out no cuenta y se coloca en el punto de pie.

**g.** No se permite la ayuda de entrenamiento.

**h.** **Tacos para Salto de Bola**— Se permite la utilización de tacos para salto de bola en la Categoría de Masters. Recuerde que, aunque las reglas de la Categoría de Masters permiten el uso de los tacos para salto de bola, los Reglamentos de la Liga Local o de la Sede Anfitriona, "las reglas de la casa", pueden limitar su uso o directamente prohibirlo.

i. **Bola 8 de Másters**— Según las reglas del Campeonato Amateur de EE.UU., se le permite a los jugadores que canten la tronera adonde van a disparar en vez de marcarla.

j. **Byes (equipos faltantes)**— se otorgarán 15 puntos a un equipo cuyo oponente falta.

k. **Pérdidas automáticas—** Un partido de un solo jugador vale cinco (5) puntos.

l. **El puntaje de los partidos de eliminatorias** se anota igual que en los juegos semanales, excepto que el puntaje por un partido de un solo jugador perdido en forma automática es de siete (7) puntos. En caso de empate al final de un partido por equipos, se desempatará según la cantidad de partidos individuales ganados.

## 4. CATEGORÍAS DE EQUIPOS DE TRES PERSONAS

Todas las reglas, políticas y procedimientos que se incluyen en este manual se aplican a las Categorías de Equipos de Tres Personas, excepto las que se detallan a continuación:

**a.** La lista de jugadores se limita a cinco (5) integrantes, aunque sólo tres (3) pueden jugar en cualquier partido por equipos.

**b.** **Categoría Abierta** - La regla del límite de destreza será igual que la **Regla de los 23** puntos de destreza, a diferencia de que **el límite de destreza global será de 14** para los tres jugadores que se presenten en cualquier partido por equipos.

**c.** Todos los participantes de las Categorías de Equipos de Tres Personas **son elegibles** para participar en el **Clásico de Bola 8 y el Torneo Shootout de Bola 9**.

**d.** Tanto los **equipos ganadores de la categoría** como los jugadores ganadores **no son elegibles** para participar en el **Campeonato Mundial de Pool** puesto que han participado en este formato.

**Excepción:** Los ganadores de las Eliminatorias de la Categoría en las sesiones de verano y otoño dentro de la Categoría de Equipos de Tres Personas pueden participar, siempre que:

**1)** El equipo tenga al menos cuatro jugadores en su lista (a los fines de la originalidad);

**2)** El equipo se convierta en forma permanente al formato estándar de la Liga de Bola 8 (equipos de cinco personas) para la próxima sesión; y

**3)** El equipo cumpla con todos los requisitos de elegibilidad de los Torneos de Equipos de Alto Nivel, es decir, que jueguen en forma continua una vez clasificados hasta el final de la Sesión de primavera, que mantengan cuatro jugadores originales en su lista luego de clasificarse, etc.

## 5. CATEGORÍAS DE DOBLES DE BOLA 8

Los juegos se regirán por las reglas y el formato de Bola 8. Todas las demás reglas, políticas y procedimientos en este manual son aplicables a la Categoría de Dobles de Bola 8 con la excepción de los siguientes:

**a.** Los equipos deben comenzar los juegos de categoría a un nivel de destreza de 10 o menos. Se permitirá que los equipos avancen al evento en Las Vegas si el nivel de destreza de su equipo aumenta a 11 o 12 mediante el uso de la tabla de competición modificada. Si su nivel de destreza aumenta a 13, los jugadores deben ser reemplazados para reducir el nivel de destreza del equipo de vuelta a un 10. Para áreas donde se permiten listas de tres personas, los hándicaps para los dos jugadores con los niveles más bajos de destreza deben comenzar a un 10 o menos.

**b.** Se permitirá un **máximo** de tres jugadores en una lista. El partido consistirá de dos juegos de singles y un juego de Dobles (el orden de juego se determinará por la Administración Local de la Liga). Si la Administración Local de la Liga permite listas de tres jugadores, solamente dos jugadores serán elegibles para el Campeonato de Dobles de Bola 8.

**c.** Los puntos totales disponibles en la Bola 8 serán 12 (dos partidos individuales de hasta 3 puntos cada uno y un partido de Dobles de hasta 6 puntos).

**d.** En el partido de Dobles de Bola 8, los puntos disponibles serán el "doble" del formato estándar en un partido de Bola 8. Por lo tanto, el puntaje adquirido mediante una victoria "contundente" durante un partido de Dobles será de 6 a 0 en vez de 3 a 0. Una victoria "en la colina" recibirá un puntaje de 4 a 2 en vez de 2 a 1, etc.

**e.** Byes (equipos faltantes)— se otorgarán ocho (8) puntos a un equipo cuyo oponente falta.

**f.** Pérdida Automática - Se otorgarán 8 puntos a un equipo cuyo oponente pierde de manera automática. Las pérdidas automáticas individuales valdrán dos (2) puntos en juegos regulares y tres (3) puntos en eliminatorias. Las pérdidas automáticas en partidos de dobles valdrán cuatro (4) puntos en juegos regulares y seis (6) puntos en eliminatorias.

**g.** Los equipos y jugadores ganadores de la categoría no serán elegibles para participar en el Campeonato Mundial de Bola 8, puesto que han participado en este formato.

**h.** Todos los participantes en las Categorías de Dobles de Bola 8 son elegibles para participar en el Clásico de Bola 8 siempre y cuando se hayan cumplido con los demás requisitos de puntaje.

Para obtener una lista completa de los requisitos y reglas de la elegibilidad para el Campeonato de Dobles de Bola 8, por favor visite a poolplayers.com o póngase en contacto con su Operador de la Liga.

**TABLA DE "TACADAS QUE SE DEBEN GANAR" PARA DOBLES DE BOLA 8**

| Nivel de Destreza | 6 o menos | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 o menos | 2/2 | 2/3 | 2/3 | 2/4 | 2/4 | 2/5 | 2/5 |
| 7 | 3/2 | 3/3 | 3/3 | 3/4 | 3/4 | 2/4 | 2/5 |
| 8 | 3/2 | 3/3 | 3/3 | 3/4 | 3/4 | 3/5 | 3/5 |
| 9 | 4/2 | 4/3 | 4/3 | 4/4 | 4/4 | 3/4 | 3/5 |
| 10 | 4/2 | 4/3 | 4/3 | 4/4 | 4/4 | 3/4 | 3/5 |
| 11 | 5/2 | 4/2 | 5/3 | 4/3 | 4/3 | 4/4 | 4/5 |
| 12 | 5/2 | 5/2 | 5/3 | 5/3 | 5/3 | 5/4 | 5/5 |

## 6. DIVISIONES DE DOBLES DE BOLA 9

Los juegos se regirán por las reglas y el formato de Bola 9. Todas las demás reglas, políticas y procedimientos en este manual son aplicables a la Categoría de Dobles de Bola 9 con la excepción de las siguientes:

**a.** Los equipos deben comenzar los juegos de categoría a un nivel de destreza de 10 o menos. Se permitirá que los equipos avancen al evento en Las Vegas si el nivel de destreza de su equipo aumenta a 11 o 12 mediante el uso de la tabla de competición modificada. Si su nivel de destreza aumenta a 13, los jugadores deben ser reemplazados para reducir el nivel de destreza del equipo de vuelta a un 10. Para áreas donde se permiten listas de tres personas, los hándicaps para los dos jugadores con los niveles más bajos de destreza deben comenzar a un 10 o menos.

**b.** Se permitirá un **máximo** de tres jugadores en una lista. El partido consistirá de dos juegos de singles y un juego de Dobles (el orden de juego se determinará por la Administración Local de la Liga). Si la Administración Local de la Liga permite listas de tres jugadores,

solamente dos jugadores serán elegibles para el Campeonato de Dobles de Bola 9.

**c.** Los puntos totales disponibles en la Bola 9 serán 80 (dos partidos individuales de 20 puntos cada uno y un partido de Dobles de 40 puntos).

**d.** En el partido de Dobles de Bola 9, los puntos disponibles serán el "doble" del formato estándar en un partido de Bola 9. Por lo tanto, el puntaje adquirido mediante una victoria "contundente" durante un partido de Dobles será de 40 a 0 en vez de 20 a 0. Lo que normalmente sería una victoria de 15 a 5 en Bola 9 se marcará como una victoria con un puntaje de 30 a 10 para un partido de Dobles de Bola 9, etc.

**e.** Byes (equipos faltantes)— se otorgarán ocho (60) puntos a un equipo cuyo oponente falta.

**f.** Pérdida Automática - Se otorgarán 60 puntos a un equipo cuyo oponente pierde de manera automática. Las pérdidas automáticas individuales valdrán hasta 15 puntos en juegos regulares y 20 puntos en eliminatorias. Las pérdidas automáticas en partidos de dobles valdrán hasta 40 puntos en juegos regulares y 60 puntos en eliminatorias.

**g.** Los equipos y jugadores ganadores de la categoría no serán elegibles para participar en el Campeonato Mundial de Bola 9, puesto que han participado en este formato.

**h.** Todos los participantes en las Categorías de Dobles de Bola 9 son elegibles para participar en el Torneo Shootout de Bola 9 siempre y cuando se hayan cumplido con los demás requisitos de puntaje. Para obtener una lista completa de los requisitos y reglas de la elegibilidad para el Campeonato de Dobles de Bola 9, por favor visite a poolplayers.com o póngase en contacto con su Operador de la Liga.

**TABLA DE "TACADAS QUE SE DEBEN GANAR" PARA DOBLES DE BOLA 9**

| Nivel de Destreza | BOLAS/PUNTOS QUE SE DEBEN GANAR |
|---|---|
| 4 o menos | 19 |
| 5 | 22 |
| 6 | 25 |
| 7 | 28 |
| 8 | 31 |
| 9 | 35 |
| 10 | 38 |
| 11 | 42 |
| 12 | 46 |

SECCIÓN 8

# Conducta Durante el Juego en la Liga

El propósito de esta sección es brindarle pautas específicas relativas a la conducta de los jugadores durante los juegos de la Liga. La APA ha encomendado la responsabilidad de hacer cumplir estas pautas a la Administración Local de la Liga. La Administración de la Liga incluye a los Operadores de la Liga, los Consejos de Administración o cualquier otra persona o comité que pueda juzgar una mala conducta. Las pautas incluidas en el presente se ocupan del CONTACTO FÍSICO y el ABUSO VERBAL. En algunos casos es posible que haya margen para diversas opiniones, pero no en otros. La APA le ha solicitado a la Administración Local que cumpla en forma estricta con las pautas en las que no hay margen para opiniones diversas.

En caso de mala conducta, existen dos clases de acciones que la Administración de la Liga puede tomar: ACCIÓN INMEDIATA y ACCIÓN DE SEGUIMIENTO. La acción inmediata es la que tiene un efecto inminente en los resultados del partido por equipos. Este tipo de acción tiene un efecto sobre todo el equipo y se reconoce que, a veces, se ven involucradas personas inocentes. La acción de seguimiento se toma en un momento posterior, específicamente contra la persona involucrada en el incidente. Los miembros inocentes de los equipos no se ven afectados por la acción de seguimiento.

## 1. CONTACTO FÍSICO

Se considera contacto físico al contacto hostil entre dos jugadores. Puede ser un choque, empellón, empujón o golpe. Aunque, por lo general, este contacto se produce sólo entre los miembros de los equipos, la Administración de la Liga debe imponer la misma sanción cuando una persona que no es miembro del equipo participa en el incidente, si se considera que esa persona está ***con*** alguno de los equipos. Ese ***con*** puede tener muchos significados, pero en general, cuando se considera que la persona que comete la agresión está ***con*** el equipo, lo que se quiere decir es que esa persona vino con el equipo o que el equipo debió tener algún control sobre sus acciones. La palabra ***con*** da lugar a diversas opiniones.

**ACCIÓN INMEDIATA**— Si se produce un contacto físico hostil, EL PARTIDO SE DA POR FINALIZADO. Sólo hay dos posibles situaciones a tener en cuenta: Sólo uno de los equipos fue el responsable del contacto físico hostil o ambos equipos fueron culpables de ese contacto hostil. LA ADMINISTRACIÓN DE LA LIGA DEBE IMPONER UNA DE LAS DOS OPCIONES SIGUIENTES:

**a.** Sólo un equipo estuvo involucrado. En este caso, el equipo infractor pierde los cinco puntos si es una noche normal de juego en el horario semanal, o pierde el partido por equipos si son las Eliminatorias de la sesión regular o cualquier otra clase de partido de un torneo. El equipo no infractor recibe 10 puntos (75 puntos en Bola 9) en el caso de que sea una sesión regular de juegos, o avanza al siguiente nivel en el caso de que sean Eliminatorias de la Sesión Regular o algún juego de torneo.

**b.** Ambos equipos fueron responsables del contacto físico hostil. En este caso ninguno de los equipos recibe puntos esa noche, si se trata de una noche normal de juego en el horario semanal, o si son las Eliminatorias de la sesión regular o un juego de torneo, ambos equipos pierden el partido, que es lo mismo que decir que ambos equipos quedan descalificados.

La Administración de la Liga no tiene otra alternativa más que hacer cumplir alguna de las dos opciones antemencionadas. Cuando se analizan las opciones, la Administración de la Liga no puede tener en cuenta quien inició el incidente, ni tampoco pensar que la represalia, si se produjo, estaba justificada. La única forma en que un equipo puede evitar que se le imponga la misma sanción que al otro es negándose a responder a la agresión, sin importar las provocaciones que tenga que soportar.

## 2. ABUSO VERBAL

El abuso verbal consiste en cualquier insulto, amenaza o uso del lenguaje que pueda considerarse como acoso o que pueda avergonzar al oponente. La Administración de la Liga siempre tendrá que formar su opinión en esta área.

Alentar a su equipo no se considera acoso, sólo no lo haga cuando su oponente está tirando.

**ACCIÓN INMEDIATA** - Si la Administración de la Liga puede determinar que el abuso verbal se produjo únicamente de un lado, el partido individual debe otorgarse al jugador que fue víctima de la infracción. Ésta es la acción inmediata que más comúnmente toma la Administración de la Liga. El abuso verbal puede provenir del oponente, cualquier integrante del equipo del oponente o cualquier persona que esté ***con*** el oponente. Sólo se considera como una situación unilateral si nadie del otro equipo responde o toma represalias en modo alguno. La Administración de la Liga puede solicitar la pérdida automática de todo el partido si se establece que el abuso y acoso colocó al equipo víctima de la infracción en una situación de desventaja competitiva.

Si ambos jugadores o equipos participan en el abuso verbal, lo que se conoce como un *partido a los gritos*, los resultados del partido pueden verse afectados o no por esta situación, dependiendo de la decisión que tome la Administración de la Liga. Si se trata de un torneo o eliminatoria, los dos equipos podrían quedar descalificados, puesto que es muy perturbador para los demás partidos y para el torneo en general.

## 3. ACCIONES DE SEGUIMIENTO

Durante las acciones de seguimiento, la Administración de la Liga tiene la oportunidad de analizar y decidir quién comenzó el problema y si la represalia fue razonable o no. Las acciones de seguimiento se ocupan de los asuntos a largo plazo.

**Es importante que las damas y caballeros que no pueden comportarse como tales adapten su conducta a la adecuada o serán expulsados de la Liga.**

**La Administración de la Liga debe tomar medidas contra cualquier miembro que se vea involucrado en violaciones al contacto físico, independientemente de que parezcan no relacionadas con la Liga.** No se acepta que un par de miembros se peleen afuera de la sede o que acuerden encontrarse y pelear afuera, en otro momento. Si, de hecho, pelean en otro momento y la Administración de la Liga llega a la conclusión de que esa pelea fue como consecuencia del juego en la Liga, entonces deberá tomar medidas.

Esta medida tendrá la forma de una acción de seguimiento. Si una pelea se produce afuera, pero durante el horario de la Liga, se la considerará igual que si hubiera ocurrido dentro. Si un jugador amenaza con esperar afuera hasta que se termine el partido, la Administración de la Liga deberá resolver que todo el partido por equipos queda perdido en forma automática. ¿Cómo podrían concentrarse el jugador y sus compañeros de equipo para terminar un partido

si sienten que más tarde deberán enfrentar una pelea? En otras palabras, una amenaza podría considerarse como ***contacto físico*** en lo que respecta a la acción ***inmediata***. En esta área hay mucho margen para las opiniones.

Las acciones de seguimiento que realiza la Administración de la Liga generan sanciones tales como un período de prueba, una suspensión o la cancelación permanente de la membresía a la Liga o la APA. La magnitud de las sanciones queda a criterio de la Administración de la Liga, sin embargo, las siguientes pautas deben cumplirse:

**a.** Cualquier persona que inicie una pelea o gresca recibirá la cancelación permanente de su membresía a la Liga y la APA.

**b.** A la persona que ingrese a una pelea o gresca en defensa propia se le aplicará un mínimo de un mes de suspensión si es la primera infracción, y una suspensión mucho mayor si no es la primera vez.

**c.** A la persona que utilice sistemáticamente lenguaje grosero o intimidante se le aplicarán seis meses de suspensión o más si es la segunda infracción.

**d.** A la persona que cometa abuso verbal de menor grado, se la pondrá a prueba y se le aplicará una suspensión, según corresponda.

Es importante que todos los miembros del equipo conozcan estas pautas de conducta. Su equipo debe analizar la posibilidad de quitar de la lista a quien no esté de acuerdo con las pautas. Cualquier persona o equipo que haya sido suspendido del juego en la Liga también perderá de inmediato algunos privilegios de la membresía, incluso la elegibilidad para torneos de la APA, hasta tanto la suspensión sea levantada. Cuando un jugador es suspendido ya no gozará del privilegio de entrenar a su equipo, llevar el puntaje o proponer jugadores, hasta que su suspensión se levante. Si esta regla se quebranta, es posible que se imponga una suspensión mucho mayor. Se unió a esta Liga para divertirse al igual que la gran mayoría de los otros miembros. Todos los miembros tienen el derecho a ser tratados según los modales de los buenos deportistas, y no se tolerará a los miembros que tengan conductas ofensivas.

*Todos los miembros tienen derecho a ser tratados según los modales de la buena conducta deportiva.*

SECCIÓN 9

# Reglas e Información sobre Elegibilidad para Torneos de Alto Nivel

A partir de la impresión de este manual, la APA ofrece dos campeonatos nacionales de Bola 8: el campeonato básico de Equipos de 5 Personas y el campeonato de individuales. La APA también ofrece dos campeonatos nacionales de Bola 9: el campeonato básico de Equipos de 5 Personas y el campeonato de individuales. Es posible que en el futuro la APA ofrezca campeonatos en otros formatos. Estos campeonatos incluyen cualquier combinación de eventos locales, regionales y/o de Campeonatos, que en conjunto se conocen como los Torneos de Alto Nivel.

## A. ELEGIBILIDAD DEL ÁREA

Para proteger la integridad general de los campeonatos, la APA se reserva el derecho de declarar a un área como no elegible para participar en los campeonatos si la Administración Local de la Liga no cumple en forma precisa con los procedimientos descritos en el Manual de Operaciones de la Liga de la APA.

Para participar en los Campeonatos Mundiales, el área de la Liga Local también debe cumplir con un número mínimo de equipos. Si se supera ese mínimo, es importante observar que mientras más equipos participen en su área, más equipos de su área avanzarán a los Campeonatos Mundiales. En teoría, avanzar desde un área con 500 equipos resulta igual de sencillo que avanzar desde un área con 100 equipos.

Para ser un área elegible, el número mínimo de equipos es el siguiente:

### 1. CAMPEONATOS MUNDIALES

**a.** **Bola 8** - Si su área de la Liga tiene 20 equipos de Bola 8 estándares o más que participen en la sesión final (primavera) del año de la Liga, entonces su área califica y puede avanzar, por lo menos, a un equipo. Las áreas con 12 a 19 equipos se enfrentarán con otra área que tenga 12 a 19 equipos de

los cuales avanzará un equipo. Las áreas con 11 equipos o menos no son elegibles para hacer avanzar a un equipo. Para superar el mínimo, sólo se tienen en cuenta los equipos básicos de Bola 8 de 5 Personas adultas.

**b.** **Bola 9** - Si su área de la Liga tiene 14 equipos de Bola 9 estándares o más que participen en la sesión final (primavera) del año de la Liga, entonces su área califica y puede avanzar, por lo menos, a un equipo. Las áreas con ocho (8) a 13 equipos se enfrentarán con otra área que tenga ocho (8) a 13 equipos de los cuales avanzará un equipo. Las áreas con siete (7) equipos o menos de Bola 9 no son elegibles para hacer avanzar a un equipo. Para superar el mínimo, sólo se tienen en cuenta los equipos estándares de Bola 9 de 5 personas adultas.

## 2. CAMPEONATOS DE JUGADORES DE POOL

Para clasificar jugadores para el campeonato denominado Bola 8 Clásico debe haber 12 equipos de Bola 8 o más en un área. Para clasificar jugadores para el campeonato denominado Bola 9 Shootout el área debe contar con 12 equipos de Bola 9 o más. Para superar el mínimo, sólo se tienen en cuenta los equipos estándares de Bola 8 o de Bola 9 de 5 personas adultas. Los equipos de otros formatos de Bola 8 y Bola 9 no cuentan.

## B. CAMPEONATOS MUNDIALES

Los Campeonatos Mundiales de Pool de la APA son los campeonatos amateurs más grandes y ricos de este deporte. A diferencia de otras ligas que no tienen un campeonato mundial o que juegan su campeonato con reglas diferentes, esta Liga juega con las mismas reglas de juego, permite que participen sólo miembros elegibles, no permite equipos estelares y utiliza y actualiza los niveles de destreza. En general, existen pocas diferencias con respecto al juego en la Liga regular. Espere a recibir el paquete del Capitán del Equipo antes del torneo. El paquete tendrá información específica, por ejemplo, sobre los árbitros, si están presentes; las personas que llevan el puntaje, si hay; las reglas y procedimientos especiales para el torneo, si son necesarias; y cualquier otro tema pertinente. La presente sección aborda temas como, por ejemplo, cómo mantener la elegibilidad una vez obtenida, los requisitos de identificación, los procedimientos para certificación de equipos, los procedimientos de descalificación y otros.

## 1. DESCRIPCIÓN GENERAL

La descripción general de los Campeonatos Mundiales se encuentra en la Sección 1 de este manual.

## 2. CÓMO CONVERTIRSE EN UN EQUIPO ELEGIBLE

La elegibilidad para el Nivel Local de los Campeonatos Mundiales se obtiene simplemente si se gana un título de categoría o si en las Eliminatorias uno queda posicionado justo después de un equipo que ya es elegible. Sólo un equipo por categoría se convierte en elegible en cada sesión, por lo tanto, en un año de la Liga, son elegibles tres equipos por categoría (si la categoría participó en las tres sesiones). **LA ÚNICA FORMA EN QUE UN EQUIPO PUEDE OBTENER LA ELEGIBILIDAD PARA LOS CAMPEONATOS ES POR MEDIO DE SU DESEMPE—O EN EL JUEGO SEMANAL REGULAR.** En las áreas más grandes de la Liga, puede haber Copas Trianuales, Copas de Eliminatorias, etc., para determinar quiénes avanzan. Si lo anterior se aplica a su área, encontrará la explicación en los Estatutos locales.

## 3. LA ELEGIBILIDAD PUEDE PERDERSE

Una vez que haya obtenido la elegibilidad, asegúrese de conocer todas las reglas de esta sección para no perderla. Si su equipo perdiera la elegibilidad, debe notificarlo a la Oficina Local de la Liga. Lo retirarán de la lista, y así tendrá la oportunidad de volver a obtener la elegibilidad. Sin esta notificación, es posible que la Oficina de la Liga pase la elegibilidad al equipo que terminó detrás suyo, suponiendo que su equipo sigue siendo elegible. Cuando esto sucede, ya es demasiado tarde.

## 4. DEBE SER MIEMBRO DE LA APA

Si su membresía de la APA está vencida, entonces también la elegibilidad habrá caducado. En caso de que cualquiera de sus compañeros de equipo no esté disponible al momento de renovar la membresía, deberá realizar el pago por él o será ***quitado*** de la lista y así se convertirá en ilegible. Una vez ***quitado*** de la lista, no se le permitirá pagar fuera de plazo y reincorporarse al equipo excepto como un miembro nuevo, y esto significa que debe unirse en la cuarta semana y jugar cuatro veces en la nueva sesión. ADVERTENCIA: Si un jugador es quitado de su lista por error, notifique al Operador de la Liga de inmediato. De lo contrario, será muy tarde.

## 5. SU EQUIPO DEBE MANTENER LA CONDICIÓN DE EQUIPO ACTIVO

Todos los equipos elegibles deben jugar la Sesión de primavera para conservar la elegibilidad. Si su equipo clasificó en la Sesión de verano, luego se debe inscribir nuevamente y jugar tanto la Sesión de otoño como la de primavera en el área de la Liga en la que se clasificó. Un equipo que clasificó en otoño debe continuar jugando en primavera en el área de la Liga donde clasificó.

## 6. REGLA DEL 50% PARA EQUIPOS CLASIFICADOS

Los equipos de la Sesión de verano que clasifican para el Campeonato de Equipos Local deben terminar con una posición ubicada dentro la mitad superior de su categoría en las Sesiones de otoño y primavera posteriores, durante ese año de la Liga. Los equipos de la Sesión de otoño que clasifican para el Campeonato de Equipos Local deben terminar con una posición ubicada dentro la mitad superior de su categoría en la Sesión de primavera posterior, durante ese año de la Liga. Los equipos cuyas posiciones no terminan dentro de la mitad superior de sus categorías en la(s) sesión(es) posterior(es) a la clasificación son sometidos a un examen riguroso de sus hándicaps y/o pueden perder la elegibilidad.

## 7. LA LISTA DE PRIMAVERA ES SU LISTA DE TORNEO DE ALTO NIVEL

*La lista de jugadores de la Sesión de primavera con los equipos elegibles no se puede cambiar.*

La lista de jugadores de primavera será la lista con la que deberá jugar cuando ingrese al Campeonato Mundial. El Campeonato de Equipos Local es parte del Campeonato Mundial. No se puede retroceder y reinscribir a un jugador que solía jugar con usted en el otoño o verano pasados, incluso si ese jugador estaba en su equipo cuando obtuvo la elegibilidad. No habrá excepciones a esta regla. Si sólo le quedan cuatro jugadores disponibles en su lista, tendrá que ir al Campeonato solo con esos cuatro jugadores. Asegúrese de que cada jugador de su equipo cumpla con los requisitos de los jugadores individuales. Los jugadores no elegibles serán removidos de la lista y no podrán participar. Los jugadores no elegibles no cuentan para los propósitos de la **Regla 23**. Todos los cambios hechos a equipos calificados deben realizarse antes de que el equipo entregue sus hojas de puntaje correspondientes a la cuarta semana. **Una vez finalizada la cuarta semana de la Sesión de primavera, las listas de todos los equipos elegibles quedarán congeladas. No podrá quitarse ni agregarse nadie.**

## 8. EL NIVEL DE DESTREZA CON EL QUE DEBE JUGAR

Todo jugador debe ingresar a los Torneos de Alto Nivel (a Nivel Local o superiores) con el hándicap de finales de la sesión más alto que haya obtenido desde el momento en que su equipo se clasificó hasta el final de la Sesión de primavera. Los hándicaps de finales de sesión se basan en, por lo menos, 10 puntajes de partidos de la Liga para el formato en que avanza el jugador.

## 9. CANTIDAD DE PUNTAJES SOBRE LOS QUE DEBE BASARSE SU HÁNDICAP

Para participar de los Torneos de Alto Nivel, los jugadores deben tener un nivel de destreza que se base en, por lo menos, 10 puntajes de partidos de la Liga en el formato en que esté avanzando. Esos 10 puntajes debe obtenerse al final de la Sesión de primavera en el año de la Liga correspondiente al Campeonato de Equipos al que el jugador avance.

## 10. AGREGADO DE UN NUEVO JUGADOR A UN EQUIPO CLASIFICADO EN LA SESIÓN DE PRIMAVERA

Cualquier jugador que sea agregado en la Sesión de primavera a un equipo que clasificó para el Campeonato de Equipos Local debe tener un nivel de destreza ue se base en, por lo menos, 20 puntajes. Si el jugador tiene menos de 20 puntajes, el Operador de la Liga deberá aprobarlo antes de ser agregado a la lista.

## 11. CANTIDAD DE VECES QUE DEBE HABER JUGADO CON SU EQUIPO

Para ser considerado un auténtico miembro del equipo y **ser elegible para el Campeonato Mundial con ese equipo**, un jugador **debe haber jugado un mínimo de cuatro veces con ese equipo en la Sesión de primavera.** Los Estatutos Locales pueden especificar requisitos adicionales para elegibilidad.

## 12. NIVELES DE DESTREZA ACTUALIZADOS

Los niveles individuales de destreza pueden ajustarse mediante la actualización estándar, las resoluciones del comité del torneo o por el Comité de Revisión de Hándicaps Nacionales de la APA (APA National Handicap Review Committee), y pueden realizarse antes o durante todos los niveles de juegos de Torneos de Alto Nivel.

## 13. JUGADORES ORIGINALES

Los jugadores originales (ver **ORIGINALIDAD** en las Definiciones) son aquellos que estaban en la lista del equipo cuando éste obtuvo la elegibilidad. Cuando un equipo obtiene la elegibilidad, cada jugador de la lista también obtiene elegibilidad personal y es ***original***. Si un jugador renuncia a un equipo elegible y luego vuelve a unirse de acuerdo con las reglas, conserva su originalidad.

**Por ejemplo:** El equipo de Ted gana la Sesión de verano. Ted se va del equipo en la Sesión de otoño, pero vuelve a unirse en la Sesión de primavera y juega cuatro veces. Entonces Ted conserva su ***originalidad***.

## 14. LOS EQUIPOS DEBEN MANTENER CUATRO MIEMBROS "ORIGINALES"

Para que un equipo conserve su elegibilidad para los Torneos de Alto Nivel, por lo menos cuatro de sus miembros deben ser ***originales***. Si un equipo obtiene la elegibilidad en la Sesión de verano, debe conservar a cuatro miembros originales en las Sesiones de otoño y primavera. La ***originalidad*** se establece cuando un jugador:

**a.** Está en un equipo cuando ese equipo se convierte en elegible; o

**b.** Se une a un equipo elegible que termina primero **(gana el título de la categoría).**

**Por ejemplo:** Un equipo que se convirtió en elegible en la Sesión de otoño comienza la Sesión de primavera con sólo tres miembros originales. Obtiene el primer lugar en el título de la categoría y así todos los miembros de su lista se hacen ***originales***. Por lo tanto, un equipo que perdió la elegibilidad porque no tenía suficientes jugadores originales y no notificó a la Oficina de la Liga, sólo se convertirá nuevamente en elegible si gana el título de la categoría en la Sesión de primavera. Mientras que si la notificación hubiera sido enviada, también podría haber recuperado la elegibilidad si terminaba segundo, detrás de un equipo ya elegible.

## 15. LA REGLA 23 ESTÁ VIGENTE

La **Regla 23** será aplicada. Ningún equipo podrá agregar un jugador a su lista de jugadores para poder cumplir con la **Regla 23**. Los equipos que no puedan cumplir con la **Regla 23** no serán descalificados por no haber cumplido con la **Regla 23**. En vez de ser descalificados, podrán jugar cuatro (4) jugadores cuyos niveles de destreza combinados no excedan 19, cuando el total de los cinco (5)

jugadores más bajos en la lista de jugadores exceda 23, y tendrán que ceder el quinto partido mediante la pérdida automática.

Al igual que en las Eliminatorias de Sesiones Regulares, se debe demostrar que los jugadores en su lista de jugadores podrían haber constituido un equipo legal si hubieran jugado los cinco (5) partidos completos. Si los cinco jugadores inferiores de la lista de jugadores de su categoría de Bola 8 exceden de 23, su equipo jugará con cuatro jugadores cuyos niveles de juego combinados no exceden de 19. Obviamente, si requiriera un quinto partido, su equipo tendría que ceder ese punto.

## 16. LA APA TIENE LA OPCIÓN DE DESCALIFICAR A CUALQUIER EQUIPO

Para poder llevar adelante un torneo que sea justo e igual para todos sus jugadores, la APA tiene que estar segura de que todos los participantes están jugando a un nivel de destreza que no sea inferior al nivel real del jugador. La manipulación del hándicap compromete la imparcialidad e integridad del torneo y no se tolerará. Por eso, la APA puede descalificar a cualquier equipo que, según su opinión y discreción absoluta, considere que tiene a uno (1) o más de sus jugadores participando a un nivel de destreza inferior a su nivel verdadero. Tal determinación es necesariamente subjetiva. La APA es el único juez del nivel de un jugador y puede hacer tal determinación en su absoluto juicio y discreción.

> ***Los niveles de destreza de todos los miembros de los equipos deben reflejar sus verdaderos niveles.***

La descalificación significará la pérdida de todos títulos, galardones y premios monetarios, y una suspensión de la Liga por un mínimo de 2 años.

## 17. RESTRICCIONES DE ENTRENAMIENTO

Habrá algunas restricciones respecto al entrenamiento. Los jugadores no elegibles no pueden proveer entrenamiento o participar en las decisiones del grupo.

## 18. NO MÁS DE OCHO JUGADORES POR EQUIPO

En Torneos de Alto Nivel los equipos tendrán un máximo de 8 jugadores. Los ocho (8) jugadores de la lista de Campeonato de su equipo deben ser los mismos jugadores que participaron en la sesión local de primavera.

## 19. JUGADORES EN COMÚN EN EL NIVEL MUNDIAL DE LOS CAMPEONATOS

Un jugador en común se define como un jugador que es miembro de más de un equipo. Para los Campeonatos Mundiales de Pool, un equipo no puede tener más de dos jugadores en común con otro equipo del mismo formato de juego. Para los Campeonatos Mundiales de Pool, un jugador puede participar en hasta dos equipos en cada formato. Esto significa que un jugador puede calificar en un máximo de dos equipos de Bola 8 y dos equipos de Bola 9. Si usted califica para jugar en más de dos equipos en cualquier formato, tendrá que escoger a cuál lista de jugadores permanecerá antes de entrar a los Campeonatos Mundiales de Pool.

**Nota:** No se demorarán los partidos para complacer a los jugadores que participan en varios equipos.

## 20. REQUISITOS DE IDENTIFICACIÓN

Durante los Torneos de Alto Nivel TODOS LOS JUGADORES DEBERÁN PRESENTAR ALGUNA FORMA DE IDENTIFICACION CERTIFICADA Y VIGENTE CON SU **FOTO** DE SU ESTADO O PROVINCIA DE RESIDENCIA, IDENTIFICACIÓN MILITAR O PASAPORTE. Si no tiene identificación con foto, deberá obtener una en el estado donde vive para poder participar en el evento. NO HAY EXCECIONES. Si no puede presentar un documento de identificación positiva con foto, no podrá jugar.

*Todos los jugadores deberán presentar una identificación con su fotografía.*

## 21. CÓDIGO DE ETIQUETA

Su forma de vestirse adentro y en los alrededores del sitio del torneo debe ser apropiada. El Director del Torneo determinará la vestimenta apropiada y es su responsabilidad pedir a cualquier oponente no vestido apropiadamente que se cambie de ropa. Se impondrá el código de vestimenta.

## 22. NOMBRES Y CAMISETAS DE LOS EQUIPOS

Es tradicional y se recomienda que los equipos tengan nombre y camisetas, especialmente para los Torneos de Alto Nivel. Se anima a los equipos a que escojan un nombre y diseño de camiseta que generarán el respeto del público para su equipo y la Liga. No se permitirán los nombres y camisetas de equipos que traigan el descrédito a la Liga en los Torneos de Alto Nivel. Para obtener más información sobre los nombres de los equipos, por favor consulte en poolplayers.com.

## 23. RESTRICCIONES DE NIVEL DE DESTREZA

A los jugadores que ya han competido en Torneos de Alto Nivel no se les permitirá competir en los Torneos de Alto Nivel subsiguientes que tengan un nivel de destreza inferior a su nivel anterior, a menos que previamente hayan ganado una apelación. La APA mantiene datos de todos los participantes de torneos anteriores y pone las listas actualizadas con la información a disposición de la Administración Local para su uso a Nivel Local.

## 24. PROCEDIMIENTOS DE CERTIFICACIÓN INICIAL POR LA ADMINISTRACIÓN LOCAL DE LA LIGA

Su Administrador Local de la Liga tiene la mayor parte de la Sesión de primavera para revisar las listas de jugadores para cada equipo de su área que se estén preparando para ingresar al Nivel Local de los Campeonatos Mundiales. La Sesión de primavera termina a fines de mayo y la APA ha pedido a los Operadores de la Liga que lleven a cabo los Campeonatos Mundiales de Nivel Local, a más tardar, a mediados de junio. Por favor, espere que su Operador de la Liga/Junta Administradora revise el nivel de destreza de todos los jugadores de todos los equipos antes de que comience el Campeonato Local de Equipos. Este tipo de revisión disminuye las posibilidades de que un equipo sea descalificado luego, por tener hándicaps demasiados bajos.

## 25. PAQUETE DE CERTIFICACIÓN DE EQUIPO

El Operador de la Liga presentará a la APA un paquete de certificación para todos los equipos que califiquen para el Nivel Mundial. Los equipos no podrán competir sin su paquete de certificación. Cada miembro del equipo contribuye a este paquete al firmar la Declaración de Certificación de Equipo. Cada paquete de certificación debe tener:

**a.** El registro del hándicap de cada jugador.

**b.** Todas las hojas originales en las que se anota el puntaje de los partidos en los cuales participó el equipo durante la sesión en la que ganó y todas las sesiones subsiguientes.

**c.** Todas las hojas originales en las que se anota el puntaje de los partidos en los cuales participó el equipo durante el Campeonato Local de Equipos.

**d.** Una declaración de certificación firmada por el Operador de la Liga.

**e.** Una Declaración de Certificación de Equipo firmada por todos los miembros del equipo. Al firmar, cada miembro del equipo certifica, además de otras cosas, que los niveles de destreza que figuran en la lista de jugadores del equipo reflejan la habilidad verdadera de cada jugador.

**f.** La cuota de inscripción del equipo.

**g.** El Formulario de Inscripción del Equipo.

## 26. POLÍTICA DE ASISTENCIA DE VIAJES

La política de la APA permite que la Liga Local premie con asistencia de gastos de viaje al equipo que avance del Campeonato de Equipos Locales al Evento de los Campeonatos Mundiales de la APA que se lleva a cabo cada agosto en Las Vegas, Nevada. Los fondos de asistencia de gastos de viaje suministrados por la Liga Local no constituyen un premio en efectivo y no se debe considerar como tal.

La asistencia de gastos de viaje tiene como propósito el desplazar algunos o todos de los gastos del equipo en el viaje de ida y durante su participación en los Campeonatos Mundiales. Los fondos de asistencia de gastos de viaje deben ser divididos de modo equitativo entre los miembros del equipo que vayan a Las Vegas. Se deberá proveer comprobante de arreglos de viaje.

Los equipos que clasifiquen al Campeonato Mundial que no tengan intenciones de participar en el Evento no son elegibles para recibir la

Asistencia de Viajes; en tal situación, un equipo de segundo lugar será elegible para recibir la Asistencia de Viajes y competir en los Campeonatos Mundiales. Además, si uno o más jugadores en un equipo clasificado elige no asistir al Evento, aquellos miembros del equipo no serán elegibles para participar en la Asistencia de Viajes y los premios.

## 27. LA APA ES LA AUTORIDAD SUPREMA

Para preservar la integridad de la estructura de los Torneos de Alto Nivel, la APA se reserva el derecho de descalificar a cualquier jugador y/o equipo cuando:

**a.** Su paquete de certificación parezca haber sido alterado o contenga irregularidades que aparenten dar ventaja a un jugador o al equipo; o

**b.** Encuentre cualquier tipo de fraude; o

**c.** En la opinión de la APA, la deportividad o conducta del equipo pueda desacreditar a la Liga, al deporte o al torneo.

**La APA es la autoridad suprema en cuanto a todos los fallos en un torneo. Sus decisiones son definitivas.**

## C. CAMPEONATOS DE JUGADORES DE POOL

Como este manual está diseñado para el juego de equipos, aquí no se cubren detalladamente los juegos Bola 8 clásico y Shootout de Bola 9. Todas las reglas pertinentes a estos eventos de juego de individuales están escritas en el Tablero de Clasificación Local para que todos los participantes las puedan leer.

En general, para inscribirse debe ser miembro vigente de la APA y mantener su membresía durante el curso de los eventos. Para inscribirse, debe aparecer en la lista de jugadores de un equipo activo en el formato de juego en la cual está participando, y permanecer así durante el curso del evento. Usted debe ser un miembro que goza de mucho crédito. Cada área de la Liga debe cumplir también con ciertos requisitos de elegibilidad para que sus miembros avancen a los eventos de individuales. Para obtener mayor información sobre esos requisitos, comuníquese con su Operador de la Liga.

Se inscribe con su nivel de destreza basado en los resultados de por lo menos 10 partidos actuales de la Liga del formato en que está participando, que todos hayan ocurrido en los últimos dos (2) años, y que juegue con las mismas reglas utilizadas durante el juego de equipos. Todas las reglas están impresas en el Tablero de Clasificación Local en el sitio donde decide inscribirse.

***Comprar*** los tableros (que quiere decir que nunca participó en la Clasificación Local) va estrictamente contra las reglas. Las personas que traten de hacerlo deberán enfrentar una suspensión o la terminación de membresía. Ya que esto puede afectar al equipo, asegúrese de que todos sus miembros comprendan la necesidad de seguir las reglas.

**Nota: En todos los Campeonatos de la APA, la APA es el único juez que determina el nivel de destreza de un jugador y puede aumentarlo, en cualquier momento, si cree dicho jugador que no está jugando en su nivel verdadero**

# Definiciones

**APERTURA (Tiro de Apertura):** el primer tiro del juego.

**ATAQUE ALARGADO:** es un movimiento del taco muy útil e importante que consiste en el seguimiento del mismo inmediatamente después de su contacto con la bola blanca y a través del lugar previamente ocupado por ésta.

**BOLA CONGELADA:** una ***bola congelada*** es una bola que está tocando otra bola o la banda de la mesa. Si está tocando otra bola, está congelada a esa bola; si está tocando la banda de la mesa, está congelada a la banda.

**BOLA EN MANO:** bola en mano es el término que se usa para describir la ventaja que se le concede al oponente cuando uno mete la bola blanca o comete otra falta. Su oponente puede escoger dónde colocar la bola blanca en la mesa antes de tirar a cualquier bola de su categoría.

**BOLA OBJETIVA:** La ***bola objetiva*** es la bola que usted está tratando de golpear, o cualquier otra bola de su categoría. La bola blanca no es una bola objetiva.

**CABEZA DE LA MESA:** el lado opuesto al pie de la mesa (Vea el Diagrama de la mesa.).

**CARAMBOLA:** se hace carambola cuando una bola rebota en otra bola.

**CONTRAGIRO:** un método de golpear la bola blanca con el taco que hace que ésta gire hacia atrás luego de tocar una bola objetiva. La punta del taco tiene que contactar la bola blanca en la parte inferior para producir el contragiro.

**DOBLE GOLPE:** Un doble golpe consiste de un tiro ilegal en el que la punta del taco entra en contacto con la bola blanca dos veces durante la ejecución de un sólo tiro. Esta falta puede ocurrir mediante el doble golpe arrion de la bola blanca, o en situaciones donde la bola blanca está casi congelada a la bola objetiva o a la banda. En el ejemplo posterior, el doble golpe suele ocurrir debido a la dificultad asociada con tener que alejar el taco del tiro lo suficientemente rápido para evitar que la bola blanca rebote en la dirección del taco. En general, se pueden reducir las posibilidades de cometer este tipo de falta si se golpea la bola blanca en la dirección de la bola objetiva o hacia la banda en ángulo, o al elevar la culata de su taco en aproximadamente 30 grados. Esto automáticamente disminuye el largo del ataque que es la causa principal del doble golpe.

**EN LA COLINA:** Describe a un jugador que solamente necesita ganar un juego más para ganar su partido individual.

**EFECTO HACIA DELANTE:** un método de golpear la bola blanca que hace que siga la misma trayectoria de la bola objetiva al golpearla.

**EFECTO LATERAL:** un método de golpear la bola blanca que hace que gire hacia la izquierda o derecha después de contactar a una bola objetiva o a la banda de la mesa.

**EQUIPO FALTANTE (BYE):** se habla de bye cuando le falta un equipo al programa. Los programas siempre deben tener un número par de equipos. Cuando una categoría tiene un número impar de equipos, hay un equipo faltante. Por ejemplo, una categoría con 9 equipos jugará con un programa de 10 equipos con un equipo faltante. Si su equipo está programado para jugar un bye, significa que no tiene un partido en esa ocasión. Un bye es un equipo que falta, o una persona si se trata de un campeonato de singles.

**FALTA:** Un tiro ilegal que resulta en la pérdida de un turno en la mesa y ***bola en mano*** para el oponente.

**INNING O RONDA:** es un ciclo completo que consiste de un turno en la mesa para cada jugador.

**KICK SHOT:** un ***kick shot*** es cuando un jugador golpea la bola blanca impulsándola a la banda de la mesa antes de contactar la bola objetiva.

**LÍNEA DE CABECERA:** la línea imaginaria que cruza la mesa entre los segundos diamantes de la banda de cabecera (Vea el Diagrama de la mesa.).

**METER LA BOLA BLANCA:** entronerar la bola blanca o hacerla saltar de la mesa al piso.

**NIVEL DE DESTREZA ESTABLECIDO:** se establece una vez que un jugador ha recibido 10 resultados en un mismo formato.

**OCULTAMIENTO DE DESTREZAS (SANDBAGGING):** en cualquier deporte con hándicaps, fallar intencionalmente es la práctica de poca ética de jugar por debajo de su habilidad real para alterar su hándicap para que no refleje su habilidad verdadera. Hay varias medidas contra los fallos intencionales en este sistema de Liga. Usted puede ayudar al marcar correctamente los tiros defensivos (Ver **ENTENDER LOS TIROS DEFENSIVOS** en la sección Reglas Generales.)

**ORIGINALIDAD:** ***originalidad*** en este sistema de Liga se refiere a los miembros originales. Los miembros originales son aquellos miembros quienes estaban en un equipo cuando obtuvo su elegibilidad para participar en los Campeonatos Mundiales de Pool de la APA o cuando ganó un título de categoría. (Ganar un titulo de categoría significa ganar una de las Eliminatorias de Categoría al final de cada sesión.) Se dice que los miembros originales tienen originalidad. Un miembro original puede perder ***originalidad*** si deja el equipo, pero puede recuperarla al reincorporarse al mismo equipo de acuerdo con las otras reglas en este manual.

**PARTIDO COLINA A COLINA:** El punto en un partido donde dos jugadores solamente necesitan un juego más para ganar.

**PIE DE LA MESA:** el lado de la mesa que no tiene la placa con el nombre del fabricante, o en mesas que devuelven la bolas, el lado que tiene el recipiente de las bolas (Vea el Diagrama de la mesa.).

**PIFIA:** se habla de ***pifia*** cuando la punta del taco no golpea la bola blanca directamente y rebota en ella sin impulsarla en la trayectoria deseada. Frecuentemente, eso sucede porque hace falta más tiza en la punta del taco, porque la punta está dañada o porque el jugador intenta darle demasiado efecto lateral. Hacer pifia no es ilegal a menos que el tirador la haga intencionalmente, tratando de hacer efecto de pala a la bola blanca para que salte una bola que obstaculiza. A veces una pifia resulta en una falta porque se golpea la bola blanca dos veces, por pegarle a la bola 8 o porque se le da primero a una de las bolas del oponente. No se comete falta por hacer pifia, el motivo de la falta es el hecho de pegarle dos veces a la bola blanca o a la categoría de bolas equivocada.

**PUENTE:** se refiere a la mano que sostiene y guía el taco mientras que el jugador hace su tiro o puede indicar la forma de agarrar el taco. También puede referirse a un puente mecánico, que es un aparato parecido a un taco, con una placa de metal especial en un extremo, o a cualquier otro aparato que sirva como apoyo para el taco cuando el tirador no pueda alcanzar el sitio donde normalmente ubicaría un puente con la mano.

**PUNTO DE PIE:** un punto ubicado exactamente en el centro de una línea imaginaria que cruza la mesa entre los segundos diamantes de la banda de pie (Vea el Diagrama de la mesa.).

**PUSH-OUT:** el push out se creó para quitar la suerte del pool. Un jugador podía *proteger* su turno con un push out. Aunque el push out se usaba frecuentemente en el pasado, hoy en día, sólo puede hacerlo el jugador que abrió, inmediatamente después del tiro de apertura, si metió una bola, o el jugador entrante si no se embolso ninguna bola en el tiro de apertura. Un jugador puede elegir hacer push out si está frente a un tiro que no le gusta. Al hacer un push out el jugador tiene que anunciar su intención de hacerlo y después, tirar la bola blanca a una nueva posición. El tirador no necesita satisfacer la regla de *tiro legal* (impulsar una bola a la banda después de un tiro legal).

El oponente del jugador tiene entonces la opción de tirar desde la nueva posición o decirle al jugador que tome el tiro. A partir de ese momento se aplican las reglas normales de juego. Los push-outs son bastante comunes en los eventos profesionales, en el formato de Másters de la APA y en los Campeonatos Amateur de EE.UU. (realizados por la APA); sin embargo, las reglas de la APA no permiten su uso en ninguna competencia con hándicaps porque, obviamente, los push out le dan una ventaja muy grande al jugador de mayor destreza.

**PUSH SHOT:** un ***push shot*** implica una situación en la que la bola blanca está congelada a la bola objetiva. El problema que enfrenta el jugador es que debe evitar ***empujar*** la bola blanca con la punta del taco o mantener demasiado contacto entre éstas. Se ve mal y por lo general se considera ilegal. Los push shot son polémicos. No se consideran faltas en esta Liga amateur. Incluso los jugadores profesionales no logran ponerse de acuerdo en lo que es o no un push shot. En general, se pueden reducir las posibilidades de ser acusado de realizar un push shot, si se golpea la bola blanca en ángulo o se eleva la culata del taco en aproximadamente 30 grados. Al hacer esto automáticamente disminuye el largo del ataque que es la causa principal del push shot. Los jugadores que repetidamente empujan con fuerza la bola blanca atravesando las bolas objetivas que están ***congeladas*** o casi congeladas a ésta, y que utilizan el taco a un ángulo nivel con un ataque demasiado largo, pueden quedar sujetos a una sanción de espíritu deportivo.

**REGLAMENTOS O ESTATUTOS LOCALES:** los ***Reglamentos Locales*** son reglas, políticas y procedimientos adicionales exclusivos de un área. Están pensados para cubrir situaciones locales tales como el procedimiento para recoger y entregar las hojas de puntaje, los horarios de la Liga local y cuestiones similares. Los Reglamentos Locales también pueden cubrir situaciones específicas, como por ejemplo, qué tipo de efecto tienen las Copas Triples o las Copas de Clasificación sobre el avance a los Torneos de Alto Nivel. También es posible que estos reglamentos contradigan secciones de este manual, especialmente de la sección de Reglas Generales, pero sólo con la aprobación de la APA. A los Reglamentos Locales generalmente los redacta el Operador de la Liga o el Consejo de Administración.

**SEGURIDAD:** es una acción defensiva que hace el jugador cuando no tiene un tiro "posible" o de "alta probabilidad", o cuando opta por dejar a su oponente en una situación difícil. Es un tiro legal y no se considera juego sucio. Un tiro de seguridad siempre tiene que conformar con la regla de pegarle a la bola ***correcta*** primero y después pegar a la banda. Durante esta acción, si se entronera por casualidad la bola correcta, el jugador debe seguir tirando. Los jugadores íntegros siempre anuncian sus tiros seguros. (Ver **ENTENDER LOS TIROS DEFENSIVOS** en la sección Reglas Generales.)

**SESIÓN:** en la Liga de la APA, sesión se refiere a la temporada en la cual se llevó a cabo el juego de la Liga. Hay tres sesiones en el calendario anual de la Liga: la Sesión de verano, la Sesión de otoño y la Sesión de primavera.

**TACOS ESPECIALIZADOS:** Tacos especialmente diseñados para realizar tiros específicos. Estos incluyen, aunque no de manera exclusiva, los tacos para tiros de salto, los tacos para tiros de apertura y los tacos para realizar tiros de salto en la apertura (combinación de tacos para tiros de salto y para tiros de apertura).

**TACO PARA TIROS REGULARES:** cualquier taco de pool estándar diseñado para llevar a cabo la mayoría de los tiros en un partido de pool.

**TIRO A LA BANDA:** cuando en el curso de un tiro, el jugador hace que una de sus bolas objetivas contacte la banda de la mesa.

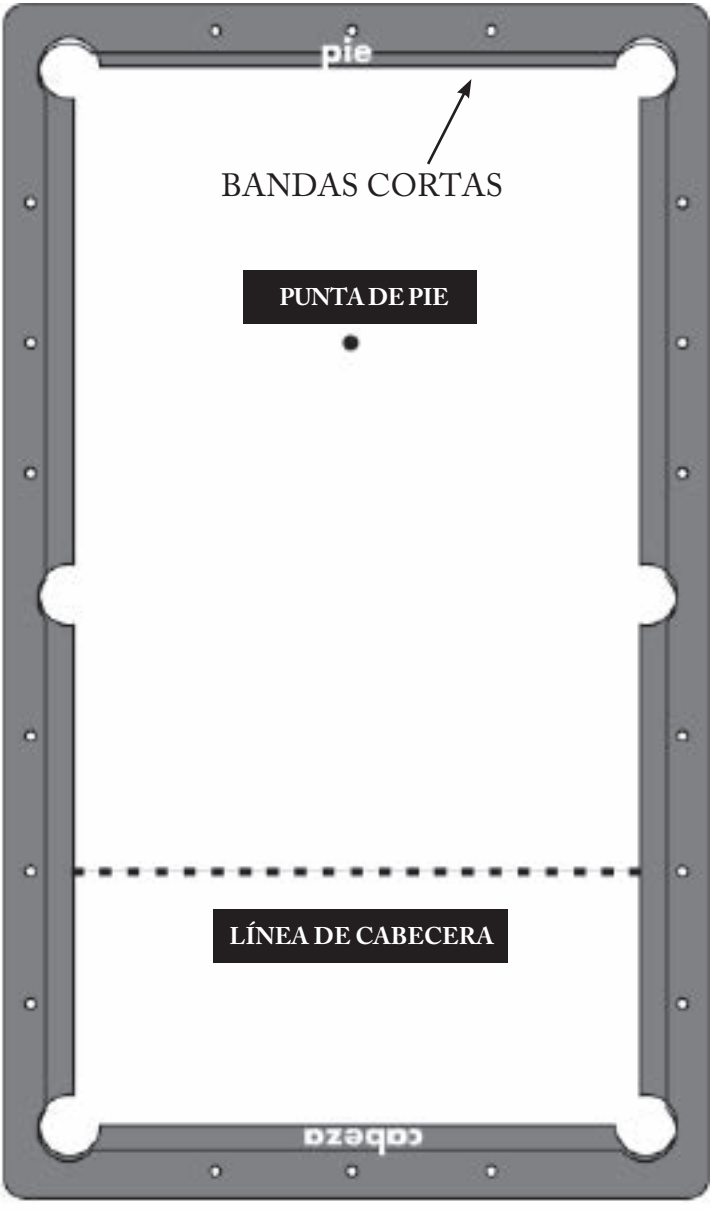
**TIRO DE ARRIME PARA INICIAR LA PARTIDA:** es el método que se utiliza para iniciar un partido. Los dos jugadores tiran las bolas simultáneamente desde detrás de la línea de cabecera, y las bolas rebotan en la banda de pie hacia la cabeza de la mesa. Cuando no se golpea la banda de pie o si la bola toca las bandas largas o alguna tronera, se pierde el tiro de arrime. La bola que se detiene más cerca de la banda de cabecera, gana. Está permitido golpear la banda de cabecera. Si se tocan las dos bolas del tiro de arrime o si ambos jugadores no golpean la banda de pie, se debe repetir el tiro de arrime.

**TIRO DEFENSIVO:** un **tiro defensivo** es un tiro en que el tirador falla intencionalmente para pasar su turno en la mesa a su oponente. Un tiro seguro (vea SEGURIDAD en éstas Definiciones) es un tiro defensivo porque el tirador no tiene intención de meter ninguna bola de su categoría. Intención es la palabra clave. A veces, la intención puede ser una cuestión de opinión y criterio personal, pero el oponente debe aceptar el criterio de la persona que lleva el puntaje. Recuerde que defensivo significa fallar el tiro deliberadamente. Los jugadores íntegros anuncian todos sus tiros seguros y fallos intencionales. Además de ser de espíritu deportivo, habrá menos diferencias entre las dos hojas de puntaje. El hecho de no marcar los tiros defensivos permite a los jugadores y equipos avanzar con niveles de destreza erróneos. ¡Jueguen honestamente! ¡No inflen los innings! Si un jugador tiene un tiro prácticamente imposible y lo hace lo mejor que puede, pero aún así falla, y ni siquiera le pega a su bola, no es un tiro defensivo según se define aquí. Siempre que hace lo mejor que se puede para pegarle a una de las bolas y entronerarla, el tiro no se anota como tiro defensivo en la hoja de puntaje.

**TIRO DE SALTO:** el ***tiro de salto*** es cuando se golpea la bola blanca con la punta del taco hacia abajo con el propósito de elevarla o hacerla saltar sobre una bola objetiva que obstaculiza para lograr un tiro legal. 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. Consulte a un profesional local para obtener mayor información con respecto a cómo hacer saltar la bola blanca legalmente. Aunque las reglas de la Liga permiten los tiros de salto, en muchos lugares puede haber Estatutos Locales o "Reglas de la Casa" individuales que limiten o prohíban los tiros de salto.

**TIRO VERTICAL (MASSÉ):** Un tiro massé es cuando un jugador intenta curvar la trayectoria de la bola blanca alrededor de una bola para golpear una bola objetiva. El massé se logra levantando la culata del taco y usando efecto lateral derecho o izquierdo. Incluso al levantar ligeramente la culata del taco y aplicar efecto lateral izquierdo hace curvar un poco la trayectoria de la bola. Mientras más se levanta el taco, más se curva la bola blanca. Los tiros massé extremos, ejecutados incorrectamente, pueden causar daños al equipamiento de pool. Aunque las reglas de la Liga permiten los tiros massé, en muchos lugares puede haber Estatutos Locales o "Reglas de la Casa" individuales que limiten o prohíban estos tiros.

**EXTREMO DE PIE**




**EXTREMO DE CABEZA**

# Ganadores Anteriores del Evento

## 1981-1986

**Campeones Nacionales de Equipos**

1981 Bola 8 Categoría Abierta: The Place II – St. Louis, MO

1982 Bola 8 Categoría Abierta: Jimmy's Bar – Sandusky, OH

1983 Bola 8 Categoría Abierta: The Boulevard Club – Providence, RI

1984 Bola 8 Categoría Abierta: Port Bar #1 – Columbus, OH

1985 Bola 8 Categoría Abierta: The Place – Baltimore, MD

1986 Bola 8 Categoría Abierta: John's Café – New Castle, DE

1986 Categoría Damas: Jim Green's Saloon – St. Louis, MO

## 1987-1989

**Campeones Nacionales Singles**

1987 Categoría Masculina: John Gureckis – Daytona Beach, FL

1987 Categoría Damas: Sandy Meadows – Cincinnati, OH

1988 Categoría Masculina: Terry Young – Wichita, KS

1988 Categoría Damas: Judy Cox – Des Moines, IA

1989 Categoría Masculina: Mike Bandy – Joliet, IL

1989 Categoría Damas: Tammy Blanton – Farmington, MO

**Campeones Nacionales de Equipos**

1987 Bola 8 Categoría Abierta: Three Star A – Warren, MI

1987 Categoría Damas: A.J. Gill – Oklahoma City, OK

1988 Bola 8 Categoría Abierta: The Comets – Wyoming, MI

1988 Categoría Damas: Mike's – Muskegon, MI

1989 Bola 8 Categoría Abierta: Sheba's III – East Peoria, IL

1989 Categoría Damas: Sharpshooters – Wilmington, DE

## 1990

**Campeones Nacionales Singles**

Categoría Masculina: Robert Stovall – Norcross, GA

Categoría Damas: Linda Perna – Fostoria, OH

**Campeones Nacionales de Equipos**

Bola 8 Categoría Abierta: Carl's Cuers – Pittsburgh, PA

Categoría Damas: Homestead Ladies – Columbus, OH

## 1991

**Campeones Nacionales Singles**

Categoría Masculina: Al Pepin – Auburn, ME

Categoría Damas: Renee Salvi – McKeesport, PA

**Campeones Nacionales de Equipos**

Bola 8 Categoría Abierta: Burgundy Lounge – Ridley Park, PA

Categoría Damas: J.O.B's – Stella – Madison, TN

## 1992

**Campeones Nacionales Singles**

Categoría Masculina: Robert Stovall – Atlanta, GA

Categoría Damas: Terri Bucklin – Battle Creek, MI

**Campeones Nacionales de Equipos**

Bola 8 Categoría Abierta: All Winners – Pittsburgh, PA

Categoría Damas: Pro Billiards – Charlotte, NC

## 1993

**Campeones Nacionales Singles**

Categoría Masculina: Mike Corbett – Oak Forest, IL

Categoría Damas: Terri Stovall – Norcross, GA

**Campeones Nacionales de Equipos**

Bola 8 Categoría Abierta: Gamesters – Oklahoma City, OK

Categoría Damas: I'm Not Tellin' – Spokane, WA

## 1994

**Premio al Espíritu Deportivo**

***Campeones Nacionales de Equipos***

Country City U.S.A. – Charlotte, NC

**Campeones Nacionales Singles**

Categoría Masculina: Robert Vallas – Peoria Heights, IL

Categoría Damas: Debbie Teel – Tulsa, OK

**Campeones Nacionales de Equipos**

Bola 8 Categoría Abierta: Spoilers – Cape Girardeau, MO

Categoría Damas: Barney's Babes – Hamilton, OH

**Campeón Amateur de EE.UU.**

Ron Park – Charlotte, NC

## 1995

**Premio al Espíritu Deportivo**

***Campeones Nacionales de Equipos***

Categoría Bola 9: Bola 9 Express – New Orleans, LA

Bola 8 Categoría Abierta: Mr. Bigs I – Kensington, CT

**Campeones Nacionales Singles**

Categoría Masculina: Howard Bachman – Baltimore, MD

Categoría Damas: Akiko Taniyama – New York City, NY

**Campeones Nacionales de Equipos**

Bola 8 Categoría Abierta: Syndicate – Marietta, GA

Categoría Damas: De-Terminators – Monticello, IL

Categoría Bola 9: My Brother's Pub II – Levittown, PA

**Campeón Amateur de EE.UU.**

Richard Ross – Wilbraham, MA

## 1996

**Premio al Espíritu Deportivo**

***Campeones Nacionales de Equipos***

Categoría Damas Bola 8: Tips Ladies – Westwego, LA

Categoría Bola 9: Tranquility – Baltimore, MD

Bola 8 Categoría Abierta: Mod Squad – Mississauga, ON

**Campeones Nacionales Singles**

Categoría Masculina: Melvin Craig – Middletown, DE

Categoría Damas: Debbie Teel – Tulsa, OK

**Campeones Nacionales de Equipos**

Bola 8 Categoría Abierta: Angie's 8 – Independence, LA

Categoría Damas: Sandy's Place – Jackson, MS

Categoría Bola 9: Captain Rat – Cape Girardeau, MO

**Campeón Amateur de EE.UU.**

Richard Ross – Wilbraham, MA

## 1997

**Premio al Espíritu Deportivo**

***Campeones Nacionales de Singles***

APA Bola 8 Clásico: Patricia Spurgeon – Falls Church, VA

Don O'Neal – Terre Haute, IN

**Campeones Nacionales Singles**

Categoría Masculina: William Morton – Ft. Washington, MD

Categoría Damas: Tammie Cox – East Peoria, IL

**Campeones Nacionales de Equipos**

Bola 8 Categoría Abierta: Illusions – Oklahoma City, OK

Categoría Damas: Wild Deuces – New Iberia, LA

Categoría Bola 9: Interchange – Kent, WA

**Campeón Amateur de EE.UU.**

Aaron Lodge– Santa Cruz, CA

## 1998

**Premio al Espíritu Deportivo**

***Campeones Nacionales de Equipos***

Categoría Damas Bola 8: Girls Night Out– Southampton, PA

Categoría Bola 9: Susie's – Golden, CO

Bola 8 Categoría Abierta: Big Irish – Ajax, ON

**Campeones Nacionales Singles**

Categoría Masculina: George Kieselat – Lakewood, OH

Categoría Damas: Sabra Beahn – St. Petersburg, FL

**Campeones Nacionales de Equipos**
Bola 8 Categoría Abierta: Trail's Inn – Metropolis, IL
Categoría Damas: O's Casino – Bakersfield, CA
Categoría Bola 9: Kopy Kats – Pekin, IL

**Campeón Amateur de EE.UU.**
Henry Brodt – Glenview, IL

## 1999

**Premio al Espíritu Deportivo**

*Campeones Nacionales de Equipos*

*Premio al Espíritu Deportivo Gentleman Jack*
Categoría Damas Bola 8: Witchy Women – Spokane, WA
Categoría Bola 9: Travelers – Bakersfield, CA
Bola 8 Categoría Abierta (Empate): Magnificent 7– Olathe, KS & Irish Cue – Lake Norman, NC

**Campeones Nacionales Singles**
Categoría Masculina: Ritchie Idrovo – Chicago, IL
Categoría Damas: Pamela Burgon – Clinton, CT

**Campeones Nacionales de Equipos**
Bola 8 Categoría Abierta: Bonzai – Oklahoma City, OK
Categoría Damas: Sandy's Place – Jackson, MS
Categoría Bola 9: Yellowbellies – Edmonton, ONT

**Campeón Amateur de EE.UU.**
Henry Brodt – Glenview, IL

## 2000

**Premio al Espíritu Deportivo**

*Campeones Nacionales Singles*

*Premio al Espíritu Deportivo Gentleman Jack*
Categoría Masculi na: Andrew Cameron – Manhattan, NY
Categoría Damas: Lisa Ingram – Huntsville, AL

**Campeones Nacionales de Equipos**
Categoría Damas Bola 8: Fox's Den – Des Moines, IA
Categoría Bola 9: Top Heavy – Indialantic, FL
Bola 8 Categoría Abierta: Penny's Game Cocks 1 – Soddy Daisy, TN

**Campeones Nacionales Singles**
Categoría Masculina: Jeff Sergent – Joliet, IL
Categoría Damas: Lauren Ward – Valley Village, CA
Campeones Nacionales de Equipos
Bola 8 Categoría Abierta: Lucky 7's – Atlanta, GA
Categoría Damas: George's Emotional Girls – Moore, OK
Categoría Bola 9: Squeeze Inn II – San Antonio, TX

**Campeón Amateur de EE.UU.**
David Rowell – Birmingham, AL

## 2001

**Premio al Espíritu Deportivo**

*Campeones Nacionales Singles*

*Premio al Espíritu Deportivo Gentleman Jack*
Jack Daniel's Old No 7 Shootout Bola 9:
Jennifer Malloy – Colorado Springs, CO
Camel Bola-8 Clásico
Daniel Alba – San Fernando, CA

**Campeones Nacionales de Equipos**
Categoría Damas Bola 8: Heart Breakers – Newark, DE
Categoría Bola 9: Stric 9 – Seattle, WA
Bola 8 Categoría Abierta: Mad Cue Disease – New York, NY

**Campeones Nacionales Singles**
Jack Daniel's Old No. 7 Shootout Bola 9:
Kathy Bundrick – Pelion, SC (Nivel Verde)
Anita Hill – Norman, OK (Nivel Blanco)
Richard Schmiegel Jr. – Saginaw, MI (Nivel Negro)
Camel Bola-8 Clásico:
Linda Garcher – Silverton, OR (Nivel Azul)
Shawn Hubbert – Port Trevorton, PA (Nivel Amarillo)
Stephen Miles – Martinez, GA (Nivel Morado)

**Campeones Nacionales de Equipos**
Bola 8 Categoría Abierta: Huly's Hooligans – Cape Girardeau, MO
Categoría Damas: Hustlers – Harvey, LA
Categoría Bola 9: Silverfront – Athol, MA

**Campeón Amateur de EE.UU.**
Robert Hall – Meridianville, AL

## 2002

**Premio al Espíritu Deportivo**

*Campeones Nacionales Singles*

APA Shootout Bola 9: Troy Still – Bridgeton, NJ

Camel Bola-8 Clásico: Rick Pittman – Galatia, IL

**Campeones Nacionales de Equipos**

Categoría Damas Bola 8: WLTBO – Decatur, IL

Categoría Bola 9: 9-Ball Black Sheep – Plymouth Meeting, PA

Bola 8 Categoría Abierta: Have Fear – Glen Burnie, MD

**Campeones Nacionales Singles**

APA Shootout Bola 9:

Edie Dery – Foxboro, MA (Nivel Verde)

Chris Abellera – Sunnyvale, CA (Nivel Blanco)

Richard Schmiegel Jr. – Bay City, MI (Nivel Negro)

Camel Bola-8 Clásico:

Mike Davie – New York, NY (Nivel Azul)

Chris Kuk – New Lenow, IL (Nivel Amarillo)

Jeff Sergent – Joilet, IL (Nivel Morado)

**Campeones Nacionales de Equipos**

Bola 8 Categoría Abierta:

It's Like a Nightmare – San Diego, CA

Categoría Damas: V3's – Louisville, KY

Categoría Bola 9: Fava Bean – Hamden, CT

**Campeón Amateur de EE.UU.**

James Henson – Alexandria, VA

## 2003

**Premio al Espíritu Deportivo**

*Campeones Nacionales Singles*

APA Shootout Bola 9: Michelle Billodeaux – Shreveport, LA

APA Bola 8 Clásico: Bill Carlucci – Audubon, NJ

**Campeones Nacionales de Equipos**

Categoría Damas Bola 8: R-Girls – Huntington Beach, CA

Categoría Bola 9: 9 and Out – Goose Creek, SC

Bola 8 Categoría Abierta: Arena Billiards – Little Rock, AR

**Campeones Nacionales Singles**

APA Shootout Bola 9:

Michael Richards – McCook, NE (Nivel Verde)

Michael Mason Jr. – Indianapolis, IN (Nivel Blanco)

Richard Schmiegel – Saginaw, MI (Nivel Negro)

APA Bola 8 Clásico:

Emery Sims – Ocoee, FL (Nivel Azul)

Rama Ukperaj – Bellmore, NY (Nivel Amarillo)

Scott Tollefson – Arvada, CO (Nivel Morado)

**Campeones Nacionales de Equipos**

Bola 8 Categoría Abierta: Pool Time Grill – Baton Rouge, LA

Categoría Damas: V3's – Louisville, KY

Categoría Bola 9: Lumberjacks – Independence, LA

**Campeones Amateur de EE.UU..**

Categoría Masculina: Bruce Choyce – Orlando, FL

Categoría Damas: Tina Larsen – Palatine, IL

## 2004

**Premio al Espíritu Deportivo**

*Campeones Nacionales Singles*

APA Shootout Bola 9: Shannon Porter – Panacea, FL

APA Bola 8 Clásico: Richard West – Knoxville, TN

**Campeones Nacionales de Equipos**

Categoría Damas Bola 8: Dream Team – San Antonio, TX

Categoría Bola 9: Nina's – Terre Haute, IN

Bola 8 Categoría Abierta: Racketeers – Robertsdale, AL

**Campeones Nacionales Singles**

APA Shootout Bola 9: Heather Bielan – Sebastian, FL (Nivel Verde)

Rex Swett – Lakewood, CO (Nivel Blanco)

Frank Almanza – Upland, CA (Nivel Negro)

APA Bola 8 Clásico: Jim Yorke – Brampton, ON (Nivel Azul)

Kevin Belknap – Sherwood, AR (Nivel Amarillo)

David Weaver – Broken Arrow, OK (Nivel Morado)

**Campeones Nacionales de Equipos**

Bola 8 Categoría Abierta: Terry's All Stars – Topeka, KS

Categoría Damas: George's Emotional Girls – Moore, OK

Categoría Bola 9: 2HRD2HNDL9 – Moore, OK

**Campeones Amateur de EE.UU.**
Categoría Masculina: David Hall – Scarborough, ME
Categoría Damas: Phyllis Fernandez – Spokane, WA

## 2005

**Premio al Espíritu Deportivo**

*Campeones Nacionales Singles*
APA Shootout Bola 9: Tanya Brown – Monrovia, CA
APA Bola 8 Clásico: Mike Miller – Marcus Hook, PA

**Campeones Nacionales de Equipos**
Categoría Damas Bola 8: Parkway Billiards – Chattanooga, TN
Categoría Bola 9: Got Game – Bakersfield, CA
Bola 8 Categoría Abierta: The Sidewinders – Jacksonville, FL

**Campeones Nacionales Singles**
APA Shootout Bola 9: Linda Huynh – Norton, MA (Nivel Verde)
Jerry Eggleston, Jr. – Cocoa, FL (Nivel Blanco)
Brian Parks – Bakersfield, CA (Nivel Negro)
APA Bola 8 Clásico: Joey Jordan – Tallahassee, FL (Nivel Azul)
Timothy Baker – Conway, AR (Nivel Amarillo)
Zane Edgens – Gurnee, IL (Nivel Morado)

**Campeones Nacionales de Equipos**
Bola 8 Categoría Abierta: LC's – San Antonio, TX
Categoría Damas: The Faithfuls – Augusta, GA
Categoría Bola 9: Lights Out – Oklahoma City, OK

**Campeones Amateur de EE.UU.**
Categoría Masculina: Pete Genovese – New Britain, CT
Categoría Damas: Karen Armstrong – Bear, DE

## 2006

**Premio al Espíritu Deportivo**

*Campeones Nacionales Singles*
APA Shootout Bola 9: Megann Barrette – Chapel Hill, NC
APA Bola 8 Clásico: Kim Steinle – Mansfield, TX

**Campeones Nacionales de Equipos**
Categoría Damas Bola 8: Girls Got Game – Clovis, CA
Categoría Bola 9: The Pen Inmates – Huntington Beach, CA
Bola 8 Categoría Abierta: Cue Jerseys – Ontario, Canada

**Campeones Nacionales Singles**
APA Shootout Bola 9: Andrea De Rossett – Woodstock, GA (Nivel Verde)
Lee Cox –Richmond, VA (Nivel Blanco)
Brian Parks –Bakersfield, CA (Nivel Negro)
APA Bola 8 Clásico: Ron Schippert – Las Vegas, NV (Nivel Azul)
Armando Leal –San Antonio, TX (Nivel Amarillo)
Robert Hall –Huntsville, AL (Nivel Morado)

**Campeones Nacionales de Equipos**
Bola 8 Categoría Abierta: Bankers and Snookers Topeka, KS
Categoría Damas: Fire House Saloon – Morton, IL
Categoría Bola 9: 7 Gods and a Frog – Lowell, MA

**Campeones Amateur de EE.UU.**
Categoría Masculina: Bill McCollim – Freedom, PA
Categoría Damas: Michell Monk – Palm Bay, FL

## 2007

**Premio al Espíritu Deportivo**

*Campeones Nacionales Singles*
APA Shootout Bola 9: Kato Lin – Chatsworth, CA
APA Bola 8 Clásico: David Fritts – Moutain City, TN

**Campeones Nacionales de Equipos**
Categoría Damas Bola 8: 8-Up – Fairfield, OH
Categoría Bola 9: Broadway Bullies – Gloucester, NJ

Bola 8 Categoría Abierta: Gator Haters – Chattanooga, TN

**Campeones Nacionales Singles**

APA Shootout Bola 9: Susan Cherkowsky – Lakeland, FL (Nivel Verde)

Karl Lavergne –Kenosha, WI (Nivel Blanco)

Jose Garcia –San Antonio, TX (Nivel Negro)

APA Bola 8 Clásico: Jada Monroe – Accokeek, MD (Nivel Azul)

Diane Romano –Orlando, FL (Nivel Amarillo)

Jeff Sergent –Joliet, IL (Nivel Morado)

**Campeones Nacionales de Equipos**

Bola 8 Categoría Abierta: Have Fear – Glen Burnie, MD

Categoría Damas: Refuse to Lose – Arlington, VA

Categoría Bola 9: The Way We Were – Trenton, NJ

**Campeones Amateur de EE.UU.**

Categoría Masculina: Jason Richko – Trinity, FL

Categoría Damas: Tina Larsen – Palatine, IL

## 2008

**Premio al Espíritu Deportivo**

*Campeones Nacionales Singles*

APA Shootout Bola 9: Dan Rogers – Port St. Lucie, FL

APA Bola 8 Clásico: Chris Lockridge - Helena, AL

**Campeones Nacionales de Equipos**

Categoría Damas Bola 8: Late Bloomers – Atlanta, GA

Categoría Bola 9: The Bandit's – Leesville, LA

Bola 8 Categoría Abierta: 8-Ball Busters – Bradenton, FL

**Campeones Nacionales Singles**

APA Shootout Bola 9: Laura Vancura – Austin, TX (Nivel Verde)

Aaron Welter –Sorrento, FL (Nivel Blanco)

Roger Lites - Belcher, LA (Nivel Negro)

APA Bola 8 Clásico: Teresa Spencer - Mooresville, NC(Nivel Azul)

Bob Smith - Kankakee, IL (Nivel Amarillo)

Christopher Miller - Lafayette, LA (Nivel Morado)

**Campeones Nacionales de Equipos**

Bola 8 Categoría Abierta: Westside – Kankakee, IL

Categoría Damas: Clean Slates –Maple Shade, NJ

Categoría Bola 9: Oh Shot –Gastonia, NC

**Campeones Amateur de EE.UU.**

Categoría Masculina: Travis Gunn – Hewitt, TX

Categoría Damas: Amy Chen – Norcross, GA

## 2009

**Premio al Espíritu Deportivo**

*Campeones Nacionales Singles*

APA Shootout Bola 9: Richard Benes – Palmetto, FL

APA Bola 8 Clásico: Kevin Jones - Fontana, CA

**Campeones Nacionales de Equipos**

Categoría Damas Bola 8: Killer Instincts – Stillwater, OK

Categoría Bola 9: Remix – Huntington Beach, CA

Bola 8 Categoría Abierta: Sewer Rats – Newtonville, ONT

**Campeones Nacionales Singles**

APA Shootout Bola 9: Dustin Harwood – Sumner, WA (Nivel Verde)

Nicolas Reyna –Lincoln Park, MI (Nivel Blanco)

Kenneth Brisbon –Oxford, MI (Nivel Negro)

APA Bola 8 Clásico: Brent Bratcher – Louisville, KY (Nivel Azul)

Donnie Richardson–Beersheba, TN (Nivel Amarillo)

Chris Frazao–Trumbull, CT (Nivel Rojo)

David Rowell–Birmingham, AL (Nivel Morado)

**Campeones Nacionales de Equipos**

Bola 8 Categoría Abierta: No English – Bridgeport, CT

Categoría Damas: Let It Ride - Bakersfield, CA

Categoría Bola 9: Shoot 'Em Down - Waterloo, SC

**Campeones Amateur de EE.UU.**

Categoría Masculina: Brian Parks – Bakersfield, CA

Categoría Damas: Betty Sessions – Conyers, GA

# Ganadores Anteriores del Evento

## 2010

**Premio al Espíritu Deportivo**

*Campeones Nacionales Singles*

APA Shootout Bola 9: Amy Nevills – Waxhaw, NC

APA Bola 8 Clásico: Victoria Clayton – Dry Fork, VA

*Campeones Nacionales de Equipos*

Categoría Damas Bola 8: Not Jo Momma – Stuart, FL

Categoría Bola 9: Six Shooters – Hesperia, CA

Bola 8 Categoría Abierta: Shooting Stars – Gainesville, FL

**Campeones Nacionales Singles**

APA Shootout Bola 9: Tina Johnson – Fayetteville, NC (Nivel Verde)

Angel Palomarez – Tucson, AZ (Nivel Blanco)

Nelson Montierth – Longmont, CO (Nivel Negro)

APA Bola 8 Clásico: Davis Lastrapes – Macon, GA (Nivel Azul)

Anthony Marseco Jr. – Luzerne, PA (Nivel Amarillo)

Craig Feyler – Dover, DE (Nivel Rojo)

Raymond Procell – Coushatta, LA (Nivel Morado)

**Campeones Nacionales de Equipos**

Bola 8 Categoría Abierta: Chumba's All Stars – Topeka, KS

Categoría Damas: Don't Need a Man – Bessemer City, NC

Categoría Bola 9: The Fort – Baltimore, MD

**Campeones Amateur de EE.UU.**

Categoría Masculina: Raymond Linares – Miami, FL

Categoría Damas: Amy Chen – Norcross, GA

## 2011

**Premio al Espíritu Deportivo**

*Campeones Nacionales Singles*

APA Shootout Bola 9: Miguel Rodriguez – Ocala, FL

APA Bola 8 Clásico: Jim Legothetis – Pekin, IL

*Campeones Nacionales de Equipos*

Categoría Damas Bola 8: On the Snap Dragons – Ankeny, IA

Categoría Bola 9: Twisted – Little Rock, AR

Bola 8 Categoría Abierta: Call Us Shorty – Iberia, LA

**Campeones Nacionales Singles**

APA Shootout Bola 9:

Nicole Goin – Danville, IL (Nivel Verde)

Troy Cooper – Anoka, MN (Nivel Blanco)

Alex Olinger – Kettering, OH (Nivel Negro)

APA Bola 8 Clásico:

Duane Green – Willingboro, NJ (Nivel Azul)

Patrick Wheeler – Manhattan, IL (Nivel Amarillo)

Michael Jaeck – Whitehouse, OH (Nivel Rojo)

Steve Knoll – Sarasota, FL (Nivel Morado)

**Campeones Nacionales de Equipos**

Bola 8 Categoría Abierta: English Crooks – Bridgeport, CT

Categoría Damas: Snook Hers – Arlington, VA

Categoría Bola 9: Now What – Dayton, OH

**Campeones Amateur de EE.UU.**

Categoría Masculina: Ernesto Bayaua – Houston, TX

Categoría Damas: Suzanne Smith – Edgewood, WA

## 2012

**Premio al Espíritu Deportivo**

*Campeones Nacionales de Singles*

APA Shootout Bola 9: Jina Watterworth – Lapeer, MI
APA Bola 8 Clásico: Mike Tucci – Fresno, CA

*Campeones Nacionales de Equipos*

Categoría Damas Bola 8: Short & Sweet Divas – West Monroe, LA
Categoría Bola 9: 1-Ball At a Time – Chapel Hill, NC
Bola 8 Categoría Abierta: TFF – Onaka Pan Pan – Tokyo, Japan

**Campeones Nacionales de Singles**

APA Shootout Bola 9: James Rockwell – Columbus, NJ (Nivel Verde)
Mike Sousa – Norton, MA (Nivel Blanco)
Dustin Morris – Minneapolis, MN (Nivel Negro)
APA Bola 8 Clásico: Connie Kraft – East Peoria, IL (Nivel Azul)
Patrick Porter – Burlington, NJ (Nivel Amarillo)
Joseph Magsaysay – Jackson, MO (Nivel Rojo)
Cary Cass – Miami, FL (Nivel Morado)

**Campeones Nacionales de Equipos**

Bola 8 Categoría Abierta: Hate "Joey". Not Us – Trenton, NJ
Categoría de Damas: I'm a 7 at Drinkin' – Matthews, NC

**Campeones Amateur de EE.UU.**

Categoría de Caballeros: Brian Parks – Bakersfield, CA
Categoría de Damas: Tammie Jones – Muncie, IN

## 2013

**Premio al Espíritu Deportivo**

*Campeones Nacionales de Singles*

APA Shootout Bola 9: Daniel Praty – San Diego, CA
APA Bola 8 Clásico: Michael Andrew – Oshawa, ON

*Campeones Nacionales de Equipos*

Categoría Damas Bola 8: Shooting Stars – Toronto, ON
Categoría Bola 9: Double Trouble – Montgomery, AL
Bola 8 Categoría Abierta: Tex Mex – Oxnard, CA

**Campeones Nacionales de Singles**

APA Shootout Bola 9: Tom Williamson – Billerica, MA (Nivel Verde)
Eddie Conklin, Jr. – Bayonne, NJ (Nivel Blanco)
David Apollos – Gallatin, TN (Nivel Negro)
APA Bola 8 Clásico: Faith Rubin – Fayetteville, NC (Nivel Azul)
Steven Davis – Minneapolis, MN (Nivel Amarillo)
David Templeton – Jackson, MO (Nivel Rojo)
Dustin Gunia – Omaha, NE (Nivel Morado)

**Campeones Nacionales de Equipos**

Bola 8 Categoría Abierta: Gators – Shreveport, LA
Categoría de Damas: Boobie Trap – Gambrills, MD
Categoría Bola 9: Pool Mafia – Lake Worth, FL

**Campeones Amateur de EE.UU.**

Categoría de Caballeros: Brian Parks – Bakersfield, CA
Categoría de Damas: Dana Aft – Atlanta, GA

## 2014

**Premio al Espíritu Deportivo**
*Campeonatos Nacionales de Singles*

Torneo Shootout de Bola 9 de la APA:
Robyn Thrash – Arlington, TX
Clásico de Bola 8: Matthew Boyagain –
Wayne, MI

*Campeonatos Nacionales de Equipos*

Categoría de Bola 9: Bull Shooters – Cayce, SC
Categoría de Bola 8: Different Strokes –
San Francisco, CA

**Campeones Nacionales de Singles**
Torneo Shootout de Bola 9 de la APA:
Mackenzie Hoover – Walkerton, IN
(Nivel Verde)
Andrew Winans – Camarillo, CA
(Nivel Blanco)
Gregory Harada – San Gabriel, CA
(Nivel Negro)
Clásico de Bola 8: Dannielle Richardson
– Stuart, FL (Nivel Azul)
Tim Dittmar – Alvin, IL
(Nivel Amarillo)
Judy Johnston – San Antonio, TX
(Nivel Rojo)
Barry O' Sullivan – Garwood, NJ
(Nivel Anaranjado)
Christopher Miller – Lafayette, LA
(Nivel Morado)

**Campeones Nacionales de Equipos**
Categoría de Bola 8: You Got Action –
Cabot, AR
Categoría de Bola 9: Bench Warmers –
Johnston, RI

**Campeón Amateur de EE.UU.**
Kenneth Brisbon – Oxford, MI

**Campeón Amateur de Mujeres de EE.UU.**
Tammie Jones – Muncie, IN

## 2015

**Premio al Espíritu Deportivo**
*Campeonatos Nacionales de Singles*

Torneo Shootout de Bola 9 de la APA:
Carolyn Burgduff – Keizer, OR
Clásico de Bola 8: Paul Langley de
San Diego, CA

*Campeonatos Nacionales de Equipos*

Categoría de Bola 9: Gray Eagles – Orting, Wash
Categoría de Bola 8: New Beginning –
Bloomington, IN

**Campeones Nacionales de Singles**
Torneo Shootout de Bola 9 de la APA:
Kristi Spohn – Mary Esther, FL (Nivel Verde)
James Turner – Florence, S.C. (Nivel Blanco)
James Adams – Brooksville, FL (Nivel Negro)
Clásico de Bola 8 de la APA: Brady Ward –
Little Rock, AR (Nivel Azul)
Inessa Gelman – New York, NY
(Nivel Amarillo)
Ryan Garcia – Lake Jackson, TX (Nivel Rojo)
Ken Geragosian – O'Fallon, IL
(Nivel Anaranjado)
Ernesto Bayaua – Tomball, TX (Nivel Morado)

**Campeones Nacionales de Equipos**
Categoría de Bola 8: Just Scouting –
Coldwater, MI
Categoría de Bola 9: Panathinaikos B.C. –
Plaistow, NH

**Campeón Amateur de EE.UU.**
Henry Brodt – Laguna Beach, CA

**Campeón Amateur de Mujeres de EE.UU.**
Stacie Bourbeau – Orange, MA

8 Metida en Apertura, 58-59
9 en la Apertura, 64, 68, 70-71
Adición de Jugadores, 29-31, 90
Apelaciones, 44
Apuestas, 22
Armado de Triángulo
  Bola 8, 45
  Bola 9, 64
Ataque Alargado
  Definición, 98
Ayuda de Entrenador
  Bola 8, 28
  Bola 9, 63
  Colocación de Bola Blanca, 52
  Faltas, 51-52, 67
  Restricciones, 92
Bola Congelada
  Definición, 98
  Falta, 51
Bola en Mano, 29, 46, 49-53, 65-68
  Ver También Faltas
  Definición, 99
  Colocación de Bola Blanca, 29, 52
    Después de Apertura
      Bola 8, 46
      Bola 9, 65
Bolas Muertas, 65, 71
Byes (Equipos Faltantes), 22-23, 41, 62
  Definición, 99
Campeonatos - Ver También Torneos de Alto Nivel
Campeonatos de la APA
  Campeonatos de Jugadores de Pool, 19-21, 86, 96
  Campeonatos Mundiales, 18-19, 30, 38, 78, 80-81, 86-88, 94-95
Capitanes de Equipos, 13
Categoría, 13
Categoría de Partidos, 27
Certificación, 93-95
  Ver También Torneo de Alto Nivel
Clásico de Bola 8, 19-21, 75, 78-80, 87, 96
Colocación de Bolas en Punta de Pie
  Bola 8, 48-49
  Bola 9, 67
Comité Consultor de Hándicap, 14
Cómo Se Gana
  Bola 8, 53
Conducta, 82-85
Consejo de Administración, 14
Contragiro
  Definición, 98
Cuotas
  Cuota Semanal, 16
  Membresía, 15-16
    Transferibilidad, 15
  Renovaciones, 32
  Sección Sobre Hoja de Puntajes, 60
Descalificación, 27, 30, 43, 92, 94, 96
Efecto Hacia Adelante
  Definición, 98
Efecto Lateral
  Definición, 98
Eligibilidad
  Eliminatorias, 38-39, 40
  Torneo de Alto Nivel, 86-91
Eliminatorias, 38-42
  Eligibilidad, 41-42
Equipamiento, 42, 50, 102
Equipos Comodines, 38
Equipos/Jugadores Clasificados - Ver Torneos
Espíritu Deportivo, 43
  También vea Conducta
Estatutos Locales, 17
  Definición, 101
Etiqueta, 7
Faltas
  Ayuda de Entrenador, 51-52, 63
  Bola en Mano
    Bola 8, 49-53
    Bola 9, 67
    Definición, 99
  Doble Golpe, 50
    Definición, 98
  Tiros Buenos/Tiros Malos, 50
Formatos, 18, 74
  Bola 8, 45
  Bola 9, 62
  Categoría de Damas, 75-77
  Categoría de Dobles, 79-81
  Categoría de Menores, 74-75
  Categoría de Másters, 77-78
  Categorías de Equipos fe Tres Personas, 78
Hay Varias Formas de Perder
  Bola 8, 52
Identificación, 27, 87, 93
Innings, 34, 58, 70, 72
  Definición, 99
  Puntaje
    Bola 8, 58
    Bola 9, 70, 72
Juego en Punto Muerto
  Bola 8, 50
  Bola 9, 67
Lag/Lagging (Tiro de Arrime)
  Bola 8, 45
  Bola 9, 64
  Definición, 102
Límites de Nivel de Destreza Senior
  Bola 9, 62
Manipulación del Hándicap, 35
Marcar la Mesa, 29, 49
Marcar la Tronera, 28, 45, 52-53
Niveles de Destreza, 54
  Asignación de Niveles de Destreza
    Por el Comité Consultor de Hándicap, 14
    Por la APA, 90
    Por Operador de Liga, 33
  Bola 8, 29-38, 54
    Tabla de Tacadas Que Se Deben Ganar, 56
  Bola 9, 54, 68
    Tabla de Puntos Que Se Deben Ganar, 69
  Jugadores Nuevos, 29-38, 55
  Manipulación de, 35

Ver También la Sección el Sistema de Hándicap
Mínimo Obtenible, 36-37
Regla del Mínimo Obtenible del Campeonato de la APA, 36
Reporte de Discrepancias, 34
Ocultamiento de destrezas/Fallas intencionales (Sandbagging), 32-34, 61, 73
Definición, 99
Originalidad, 91
Definición, 99
Pausa
Bola 8, 28-29, 52, 58
Bola 9, 63
Pérdidas Automáticas, 23-24
Ver También Puntaje
Pifia
Definición, 100
Protestas/Disputas, 24-26
Puntaje
Bola 8, 17, 57-61
Casilla para Puntos de Partido Obtenidos, 60
Eliminatorias, 17, 23
Hoja de Puntaje, 58
Innings, 34, 58
Pérdidas Automáticas, 23-24
Tabla de Tacadas Que Se Deben Ganar, 56
Tiros Defensivos/De Seguridad, 33-34, 59
Bola 9, 68-73
Bolas Muertas, 71
Casilla de Puntos Que Se Deben Ganar, 69
Casilla para Puntos de Partido Obtenidos, 72
Eliminatorias, 63
Innings, 70, 72
Pérdidas Automáticas, 63
Sección de Puntos, 71
Tiros Defensivos/De Seguridad, 71
Dobles de Bola 8, 79-80
Dobles de Bola 9, 80-81
Push Out, 66, 77
Definición, 99
Push Shot
Definición, 101
Regla 23, 24, 26, 36-38, 40-41, 62, 69, 75, 78, 89, 91
Regla del Mínimo Obtenible del Campeonato de la APA, 36
Ver También los Niveles de Destreza
Reglas de Juego
Bola 8, 45
Bola 9, 62
Regla del Mínimo Obtenible, 35-36
Requisitos de Edad, 22, 74-75
Representante de Categoría, 13
Retiro de Jugadores, 29-31, 85, 88-90
Shootout de Bola 9, 19-21, 81, 87, 96
Sistema de Hándicap, 35-36
Bola 8, 54
Bola 9, 68
Tacadas Que Se Deben Ganar, 56
Ver También los Niveles de Destreza
Tacos para Salto de Bola, 42
Tacos para Tiros de Apertura, 42
Taco Para Tiros Regulares, 42
Definición, 100
Tiro de Apertura, 45-46, 65
Después de Apertura
Bola 8, 46
Mesa Abierta, 47
Bola 9, 65
Legal/Ilegal
Bola 8, 46
Bola 9, 65
Tiros de Combinación
Bola 8, 48
Bola 9, 66
Tiro de Salto, 42
Definición, 102Tiros Defensivos, 33-34
Bola 8, 59
Bola 9, 71
Definición, 102
Ocultamiento de destrezas (Sandbagging), 32-34, 61, 73
Ver También Tiro de Seguridad
Tiro de Seguridad, 33, 51
Definición, 102
Ver También Tiros Defensivos
Tiro Massé, 42
Definición, 102
Torneos de Alto Nivel (HLTs), 86-96
Asignación de Niveles de Destreza, 90, 94
Certificación, 94-95
Campeonatos
Campeonatos de Jugadores de Pool, 18-21, 96
Cantidad de Veces Que Debe Jugar, 96
Clásico de Bola 8, 19-21
Nivel Local, 19-20, 88
Shootout de Bola 9, 19-21
Campeonatos Mundiales, 18-19, 30, 38, 86-88, 94-95
Categoría Abierta de Bola 8, 86-87
Categoría Abierta de Bola 9, 87
Jugadores Comunes, 93
Equipos/Jugadores Clasificados, 30, 89-90, 95
Eligibilidad, 18-19, 86-92, 96
Lista de primavera, 89
Tribunales Clasificatorios, 19-21, 96
Tribunal Clasificatorio - Ver Torneos
Trofeos y Premios, 17

Ozone Billiards
Game Room Superstore

# FREE SHIPPING
# 1 YEAR RETURNS
# LOWEST PRICES GUARANTEED

## www.OzoneBilliards.com

*"I love shopping at Ozone Billiards. They are so fast with delivery and I trust their quality."*
*- Nicolas O.* ★★★★★

***"I have bought most of my stuff from Ozone & I like everything I have & will not shop anywere else for my stuff." - Rob B.*** ★★★★★

*"Great service!! It only took two days for my cue stick to be shipped to me....love having my name engraved on it, that's a plus for me."*
*- Frank R.* ★★★★★

***"Great shipping and good quality items. Definitely going to shop here again! " - Ryan G.*** ★★★★★

*"Very quick and accurate shipping. My 1st order and it won't be the last..Thanks Ozone Billiards."*
*- Mike B.* ★★★★★

***"Every stick and chalk and case I get is perfect."***
***- Kenny W.G.*** ★★★★★

*"Amazing people! Incredible service! Good selection!" - Brad M.* ★★★★★

*Real customer reviews from Ozone Billiards Facebook page and Shopper Approved.*

THE GOVERNING BODY OF AMATEUR POOL™

**poolplayers.com**

**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