

REGLAMENTO OFICIAL BOLA 9



<http://mx.groups.yahoo.com/group/FANATICOSDELPOOL/>



www.billaronline.com.mx

[Reglas Mundiales Estandarizadas]

"Corriente desde el 1 de Julio de 2000"
Excepto cuando claramente se contradigan por estas reglas adicionales, las Reglas Generales de Billar de Troneras serán aplicadas. Reglas Generales

1 OBJETO DEL JUEGO

1. El objetivo del juego es embolsar la bola 9, bien desde el tiro de apertura como de cualquier otro tiro legal.
2. El juego se desarrolla con nueve bolas numeradas del 1 al 9 más la bola tiradora de color blanco.
3. En cada tiro la blanca debe contactar primero con la bola de color cuya numeración sea la más baja que en cada momento se encuentre sobre la mesa, no obstante, las bolas no tienen porqué ser embolsadas en orden.
4. Si un jugador embolsa una bola con un tiro legal, seguir tirando hasta que falle, cometa falta o gane el juego embolsando la bola 9; después de un fallo el siguiente jugador debe tirar desde la posición dejada por el anterior; pero, tras una falta el adversario obtiene el derecho a bola en mano, pudiendo colocar la bola blanca en cualquier lugar de la mesa y tirar en cualquier dirección.
5. No es obligada la designación del tiro a realizar.
6. Tres faltas consecutivas significarán la pérdida del juego

2 ARMADO DEL ROMBO

Las bolas de color se colocan en forma de rombo (ver figura) con la bola 1 en primer lugar y situada sobre el punto de pie, la 9 deberá ocupar el centro del rombo y el resto de bolas sin orden específico. La bola blanca se podrá situar en cualquier lugar tras la línea de cabeza.

Exactamente la bola 1 sobre el punto de mosca.

3 ORDEN DE LA APERTURA

El tiro de apertura de cada match se adjudica mediante tiro de arrime sobre la banda corta contraria, ambos jugadores lo harán con bola distinta cada uno de ellos, ganando el derecho de elección de salida, el jugador que se acerque más a la banda corta de llegada.

En competiciones individuales el derecho de apertura para los juegos siguientes al primero será alternativo.

4 TIRO LEGAL DE APERTURA

1. Las reglas respecto al tiro de apertura son las mismas que para el resto del juego, excepto:

- a) Si la bola blanca es embolsada o salta fuera de la mesa y no se comete otra falta, el oponente tendrá derecho a bola en mano en cualquier lugar de la mesa.

b) El jugador que rompe debe intentar una apertura abierta debiendo tocar banda por lo menos cuatro bolas de color; de lo contrario, la jugada, será considerada falta.

c) Si el jugador que rompe no contactara con la bola 1 se considera falta. Las bolas objetivas entroneradas quedan dentro de las troneras, excepto la 9 que vuelve al punto.

5 CONTINUIDAD DEL JUEGO

1. Si el jugador que rompe entronera una o más bolas en un tiro de apertura legal, éste continuará hasta que falle, cometa falta o gane el juego. En caso de fallo o de falta, el adversario iniciará su turno.

2. El juego acaba cuando la bola 9 es entronerada de un tiro legal, o uno de los jugadores pierde el juego por cometer tres faltas consecutivas.

6 PUSH OUT

a) En el tiro inmediato posterior al de apertura el jugador en turno de juego puede anunciar "push out", significando dicha acción que el jugador puede tirar la bola blanca hacia cualquier punto de la mesa, sin necesidad de tocar banda o bola alguna, de forma que el art. 7, punto 2, apartados b) y c) queden suspendidos, permaneciendo el resto de reglas sobre faltas.

b) El jugador debe anunciar su intención de jugar un "push out" antes del tiro, de lo contrario éste será considerado como un tiro normal. Cualquier bola embolsada en jugada de "push out" no cuenta y deberá ser repuesta.

c) Tras un "push out" legal, el siguiente jugador elige entre tirar desde la posición resultante o pasar el tiro al contrario que anunció dicha jugada.

7 DE LAS FALTAS

Cuando un jugador comete una falta acaba su turno y las bolas entroneradas en dicho tiro no son repuestas. (Excepción: si la bola encestanda es la 9, vuelve al punto). El adversario dispondrá en este caso de bola en mano, pudiendo colocar la bola blanca en cualquier lugar de la mesa para su primer tiro. Si un jugador cometiese más de una falta en la ejecución de un mismo tiro, sólo se contabilizará una falta.

8 GOLPE MALO

Si la primera bola contactada por la blanca no es la de numeración más baja de la mesa es falta.

9 FALTA POR NO TOCAR BANDA

Si no se embolsa ninguna bola y ni la blanca ni ninguna otra bola sobre la mesa contactan por lo menos con una banda después de que la bola blanca hubiese tocado la bola más baja, es falta.

10 BOLA EN MANO

Cuando tiene bola en mano, el jugador puede colocar la bola blanca donde quiera en cualquier lugar de la mesa, excepto en contacto con una bola objetiva. El jugador puede continuar ajustando la posición de la bola blanca hasta tirar. Mientras se ubica la "bola en mano", el jugador puede usar su mano o cualquier parte del su taco (incluyendo la suela) para posicionar la bola. Cuando está ubicando la bola, cualquier movimiento de golpe hacia adelante contactando la bola será una falta, a menos que sea un tiro legal.

Esta regla indica claramente que se puede acomodar la bola con el taco, incluso con la suela, pero que si se efectúa un movimiento hacia adelante mientras se está acomodando la bola, se considera tiro. Por este motivo y para evitar errores de interpretación, lo más aconsejable es no acomodar la bola blanca con la suela ni con la virola del taco.

11 BOLAS OBJETIVAS QUE SALTAN DE LA MESA

Si una o más bolas objetivo saltan fuera del billar se comete falta. Las bolas no se reponen, excepto la bola nueve, que vuelve al punto de "mosca" y el contrario tiene bola en mano, y el juego continúa.

12 EL SALTO Y MASSE CON LA BOLA BLANCA

Se considerará falta si el jugador golpea la bola jugadora debajo de su centro ("excavando debajo de ella") e intencionalmente hace que se eleve de la superficie de la mesa en un intento de saltar por encima de una bola obstáculo. Esta acción de salto puede ocasionalmente ocurrir por accidente (pifia), y estos "saltos" no deben ser considerados faltas a primera vista, pero pueden serlo si, por ejemplo, la virola o la puntera del taco hace contacto con la bola jugadora en el curso del tiro. Golpear a la bola por encima de su centro para que salte no se considera falta. El tiro será considerado falta si durante la tentativa de saltar, curvar o tirar un masse, la bola blanca mueve la bola numerada que impide el tiro, (sin importar si fue movida por una mano, el taco o el puente).

13 TRES FALTAS CONSECUTIVAS

Si un jugador comete falta tres veces consecutivas en un mismo juego. El árbitro o el contrario debe avisar al jugador en la segunda, de no ser así, la tercera se considerará como segunda.

El turno de un jugador comienza cuando le corresponde efectuar un tiro legal y termina cuando falle un tiro, cometa falta o gane la partida.

14 LIMITES DEL JUEGO

Un juego comienza tan pronto como la bola blanca rompa el rombo. La bola 1 es la primera con la que se debe entrar en contacto legalmente en el tiro de apertura. El juego termina cuando con un tiro legal se entronere la bola 9, o cuando un jugador pierde el juego como resultado una falta.

15 OTRAS FALTAS

Además de las indicadas arriba, se considera falta si:

La blanca es entronerada o salta fuera del billar.

Por lo menos un pie no toca el suelo en el momento de golpear la bola.

Alguna bola está en movimiento o girando sobre sí misma en el momento del tiro.

Tocar cualquier bola fuera de lo que es el juego legal.

Tocar cualquier bola en movimiento o que afecte a la trayectoria de una bola en movimiento.

Tocar cualquier bola de color con la blanca cuando ésta está en mano para ser colocada sobre la mesa.

Si la bola blanca está en contacto con la bola más baja el jugador podrá tirar sobre ella sin cometer falta siempre que el taco golpee - sin empujar - la bola blanca, golpeando en un ángulo mayor de 45 grados en relación a la línea imaginaria que une el centro de las bolas.

16 PÉRDIDA DEL JUEGO

Además de las indicadas arriba, las siguientes faltas graves se penalizan con la pérdida del juego si el árbitro ha avisado al jugador antes de cometer la falta. Si el árbitro no hubiera avisado al jugador se considerará falta standard, menos cuando se indique:

Durante el desarrollo de un juego, los jugadores no pueden pedir consejo a ningún espectador, si un jugador lo pide y se le da, pierde el juego. Si es el espectador el que de forma espontánea ayuda al jugador de forma decisiva, debe ser expulsado de la zona de juego.

Si el árbitro considera que un jugador está jugando excesivamente lento debe avisarle que se arriesga a perder el juego si persiste en su lentitud; si el jugador persistiera en dicha actitud el árbitro le dará el juego por perdido (generalmente ningún tiro debe tomar más de dos minutos para su ejecución).

Si un jugador concede el juego, lo pierde. Desmontar el taco, excepto en el caso de cambio de flecha, se considera concesión, ante esta circunstancia no se requiere el aviso previo del árbitro.

17. OTRAS SITUACIONES Y ACLARACIONES

1. Cuando exista cualquier interferencia exterior en la ejecución de un tiro, el árbitro deberá reponer las bolas en la situación que ocupaban con anterioridad al tiro y el jugador deberá repetirlo. Si dicha interferencia no tuviera repercusión, el árbitro deberá reponer las bolas movidas y el juego continuar.

2. Si una bola que está parada se mueve mínimamente por causa de imperfecciones en el billar, se considera un azar del juego; pero si una bola a punto de caer en una tronera cae tras cinco segundos de estar parada, deberá ser repuesta en la posición que ocupaba antes de caer. Si este hecho tiene alguna repercusión en un tiro, éste deberá ser repetido.

3. Si un jugador cree que el árbitro ha dejado de señalar una falta, puede hacérselo saber antes de que el siguiente tiro sea realizado, en caso contrario, no habrá lugar a posteriores reclamaciones. De igual forma un jugador también puede protestar si cree que el árbitro ha señalado falta erróneamente. En cualquier caso el juego deberá ser detenido hasta resolver la situación.

4. Si una o varias bolas de color saltan de la mesa, es falta, las bolas no se reponen en la mesa, con excepción de la bola nueve vuelve al punto de "mosca" y el contrario tiene bola en mano.

5. Se considera que una bola contacta con la banda, si previamente no está en contacto con ella y tras el tiro la toca.

6. Una bola que está en contacto con la banda y que es tirada hacia la misma banda no se considerará haber tocado banda a menos que se separe de ella y vuelva. Si una bola salta de la mesa se considera que tocó banda.

7. Entronarar la bola nueve y la blanca es infracción, pero no pérdida de juego. La bola nueve vuelve al punto de "mosca" y el contrario tiene bola en mano.

8. Introducir la bola nueve con la blanca mientras queden otras bolas en la mesa es infracción, pero no pérdida de juego. La bola nueve vuelve al punto de "mosca" y el contrario tiene bola en mano.