

# REGLAS DE JUEGO (POOL BOLA NEGRA)

## 1 – REGLAS GENERALES

Estas reglas generales se aplican para todos los juegos de billar de troneras, A MENOS QUE sea expresamente indicado en sentido contrario por las normas individuales de juego. Además Las Regulaciones de Billar Pool incluyen aspectos del juego que no son directamente relativo a las reglas del mismo, tales como, especificaciones del equipo y organización de eventos.

Los juegos de billar pool online se desarrollan en un dispositivo electrónico (teléfono móvil o tablet). La intención es dirigir las bolas objetivas dentro de seis troneras ubicadas en la mesa. Los juegos varían según cuales sean las bolas objetivas legales y los requisitos necesarios para ganar una partida.

### **1.1.- RESPONSABILIDAD DEL JUGADOR**

Es responsabilidad del jugador conocer todas las normas, regulaciones y puntuaciones que se aplican en la competición. Mientras que, los responsables oficiales de los torneos deberán hacer todo el esfuerzo posible para tener disponible toda la información apropiada para los jugadores. La última responsabilidad corresponde al jugador (El desconocimiento de la norma no exime de su cumplimiento).

### **1.2.- DETERMINAR EL ORDEN DE SALIDA “LAG” (ACERCAMIENTO)**

El siguiente procedimiento es usado para determinar el orden de salida:

*Con las bolas en mano detrás de la línea de cabecera un jugador a la izquierda y el otro a la derecha del punto de salida, disparan las bolas simultáneamente hacia la banda contraria, a fin de que vuelvan para terminar en la cabecera de la mesa. El jugador cuya bola este más cerca del borde de la banda de la cabecera elige quien va a sacar.*

Será perdida automática del lag si ocurre lo siguiente:

- a) La bola pasa a la mitad de la mesa y entra en la zona del contrincante.
- b) La bola contacta la banda de pie más de una vez.

- c) La bola cae en una tronera o la bola salta de la mesa.
- d) La bola toca la banda larga.
- e) La bola se posiciona dentro de la esquina de una tronera y pasada de la línea de la banda de cabecera.

Además, el acercamiento será considerado malo si ocurre cualquier otra falta de bolas no objetivas (excepción 3.9 Bolas en Movimiento) se repetirá el acercamiento si:

- a) La bola de un jugador es golpeada después de que la otra bola ha contactado con la banda de pie.
- b) El árbitro no puede determinar cual es la bola más cerca.
- c) Los dos acercamientos son malos.

### **1.3.- BOLA BLANCA EN MANO**

Cuando la bola blanca es en mano, el tirador puede posicionarla en cualquier parte de la superficie de la mesa (ver 4.1 Partes de la Mesa) y puede continuar moviendo la bola hasta que ejecute el tiro. (Ver definición 4.2 Tiro).

Cuando el tirador tiene bola blanca en mano detrás de la línea de cabecera y todas las bolas objetivas legales están también detrás de la línea de cabecera, puede pedir que la bola objetiva más cercana a la línea de cabecera sea reposicionada en el punto de pie.

Si hay más de una bola que esté a la misma distancia de la línea de cabecera, el jugador puede designar cual de las bolas equidistantes será reposicionada.

Se puede jugar una bola que está por encima de la línea.

### **1.4.- PROTESTAS CONTRA DECISIONES**

Un jugador puede pedir una interpretación de una regla o protestar un fallo en cantar una falta al árbitro o cualquier otro oficial del torneo pero el árbitro es el juez final en todos los asuntos de hecho. Para esto deberá facilitar a la organización un video grabado de la partida en cuestión, indicando el minuto exacto del fallo. Es por ello que recomendamos que todos los jugadores graben sus partidas como medida preventiva y una vez finalizada dicha partida, si no hay incidencias, proceda a borrarla.

### **1.5.- CONCESIÓN**

Si un jugador sale del juego, pierde el encuentro. Esto quiere decir que si un jugador deja el juego a medias, saliendo al escritorio del terminal, será considerado como una señal de concesión del juego.

## **2 - BOLA NEGRA / BLACK BALL**

Se juega Bola Negra con 15 bolas de color y la bola blanca. Las bolas objetivas son dos grupos de 7, un grupo de color liso y el otro grupo rayado.

El jugador que emboca primero su grupo y luego legalmente emboca la bola negra, gana la partida. No es necesario anunciar los tiros.

### **2.1.- DEFINICIONES**

Además de las definiciones en el apartado 4 Definiciones Utilizadas en la Reglas, las siguientes definiciones se aplican a Bola Negra:

- Tiro Libre: después de que ha sido cometida una falta, el jugador entrante es premiado con un tiro libre. En un tiro libre, la regla 3.2 “Hacer primer contacto con una bola que no es la objetiva legal” no se aplica y el jugador puede tirar desde donde ha quedado la bola blanca o tenerla en mano desde detrás de la línea de cabecera.
- La Cabaña: es la zona rectangular de la mesa confinada por la línea de cabecera y las tres bandas de la cabeza de la mesa. La línea de cabecera es paralela a la banda de la cabeza y una quinta parte de la superficie de la mesa fuera de la banda de cabeza. Para las reglas generales aplicables “detrás de la línea de cabecera” debe entenderse como “en la cabaña”
- “Snookered”: se considera que un jugador ha realizado un snooker al jugador contrario, cuando la bola blanca no tiene un camino recto y directo para contactar por lo menos con una parte de una bola objetiva legal. El “snooker” debe ser anunciado por el árbitro para que sea considerado oficial.
- “Bola On”: se considera una bola “on” cuando ésta es una bola legal.

### **2.2.- EQUIPAMIENTO**

Las quince bolas incluyen dos grupos de siete bolas separadas en dos grupos de lisas y rayadas, En este caso los grupos estarán compuestos por un juego de bolas numeradas del uno hasta el siete y de la nueve hasta la quince. Además, hay una bola negra que puede ser numerada la bola ocho. El punto de pie y la línea de cabecera deben ser marcados.

### **2.3.- DETERMINAR EL PRIMER SAQUE**

El jugador que gane “el lag” (acercamiento de bolas a banda) tendrá la opción de decidir quién va a sacar. (ver 1.2 Determinar el orden de salida “Lag” (acercamiento de bola)). En las siguientes partidas lo normal son los saques alternativos (ver Regulación 5, subsiguientes “Tiros de

Apertura”).

#### **2.4.- EL TRIÁNGULO DE BOLA NEGRA**

El triángulo es montado como se indica en el diagrama adjunto, con la bola negra en el punto de pie.



#### **2.5.- TIRO DE APERTURA**

Las siguientes reglas se aplican al tiro de apertura.

- a) La bola blanca empieza en mano desde detrás de la línea de cabecera.
- b) Al menos una bola debe ser embocada o, por lo menos, dos bolas objetivas deben pasar la línea central de la mesa. De otra manera el tiro es falta.
- c) Si la bola negra es embocada en el tiro de apertura, todas las bolas serán montadas de nuevo en el triángulo y el mismo jugador repetirá el saque. No se hace caso de las reglas 3.1 Entronarar la bola blanca en un tiro de apertura en que la bola negra es embocada.

#### **2.6.- MESA ABIERTA / ELEGIR GRUPO**

La mesa se considera “abierta” cuando la elección de grupo (lisas o rayadas) aún no ha sido hecha.

La mesa seguirá abierta después del tiro de apertura y hasta que el tirador emboque una bola de un solo grupo durante un tiro normal y legal, esto quiere decir, no en un tiro de apertura ni en un tiro libre.

El tirador entonces tiene asignada ese grupo de bolas y el contrincante tiene asignada el otro grupo.

#### **2.7.- CONTINUAR EL JUEGO**

El tirador permanecerá en la mesa mientras continúe embocando legalmente bolas de su grupo o gane al embocar la bola negra, legalmente. Si falla en embocar legalmente una bola pero no comete falta, el jugador entrante tira desde donde haya quedado la bola blanca.

## **2.8.- BOLA BLANCA EN MANO EN LA CABAÑA**

Cuando un jugador tiene bola en mano, puede posicionarla, únicamente, en cualquier parte de la cabaña. Puede continuar reposicionándola hasta que efectúa el tiro. No es necesario que la bola blanca salga fuera de la cabaña antes de hacer contacto con una bola objetiva.

## **2.9.- BOLAS PEGADAS**

Si la bola blanca está tocando a una bola objetiva, el tirador no debe jugar la blanca hacia esa objetiva, cometería falta. Se considera que la bola ha sido contactada cuando juega fuera de la objetiva, siendo este un tiro legal.

## **2.10.- JUGAR CUANDO EL CONTRARIO HA REALIZADO UN “SNOOKER”**

Cuando el tirador ha sido “snookado” por el contrario, no se aplica la regla 3.3 No tocar banda después del contacto

## **2.11.- FALTAS GENERALES**

Si el tirador comete una falta, el juego pasa al contrincante. El jugador entrante tiene un tiro libre (ver Tiro Libre) como el primer tiro de su entrada.

Son faltas generales en Bola Negra las siguientes:

- Bola Blanca Embocada (3.1)
- No contactar primero con la objetiva legal (esta regla no se aplica en el caso de un tiro libre). (3.2)
- No Tocar Banda después del Contacto (3.3)

Las siguientes situaciones adicionales son faltas en Bola Negra.

- Embocar una bola del contrincante: es una falta embocar una bola del contrincante si no se ha embocado, en el mismo tiro, una bola del grupo del tirador.

## **2.12.- FALTAS QUE RESULTAN EN PÉRDIDA DE PARTIDA**

El jugador pierde la partida si:

- a) emboca la bola negra en un tiro ilegal;
- b) emboca la bola negra en cualquier tiro cuando quedan en la mesa bolas de su grupo;
- c) intencionalmente al no cumplir la norma 3.2 Hacer primer contacto con una bola que no es la objetiva legal; o
- d) no intentar hacer contacto con una “bola on”.

### **3 – CONDUCTA ANTIDEPORATIVA SERÁ PENALIZADA POR PÉRDIDA DE PARTIDA U OTRA PENALIZACIÓN DEPENDIENDO DEL TIPO DE CONDUCTA**

Las acciones siguientes son faltas en el Billar Pool siempre y cuando estén incluidas en el reglamento del juego en particular. Si concurren varias faltas en un mismo tiro, solamente se aplicará la más grave. Si no se ha cantado una falta antes de que el siguiente tiro haya empezado, se da por supuesto que no ha ocurrida ninguna falta.

#### **3.1.- ENTRONERAR LA BOLA BLANCA**

Si la bola blanca es embocada, el tiro es falta. (Ver 4.3 Bola Embocada).

#### **3.2.- HACER PRIMER CONTACTO CON UNA BOLA QUE NO ES LA OBJETIVA LEGAL**

En aquellos juegos que requieren que la bola objetiva es una bola en particular o, una de un grupo de bolas, es falta que la bola blanca contacte primero con cualquier otra bola.

#### **3.3.- NO TOCAR BANDA DESPUÉS DEL CONTACTO**

Si ninguna bola es embocada en un tiro, la bola blanca debe contactar con una bola objetiva, y después de este contacto, por lo menos una bola (ya sea la bola blanca o la objetiva) debe hacer contacto con una banda, de otra manera, el tiro es falta.

#### **3.4.- JUGAR DESDE DETRÁS DE LA LÍNEA DE CABECERA**

Cuando se tiene bola en mano desde detrás de la línea de cabecera, y la primera bola contactada está también detrás de la línea, el tiro es una falta a menos que la blanca haya pasado la línea antes de hacer contacto con tal bola. Si el tiro es intencional, es conducta antideportiva.

#### **3.5.- TRES FALTAS CONSECUTIVAS**

Si un jugador comete tres faltas consecutivas en tres tiros sucesivos sin un tiro legal entre ellos, pierde la partida. Las tres faltas deben ocurrir en la misma partida. Debe avisarse al jugador entre la segunda y la tercera falta, si no, una posible falta será considerada como la segunda. Si un jugador comete varias faltas en un solo tiro, se cuenta como una sola falta.

### **3.6.- CONDUCTA ANTIDEPORATIVA**

La penalización normal para una conducta antideportiva es la misma que se aplica a una falta grave, pero el árbitro puede imponer una penalización dependiendo de su juicio. Entre otras penalizaciones posibles son:

- Un aviso
- Una penalización estándar, que puede formar parte de una serie de tres faltas si es aplicable,
- Una penalización de falta grave, pérdida de la partida, set o enfrentamiento; expulsión de la competición posiblemente con la pérdida de todos los premios, trofeos y puntos de clasificación.

Conducta antideportiva es conducta intencional que desprestigia al deporte o que rompe o cambia el juego hasta el punto de que no puede estar jugar justamente. Incluye:

- a) Jugar un tiro intencionalmente pifiando
- b) Demorar la partida

## **4 – DEFINICIONES UTILIZADAS EN LAS REGLAS**

Las siguientes definiciones son aplicadas a todas las modalidades de juego.

### **4.1.- PARTES DE LA MESA**

Las siguientes definiciones de las partes de la mesa se refieren al esquema que se adjunta. Algunos detalles de tamaño exacto etc. se puede encontrar en las especificaciones de equipamiento de la WPA (ver [www.WPA-Pool.com](http://www.WPA-Pool.com) para más información corriente).

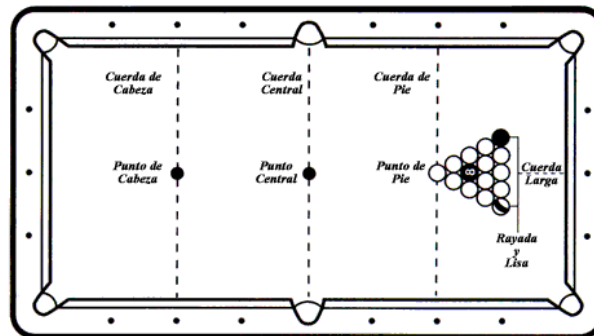
La mesa consta de bandas, cojines, una superficie de juego y troneras.

La parte de la mesa denominada pie es donde se colocan normalmente las bolas objetivas y la parte denominada cabeza es donde normalmente empieza la bola blanca.

Se denomina cabaña a la zona que se encuentra entre la línea de cabecera y la banda de la cabeza de la mesa.

Los cojines son las partes superiores de las bandas, las troneras y los interiores de las troneras son partes de las bandas.

Hay cuatro “cuerdas” en la superficie de juego como en el esquema:



La cuerda larga que pasa por el largo del centro de la mesa.

La cuerda de la cabecera.

La cuerda de pie.

La cuerda central entre las dos troneras en el centro de la mesa.

Estas líneas están marcadas como se indica más adelante.

Las bandas pueden tener incrustaciones que marcan las cuartas partes del ancho y las octavas partes del largo de la mesa.

En la superficie de juego se marcarán los siguientes puntos si se utilizan en una determinada modalidad de juego.

El punto de pie donde se cruzan la cuerda de pie y la cuerda larga;

El punto de cabeza donde se cruzan la cuerda de pie y la cuerda larga;

El punto del centro donde se cruzan la cuerda central y la cuerda larga;

La cuerda larga entre el punto de pie y la banda del pie; y el triángulo o en trazado o por puntos de alineación dependiendo en el juego.

#### **4.2.- TIRO**

Un tiro empieza cuando la suela del taco hace contacto con la bola blanca en un movimiento hacia delante.

Un tiro acaba cuando todas las bolas en juego han parado de moverse y girar se considera que un tiro es legal si el tirador no comete falta durante el tiro.

#### **4.3.- BOLA EMBOCADA**

Una bola es embocada si se para dentro de una tronera debajo de la superficie.

Una bola cerca del borde de la tronera y parcialmente apoyada por otra bola es considerada embocada si la bola de apoyo fuera quitada y la otra bola cayera dentro.



Durante el periodo de cinco segundos, el árbitro debe asegurar que ningún otro tiro es ejecutado.

Una bola objetiva que se rebote de una tronera hacia la superficie de la mesa no es una bola embocada. Si la bola blanca hace contacto con una bola embocada la blanca será considerada embocada tanto como si rebota o no. El árbitro vaciará la tronera si esta está llena o casi llena pero es responsabilidad del tirador asegurarse de que se haga.

#### **4.4.- DIRIGIDO A UNA BANDA**

Una bola es considerada dirigida a una banda si no esta tocando esa banda y luego la toca. Una bola que este tocando una banda antes de un tiro es considerada “frozen/congelada” y no es considerada dirigida a esa banda a menos que primero deje esa banda y luego vuelva.

Una bola que es embocada es también considerada dirigida a la banda.

Se supone que una bola no esta “frozen/congelada” a menos que lo declare el árbitro, el tirador o el contrincante.

#### **4.5.- ENTRONERAR LA BOLA BLANCA / SCRATCH**

Un tiro en que la bola blanca es entronerada es conocido como “scratch”.

#### **4.6.- BOLA BLANCA**

La bola blanca es la bola que es golpeada por el tirador al principio de un tiro. Tradicionalmente es de color blanco pero también puede estar marcada por puntos o logotipos.

En juegos de billar de troneras, una sola bola blanca es utilizada por ambos jugadores.

#### **4.7.- BOLAS OBJETIVAS**

Las bolas objetivas son golpeadas por la bola blanca con el fin de embocarlas. Típicamente están numeradas desde el uno hasta el número de bolas utilizadas en el juego. Colores y la marcación de las bolas están expuestos en las Especificaciones del Equipamiento de la WPA.

#### **4.8.- SET**

En algunos enfrentamientos el partido se divide en partes que se llaman “sets” y con un determinado numero de “sets” ganados para ganar el enfrentamiento. En su turno, un determinado número de partidas o puntos es necesario para ganar cada “set”.

#### **4.9.- RACK**

El “rack” es el aparato, normalmente de forma triangular que se utiliza para colocar las bolas objetivas para efectuar el tiro de apertura al comienzo de la partida.

También el nombre “rack” se refiere al grupo de bolas colocadas. Para “rack” las bolas objetivas son colocarlas utilizando el “rack”.

Un “rack” es también una parte de un enfrentamiento jugado con un individual “rack” de bolas objetivas.

Algunos juegos tales como Bola 9 son marcados con un punto por “rack”.

#### **4.10.- TIRO DE APERTURA**

Un tiro de apertura es el tiro que abre la partida o el enfrentamiento dependiendo del juego. Ocurre cuando las bolas objetivas han sido colocadas (“racked”) y la bola blanca es jugada desde detrás de la línea de cabecera, normalmente con la intención de romper el “rack”.

#### **4.11.- ENTRADA**

Una entrada es el turno que tiene un jugador en la mesa. Da comienzo cuando es legal que el jugador realice un tiro y termina cuando no sería legal que dicho jugador tirase otra vez.

En algunos juegos un jugador puede elegir no utilizar su turno en ciertas situaciones cuando el juego normalmente le tocaría a él. (p.ej. un “push out” en Bola 9 o Bola 10) Al jugador que está en posesión del turno se llama el “tirador”.

#### **4.12.- POSICIÓN DE LAS BOLAS**

La posición de una bola es determinada por la proyección verticalmente por su centro hacia abajo hasta la superficie de la mesa, (esto es, la parte que está en contacto con el paño). Una bola es considerada posicionada encima de una línea cuando el centro está directamente encima de la línea o punto.

#### **4.13.- REPOSICIÓN DE LAS BOLAS**

En algunos juegos, las bolas objetivas requieren ser repuestas en la superficie de la mesa a veces no es necesario formar un “rack” nuevo (Ver 1.4 Reponer Bolas).

#### **4.14.- RESTAURAR UNA POSICIÓN**

Si la posición de las bolas está alterada, las reglas del juego pueden establecer que estas sean reposicionadas donde estaban. El árbitro colocará las bolas en las posiciones que tenían

antes del tiro.

#### **4.15.- TIRO DE SEGURIDAD / NO HAY BOLA**

Se considera un tiro de seguridad si una determinada modalidad de juego es obligatorio anunciar los tiros y el tirador previamente ha declarado el tiro de seguridad al árbitro o al contrincante antes de efectuarlo. El juego pasa al adversario al final de un tiro de seguridad.

#### **4.16.- PIFIA**

Ocurre una pifia cuando la suela del taco resbala de la bola blanca probablemente debido a falta de tiza. Es usualmente acompañada por un fuerte sonido y normalmente la suela queda decolorada.

Aunque algunas pifias implican que ha sido por un contacto del lado del taco con la bola blanca.

A menos que tal contacto sea claramente visible, se supone que no ha ocurrido.

Un tiro es considerado como una pifia si la suela del taco hace contacto con la superficie de la mesa y la bola, a la vez que esta deja la superficie.

Tomar nota que las pifias intencionales están expuestas en 3.16 Conducta Antideportiva (a).

## **Billar–Pool. Las Regulaciones**

### **I. Discreción Administrativa**

Estas regulaciones tratan los requisitos de uniformidad, horarios y otras cosas que no forman parte de las reglas actuales de juego pero que tienen la necesidad de ser reguladas. Algunos aspectos a la hora de aplicar estas reglas varían de torneo a torneo, tales como el número de “sets” en un enfrentamiento y quien es que saca después de la primera partida de bola 9. Los organizadores del evento tienen la potestad de poner en vigor regulaciones para cada uno de los eventos. Estas regulaciones no tienen la misma fuerza que la Reglas; la Reglas tienen prioridad.

### **II. Excepciones a las reglas**

Las reglas actuales de juego no pueden ser modificadas sin permiso especial del Director Deportivo de la WPA o cualquier otra persona que esté autorizada para cada evento. Una explicación por escrito debería estar disponible a la reunión de jugadores antes del evento.

### **III. Penalizando conducta antideportiva**

Las reglas y regulaciones dan al árbitro y, a otros autorizados, importante libertad en determinar la penalización apropiada en caso de conducta antideportiva. Hay que considerar varios elementos en tales decisiones, tales como: conducta anterior, avisos previos, la seriedad del delito, e información que posiblemente fue dada en la reunión de jugadores. Además, se puede tener en cuenta el nivel de la competición, como que los jugadores de alto nivel deben de conocer las normas muy bien, mientras que los jugadores principiantes pueden no tener muy claro la aplicación de las normativas.

### **IV. Subsiguientes Tiros de Apertura**

Para determinar quién va a sacar después de la primera partida, en juegos tales como Bola 9, el Director Deportivo puede elegir un procedimiento diferente de lo normal del que está estipulado en la Reglas.

p.ej. El ganador puede sacar o los jugadores pueden tener tres saques sucesivos y/o alternativos

### **V. Tiro de Apertura Abierta**

El Director Deportivo puede imponer requisitos adicionales en el saque en juegos que requieren un saque abierto tal como Bola 9. p.ej. puede ser necesario que tres bolas pasen de la línea de cabecera o deban ser entroneradas.

### **VI. Reloj**

Un jugador dispone de 20 segundos para realizar una jugada. Este tiempo se verá gráficamente en una barra verde situada alrededor de la fotografía del jugador (también llamada avatar). Cuando queden 5 segundos para realizar la jugada, dicha barra cambiará de color a rojo y el juego empezará a emitir un pitido indicando que se está acabando el tiempo de la jugada.

### **VII. Empezar Tarde**

Los jugadores deben estar en la sala de espera cinco minutos antes de que empiece la partida. En el momento que ambos jugadores coincidan en la sala la partida dará comienzo, aunque no hayan concluido esos cinco minutos. Si al finalizar dicho tiempo sólo hubiese un jugador en la sala de espera, dicho jugador será el ganador de esa partida. Si al concluir esos cinco minutos no hubiese ningún jugador en la sala, ambos perderían esa partida.

### **VIII. Entrenamiento**

Está permitido que un jugador reciba consejos de su entrenador durante un enfrentamiento. No debiendo hacerlo tiro a tiro continuo que hiciera cambiar el carácter del juego

El árbitro y el Director Deportivo deberán determinar los límites. Durante el descanso, este puede ser utilizado para obtener ayuda del entrenador. El entrenador no debe acercarse a la mesa de juego. Si el árbitro decide que el entrenador está interfiriendo o interrumpiendo el partido, puede obligarlo a que abandone la zona.

#### **IX. Caso de Fuerza Mayor**

Puede ser que algo imprevisto que no esté reflejado en estas reglas ocurriera durante una partida. En tal caso, el árbitro decidirá cómo proceder de la manera más justa. Por ejemplo, puede ser necesario mover un “rack” en marcha a otra mesa, en tal caso puede que se declare un estancamiento si no se puede ser transferido

#### **X. Golpes Simultáneos**

Si la bola blanca golpea a una bola objetiva, legal o no legal, al mismo tiempo aproximadamente, y no se puede determinar que bola fue golpeada la primera, la decisión irá a favor del tirador.