



REGLAMENTO POOL BOLA 8



ARTº. 1 OBJETIVO DEL JUEGO

- 1.- El juego consta de una bola blanca y quince de color, numeradas del 1 al 15 .
- 2.- Uno de los jugadores debe entronerar las bolas numeradas del 1 al 7 (lisas), y el otro lo hará con las del 9 al 15 (rayadas), siempre previo anuncio del tiro a ejecutar.
- 3.- El jugador que entronere su grupo de bolas en primer lugar y posteriormente lo haga con la bola 8, gana el juego.

ARTº. 2 TIRO ANUNCIADO

- 1.- En un tiro anunciado, para entronerar legalmente una bola de color, el jugador debe indicar señalando físicamente o de forma verbal antes de cada tiro, la bola que pretende entronerar y la tronera donde dirigirá la bola (Al anunciar el tiro nunca será necesario indicar detalles tales como número de bandas, carambola, antes banda, etc.). No designar la tronera o no entronerar la bola donde se ha indicado, es pérdida de turno pero no falta.
- 2.- Si la bola de color es entronerada tal como se anunció, cualquier otra bola de color que se introduzca como consecuencia de la misma tacada se considerará legalmente entronerada.
- 3.- Si la bola de color anunciada no es legalmente entronerada pero como consecuencia del tiro otras bolas de color sí lo son, éstas serán colocadas nuevamente en la mesa, en el punto de pie (ver figura 1), permaneciendo en tronera cualquier otra bola que se hubiera introducido del jugador contrario.
- 4.- En competiciones no oficiales, en el caso de jugar en una mesa accionada por monedas todas las bolas entroneradas permanecerán como tales.

ARTº. 3 TRIÁNGULO

- 1.- Para el inicio de la partida las bolas son colocadas aleatoriamente con dos salvedades, la negra debe estar en el medio y las dos puntas de atrás deben ser de diferente grupo, una lisa y una rallada.

ARTº. 4 TIRO DE APERTURA

- 1.- 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.
- 2.- En competiciones individuales el derecho de apertura para los juegos siguientes al primero será alternativo. En caso de que al llegar al juego decisivo exista empate entre ambos jugadores, se procederá antes de iniciar este último juego a tirar sobre banda, al igual que en el inicio del partido.

ARTº. 5 MESA ABIERTA

- 1.- La mesa se considera abierta cuando la elección del grupo de bolas (lisas o rayadas), aún no ha sido hecha, estando permitido en dicha situación dirigir la

bola blanca contra una lisa para entronerar una rayada, o viceversa.

2 .- La mesa se considerará abierta inmediatamente después del tiro de apertura. Cuando la mesa permanece abierta está permitido contactar primero con la bola 8 para entronerar una bola lisa o una rayada.

ARTº. 6 BOLA "8" ENTRONERADA EN EL TIRO DE APERTURA

1 .- Entronerar la bola 8 en el tiro de apertura no significa perder ni ganar la partida, sino que el mismo jugador podrá decidir si vuelve a empezar el juego o simplemente se repone la bola 8 en la mesa, tirando en ambos casos el mismo jugador.

ARTº. 7 TIRO DE APERTURA LEGAL

1 .- Para ejecutar un tiro de apertura legal, el jugador, con la bola blanca detrás de la línea de cabeza (ver figura 1) debe:

- a) Entronerar una bola.
- b) Dirigir cuatro bolas de color contra las bandas.

2 .- De no conseguir alcanzar alguno de los objetivos indicados en los puntos a) y b), el jugador no incurrirá en falta, pero su oponente tendrá la opción de:

- a) Aceptar la mesa en la posición que esté y tirar.
- b) Volver a colocar las bolas en el triángulo y realizar el tiro de apertura él mismo.

3 .- No es obligatorio dirigir la bola blanca en primer lugar contra la bola más adelantada situada en el punto de pie.

ARTº. 8 BOLA BLANCA ENTRONERADA EN TIRO DE APERTURA LEGAL

1 .- Si un jugador entronera la bola blanca en un tiro de apertura legal, todas las bolas entroneradas permanecerán como tales, excepción hecha de la bola 8 que será repuesta nuevamente en la mesa; ante dicha circunstancia la mesa queda en situación de abierta.

2 .- Como consecuencia del punto anterior, el jugador contrario obtiene bola blanca en mano detrás de la línea de cabeza, quedando impedido de tirar a cualquier bola situada detrás de dicha línea, salvo que dirija la bola blanca hacia algún punto por delante de la línea de cabeza para contactar posteriormente con la bola de color.

ARTº. 9 AUSENCIA DE FALTA POR SITUACIÓN (Bola blanca en línea de cabeza)

1 .- Si el jugador en turno coloca la bola blanca delante de la línea de cabeza, el árbitro o el oponente deben requerir al jugador que sitúe la bola blanca detrás de la línea. No existirá falta si el jugador cumple con el requisito o tal sugerencia no se le exigió (la base de la bola blanca determina si ésta se encuentra dentro o fuera de la línea de cabeza).

2 .- La base de la bola en relación a la línea de cabeza determina si ésta es o no es jugable. Específicamente, la base de la bola debe estar fuera de la línea de cabeza para ser jugable, en caso de duda el jugador deberá de consultar con el árbitro.

ARTº. 10 TIRO LEGAL

1 .- Con excepción del tiro de apertura y de aquellos en los que la mesa todavía permanece abierta, el jugador en turno debe contactar primero con una bola de su grupo, bien por ataque directo o bien jugando primeramente por banda y:

- a) Entronerar una bola de color.
- b) Que la bola blanca o una de color contacten con una banda.

ARTº. 11 ELECCIÓN DE GRUPO

1 .- La elección de lisas o rayadas no se determina en el tiro de apertura, incluso en aquellos casos que sean entroneradas bolas de uno o los dos grupos.

2 .- La elección de grupo queda determinada sólo cuando un jugador entronera legalmente una bola de color tras el tiro de apertura.

ARTº. 12 ANOTACIÓN

1 .- Un jugador continuará tirando hasta que deje de entronerar legalmente bolas de su grupo.

2 .- Después de que un jugador haya entronerado legalmente todas las bolas de su grupo podrá entronerar la bola 8

ARTº. 12 FALTAS

1 .- Serán consideradas como faltas las jugadas siguientes:

- a) Fallo en la ejecución de un tiro legal tal como se definió con anterioridad.
- b) Entronerar o hacer saltar fuera de la mesa la bola blanca.
- c) Entronerar o hacer saltar fuera de la mesa la bola blanca en un tiro de apertura legal.
- d) Tirar sin tener por lo menos un pie en el suelo.
- e) Mover o tocar cualquier bola fuera del golpe de ejecución.
- f) Hacer saltar la bola blanca por encima de otra golpeándola con el taco por debajo de su centro (no se comete falta si accidentalmente y como consecuencia de una "pifia" se provoca que la bola blanca se eleve sobre la superficie de la mesa; de igual forma se considera legal un salto de bola blanca cuando la ejecución del golpe se realiza levantando la culata del taco y golpeando a la bola por encima de su centro).
- g) Si en competiciones (ligas o torneos), el componente de un equipo aconseja a otro de su mismo equipo en la consecución de alguna jugada.

ARTº. 13 PENALIZACIÓN POR FALTAS

1 .- Cuando un jugador comete falta el adversario obtiene bola blanca en mano. Esto significa que el jugador podrá situar la bola blanca en cualquier parte de la mesa (no siendo obligada su colocación detrás de la línea de cabeza salvo en el tiro de apertura).

2 .- Con la condición de bola blanca en mano, el jugador puede situar la bola sobre la mesa con su mano (más de una vez si fuera necesario).

3 .- Una vez colocada la bola, la flecha y la puntera del taco (se exceptúa la suela), pueden ser también utilizadas para situar la bola antes de tirar.

ARTº. 18 TIROS COMBINADOS

1 .- Las combinaciones están permitidas, exceptuando de ellas a la bola 8, salvo en los casos en que la mesa permanezca abierta.

ARTº. 14 BOLAS ENTRONERADAS ILEGALMENTE

1 .- Una bola de su grupo será considerada entronerada ilegalmente cuando en el mismo tiro se cometa una falta, o que la bola de color designada sea entronerada en lugar distinto al indicado.

2 .- Las bolas ilegalmente entroneradas del jugador tirador serán repuestas en el punto de pie, considerándose válidas las bolas entroneradas del jugador contrario.

3 .- En mesas accionadas por monedas todas las bolas entroneradas ilegalmente permanecerán entroneradas.

ARTº. 15 BOLAS DE SU GRUPO EXPULSADAS DE LA MESA

1 .- Si alguna bola de color es impulsada fuera del billar, se considerará fallo y pérdida de turno, pero no falta.

2 .- Las bolas correspondientes al grupo del jugador tirador que hubieran saltado fuera, serán repuestas sobre la mesa y las del oponente se considerarán entroneradas.

ARTº. 16 REPOSICIÓN DE LAS BOLAS

1 .- En aquellos casos en que una bola de color deba ser repuesta sobre la mesa, será colocada en la línea de pie detrás y tan cerca como sea posible del punto de pie, debiendo ser colocada tocando cualquier bola que interfiera, excepto si se tratara de la bola blanca.

ARTº. 17 BOLA PEGADA A LA BANDA

1 .- Cuando se ejecuta un tiro en el que la bola de su grupo está pegada a banda, se tomará como base el art. 13, teniendo en cuenta que la bola que está pegada no se considera su validez al jugar contra ella en su contacto con la banda.

ARTº 18 BOLA BLANCA EN CONTACTO

1 .- Cuando la bola blanca se encuentra en contacto, con:

a) Una bola de la serie jugadora.

b) Una bola de la serie contraria.

c) Con la bola negra.

2 .- En el caso a), se podrá tirar sobre la bola de su serie, estando aceptado el arrastre, en caso contrario será falta y, se repone la bola entronerada si es de la serie jugadora, quedando entronerada si fuera de la serie contraria, en ambos casos, con bola en mano para el contrario.

3 .- En el caso b), se deberá tirar a banda o a otra bola. En caso de falta se aplicará lo especificado en el punto 2.

4 .- En el caso c), cuando la bola negra es la última, será de aplicación el criterio del punto 2 de este mismo artículo, si por el contrario, quedaran más bolas, deberá aplicarse el criterio del punto 3.

5 .- Será considerado falta intencionada y por ello, bola en mano para el contrario, el jugar directamente sobre una bola del contrario o sobre la negra indebidamente. Caso de reincidencia, tras haber sido advertido el jugador, se castigará con partida nula

ARTº. 19 JUGANDO LA BOLA 8

1 .- Cuando se juega sobre la bola 8, el jugador en turno debe designar claramente, bien de forma verbal o físicamente, la tronera donde se va a intentar embolsarla, aún siendo obvio el destino de dicha bola.

2 .- Si el jugador oponente o árbitro no entendieran claramente cual es la tronera elegida por el tirador, deberán preguntar antes de que éste inicie el tiro.

ARTº. 20 PÉRDIDA DEL JUEGO

1 .- Un jugador pierde el juego si comete cualquiera de las siguientes infracciones:

a) Cometer una falta al entronerar la bola 8.

b) Entronerar la bola 8 en el mismo tiro que la última bola de su grupo.

c) Hacer saltar la bola 8 fuera de la mesa en cualquier momento de la partida, excepto en el tiro de apertura.

d) Entronerar la bola 8 en tronera distinta a la designada.

e) Entronerar la bola 8 cuando todavía quedan bolas de su grupo.

f) Entronerar la bola 8 y la bola blanca en el mismo tiro.

ARTº. 21 JUEGO EMPATADO

1 .- Si ninguno de los dos jugadores intentase entronerar legalmente una bola durante tres turnos consecutivos (seis turnos entre ambos jugadores), el juego será considerado como de empate, previa consulta a los jugadores y atendiendo siempre según criterio arbitral.

2 .- Si ambos jugadores llegaran al acuerdo de que intentar mover o entronerar una bola de color podría ser motivo de pérdida inmediata del juego, podrán pedir al árbitro coloque todas las bolas en el triángulo como al principio de la partida, volviendo a realizar el tiro de apertura el jugador que lo iniciara anteriormente.

3 .- Tres faltas consecutivas por parte de un jugador no significan pérdida de la partida.

ARTº. 22 DESCALIFICACIÓN

1 .- El Director Deportivo posee el derecho de descalificar de una competición a cualquier jugador con la subsiguiente pérdida de todo derecho a premio en metálico o a cualquier otra clase de premio por conducta antideportiva o por uso de tácticas que vayan en detrimento de la prueba.

ARTº. 23 DE LOS ESPECTADORES

1 .- A los espectadores no les está permitido el aconsejar a ningún jugador durante la partida. Si después de pedirle a un espectador, bien por el árbitro o por el Director Deportivo, que depusiese dicha actitud, continuara haciéndolo, el árbitro deberá pedirle que abandone el área del torneo.

ARTº. 24 TIEMPO MÁXIMO PARA TIRAR

1 .- Cuando en opinión del árbitro un jugador está impidiendo la buena marcha del torneo o del juego por su persistencia en el juego lento, podrá amonestar al jugador y, a criterio de éste, podrá imponer un tiempo límite de un minuto entre tiros. Si a pesar de ello el jugador persistiera en su lentitud, se decretará falta, obteniendo el jugador contrario posición de bola en mano.