



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

Para las Ligas de los Años
2010/2011 & 2011/2012

APA = Asociación Americana de Jugadores de Pool, por sus siglas en inglés

Índice

Reglas de la APA / CPA para el Juego de Bola 8

Descripción General.....	1
Tiro de Arrime (Lag) para Iniciar la Partida	1
Armado del Triángulo	1
Tiro de Apertura	1
Después de la Apertura	2
Tiros de Combinación	4
Bolas en el Piso	4
Bolas Entroneradas.....	4
Un Pie en el Suelo	5
Faltas	5
FALTAS DE BOLA EN MANO	6

Reglas de la APA / CPA para el Juego de Bola 9

Descripción General.....	10
Tiro de Arrime (Lag) para Iniciar la Partida	10
Armado del Triángulo	10
Tiro de Apertura	11
Después de la Apertura	12
Tiros de Combinación	13
Bolas en el Piso	13
Bolas Entroneradas.....	13
Colocación de las Bolas en el Punto de Pie.....	14
Faltas.....	14
FALTAS DE BOLA EN MANO	15

Reglas de la APA para el Juego de Bola 8

Descripción General - El juego de Bola 8 se juega con una bola blanca y un triángulo normal de quince (15) bolas objetivas. El objetivo de este juego es que un jugador entronere las bolas lisas enumeradas de 1 a 7 o las bolas rayadas enumeradas del 9 al 15, y luego entronere la bola 8 en una tronera marcada antes que el oponente. La elección de bolas lisas o rayadas está determinada por la categoría de la primera bola que entronere legalmente alguno de los jugadores.

1. Tiro de Arrime o Lag - El método que se utiliza para iniciar un partido. Los dos jugadores tiran las bolas simultáneamente desde detrás de la línea de cabeza, y las bolas rebotan en la banda de pie hacia la cabeza de la mesa. 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 cabeza, gana. Está permitido golpear la banda de cabeza. Si se tocan las dos bolas del tiro de arrime, hay que repetir el procedimiento.

2. Armado del Triángulo - Todas las bolas deben quedar congeladas (tocándose entre sí) los más juntas que sea posible. Se colocan las bolas ubicando la primera sobre el punto de pie y la bola 8 en el centro del triángulo. El jugador que va a abrir el partido puede solicitar que se vuelva a armar el triángulo.

3. Tiro de Apertura - Para que el tiro de apertura sea legal, los jugadores deben realizarlo desde atrás de la línea de cabecera. Se debe tocar primero a la primera o a la segunda bola, dirigir cuatro bolas objetivas contra la banda. No se puede tirar la bola blanca contra una banda antes de pegarle al triángulo. Si el tiro de apertura no califica como legal, hay que volver a armar el triángulo y debe tirar otra vez el mismo jugador. Si el tiro de apertura no califica como legal y se entronera la bola blanca, hay que volver a armar el triángulo y el otro jugador hace el tiro de apertura.

EL TRIÁNGULO TIENE QUE SER GOLPEADO ANTES DE QUE PUEDA OCURRIR UNA FALTA. No se permiten los tiros de apertura *suaves* o *fáciles*. El Operador de la Liga puede emitir fallos y aplicar sanciones a equipos y jugadores que no hacen el tiro de apertura con fuerza. El abrir con la fuerza apenas suficiente para cumplir con esta regla no es garantía contra sanciones. Recuerde, abra lo más fuerte que pueda, sin perder el control.

4. Después de la Apertura - Varias circunstancias pueden ocurrir después de la apertura. Ellas son:

- a. Una falta en el tiro de apertura legal resultará en *bola en mano* detrás de la línea de cabeza y el jugador que sigue puede tirarle a cualquier bola fuera de la línea de cabeza (consulte el diagrama de la mesa en el Manual de equipos para ver la explicación). Si la bola está muerta en el centro o "fuera", se la puede jugar. No así si la bola está "adentro". Dependerá de que el oponente diga que la bola blanca está "adentro" antes de que se haga el tiro. (Consulte el Manual de equipos para obtener una explicación más completa.)
- b. Si no se entronera ninguna bola, le toca tirar al otro jugador.
- c. Se entronera la bola 8. Significa que el jugador gana, a menos que entronere la bola blanca también y, en ese caso, pierde.
- d. Se entronera una bola; el mismo jugador sigue tratando de entronerar las bolas de su categoría.
- e. Se entronera una bola de cada categoría. El jugador que abrió puede elegir con qué categoría desea jugar. Podrá tirarle a cualquier bola, excepto a la 8 (que sería una falta), y se contará cada bola que entronere. Si entronera una de cada categoría en su segundo tiro, sigue teniendo

"mesa abierta". Si falla o comete alguna falta en su segundo tiro, su oponente pasa a tener "mesa abierta". "Mesa abierta" significa que el jugador puede tirar una combinación de bolas rayadas y lisas y que la bola que entronere, sin cometer ninguna falta, determinará su categoría.

- f. Si se entroneran dos bolas de una categoría y una bola de la otra, el jugador puede escoger como arriba en "e".
- g. A veces, puede ocurrir que un jugador entronera equivocadamente las bolas de la categoría incorrecta. Y si bien se considera de buen deportista que el jugador en espera avise al jugador de turno que está a punto de cometer una falta por tirar a la categoría de bolas equivocada, no es obligación del jugador hacerlo. Una vez que el jugador le pega a una bola de la categoría equivocada, ya se considera una falta, y no importa si se entronera la bola o no. Si se entronera la bola, está aceptado, aunque no es lo que se recomienda, que el jugador en espera le permita al de turno continuar tirando hasta que determine necesario pronunciar la falta. El jugador de turno puede escapar a la sanción si advierte el error y calladamente vuelve a tirarle a las bolas de la categoría que le corresponde y le pega legalmente a una de ellas antes de que su oponente cante la falta, o si termina de entronerar todas las bolas de la categoría equivocada y le pega legalmente la bola 8 antes de que el otro jugador cante la falta. En otras palabras, el jugador en espera debe cantar la falta antes de que el de turno vuelva a la categoría correcta y legalmente toque una bola o antes de que entronere todas las bolas de la categoría equivocada y haga contacto legal con la bola 8. Una vez que el jugador ha tocado la bola 8 legalmente, éste asume el control de esa categoría de bolas que tomó por error y puede terminar ganando el juego si logra entronerar la bola 8. Antes de que haya una falta, el jugador también puede evitar la sanción si le pregunta al

oponente qué categoría de bolas le corresponde. El mismo está obligado a decirle la verdad.

5. Tiros de Combinación - Los tiros de combinación son legales, pero primero se le debe dar a la bola correcta, a menos que la situación sea "mesa abierta". **La bola 8 no es neutral.** Los jugadores reciben créditos por todas las bolas que entroneran legalmente. Cuando un jugador no logra entronerar una de sus bolas y, en cambio, entronera una de su oponente, pierde su turno. El oponente recibe crédito por la bola que éste metió. Las bolas que se entroneran nunca vuelven a colocarse en el punto de pie.

6. Bolas en el Piso - Si la bola 8 salta de la mesa y cae al piso, se pierde el juego. Cualquier otra bola objetiva que caiga al piso, se coloca en el punto de pie. Si el punto de pie está ocupado por otra bola, la bola se ubica en una línea directamente detrás del punto, lo más cerca posible. No es una falta que cualquier bola salte al piso con la excepción de la bola blanca. Puede suceder que un jugador entronere una de sus bolas y al mismo tiempo otra bola salte fuera de la mesa. En esta situación, sigue siendo su turno y la bola no se coloca en el punto de pie hasta que falle un tiro. Si la bola que saltó de la mesa es suya, no se coloca hasta que falle un tiro o cuando haya metido todas las otras bolas de su categoría.

7. Bolas Entroneradas - Las bolas deben permanecer en una tronera para que se consideren legales. Si la bola cae dentro de la tronera, pero rebota y regresa a la superficie de juego, no se considera como entronerada. Si es la bola 8, el juego no se considera ni ganado ni perdido. Si es la bola blanca, no se considera como una falta.

8. Un Pie en el Suelo - En el momento de hacer el tiro, por lo menos un pie debe tocar el suelo en todo momento si hay un puente presente. 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 puentes.

Excepción: los jugadores en silla de ruedas deben permanecer sentados en la silla mientras tiran.

9. Faltas - Si se comete alguna de las siguientes faltas, la sanción es *bola en mano* para el jugador entrante. Está seguro de tener *bola en mano* antes de tocar la bola blanca. Confírmelo con su oponente. Bola en mano significa que usted puede ubicar la bola blanca en cualquier parte de la mesa (excepto si entroneró la bola blanca en el tiro de apertura, lo cual resulta en bola en mano detrás de la línea de cabeza) y tirar a cualquier bola de su categoría (o a la bola 8, si ya están entroneradas todas sus bolas). Una vez que la bola blanca ha sido colocada en la mesa, si el jugador no está satisfecho con la ubicación que le dio, puede ajustar la posición con la mano, el taco o cualquier otro objeto razonable. Se puede cantar falta sólo si el jugador hace falta y le pega a la bola blanca, es decir, hace un doble golpe a la bola blanca (también se llama doble embrague). La regla de bola en mano sanciona a un jugador por cometer un error. Sin esta regla, el jugador podría beneficiarse tras cometer ésta u otras faltas de manera accidental o intencional.

ÚNICAMENTE EL JUGADOR O EL ENTRENADOR PUEDEN ANUNCIAR UNA FALTA OFICIALMENTE, aunque cualquiera puede sugerir al jugador o al entrenador que se debe cantar una falta.

ESTAS SON LAS ÚNICAS FALTAS QUE RESULTAN EN BOLA EN MANO:

- a. Cuando la bola blanca se entronera, cae al suelo o salta fuera de la superficie de juego. e au sol ou autrement projetée hors de la surface de jeu.
- b. Cuando no se le pega a la bola correcta primero. (El que juega con las bolas rayadas le debe dar a una rayada primero.) **La bola 8 no es neutral.** El tirador tiene la ventaja en estas situaciones a menos que su oponente haya solicitado a un tercero que observe el tiro. Protéjase. Si piensa que su oponente va a hacer un tiro que podría ser un mal tiro, busque a una tercera persona para que observe el tiro antes de que lo haga. Los equipos que continuamente disputan sobre tiros malos sin pedir la verificación de un tercero pueden ser sancionados por su comportamiento perjudicial y antideportivo.
- c. Cuando no se toca una banda después del contacto. La regla que responde a muchas preguntas es: **TRAS EL TIRO LEGAL**, la bola tocada (incluso la blanca) debe hacer contacto con una banda. Una bola entronerada cuenta como una que haya tocado la banda.
- d. La bola objetiva está congelada a la banda y el jugador está contemplando un "tiro de seguridad". Para que la regla de "bola congelada" esté vigente, el oponente debe declarar que la bola está congelada y el jugador debe verificarlo. Una vez que se acuerda que la bola sí está congelada, el jugador debe tirar la bola objetiva contra otra banda (por supuesto, le podría pegar a otra bola, que a su vez haga contacto con la banda), o tirar la bola blanca contra la banda después de tocar la bola objetiva. Si el jugador opta por el último método de tiro de seguridad debe tener cuidado de obviamente golpear la bola objetiva primero. Si la bola blanca le pega primero a

la banda, o parece pegarle a la banda y a la bola objetiva simultáneamente, sería una falta, a menos que la bola blanca o la bola objetiva dieran contra alguna otra banda.

- e. Es una falta hacer que la bola blanca salte a otra bola por una pifia intencional (haciendo palanca). Una pifia por casualidad no es una falta a menos que infrinja otras reglas de esta sección.
- f. Recibir ayuda ilegal (entrenamiento de cualquier persona que no sea su entrenador) durante su turno en la mesa. No se considera ayuda ilegal el recordarle a un jugador que debe marcar la tronera para entronerar la bola 8, o avisarle que ha cometido una falta. Cualquiera puede hacerlo.
- g. Causar el movimiento de la bola blanca, aún cuando sea por casualidad, es una falta. No es una falta mover accidentalmente cualquier otra bola (incluso la bola 8) a menos que, durante su turno en la mesa, un jugador mueva una bola y a su vez ésta le pegue a la bola blanca. Incluso si se cae la tiza encima la bola blanca, es falta. Cualquier bola movida accidentalmente por el jugador en turno debe ser recolocada en su posición original por el oponente, después de finalizar el tiro y de que todas las bolas hayan dejado de rodar. Si ocurre antes del tiro, la bola movida debe ser recolocada antes de que el jugador tire.
Excepción: si se mueve una bola por casualidad y ésta contacta a la bola blanca es una falta y no se reemplaza ninguna bola objetiva.
- h. Si, al hacer su tiro, la bola blanca no toca nada.

- i. Tenga cuidado al levantar o colocar la bola blanca en una situación de *bola en mano*. La bola blanca siempre está viva. Si la bola blanca, o la mano que la agarra o mueve, toca otra bola, es una falta de bola blanca y su oponente pasa a tener *bola en mano*. Especialmente tenga cuidado al levantar o colocar la bola blanca en un lugar de espacio reducido.
- j. Durante un tiempo muerto, el jugador o su entrenador **pueden** colocar la bola blanca en una situación de *bola en mano*. La misma regla de la colocación de la bola blanca se aplica tanto al jugador como a su entrenador. Si el jugador o el entrenador hacen una falta durante el proceso de colocación de la bola blanca, será *bola en mano* para el oponente. Por eso, el jugador debe elegir si quiere que su entrenador coloque la bola blanca o si lo hace él mismo.

10. Hay varias formas de perder:

- a. Su oponente entronera todas las bolas de su categoría y la bola 8 legalmente.
- b. Usted entronera la bola 8 fuera de orden o la bola 8 salta fuera de la mesa.
- c. Usted mete la bola 8 en la tronera equivocada o se olvida de marcar la tronera correctamente.
- d. Usted comete una falta de bola blanca y luego entronera la bola 8.
- e. Al tirar a la bola 8, se entronera la bola blanca.

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 el juego como consecuencia de esta falta.

- f. Se pierde el juego si altera el rumbo de la bola 8 o de la bola blanca en una situación en la que la consecuencia de tal acción es la pérdida del juego.

11. Cómo se Gana - Gana el partido al entronerar todas las bolas de su categoría y 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 confusiones, no se recomienda marcar la tronera con la tiza) junto a la tronera donde se debe entronerar la bola 8.

Ambos equipos pueden usar el mismo indicador. Debe haber sólo un indicador en la mesa. Si el indicador ya está puesto donde lo quiere, no es necesario tocarlo, moverlo o reposicionarlo.

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

Reglas de la APA / CPA para el Juego de Bola 9

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

Descripción General - El juego de 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 termina cuando se entronera legalmente 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. Si ocurre así, continúa su turno, pero el jugador debe hacer contacto primero con la bola más baja que queda en la mesa. Si el jugador tira la bola 1 y le pega a la bola 9 y la entronera sin cometer falta, el juego está concluido.

1. Tiro de Arrime (LAGGING) para Iniciar la Partida - El método que se utiliza para iniciar una partida. Los dos jugadores tiran las bolas simultáneamente desde detrás de la línea de cabeza, y las bolas rebotan en la banda de pie hacia la cabeza de la mesa. 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 cabeza, gana. Está permitido golpear la banda de cabeza. Si se tocan las dos bolas del tiro de arrime, hay que repetir el procedimiento.

2. Armado del Triángulo - Se utilizan nueve bolas que se agrupan dentro del triángulo en forma de diamante. La bola 1 se coloca en la parte delantera del triángulo y en el punto de pie. La bola 9 se ubica en el centro y el resto de las bolas objetivas pueden colocarse en cualquier orden numérico.

Todas las bolas deben quedar congeladas (tocándose entre sí) los más juntas que sea posible. El jugador que va a abrir el partido puede solicitar que se vuelva a armar el diamante.

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, puede rearmar el triángulo e iniciar otro partido, puesto 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.

3. Tiro de Apertura - Para ser un tiro legal, los jugadores deben realizarlo desde atrás de la línea de cabeza, la primera bola debe golpearse en primer lugar y por lo menos cuatro bolas objetivas deben tocar las bandas o debe entronerarse una bola. La bola blanca **no** puede tirarse hacia la banda antes de hacer contacto con el triángulo. Cuando no se golpea la bola 1 primero **no** se produce una falta. Si la apertura no es legal, el mismo jugador vuelve a colocar las bolas en el triángulo y realiza el tiro de apertura nuevamente. Si la apertura no es legal y se entronera la bola blanca, el jugador oponente vuelve a colocar las bolas en el triángulo y realiza el tiro de apertura. **DEBE GOLPEARSE EL TRIÁNGULO ANTES DE QUE SE PRODUZCA UNA FALTA.** No se permite realizar el tiro de apertura en forma *suave y segura*. El Operador de la Liga podrá emitir sus fallos y aplicar sanciones a los equipos y jugadores que no realicen el tiro de apertura con fuerza. La realización del tiro de apertura con sólo la fuerza suficiente como para cumplir con esta regla no garantiza que se eviten sanciones. Recuerde que debe abrir el juego con la mayor fuerza posible que pueda controlar.

4. Después de la Apertura - Varias circunstancias pueden ocurrir después de la apertura. Ellas son:

- 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. Continúa siendo el turno del jugador que realizó el tiro de apertura y debe tirar a la bola con el número más bajo de la mesa.
- e. A veces sucede que un jugador golpea por error una bola incorrecta. Aunque es de buen deportista que el jugador en espera le avise al jugador de turno que está por cometer una falta si golpea la bola incorrecta, no está obligado a hacerlo. Una vez que el jugador le pega a una bola equivocada, ya se considera una falta, y no importa si se entronera la bola o no. 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. 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 EUA, realizado por la APA. Sin embargo, las reglas de la APA para todas las competencias con hándicap no permiten los push-outs.

5. Tiros de Combinación - Los tiros de combinación son legales y frecuentes en el juego de Bola 9. Simplemente asegúrese de pegarle a la bola más baja primero.

6. Bolas en el Piso - En la sección de Faltas se explica lo que sucede cuando se cae la bola blanca al piso. Las bolas objetivas que se caigan al piso se colocarán en el punto de pie inmediatamente. Si el punto de pie está ocupado, la bola debe colocarse en una línea justo detrás del punto de pie, lo más cerca de éste como sea posible. Si se arrojan dos bolas 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. Arrojar una bola objetiva al piso no constituye una falta. Puede suceder que un jugador entronere una bola en forma legal y a la vez arroje otra(s) bola(s) al piso. En este caso, la(s) bola(s) se colocan en el punto de pie y el jugador sigue tirando hasta que falla.

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

Nota: A veces sucede en mesas con troneras pequeñas que dos bolas se atascan en una tronera y quedan apoyadas sobre el borde de la pizarra. Se consideran fuera de la superficie de juego y entroneradas. Introdúzcalas en la tronera y reanude el juego a menos que esa entronerada signifique el final del juego.

8. Colocación de las Bolas en el Punto de Pie - Además de las circunstancias explicadas 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.

Nota: Si una bola se detiene en la boca de la tronera más de un par de segundos y de repente se cae, se debe recolocar la bola en su lugar original.

9. Faltas - Si se comete alguna de las siguientes faltas, la sanción es *bola en mano* para el jugador entrante. Esté seguro de tener *bola en mano* antes de tocar la bola blanca. Confírmelo con su oponente. *Bola en mano* significa que usted puede ubicar la bola blanca en cualquier parte de la mesa y tirarle a la bola más baja de la mesa. Una vez que la bola blanca ha sido colocada en la mesa, si el jugador no está satisfecho con la ubicación que le dio, puede ajustar la posición con la mano, el taco o cualquier otro objeto razonable. Se puede cantar falta sólo si el jugador hace falta y le pega a la bola blanca, es decir, hace un doble golpe a la bola blanca (también se llama doble embrague). La regla de *bola en mano* sanciona a un jugador por cometer un error. Sin esta regla, el jugador podría beneficiarse tras cometer ésta u otras faltas de manera accidental o intencional.

ÚNICAMENTE EL JUGADOR O EL ENTRENADOR PUEDEN ANUNCIAR UNA FALTA OFICIALMENTE, aunque cualquiera puede sugerir al jugador o al entrenador que se debe cantar una falta.

ESTAS SON LAS ÚNICAS FALTAS QUE RESULTAN EN BOLA EN MANO:

- a. Cuando la bola blanca se entronera, cae al suelo o salta fuera de la superficie de juego.
- b. Cuando no se le pega a la bola correcta primero. (La bola correcta es siempre la más baja de la mesa). El tirador tiene la ventaja en estas situaciones a menos que su oponente haya solicitado a un tercero que observe el tiro. Protéjase. Si piensa que su oponente va a hacer un tiro que podría ser un mal tiro, busque a una tercera persona para que observe el tiro antes de que lo haga. Los equipos que continuamente disputan sobre tiros malos sin pedir la verificación de un tercero pueden ser sancionados por su comportamiento perjudicial y antideportivo.
- c. Cuando no se toca una banda después del contacto. La regla que responde a muchas preguntas es: **TRAS EL TIRO LEGAL**, la bola tocada (incluso la blanca) debe hacer contacto con una banda. Una bola entronerada cuenta como una que haya tocado la banda.

- d. La bola objetiva está congelada a la banda y el jugador está contemplando un "tiro de seguridad". Para que la regla de "bola congelada" esté vigente, el oponente debe declarar que la bola está congelada y el jugador debe verificarlo. Una vez que se acuerda de que la bola sí está congelada, el jugador debe tirar la bola objetiva contra otra banda (por supuesto, le podría pegar a otra bola, que a su vez haga contacto con la banda), o tirar la bola blanca contra la banda después de tocar la bola objetiva. Si el jugador opta por el último método de tiro de seguridad debe tener cuidado de obviamente golpear la bola objetiva primero. Si la bola blanca le pega a la banda primero o parece pegarle a la banda y a la bola objetiva simultáneamente, es una falta, a menos que la bola blanca o la bola objetiva den contra alguna otra banda.
- e. Es una falta hacer que la bola blanca salte a otra bola por una pifia intencional (haciendo palanca). Una pifia por casualidad no es una falta a menos que infrinja otras reglas de esta sección.
- f. Recibir ayuda ilegal (entrenamiento de cualquier persona que no sea el entrenador) durante su turno en la mesa.
- g. Causar el movimiento de la bola blanca, aún cuando sea por casualidad, es una falta. No es una falta mover accidentalmente cualquier otra bola a menos que, durante su turno en la mesa, un jugador mueva una bola y a su vez ésta le pegue a la bola blanca. Incluso si se cae la tiza encima la bola blanca, es falta. Cualquier bola movida accidentalmente por el jugador en turno debe ser recolocada en su posición original por el oponente, después de finalizar el tiro y de que todas las bolas hayan dejado de rodar. Si ocurre antes del tiro, la bola movida debe ser recolocada por el oponente antes de que se haga el tiro.

Excepción: si se mueve una bola por casualidad y ésta contacta a la bola blanca es una falta y no se reemplaza ninguna bola objetiva.

- h. Si, al hacer su tiro, la bola blanca no toca nada.
- i. Durante un tiempo muerto, el jugador o su entrenador pueden colocar la bola blanca en una situación de *bola en mano*. La misma regla de la colocación de la bola blanca se aplica tanto al jugador como a su entrenador. Si el jugador o el entrenador hacen una falta durante el proceso de colocación de la bola blanca, será *bola en mano* para el oponente. Por eso, el jugador debe elegir si quiere que su entrenador coloque la bola blanca o si lo hace por sí mismo.
- j. 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 agarra o mueve, toca otra bola, es una falta de bola blanca y su oponente pasa a tener *bola en mano*. Especialmente tenga cuidado al levantar o colocar la bola blanca en un lugar de espacio reducido.



American Poolplayers Association

1000 Lake Saint Louis Blvd. • Suite 325

Lake Saint Louis, MO 63367

636-625-8611 • Línea externa para miembros Ext. 5210