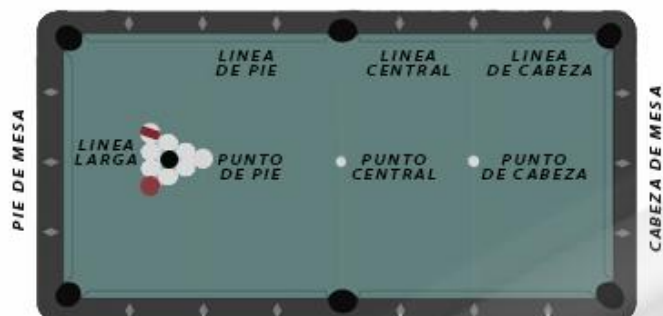


REGLAMENTO BOLA-8



1. OBJETIVO DEL JUEGO:

El juego es de anunciar el tiro y se juega con una bola blanca y quince de color, numeradas del 1 al 15. Un jugador debe entronerar las bolas del grupo numeradas del 1 al 7 (lisas) y el otro jugador lo hará con las del 9 al 15 (rayadas). EL JUGADOR QUE LOGRE ENTRONERAR SU GRUPO Y LUEGO ENTRONERE LEGALMENTE LA BOLA-8 EN PRIMER LUGAR, GANA EL JUEGO.

2. TIRO ANUNCIADO

En el tiro anunciado, para que este sea legal, el jugador debe señalar físicamente o verbalmente, antes de cada tiro la bola de color que pretende entronerar y la tronera a la que dirige la bola. Al anunciar el tiro no es necesario indicar la trayectoria que llevará la bola. No anunciar la jugada o no entronerar la bola donde se ha indicado es pérdida de turno pero no es falta. En tiros obvios no es necesario indicarlo, es el deber del oponente si no está seguro que bola y a que tronera, preguntar. Tiros combinados o de carambola, no son considerados obvios. Si la bola de color es entronerada tal como se ha anunciado, cualquier otra bola o bolas de color entroneradas, se considerarán legalmente entroneradas. Cualquier bola entronerada ilegalmente permanecerá entronerada.

3. TRIANGULO

Las bolas son colocadas de forma que contacten unas con otras tal como se muestra en la figura.

4. TIRO DE APERTURA

El tiro de apertura del primer juego de cada encuentro se adjudica por punteo sobre la banda corta. Ambos jugadores deberán jugar cada uno con una bola, tirando sobre la banda contraria, y el que mas acerque su bola a la banda de salida, ganará el derecho de apertura. En competiciones individuales, la apertura para los siguientes juegos se realizará de manera alternativa. En el caso de llegar al juego definitivo con empate, la salida se asignará por punteo, al igual que en el primer juego.

5. MESA ABIERTA

La mesa se considerará "abierta" inmediatamente después del tiro de apertura y hasta que se haya hecho la elección del grupo de bolas (lisas o rayadas). Estando la mesa "abierta" es considerado válido:
- Contactar primero con una bola lisa para entronerar una rayada o viceversa.

Contactar primero con la Bola 8, será considerado como falta, obteniendo el contrario bola en mano.

6. BOLA 8 ENTRONERADA EN EL TIRO DE APERTURA

Entronerar la Bola 8 en el tiro de apertura no significa ni ganar ni perder la partida, sino que el mismo jugador decidirá si vuelve a empezar el juego o simplemente se repone la bola-8 en la mesa en el punto de pie, tirando en ambos casos el mismo jugador. Si el jugador que rompe comete falta a la vez que entronera la bola 8, será el jugador contrario quien tenga la opción de volver a montar el triangulo y romper, o colocar la negra en el punto de pie y comenzar con bola en mano detrás de la línea de cabeza.

7. TIRO DE APERTURA LEGAL

Para ejecutar un tiro de apertura legal el tirador, con la bola blanca detrás de la

línea de cabeza, deberá entronerar una bola de cualquier grupo o hacer que 4 bolas de color toquen banda.

En el caso de que alguno de estos requerimientos no se cumpliera se considerará como falta, teniendo el jugador contrario la opción de aceptar la posición y tirar, o volver a montar el triangulo pudiendo abrir el mismo o su contrincante.

8. BOLA BLANCA ENTRONERADA EN TIRO DE APERTURA

Si un jugador entronera la bola blanca en el tiro de apertura, todas las bolas entroneradas permanecerán como tales, excepto la bola-8, que será repuesta en la mesa en el punto de pie. A partir de ese momento la mesa se considerará abierta, y el jugador oponente obtendrá la bola blanca en mano detrás de la línea de cabeza. Este jugador no podrá tirar directamente a otra bola situada detrás de la línea de cabeza, primero deberá contactar con cualquier bola cuyo punto de apoyo este sobre la línea de cabeza sin que necesariamente la bola blanca tenga que traspasar dicha línea.

9. AUSENCIA DE FALTA POR SITUACIÓN

Si el jugador en turno coloca la bola blanca delante de la línea de cabeza, el árbitro o su oponente deberán requerir al jugador que la situe por detrás de esta línea. No existirá falta si el jugador cumple con el requisito o tal requisito no es exigido. El punto de contacto de la bola con la mesa determinará si la bola está dentro o fuera de la línea de cabeza. El punto de apoyo de la bola blanca debe estar antes de la línea de cabeza.

10. TIRO LEGAL

Excepto en el de apertura y cuando la mesa esté abierta, el jugador en turno debe contactar primero con una bola de su grupo y entronerar una bola de color o conseguir que la bola blanca o cualquier otra bola contacten con una banda. Está permitido que antes de contactar con una bola de su grupo, la blanca pegue en banda, pero después del contacto con esa bola, una bola de su grupo ha de ser entronerada o en su defecto, la bola blanca o cualquier bola numerada han de tocar banda.

11. ELECCIÓN DE GRUPO

El entronerar una o varias bolas de color en el tiro de apertura, no obliga al jugador a elegir el grupo de bolas. La elección de grupo se determina cuando un jugador entronera legalmente una bola de color tras el tiro de apertura. La mesa siempre está abierta inmediatamente después del tiro de apertura.

12. ANOTACIÓN

Un jugador continuará tirando hasta que deje de entronerar legalmente bolas de su grupo. Cuando un jugador haya entronerado legalmente todas las bolas de su grupo podrá entronerar la bola-8 en la tronera que el designe.

13. TIRO LIBRE

Por razones tácticas el jugador puede escoger entronerar una bola obvia y renunciar a su turno, siempre que lo anuncie antes de ejecutar el tiro.

14. FALTAS

Las siguientes infracciones son consideradas faltas:

1. Tirar primero a otra bola que no sea de su grupo o directamente a la bola 8.
2. Entronerar o expulsar fuera de la mesa la bola blanca en cualquier tiro.
3. Expulsar fuera de la mesa cualquier bola, estas serán consideradas como entroneradas, lo que en el caso de la Bola 8 supone la pérdida de partida. (ver punto 20.3)
4. Tirar sin tener por lo menos un pie en contacto con el suelo.
5. Mover o tocar cualquier bola fuera de todo lo que es juego legal.
6. Hacer saltar la bola blanca por encima de otra golpeándola por debajo de su centro. Un salto de la bola blanca ejecutado levantando la culata del taco y golpeando la bola por encima de su centro es legal. Un jugador no comete falta si accidentalmente comete una "pifia" provocando que la bola blanca se eleve por encima de la mesa.
7. En competiciones por equipos, si el miembro de un equipo aconseja a su compañero en turno de juego.

15. PENALIZACIÓN POR FALTA

El jugador contrario obtiene bola blanca en mano. Esto significa que el jugador puede situar la bola blanca con la mano, flecha o puntera del taco en cualquier parte de la mesa y mas de una vez si lo considera oportuno. El objetivo de esta regla es impedir que un jugador cometa faltas intencionadas y ponga al contrario en desventaja.

16. TIROS COMBINADOS

Las combinaciones están permitidas, pero la bola-8 no puede ser usada como primer bola de contacto en la combinación.

17. BOLA PEGADA A BANDA

Después que la bola blanca contacte con la bola objetivo, el resultado debe ser:
1. La bola objetivo entronerada.
2. La bola blanca contacte con una banda.
3. La bola objetivo contacte con una banda de otro lateral. (No es válido el rebote a banda en el mismo lateral)
4. Que cualquier otra bola contacte cualquier banda.
5. Si la bola blanca y la bola objetivo estan pegadas a la banda/as del mismo lateral el contacto de cualquiera de ellas con la banda debe realizarse en otro lateral.

18. BOLA EN CONTACTO CON LA BOLA BLANCA

El contacto entre estas dos bolas no es considerado como tal.

19. PERDIDA DE JUEGO

Un jugador pierde el juego si comete cualquiera de las siguientes infracciones:
1. Cometer una falta al entronerar la bola-8, excepto en el tiro de apertura.
2. Entronerar la bola-8 en el mismo tiro que la última bola de su grupo.
3. Hacer saltar la bola-8 fuera de la mesa en cualquier momento de la partida, excepto en el tiro de apertura.
4. Entronerar la bola-8 en una tronera diferente a la designada.
5. Entronerar la bola-8 cuando queden en la mesa bolas de su grupo.
6. Entronerar la bola-8 y la bola blanca en el mismo tiro.
7. No se considera pérdida de partida el tiro directo a la bola del contrario o a la bola 8.
8. Concesión: cualquier tentativa del jugador de desenroscar su taco y/o guardarlo será entendido como concesión de la partida para su oponente.

20. JUEGO EMPATADO

Si ninguno de los 2 jugadores intenta entronerar una bola legalmente en tres turnos consecutivos por jugador (seis turnos en total), el juego se considera empatado. Ejemplo: si ambos jugadores acuerdan que intentan mover o entronerar una bola de color resultaría la pérdida inmediata del juego. En caso de empate, las bolas son colocadas en el triangulo como al principio de la partida, y el jugador que realizó el tiro de apertura en la anterior partida volverá a empezar el juego. Tres faltas consecutivas por parte de un jugador no significan pérdida de partida.

21. DESCALIFICACIÓN

El director de la competición posee el derecho de descalificar de la misma a cualquier jugador, con la subsiguiente pérdida de todo derecho a premio en metálico y/o puntuación.

22. CONSEJOS DE ESPECTADORES

Ningún jugador podrá recibir consejos de los espectadores. Si después de haber sido amonestado, un espectador vuelve a incidir, el arbitro o director de la competición deberá pedirle que abandone la sala de juego.

23. REGLA DE TIEMPO MÁXIMO PARA TIRAR

Si en opinión del arbitro o director de la competición un jugador está impidiendo la buena marcha y fluidez del torneo o juego, con persistente juego lento, el arbitro o director de la competición puede amonestarlo, y a su discreción imponer un tiempo limite de un minuto por tiro. Si una vez adoptada esta medida el jugador sobrepasa el tiempo estipulado (1 min), se le pitará falta y el jugador contrario obtendrá bola en mano.