

REGLAMENTO BOLA-10



Bola 10

Bola 10 es un juego de tiro anunciado, jugado con una bola blanca y diez bolas de color numeradas del 1 al 10.

En cada tiro la primera bola objetiva contactada debe ser la de numeración más baja sobre la mesa.

Gana la partida el jugador que emboque la bola 10 legalmente.

Si la bola diez es embocada durante el tiro del saque no será válida la acción y la bola 10 será repuesta en el punto de pie y el jugador que hizo el saque continuará su turno si no ha cometido falta.

Solamente se puede anunciar una bola en cada tiro.

1 Orden de Salida

El orden de juego se determina acercando bola a banda. El ganador decide si rompe o hace romper al contrario. En Bola 10 lo normal es alternar los saques en las subsiguientes partidas.

2 El Triángulo de Bola 10

Las bolas objetivas se colocan en forma de triángulo, con la bola 1 en la parte frontal del rombo en el punto de pie, la bola 10 en el centro del rombo y el resto de bolas en cualquier orden.

3 Tiro de Salida Legal

La Bola Blanca empieza desde atrás de la línea de cabecera. Si no ha sido embocada ninguna bola objetiva o, por lo menos, cuatro bolas objetivas hayan tocado banda, es falta.

4 Segundo Tiro de la Partida – Push Out

En el tiro inmediatamente posterior a un tiro de apertura legal, el jugador en turno de juego puede anunciar un "push out". El jugador tiene que anunciar su intención de jugarlo y podrá tirar sin necesidad de tocar nada ni bola, para esta jugada. Si no se ha cometido falta en el "push out", el contrincante elige quien continúa tirando. Solo la bola 10 embocada durante un "push out" será repuesta en el punto de pie.

5 Anunciar Tiros

Cada vez que un jugador intenta entronerar una bola de color (con la excepción del saque) se debe anunciar el tiro especificando claramente cuál es la bola y la tronera si no son obvios.

Combinaciones, carambolas y tiros a través de la banda y tiros similares, no son considerados obvios y deben ser anunciados. Al anunciar un tiro no es necesario indicar detalles como número de bandas, combinaciones, carambolas, etc.

6 Seguridad / "Safety"

Por razones de estrategia un jugador puede cantar "safety" o "no hay bola" lo cual le permite hacer contacto con la objetiva legal sin intentar entronerarla y termina su turno. No obstante, si emboca la objetiva legal, el jugador entrante tiene la opción de tirar o pasarle el tiro al jugador que anunció "safety".

7 Bolas Embocadas ilegalmente

Si el jugador falla en meter la bola anunciada en la tronera y la emboca en otra tronera o bien mete otra bola, su turno ha terminado. Su contrincante, tendrá la opción de tirar, o pasarle de nuevo el turno al jugador que embocó la bola ilegalmente.

8 Continuar el Juego

Si el jugador emboca legalmente una bola anunciada en un tiro (exceptuando un "push out" - ver, 4 Segundo Tiro de la Partida – "Push Out") cualquier otra bola(s) entronerada(s) se queda(n) fuera del juego (menos la bola diez, ver 9 Reposición Bolas) y sigue en la mesa para continuar su turno. Si legalmente emboca la bola diez en cualquier tiro (excepción, un "Push Out") gana la partida. Si falla en entronerar la bola anunciada o comete falta, el turno pasa a su contrincante y si no hubiera cometido una falta, éste tiene que tirar con la bola blanca desde donde quede.

9 Reposición de Bolas

Si la bola diez es entronerada en una falta en el tiro de apertura o "push out" sin ser anunciada, o accidentalmente en una tronera no anunciada, o bien salga fuera de la mesa, se repone en el punto de pie. Jamás se repone ninguna otra bola de color.

10 Faltas Generales

Si el tirador comete una falta general el turno pasa a su contrincante. Teniendo bola blanca en mano y pudiendo situarla donde quiera en cualquier parte de la superficie de la mesa.

Las faltas generales en Bola 10 son las siguientes:

F.1.- Entronerar la bola blanca o expulsarla fuera de la mesa

F.2.- Hacer primer contacto con una bola que no tiene la numeración más baja

F.3.- No tocar banda después del contacto con una bola

F.4.- No tener al menos un pie en contacto con el suelo

F.5.- Si una bola sale fuera de la Mesa

F.6.- Tocar una bola con el cuerpo o el taco

F.7 Doble Golpe/ Bolas Pegadas

Si el taco contacta la bola blanca más de una vez en un tiro, el tiro

es falta.

Si la bola blanca está cerca, pero no tocando a una bola objetiva y la punta del taco todavía está en la bola blanca mientras la bola blanca contacta con la bola objetiva, el tiro es una falta.

Si la bola blanca está muy cerca de una bola objetiva, y el jugador apenas roza la objetiva al pasar en el tiro, se supone que no ha violado el primer párrafo de esta regla, aunque la punta está indiscutiblemente todavía en la bola blanca cuando el contacto de bola-bola está hecho.

Sin embargo, si la bola blanca está tocando una bola objetiva a la salida del tiro, es legal disparar hacia esa bola (con tal de que sea un objetivo legal dentro de las reglas del juego) y si la bola objetiva se mueve por tal tiro, se considera que ha sido contactada por la bola blanca. (Aunque puede ser legal disparar hacia tal bola pegada, el cuidado debe tenerse para no violar las reglas en el primer párrafo si hay bolas adicionales cerca).

La bola blanca se supone que no está tocando ninguna bola, a menos que el árbitro o el contrincante se lo adviertan. Es responsabilidad del tirador conseguir la advertencia antes del tiro. Jugar hacia fuera de una bola pegada no se considera haber contactado a esa bola a menos que esté especificado en las reglas del juego en particular.

F.8 "Push Shot" / Carro

Cuando la suela del taco contacta con la bola blanca y este contacto se prolonga en el tiro durante más tiempo del necesario en un tiro normal será falta.

F.9 Bolas en movimiento

Es falta empezar un tiro mientras una bola está en movimiento o girando.

F.10 Mala colocación de la bola blanca

Cuando se tiene bola en mano y restringida a la zona detrás de la línea de cabecera, es falta golpear la bola blanca si está encima o pasando la línea de cabecera. Si tiene cualquier duda, el tirador puede consultar al árbitro para una aclaración.

F.12 El Taco de Juego encima de la Mesa

Si el jugador utiliza su taco para alinear un tiro dejándolo en la mesa sin mantenerlo con su mano, es falta.

F.13.- Jugar fuera del Turno

F.14.- Juego Lento

11 Faltas Graves

Si se incurre en Tres Faltas Consecutivas, la penalización es pérdida de la partida.

12 Estancamiento del Juego

Si el árbitro juzga que no hay intención de concluir la partida, anunciará su decisión y le dará a cada jugador tres turnos más en la mesa. Entonces si el árbitro determina que aún no hay progreso, declarará un estancamiento. Los jugadores pueden acordar el estancamiento sin tomar los tres turnos adicionales.