

REGLAMENTO BOLA-9



1. Objetivo del juego: El objetivo del juego es embolsar la bola 9. Entronarar la bola 9 tanto en el tiro de apertura como en cualquier otro tiro legal hace ganar la partida.

Se juega con nueve bolas numeradas del 1 al 9, más la bola blanca. En cada tiro la blanca debe contactar primero con la bola de color de numeración más baja sobre la mesa, pero las bolas no tienen que ser embolsadas en orden. Si un jugador embolsa una bola en un tiro legal, sigue tirando hasta que falle, cometa falta o gane el juego embolsando la bola 9. Después de un fallo el siguiente jugador debe tirar desde la posición dejada por el anterior, pero tras una falta el oponente obtiene bola en mano, esto es, puede colocar la blanca con la mano en cualquier punto de la mesa y tirar en cualquier dirección. Tres faltas consecutivas significarán pérdida del juego. Los jugadores no tienen que designar ningún tiro.

2. Inicio del juego

2.1 Orden de juego: Se determina acercando la bola a la banda. El ganador decide romper o hacer romper a su contrario. En juegos subsiguientes el ganador del anterior juego será quien rompa.

2.2 Colocación de las bolas: Las bolas de color se colocan en forma de rombo con la bola 1 delante y situada en el punto de pie, la 9 en el centro y el resto sin orden específico. La blanca se puede situar en cualquier punto detrás de la línea de cabeza.

2.3 Tiro de apertura: Las reglas para el tiro de apertura son las mismas que para el resto del juego, excepto:

- El tirador debe tirar primero a la bola 1, y entronerar cualquier bola numerada o por lo menos conducir cuatro bolas numeras a las bandas.
- Si la bola blanca es embolsada o salta fuera de la mesa, o alguno de los requerimientos del tiro de apertura no se cumple, el oponente tiene bola en mano en cualquier punto de la mesa.
- En el tiro inmediatamente posterior al de apertura el jugador en turno de juego puede anunciar "push out". Esto significa que el jugador puede tirar la blanca hacia cualquier punto de la mesa, sin necesidad de tocar ninguna bola concreta o banda, pero todas las otras reglas sobre faltas se aplican. El jugador debe anunciar su intención de jugar un "push-out" antes del tiro o este se

considerará un tiro normal. Cualquier bola embolsada en un "push-out" no cuenta pero debe continuar embolsada, excepto la bola 9 que será repuesta en el punto de pie. Tras un "push-out" legal el siguiente jugador elige entre tirar desde la posición resultante o pasar el tiro al contrario que lo anunció.

3. Continuidad del juego: Si el jugador que rompe entronera una o más bolas en un tiro de apertura legal, este continua hasta que falle, cometa falta o gane el juego. Si falla o comete falta el oponente inicia su turno hasta que falle, cometa falta o gane. El juego acaba cuando la bola-9 es entronerada en un tiro legal o un jugador comete 3 faltas consecutivas.

4. Faltas: Cuando un jugador comete una falta este acaba su turno y todas las bolas entroneradas permanecerán como tales, excepto la bola-9 que será repuesta en el punto de pie. El siguiente jugador tiene bola en mano y puede colocar la bola blanca en cualquier punto de la mesa para su primer tiro. Si un jugador comete más de una falta en un solo tiro cuenta como una falta. Se considera falta si:

- La blanca es entronerada o se hace saltar fuera de la mesa.
- La primera bola contactada por la blanca no es la de numeración más baja sobre la mesa.
- No se embolsa ninguna bola y ni la blanca ni ninguna otra bola sobre la mesa contactan por lo menos una banda después de que la blanca toque la bola más baja.
- Por lo menos un pie no toca el suelo en el momento en que la suela del taco golpea la blanca.
- Alguna bola está en movimiento - en el momento del tiro.
- Si la bola blanca está en contacto con la bola más baja el jugador podrá tirar sobre ella sin cometer falta siempre que el taco golpee - no empuje - la bola blanca.
- Es falta hacer saltar la bola blanca sobre la superficie de la mesa atacándola por debajo de su centro -cuchara-. Hacerla saltar elevando el taco por detrás y atacando la bola por encima de su centro no es falta. Tampoco se considera falta si un jugador, a juicio del árbitro, hace saltar la bola accidentalmente intentando una jugada de retroceso.
- Tocar cualquier bola de color con la blanca cuando ésta está en mano, siendo colocada sobre la mesa.
- Si una o varias bolas de color saltan de la mesa, es falta. La/s bola/s se consideran entroneradas, y no serán repuestas sobre la mesa, excepto la Bola9

5º. Faltas graves: Las siguientes faltas graves se penalizan con la pérdida del juego si el árbitro ha avisado al jugador antes de la falta. Si el árbitro no avisa al jugador se considerará falta standard, menos cuando se indique.

5.1. Tres faltas consecutivas: Si un jugador comete falta tres veces consecutivas pierde el juego. Las faltas deben ocurrir en un juego y el árbitro debe avisar en la segunda. De no ser así, la tercera se considera como segunda.

5.2. Asistencia: Durante el desarrollo de un juego, los jugadores no pueden pedir consejo a ningún espectador. Si un jugador pide y se le da asistencia, pierde el juego. Si un espectador ayuda a un jugador espontáneamente de forma decisiva, debe ser expulsado de la zona de juego.

5.3. Juego lento: Si el árbitro considera que un jugador está jugando excesivamente lento debe avisarle que se arriesga a perder el juego si persiste en su juego lento. Si el jugador persiste el árbitro dará el juego por perdido. (En general, ningún tiro debe tomar más de un minuto para ser ejecutado.

5.4. Concesión: Si un jugador concede el juego, lo pierde. Desmontar el taco, excepto en el caso de cambio de flecha, se considera concesión. No hace falta aviso previo del árbitro.

6. Otras situaciones y aclaraciones:

6.1 Interferencia exterior: Cuando exista algún tipo de interferencia exterior en el desarrollo de un tiro que tenga alguna repercusión en el resultado del tiro, el árbitro deberá reponer las bolas en la situación anterior al tiro y el jugador deberá repetirlo. Si la interferencia no tiene repercusión en el tiro, el árbitro deberá reponer las bolas movidas y el juego continuará.

6.2 Asentamiento: Si una bola parada se mueve mínimamente por causa de pequeñas imperfecciones de la mesa, se considera un azar del juego, pero si una bola a punto de caer en una tronera cae tras 5 segundos se estar parada, debe ser repuesta en su posición antes de caer. Si ello tiene alguna repercusión en un tiro, éste deberá ser repetido.

6.3 Protestar faltas: Si un jugador cree que el árbitro ha dejado de señalar una falta, puede notificárselo antes de que el siguiente tiro sea realizado. En caso contrario, no hay lugar a posteriores protestas. Un jugador también puede protestar si cree que el árbitro ha señalado falta erróneamente. En cualquier caso, el juego es detenido hasta resolver la situación.

6.4 Tocar banda: Se considera que una bola contacta la banda si no está en contacto con ella y tras el tiro la toca. Una bola en contacto con la banda previamente al tiro y que es tirada hacia la misma banda no se considera que haya tocado banda, a no ser que contacte con una banda de otro lateral.