

Reglas del Billar

Estas reglas generales se aplican para todos los juegos de billar de troneras, **A MENOS QUE** sea expresamente indicado en sentido contrario por las normas individuales de juego.

1 Mesas, Bolas, Equipamiento

Todos los juegos descritos en estas reglas para mesa, bolas y equipamiento se encuentran normalizadas en Especificaciones del Equipamiento de la BCA.

2 Colocación de las Bolas

Las bolas deben ser colocadas utilizando un triángulo o un rombo. La bola del vértice superior estará localizada en el punto de pie. Todas las bolas deben estar alineadas arriba y detrás de la bola del vértice, juntas y en contacto entre si.

3 Golpear la Bola Blanca

Los tiros legales requieren que la bola blanca sea golpeada sólo con la punta del taco. Si esto no se hace así será falta.

4 Cantar Bolas

Para los juegos en los que haya que cantar bola, un jugador puede tirar hacia cualquier bola de su serie pero antes debe designar la bola y la tronera.

No es necesario indicar detalles como carambolas, combinaciones o bandas etc. Bolas adicionales entroneradas durante un disparo legal cuentan al favor del tirador.

5 Fracaso En Meter Una Bola

Si un jugador no entronera una bola en un tiro legal, su turno acaba, y comenzara el turno del oponente.

6 Determinar el Orden de Salida (Lag)

El siguiente procedimiento es usado para determinar el orden de salida. Cada jugador debe usar bolas de igual tamaño y peso (preferiblemente, bolas blancas pero si no están disponibles, dos bolas lisas). Con las bolas en mano detrás de la línea de cabecera un jugador a la izquierda y el otro a la derecha del punto de salida, se disparan las bolas simultáneamente hacia la banda contraria, y vuelvan para terminar en la cabecera de la mesa. El jugador cuya bola este más cerca del borde de la banda de la cabecera, gana el derecho de sacar. Las bolas deben contactar con la banda de pie a menos una vez.

Perdida automática del lag si ocurre lo siguiente:

- a) La bola pasa a la mitad de la mesa y entra en la zona del contrincante.
- b) La bola no contacte a la banda de pie.
- c) La bola cae en una tronera.
- d) La bola salta de la mesa
- e) La bola toca la banda larga
- f) La bola se posiciona dentro de la esquina de una tronera y pasada de la línea de la banda de cabecera.

7 Tiro de Salida

El tiro de apertura se determine por "Lag" o por sorteo. El "Lag" es obligatorio para competición formal. El que gana el sorteo tiene que elegir si saque o no.

8 La Bola Blanca en la Salida

El tiro de apertura se efectúa con la bola blanca en mano detrás de la línea de la cabecera. Las bolas objetivas son posicionadas de acuerdo con las reglas específicas del juego.

En el golpe de salida, se considera que ha comenzado el juego una vez que la bola blanca sea golpeada con la punta del taco.

9 Desviar la Bola Blanca en el Saque

En el golpe de salida, cuando la bola blanca se pare o se desvíe después de haber cruzado la línea de cabecera y antes de haber golpeado el grupo de bolas, es considerado falta y el jugador pierde el turno.

El oponente tiene la opción de recibir bola en mano después de la línea de cabecera o pasar la bola en mano detrás de la línea de cabecera de nuevo a su adversario. (Excepción: Bola 9, ver Regla 5.4: bola blanca en mano en cualquier lugar de la mesa) Se debe advertir que una segunda violación durante el enfrentamiento dará como resultado la pérdida del partido. (ver Regla 3.29)

10 Bola Blanca en mano detrás de la línea de cabecera

Esta situación se aplica en juegos específicos por lo cual un golpe de salida malo es penalizado por el otro jugador teniendo esta bola en mano detrás de la línea de cabecera. El jugador entrante puede poner la bola blanca en cualquier sitio detrás de la línea de cabecera. El jugador que tira puede tirar a cualquier bola objetiva mientras la base de tal bola este en la línea o por arriba de la línea de cabecera. El jugador no puede golpear directamente ninguna bola que se encuentre detrás de la línea de cabecera si antes no ha golpeado la bola blanca por delante de la línea de cabecera hacia una banda que haga regresar la bola por encima de la línea y golpee la bola objetiva que se encuentra por detrás.

La base de la bola (el punto de la bola que toca la mesa) determina si la bola está en la línea o por debajo de la línea de cabecera.

Si el jugador entrante inadvertidamente coloca la bola blanca sobre o por encima de la línea de cabecera, el árbitro o el jugador opositor debe informar al jugador que golpee.

Si el jugador contrario no informa al golpeador antes de hacer el tiro, el golpe es considerado legal.

Si el jugador que golpea es informado de la posición impropia, él debe entonces volver a colocar la bola blanca. Si coloca la bola blanca completa y obviamente fuera de la cabaña y la golpea, es falta.

Cuando es bola en mano detrás de la línea de cabecera, ésta queda en mano (no en juego) hasta que el jugador dirige la bola pasado de la línea de cabecera con la punta del taco.

El jugador puede cambiar la posición de la bola blanca con la mano o con el taco etc. tanto tiempo como la bola permanezca en mano. Una vez que la bola blanca

está en juego como está descrito arriba, no puede ser impedido de ninguna forma por el jugador; si hace esto cometerá una falta.

11 Bolas entroneradas

Una bola es considerada entronerada si como consecuencia de un tiro legal, cae fuera de la superficie de la mesa y permanece dentro de una tronera. Una bola que rebota desde la tronera y vuelve hacia la mesa no se considera bola entronerada.

12 Posición de las Bolas

La posición de las bolas se determina por donde descansa su base.

13 Pie en el Suelo

El jugador debe tener por lo menos un pie en contacto con el suelo en el momento en que la punta del taco conecta con la bola blanca o el golpe será falta. Los zapatos deben ser normales con respecto a la medida, forma y manera en que se calza.

14 Tirando mientras la bolas estén en movimiento

Se considera una falta si un jugador golpea mientras cualquier bola esta en movimiento.(una bola girando está en movimiento)

15 Finalización de un tiro.

Un golpe no es completo y por consiguiente está incompleto hasta que todas las bolas de la mesa llegan a estar inmóviles después de un golpe (una bola girando se considera que está en movimiento).

16 Definición de la línea de cabecera

El área detrás de la línea de cabecera no incluye la línea de cabecera. De este modo una bola objetiva que está en el mismo centro de la línea de cabecera puede ser jugada cuando las específicas reglas del juego requieran que un jugador deba golpear a una bola que pase de la línea de cabecera. Igualmente, la bola blanca cuando está puesta detrás de la línea de cabecera no puede estar situada directamente encima de la línea, debe estar por detrás de la línea.

17 Normas Generales, Todas las Faltas

Aunque las penalizaciones para las faltas son distintas de juego a juego, las siguientes normas son para todas las faltas:

- a) El turno del jugador termina
- b) Si un determinado golpe es ilegal y en dicho golpe se han entroneradas bolas, estas no serán contabilizadas en el crédito del golpeador; y;
- c) Cualquier bola será recolocada solamente si las reglas del específico juego lo requieren.

18 Fallo en contactar la bola objetiva

Es falta si en un tiro la bola blanca no contacta primero con una bola objetiva legal. Cuando la bola blanca está pegada a una bola objetiva legal no es valido

simplemente jugar fuera de esa bola por lo que no se considera haber golpeado dicha bola.

19 Tiro Legal

A menos que se diga en reglas específicas del juego, un jugador debe hacer que la bola blanca haga contacto con la bola objetiva y después:

- a) Entronar una bola numerada, o,
- b) Hacer que la bola blanca o cualquier bola numerada haga contacto con una banda.

No hacer estos requerimientos es falta.

20 Embocar la Bola Blanca

Entronar la bola blanca durante un tiro es falta. Si la bola blanca toca una bola embocada, (por ejemplo en una tronera llena de bolas), también es falta.

21 Faltas por tocar bolas

Se considera falta golpear, tocar o hacer contacto de alguna forma con la bola blanca en juego o cualquier bola objetiva en juego con lo siguiente: el cuerpo, la ropa, la tiza, el puente mecánico, la virola del taco etc.

Excepto la punta del taco (mientras este unida a la flecha) lo cual puede contactar la bola blanca en la ejecución de un tiro legal.

Cualquier bola objetiva, movida durante un fallo normal, debe ser restaurada tan pronto como sea posible a su posición original como sea considerado por el árbitro, y el jugador entrante no tendrá la opción de restauración.

22 Falta por colocación

Tocar cualquier bola objetiva con la bola blanca mientras es bola en mano es falta.

23 Falta por doble golpe

Si la bola blanca está tocando con la bola objetiva antes del tiro, el jugador puede tirar hacia ella, a condición de que no emplee ningún tiro anormal.

Si el taco hace contacto con la bola blanca más de una vez en dicho tiro, o si el taco está en contacto con la bola blanca mientras o después de que haga contacto con la bola objetiva, el tiro es falta.

Si una tercera bola está cerca, hay que tener cuidado para no hacer falta con esta bola según la primera parte de esta regla.

24 Faltas por empujar la bola

Se considera falta si la bola blanca es empujada por la punta, manteniendo el contacto más del instante que se precisa para efectuar un golpe. (Por lo general se refiere a tiros como "push shots")

25 Faltas por la responsabilidad del jugador

El jugador es responsable de la tiza, puentes mecánicos y otros objetos o equipos que él lleve, use o que estén próximos a la mesa.

¿! sería el culpable si por ejemplo una tiza cae en la mesa o un puente mecánico hiciera contacto con cualquier bola en juego .

26 Saltos ilegales de la bola blanca

Es falta si el jugador golpea la bola blanca por debajo del centro intencionalmente causándola una subida en la superficie de la mesa para evitar tocar una bola obstructiva. Tal acción puede ocurrir de vez en cuando accidentalmente y en estos casos, tal salto, no se considera falta necesariamente. Puede ser juzgada como falta si por ejemplo, la virola o la flecha hace contacto con la bola durante el tiro.

27 Tiros de salto

A menos que este establecido en las reglas específicas de un juego, esto es legal: Causar una subida a la bola blanca de la superficie de la mesa por elevación del taco en el golpe, y forzando que la bola blanca rebote desde la superficie de la mesa.

Cualquier pifia mientras se ejecuta un salto es falta.

28 Bolas que saltan fuera de la mesa

La bolas que permanecen en otro sitio que no sea sobre de la superficie de juego de la mesa después de un golpe (encima de una banda, en el suelo etc) son consideradas bolas saltadas.

Las bolas pueden saltar encima de la banda durante un tiro sin ser bolas saltadas si ellas vuelven hacia la superficie de juego de la mesa sin tocar nada que no sea parte de la mesa. (Bolas que golpeen o toquen cualquier cosa que no es de la mesa permanente, por ejemplo, la instalación de la luz o la tiza que está en las bandas serán consideradas como bolas saltadas incluso cuando ellas vuelven a la superficie de juego de la mesa después de tocar tales cosas).

En todos los juegos de billar de troneras, cuando en un golpe resulta que la bola blanca o la bola objetiva se sale de la mesa, el golpe es falta.

Todas las bolas saltadas serán recolocadas (excepto en Bola 8 y Bola 9) cuando todas las bolas hayan parado de moverse. Ver reglas específicas del juego para poner la bola blanca en juego después de este tipo de falta.

29 Sanción especial por falta intencional

La bola blanca en juego no podrá ser golpeada intencionalmente, nada más que con la punta del taco (nunca con la virola o la flecha etc). Mientras que tal contacto es automáticamente una falta según las reglas (ver Regla 3.21) si el árbitro estima que el contacto ha sido intencional, él podrá advertir al jugador y una segunda violación durante el partido, tendrá como resultado la pérdida del mismo.

30 Limite de una falta

A menos que específicamente las reglas del juego lo dictaminen, sólo una falta es evaluada sobre un jugador en cada turno; si se pueden aplicar diferentes sanciones, la sanción más severa es el factor determinante para la evaluación de cada falta.

31 Bolas que se muevan espontáneamente

Si una bola se mueve o se gira "por si misma", la bola permanecerá en la posición en que quede y el juego se continua.

Una bola colgada que cae en la tronera "por si misma" después de haberse parado durante cinco segundos o más tiempo, será colocada lo más cerca que sea posible de su posición inicial antes de caer, y el juego continuara.

Si una bola objetiva cae dentro de la tronera "por si misma" cuando un jugador golpea la bola blanca, y entonces la bola blanca pasa por el punto donde se ubicaba dicha bola objetiva, sin poder golpearla, la bola blanca y la objetiva son reemplazadas a sus posiciones anteriores al golpe, y el jugador puede tirar de nuevo. Cualquier otra bola objetiva movida en dicho tiro también deberá ser colocada en su posición original antes de repetir el tiro.

32 Colocación de las bolas

Cuando en las reglas específicas de juego se trata de colocar las bolas, estas se colocaran sobre la cuerda larga, después de que el tiro se haya realizado completamente, si una sola bola esta colocada en el punto de pie; pero si más de una bola están colocadas, estas serán puestas sobre la cuerda larga y en orden numérico ascendente, empezando sobre el punto de pie y avanzando hacia la banda de pie.



Cuando las bolas sobre o, cerca del punto de pie, o la cuerda larga interfieren con la colocación de las bolas; estas deberán ser puestas sobre la cuerda larga tan cerca como sea posible hacia el punto de pie, sin mover las bolas que interfieren.

Las bolas serán colocadas tan cerca como sea posible, o incluso pegadas a las bolas que interfieren (según la discreción del árbitro) excepto cuando la bola blanca esté interfiriendo; las bolas que tienen que situarse contra la bola blanca son colocadas tan cerca como sea posible sin estar pegadas a esta.

Si no hay sitio en la cuerda larga entre el punto de pie y la banda de pie para las bolas que tienen que estar allí colocadas, tales bolas serán puestas entonces encima de la extensión de la cuerda larga, delante del punto de pie (entre el punto de pie y el punto central), tan cerca como sea posible al punto de pie, y en el mismo orden numérico, como si ellas estuvieran localizadas "detrás" del punto de pie (la bola con menor numero cerca del punto de pie)

33 Bloqueo de Bolas

Si dos o más bolas están localizadas entre los dos lados de una tronera con una o más suspendida en el aire, el árbitro inspeccionará las bolas en dicha posición y seguirá este procedimiento:

El árbitro podrá visualmente (o físicamente si lo desea) proyectar cada bola directamente hacia abajo desde su posición; cualquier bola que a su juicio podría caer en la tronera si así fuera movida directamente hacia abajo, se considerara embocada, mientras que cualquier bola que pudiera estacionarse sobre de la superficie de la mesa se considera no embocada.

Las bolas se colocaran entonces de acuerdo con el juicio del árbitro y el juego continuara de acuerdo con las específicas reglas como si este bloqueo no hubiese ocurrido.

34 Bolas adicionales embocadas

Si una bola extra es embocada en un tiro legal, se cuenta de acuerdo con la puntuación de las reglas de ese particular juego.

35 Interferencia de no jugadores

Si las bolas son movidas (ejemplo: un jugador recibe un choque y su juego resulta directamente afectado) por una tercera persona durante una partida, las bolas serán repuestas tan cerca como sea posible de sus posiciones inmediatamente anteriores al incidente, y el jugador afectado no resulta penalizado. Si la partida es oficial, el árbitro podrá reponer las bolas. Esta regla también será aplicada "para causas sobrenaturales", interferencias tales como terremotos, huracanes, caída de la instalación de luz, una caída de la red eléctrica, etc.

Si las bolas no pueden ser restauradas a sus posiciones originales, se vuelva a jugar la partida sacando el jugador que comenzó antes.

Esta regla no se aplica en el caso de 14.1 Continuo donde el juego consiste en triángulos sucesivos; el triangulo que se está jugando se anulara y un triangulo completamente nuevo podrá ser empezado con los requerimientos del saque de la apertura normal (los jugadores hacen un "lag"). La puntuación se continúa desde el punto en que estaba antes de la interrupción.

36 Los saques en subsiguientes partidas

En partidos que consisten en juegos de triángulos cortos, el ganador de cada partida hará el saque en el próximo. Las siguientes opciones comunes pueden ser designadas con antelación por l