

Asociación Deportiva Nacional de Billar de Guatemala



Octubre 2010

RP-3-10

REGLAMENTO GENERAL DE POOL

TOMADO DEL RUBRO No. 1 – “REGLAS GENERALES” DE LA WPA

1.1 RESPONSABILIDAD DEL JUGADOR

Es responsabilidad del jugador estar enterado de todas las reglas de juego que se apliquen a una competencia. Aunque los organizadores de un torneo deben hacer todos sus esfuerzos para mantener disponible toda la información para los jugadores, la última responsabilidad es del jugador.

1.2 DETERMINAR EL ORDEN DEL TIRO DE APERTURA

La forma está indicada en los reglamentos de juego de cada modalidad de pool, en la página de ASOBIGUA

1.3 EQUIPOS A UTILIZARSE EN EL JUEGO

Los equipos son los que se encuentran en las especificaciones de WPA. En general, a los jugadores no se le permite introducir al juego otros equipos. Si el jugador no está seguro que se pueda utilizar un equipo en particular, puede discutir el asunto con el Director Deportivo del torneo, antes de empezar a jugar. Los equipos deben usarse solamente para el propósito o en la forma para lo que están destinados. Darles otro uso, puede calificarse como conducta antideportiva (6.16-h). Los siguientes equipos se consideran de uso normal.

- a) Taco. Al jugador le es permitido cambiar de taco durante el partido, entre tacos para romper la piña, saltar y para tiros normales.
El puede usar una extensión incorporada o añadida al taco para aumentar el largo de éste.
- b) Tiza. El jugador puede aplicar tiza a la ficha de su taco para prevenir pifias. Puede usar su propia tiza, con tal de que sea de un color compatible con el paño.
- c) Puente mecánico (diablo). El jugador puede usar hasta dos puentes mecánicos para sostener el taco durante su tiro. La forma del puente depende del jugador y puede usar su propio puente si éste es similar a los puentes normales.
- d) Guantes. El jugador puede usar guantes para mejorar la función del puente manual.
- e) Talco. Al jugador le está permitido usar una cantidad razonable de talco sin que llegue a manchar el paño, tal como lo determine el árbitro.

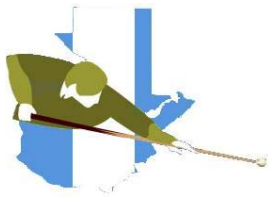
1.4 RETORNO DE BOLAS A LA MESA

En el reglamento de juego de cada modalidad de pool se indica cuáles son las bolas que retornan a la mesa. La bola que deba retornarse a la mesa será colocada en el punto de mosca. Si no se puede



10ª. Av. Zona 5 Estadio Nacional Mateo Flores (palco central)

Tel: (502) 2250 – 0749 Tele/Fax: (502) 2250 – 0763 e-mail: asobigua@yahoo.com



Asociación Deportiva Nacional de Billar de Guatemala



colocar en el punto de mosca por la interferencia de otra bola, se colocará ligada a la bola interferente sin moverla, siempre sobre la línea que va del punto de mosca hacia el centro de la banda corta del pie de la mesa. Si toda esa línea estuviera ocupada por varias bolas, la bola retornada será colocada arriba y lo más cerca posible del punto de mosca. En cualquier caso, si la bola retornada tuviera que ser colocada a un lado de la bola blanca, no debe haber contacto entre ellas; una pequeña separación deberá quedar entre ambas bolas.

1.5 BOLA BLANCA EN MANO

Dependiendo de la modalidad de juego de pool, el jugador podrá colocar la bola blanca en cualquier lugar de la superficie de juego, o, en cualquier lugar de la superficie del área de cabaña.

Cuando esté restringida al área de cabaña, el jugador no debe contactar en forma directa ninguna bola que esté dentro de la cabaña. Si la bola objetivo de turno está dentro de la cabaña, para contactarla primero deberá contactar legalmente una banda que esté fuera de la cabaña. Cuando todas las bolas objetivo legales estén dentro del área de cabaña, el jugador puede pedir al árbitro que la más cercana a la línea de cabaña sea colocada en el punto de mosca. Si más de una bola están a igual distancia de la línea de cabaña, el jugador indicará cuál de ellas debe ser colocada en el punto de mosca. Una bola objetivo que esté sobre la línea de cabaña, se considera que está afuera de esa área.

1.6 TIROS CANTADOS

Para las modalidades de pool que requieran cantar los tiros, las especificaciones forman parte de sus reglamentos de juego.

1.7 MOVIMIENTO DE BOLAS POR SI SOLAS

Una bola puede moverse levemente por sí sola, debido tal vez a pequeñas imperfecciones en la bola o en la mesa. La bola no se regresará a su anterior posición, a menos que entre en una buchaca como resultado de ese leve movimiento, en cuyo caso se colocará lo más cerca posible de su anterior posición. El jugador no será sancionado si tira mientras una bola se mueve por sí sola.

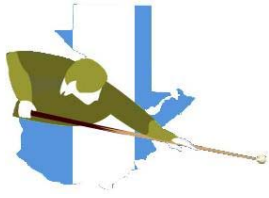
1.8 REPOSICIONAMIENTO DE BOLAS

Cuando sea necesario que el árbitro tenga que tomar una bola para su limpieza o por otro motivo, él hará lo mejor para colocarla en su anterior posición y los jugadores deberán aceptarlo.

1.9 INTERFERENCIAS EXTERNAS

Cuando ocurra alguna interferencia externa durante un tiro que afecte el resultado del mismo, el árbitro colocará las bolas lo más cerca posible a sus posiciones originales y el tiro será repetido. Si la interferencia no causa ningún efecto en el resultado del tiro, las bolas serán devueltas a sus





Asociación Deportiva Nacional de Billar de Guatemala



posiciones originales y el juego continuará. Si no fuera posible colocar las bolas en sus posiciones originales, el árbitro declarará un empate y la MESA se repite.

1.10 PROTESTAS CONTRA FALLOS DEL ARBITRO

Si un jugador cree que el árbitro ha cometido un error en un fallo, o no ha emitido ninguno ante una supuesta falta, puede pedir al árbitro que reconsidere su fallo, o la omisión de éste, pero la decisión final del árbitro deberá ser acatada. Sin embargo, si el jugador cree que el árbitro no está aplicando correctamente las reglas, puede apelar ante el Director Deportivo. El árbitro suspenderá el juego mientras la apelación se encuentre en proceso.

1.11 CONCESION

Si el jugador concede, pierde la MESA o el partido. Por ejemplo, si el jugador coloca el taco sobre la mesa o mueve las bolas en señal de rendición, cuando su oponente está en su turno de tirar, pierde la MESA. Si comete los actos mencionados, estrecha la mano de su oponente o desarma su taco de dos piezas en la MESA decisiva para su oponente, pierde el partido.

1.12 JUEGO ESTANCADO

Especificado en los reglamentos de juego de cada modalidades de pool.

TOMADO DEL RUBRO No. 6-“FALTAS” DE LA WPA

NOTA: No todos los numerales del Rubro 6 se citan en el presente documento, porque algunos se consideran obvios y otros, porque ya se definieron en los reglamentos específicos de cada modalidad de pool.

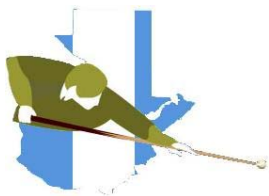
6. FALTAS

Los siguientes actos son considerados como faltas en el juego de pool, cuando estén incluidos en las reglas específicas de cada modalidad de pool que se esté jugando. Si se cometen varias faltas en un mismo tiro, sólo la más grave será sancionada. Si se comete una falta y no es cantada por el árbitro antes del siguiente tiro, se asume que la falta no ha sido cometida.

6.6 TOCAR BOLAS ILEGALMENTE

Como se especifica en los reglamentos de las diferentes modalidades de pool. El tirador es responsable de controlar los accesorios de juego que se estén usando en la mesa, tales como el taco, el puente, la tiza, la bola blanca cuando tenga bola en mano y las bolas objetivo que retire de una





Asociación Deportiva Nacional de Billar de Guatemala



buchaca. Si la falta es accidental se considera como una falta normal, pero si es intencional, se considera como una falta grave de conducta antideportiva (6.16).

6.7 RETACAR / BOLAS LIGADAS

Si el taco contacta la bola blanca más de una vez en un tiro, se comete falta. Si la bola blanca está cerca de una bola objetivo legal pero no la está tocando, y al tirar la ficha del taco aún está tocando la bola blanca cuando ésta contacta la bola objetivo, se comete falta.

Si la bola blanca está muy cerca de una bola objetivo legal y el jugador apenas la roza en su tiro, se asume que no se ha violado la regla del primer párrafo, aunque la ficha del taco posiblemente todavía esté tocando la bola blanca en el momento del contacto bola-bola.

Sin embargo, si la bola blanca está tocando una bola objetivo al principio del tiro, es legal tirar en dirección a ella o hacia parte de ella (siempre que la bola sea objetivo legal dentro de las reglas del juego) y si la bola es movida por tal tiro, se considera que ha sido contactada por la bola blanca. Aunque puede ser legal tirar hacia una bola ligada a la bola blanca, debe ponerse cuidado de no violar las reglas del primer párrafo si hay bolas adicionales muy cerca.

Se asume que la bola blanca no está tocando ninguna bola, a menos que el árbitro declare que sí. Es responsabilidad del tirador que se haga la declaración antes del tiro. Jugar fuera de una bola ligada a la bola blanca no quiere decir que se haya tocado esa bola, a menos que esté especificado en las reglas del juego.

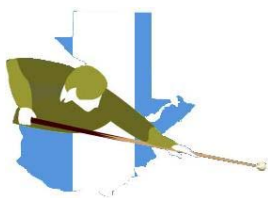
6.15 JUEGO LENTO

Si el árbitro considera que el jugador está jugando muy despacio, puede indicarle que juegue más rápido. Si el jugador sigue jugando lentamente comete falta. La regla 6.16, conducta antideportiva puede ser aplicada. El árbitro puede imponer un tiempo para cada tiro del partido, aplicándolo a ambos jugadores y usando un cronómetro.

6.16 CONDUCTA ANTIDEPORATIVA

Las sanciones normales por conducta antideportiva podrán ser las mismas que se aplican por faltas graves, pero el árbitro puede imponer la sanción que le dicte su criterio. Ante la comisión de una falta leve no considerada entre los numerales 6.1 al 6.15, el árbitro puede sólo hacerle una advertencia al jugador, puede hacerle una segunda advertencia con la segunda falta e imponerle la sanción con la tercera falta, aunque las faltas sean por diferentes actos u omisiones cometidos por el jugador durante un partido. La sanción puede imponerla también desde la primera o segunda falta, dependiendo de la seriedad de la falta. La sanción puede ser: perder la mesa, perder el partido





Asociación Deportiva Nacional de Billar de Guatemala



o ser eliminado del torneo. Además, el Director Deportivo o los organizadores del torneo podrán suspenderlo para que no pueda competir en uno o varios torneos subsiguientes.

Conducta antideportiva es cualquier comportamiento que ocasione contradicción a las normas del juego limpio. Incluye:

- a) Distraer al oponente.
- b) Cambiar la posición de las bolas en juego, si no es con un tiro normal.
- c) Ejecutar un tiro con pifia intencional.
- d) Continuar tirando después que una falta ha sido cantada o el juego ha sido suspendido.
- e) Practicar durante el partido o durante un periodo de descanso del mismo.
- f) Hacer marcas en cualquier lugar de la mesa.
- g) Demorar intencionalmente el juego.
- h) Usar cualquier equipo no autorizado o usar inapropiadamente el que sí ésta autorizado.

**TOMADO DEL RUBRO No. 8-“DEFINICIONES USADAS EN LAS REGLAS” DE LA WPA
NOTA:**

Las definiciones del rubro 8 que no se citan en estas reglas generales, se debe a que no se considera necesario, o porque ya se definieron en los reglamentos específicos de cada modalidad de pool. Por eso, algunos numerales no aparecen en el presente documento.

8.3 BOLAS EMBUCHACADAS

Una bola que quede en la orilla de una buchaca parcialmente apoyada por otra bola que se encuentre dentro de la misma buchaca, será considerada embuchada si al retirar la bola que la está apoyando, cayera dentro de la buchaca. No será necesario retirar la bola que está sirviendo de apoyo, sino que el árbitro analizará visualmente la situación y fallará en consecuencia.

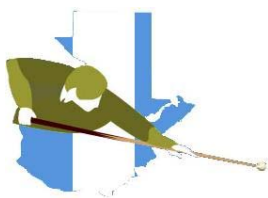
Si una bola para en la orilla de una buchaca y se mantiene en ese sitio durante cinco segundos, no se considera embuchada aunque después caiga dentro de la buchaca por sí misma. En ese caso, el árbitro la retirará de la buchaca y la colocará en el punto en que había parado. (ver 1.7). Durante esos cinco segundos el árbitro se asegurará de que no se haga otro tiro.

El jugador podrá sacar las bolas objetivo de una buchaca llena sin ponerlas sobre la mesa.

8.4 CONTACTO CON BANDA

Si la bola objetivo que será contactada legalmente por la bola blanca está ligada a una banda, pero el árbitro no se lo advierte al jugador antes del tiro, se asume que no estaba ligada a la banda; de tal manera que si no se embuchaca esa bola y ninguna bola toca banda, no se puede aplicar la falta (6.3).





Asociación Deportiva Nacional de Billar de Guatemala



8.5 BOLAS EXPULSADAS DE LA MESA

Una bola es considerada expulsada fuera de la mesa si no es embuchacada y sale de la superficie de juego. También es considerada expulsada de la mesa una bola que habiendo abandonado la superficie de juego, regresa como consecuencia de haber topado con cualquier objeto o con un jugador.

Una bola que contacte el marco de una banda y regresa por sí sola a la superficie de juego, o cae en una buchaca, no se considera una bola expulsada de la mesa.

8.18 PIFIAS

Una pifia ocurre cuando la ficha del taco se desliza al tocar la bola blanca, posiblemente porque el contacto ocurre en una orilla muy excéntrica de la bola blanca o porque la ficha del taco no tiene suficiente tiza. Regularmente la pifia es acompañada por un sonido agudo y se evidencia con una decoloración de la ficha del taco. Aunque en algunas pifias se supone que hubo contacto de un costado del taco con la bola blanca, a menos que dicho contacto sea visible para el árbitro, se asume que no ha ocurrido. El tiro de cuchara ocurre cuando la ficha del taco contacta al mismo tiempo el paño y la bola blanca y esto causa que la bola blanca se eleve sobre el paño, lo cual es calificado como pifia. Las pifias intencionales están calificadas como conductas antideportivas (6.16 –c).

NOTA: Estas reglas generales del juego de pool, son el resultado de la traducción y adaptación de los rubros 1,6 y 8 de las regulaciones de la WPA. El recopilador estima que es casi imposible que aquí esté comprendido todo lo que puede acontecer durante un juego de pool, incluyendo las faltas. Corresponderá a los árbitros, directores deportivos y autoridades de las federaciones organizadoras, discernir sobre lo que procede hacer cuando durante los torneos se presenten casos que no estén contemplados en estas reglas.

Carlos A. Alburez E.
DIRECTOR TÉCNICO



10ª. Av. Zona 5 Estadio Nacional Mateo Flores (palco central)
Tel: (502) 2250 – 0749 Tele/Fax: (502) 2250 – 0763 e-mail: asobigua@yahoo.com