

BOLA 10

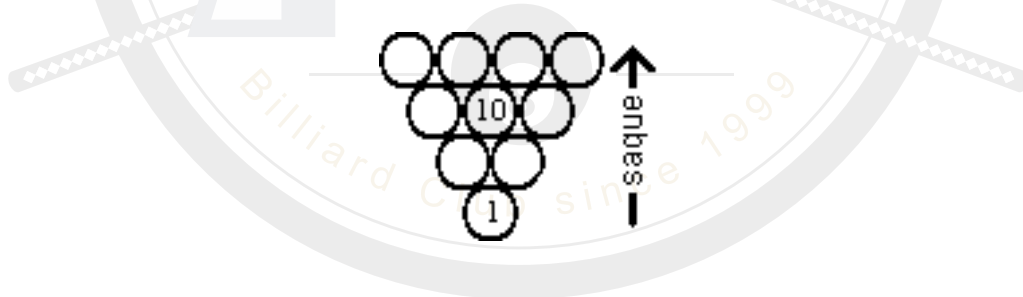
El bola 10 es un juego de tiro anunciado, jugado con 10 bolas numeradas del 1 al 10, más la bola blanca. Las bolas son jugadas en orden ascendente, y la bola de más baja numeración sobre la mesa debe ser la primera en ser tocada por la bola blanca en cualquier tiro, para que éste sea legal (con excepción del push-out). El jugador que entronere la bola 10 en un tiro legal gana la partida. Si la bola 10 es entronerada en el saque (y no se comete falta), ésta será repuesta y el jugador podrá continuar su turno de juego. Sólo se puede anunciar una bola en el tiro, con excepción del saque en el que no será necesario anunciar la bola, y se continuará en turno de juego si se entronera cualquier bola.

1. DETERMINAR QUIÉN SACA

El saque se determina mediante 'lag', o punteo a la banda. El ganador del punteo, puede decidir si saca él, o prefiere que lo haga el contrario. A partir de ese momento el saque es alternativo (a no ser que se convenga otra cosa, o bien la organización del torneo estipule algo diferente).

2. COLOCACIÓN DE LAS BOLAS

Las bolas objetivas se colocan tan juntas como sea posible en forma triangular, con la bola 1 delante, y sobre el punto de pie, y la bola 10 en el centro del triángulo. Las demás bolas deben ser colocadas aleatoriamente, sin buscar ningún modo establecido.



3. TIRO LEGAL DE APERTURA

Las siguientes reglas se aplican al tiro de apertura:

- Existe bola blanca en mano, tras la línea de cabeza.
- Si ninguna bola es entronerada, al menos cuatro bolas deben tocar una o más bandas, o el saque es declarado falta.

4. SEGUNDO TIRO DE LA PARTIDA - PUSH OUT

Si no se ha cometido falta en el saque, el jugador que tire tiene derecho a jugar un 'push out' en su tiro. El jugador debe indicar que va a jugar un 'push out', al árbitro o, en su caso, al otro jugador. Las reglas generales de pool, que indican que existe falta por no tocar la bola que corresponde, o bien no tocar

una banda después de tocar una bola, no serán aplicadas en este tiro. Si el 'push out' se realiza sin cometer falta, el otro jugador decidirá si tira él, o hace tirar al contrario. Si la bola 10 es entronerada en el tiro de 'push out', será repuesta, sin falta.

5. TIROS ANUNCIADOS Y BOLAS ENTRONERADAS

Siempre que el jugador tenga intención de meter una bola (excepto en el tiro de saque), debe anunciar todos sus tiros, indicando qué bola tiene intención de entronerar, y en qué tronera (si no resulta muy obvio). Otros detalles del tiro, como bandas u otras bolas golpeadas o entroneradas son irrelevantes.

Para que el tiro no cantado sea válido, el árbitro no debe tener ninguna duda de cuál es la intención exacta del jugador; si existe la mínima duda debido a combinaciones, bandas y tiros similares, el jugador debe indicar claramente bola y tronera. Si el árbitro o el otro jugador no están seguros de lo que quiere hacer, pueden pedir que el jugador cante el tiro.

6. JUEGO DEFENSIVO

El jugador puede, después del saque, avisar de que va a jugar un seguro, lo cual le permitirá contactar con la bola que corresponda sin meter ninguna bola, y finalizando su entrada. En todo caso, si el jugador entronera la bola, el otro jugador tiene la opción de jugar la mesa como quede, u obligar al contrario a seguir tirando (véase siguiente punto).

7. BOLAS ENTRONERADAS POR ERROR

Si el jugador no consigue entronerar la bola deseada en la tronera correspondiente, y mete, o bien su bola en una tronera diferente, o mete otra bola, su turno termina, pero el otro jugador tiene la opción de jugar la mesa como quede, o bien obligar al jugador que tiró, a seguir tirando.

8. CONSERVAR EL TURNO DE TIRO

Si el jugador en turno entronera una bola anunciada en un tiro legal (excepto, lógicamente, en el caso del 'push out'), cualquier otra bola entronerada permanece así (excepto la bola 10; ver siguiente punto), y el jugador continúa en la mesa y tiene derecho a un siguiente tiro. Si entronera la bola 10 en un tiro legal y anunciado (excepto, de nuevo, en el caso del 'push out'), gana la partida. Si el jugador no consigue entronerar la bola anunciada, o bien comete falta, el turno pasa al otro jugador; si no existió falta, el jugador que entra deberá jugar la bola blanca como repose.

9. BOLAS REPUESTAS

Si la bola 10 es entronerada en falta, o en un 'push out', si es entronerada sin ser cantada o en la tronera equivocada, o si es expulsada de la mesa, será repuesta. Ninguna otra bola será repuesta, en ningún caso.

10. FALTAS

Si el jugador comete falta, el turno pasa al oponente. Será bola en mano, y el jugador que entra puede colocarla donde desee. Las siguientes faltas generales del reglamento de pool son aplicables en bola 10:

- Meter la bola blanca en una tronera, o sacarla de la mesa.
- Tocar una bola que no corresponda; la primera bola que debe ser contactada por la blanca en cada tiro debe ser la de más baja numeración sobre la mesa.
- No tocar una banda con alguna bola, tras tocar una bola.
- No tocar el suelo al menos con un pie, durante el tiro.
- Sacar una bola objetiva de la mesa (la única repuesta será la 10).
- Tocar una bola.
- Tocar dos veces la bola blanca con el taco (lo que se suele llamar 'hacer taco').
- Empujar la bola blanca, más que atacarla.
- Tirar cuando aún hay bolas moviéndose sobre la mesa.
- Colocar la bola blanca en un lugar incorrecto, antes de tirar.
- Utilizar el taco para alinear un tiro, dejándolo reposar en la mesa (sin tocarlo).
- Jugar cuando no le corresponde.
- Juego lento.

11. FALTAS GRAVES

Si se comenten tres faltas consecutivas (en el mismo rack), el infractor perderá automáticamente la partida. El árbitro o, en su caso, el oponente deben avisar al jugador, antes de su tercer tiro, de que lleva dos faltas. En caso contrario el oponente no puede reclamar la victoria, y se considera que el infractor ha cometido su segunda falta.

Si el árbitro considera antideportiva la actitud de un jugador por la causa que sea, podrá sancionarle según su criterio.

12. EMPATE DE LA PARTIDA

Si los jugadores convienen que una partida está en punto muerto, podrán declararla empatada. En este caso, el jugador que abrió en la partida anterior, volverá a hacerlo en el nuevo rack.

¡¡ Buena partida!!