

BOLA 9

1. OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es entronerar la bola 9, bien en el tiro de apertura como en cualquier otro tiro legal.

El juego se desarrolla con nueve bolas numeradas del 1 al 9 más la bola tiradora de color blanco.

En cada tiro la blanca debe contactar primero con la bola de color cuya numeración sea más baja que en cada momento se encuentre sobre la mesa, no obstante, las bolas no tienen porqué ser entroneradas en orden.

Si un jugador entronera una bola en un tiro legal, seguirá tirando hasta que falle, cometa falta o gane el juego entronerando la bola 9; después de un fallo el siguiente jugador debe tirar desde la posición dejada por el anterior; pero, tras una falta el adversario obtiene el derecho a bola en mano, pudiendo colocar la bola blanca en cualquier lugar de la mesa y tirar en cualquier dirección.

No es necesario anunciar ningún tiro.

Tres faltas consecutivas significarán la pérdida del juego.

2. INICIO DEL JUEGO

El tiro de apertura de cada mach se adjudica mediante tiro de arrime sobre la banda contraria, ambos jugadores lo harán con bola distinta cada uno de ellos, ganando el derecho de elección de salida el jugador que se acerque más a la banda corta de llegada. En juegos sucesivos corresponderá romper al ganador del anterior.

3. COLOCACIÓN DE LAS BOLAS

Rack Bola 9 Las bolas de color se colocan en forma de rombo, con la bola 1 en primer lugar y situada sobre el punto de pie, la 9 deberá ocupar el centro

del rombo y el resto de bolas sin orden específico. La bola blanca se podrá situar en cualquier lugar tras la línea de cabeza.

4. TIRO DE APERTURA

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

a) Si la bola blanca es embolsada o salta de la mesa y no se comete otra falta, el oponente tendrá derecho a bola en mano en toda la mesa.

b) El jugador que rompe debe intentar una apertura abierta procurando entronerar alguna bola; de lo contrario, la jugada, será considerada falta.

c) Si el jugador que rompe no contacta con la bola 1 se considera falta. Las bolas se vuelven a colocar (si es necesario) y, tira el contrario.

d) En el tiro inmediato posterior al de apertura el jugador en turno de juego puede anunciar "push out", significando dicha acción que el jugador puede tirar la bola blanca hacia cualquier punto de la mesa, sin necesidad de tocar banda o bola alguna, de forma que el art.º 6, apartados b) y c) queden suspendidos, permaneciendo el resto de la regla sobre faltas.

e) El jugador debe anunciar su intención de jugar un "push out" antes del tiro, de lo contrario éste será considerado como un tiro normal. Cualquier bola entronerada en jugada de "push out" no cuenta falta y no se repone.

f) Tras un "push out" legal, el siguiente jugador elige entre tirar desde la posición resultante o pasar el tiro al contrario que anunció dicha jugada.

5. CONTINUIDAD DEL JUEGO

Si el jugador que rompe entronera una o más bolas en un tiro de apertura legal, éste continuará hasta que falle, cometa falta o gane el juego. En caso de fallo o de falta, el adversario iniciará su turno.

El juego acaba cuando la bola 9 es entronerada de un tiro legal, o uno de los jugadores pierde el juego por cometer tres faltas consecutivas.

6. FALTAS

Cuando un jugador comete una falta acaba su turno, disponiendo el adversario de bola en mano, pudiendo colocar la bola blanca en cualquier lugar de la mesa para su primer tiro.

Si un jugador cometiese más de una falta en la ejecución de un mismo tiro, sólo se contabilizará una falta, considerándose falta si:

- a) La blanca es entronerada o salta fuera del billar.
- b) La primera bola contactada por la blanca no es la de numeración más baja de la mesa.
- c) No se embolsa ninguna bola y ni la blanca ni ninguna otra bola sobre la mesa contactan por lo menos con una banda después de que la bola blanca hubiese tocado la bola más baja.
- d) Por lo menos un pie no toca el suelo en el momento de golpear la bola.
- e) Alguna bola está en movimiento o girando sobre si misma en el momento del tiro.
- f) Tocar cualquier bola fuera de lo que es juego legal.
- g) Tocar cualquier bola en movimiento o que afecte a la trayectoria de una bola en movimiento (las bolas afectadas serán repuestas en su posición anterior por el árbitro, o, si la nueva posición resultante conviniese al jugador, éste podría optar por dejarlas así, siempre a la elección del jugador).
- h) Hacer saltar la bola blanca sobre la superficie de la mesa atacándola por debajode su centro (hacerla saltar elevando la culata del taco y atacando la bola por encima de su centro no es falta. Tampoco será considerado falta si a juicio del árbitro, el jugador hace saltar la bola accidentalmente intentando una jugada de retroceso).
- i) Tocar cualquier bola de color con la blanca cuando ésta está en mano para ser colocada sobre la mesa.

j) Será considerado como falta al jugador que durante el transcurso de la partida le suene el móvil. Si el jugador está en juego perderá el turno. Si el turno es del jugador contrario y ya ha efectuado el tiro, el siguiente lo hará con bola en mano. Si el tiro no ha sido realizado jugará con bola en mano.

7. PÉRDIDA DEL JUEGO

Las siguientes faltas graves se penalizarán con la pérdida del juego si el árbitro ha avisado al jugador antes de cometer la falta. Si el árbitro no hubiera avisado al jugador se considerará falta standard, menos cuando se indique:

a) Si un jugador comete falta tres veces consecutivas en un mismo juego. El árbitro debe avisar al jugador en la segunda, de no ser así, la tercera se considerará como segunda.

b) Durante el desarrollo de un juego, los jugadores no pueden pedir consejo a ningún espectador, si un jugador lo pide y se le da, pierde el juego. Si es el espectador el que de forma espontánea ayuda al jugador de forma decisiva, debe ser expulsado de la zona de juego.

c) Si el árbitro considera que un jugador está jugando excesivamente lento debe avisarle que se arriesga a perder el juego si persiste en su lentitud; si el jugador persistiera en dicha actitud el árbitro le dará el juego por perdido (generalmente ningún tiro debe tomar más de dos minutos para su ejecución).

d) Si un jugador concede el juego, lo pierde. Desmontar el taco, excepto en el caso de cambio de flecha, se considera concesión, ante esta circunstancia no se requiere el aviso previo del árbitro.

8. OTRAS SITUACIONES Y ACLARACIONES

Cuando exista cualquier interferencia exterior en la ejecución de un tiro, el árbitro deberá reponer las bolas en la situación que ocupaban con anterioridad al tiro y el jugador deberá repetirlo. Si dicha interferencia no tuviera repercusión, el árbitro deberá reponer las bolas movidas y el juego continuará.

Si una bola que está parada se mueve mínimamente por causa de imperfecciones en la mesa o el paño, se considera un azar de juego; pero si una bola a punto de caer en una tronera cae tras cinco segundos de estar parada, la bola no se repone. No obstante, si este hecho tiene alguna repercusión en el juego, la bola será repuesta.

Si un jugador cree que el árbitro ha dejado de señalar una falta, puede hacérselo saber antes de que el siguiente tiro sea realizado, en caso contrario, no habrá lugar a posteriores reclamaciones. De igual forma un jugador también puede protestar si cree que el árbitro ha señalado falta erróneamente. En cualquier caso el juego deberá ser detenido hasta resolver la situación.

Si una o varias bolas de color saltan de la mesa, no es falta, salvo la bola 9. La/s bola/s no se reponen, a excepción de la bola 9, que siempre se repone bien sea en falta o en "push out".

Se considera que una bola contacta con la banda, si previamente no está en contacto con ella y tras el tiro la toca.

Una bola que está en contacto con la banda y que es tirada hacia la misma banda no se considerará haber tocado banda a menos que se separe de ella y vuelva. Si una bola salta de la mesa se considera que tocó banda.