

Reglamento Billar Bola 10

1.0 OBJETO DEL JUEGO

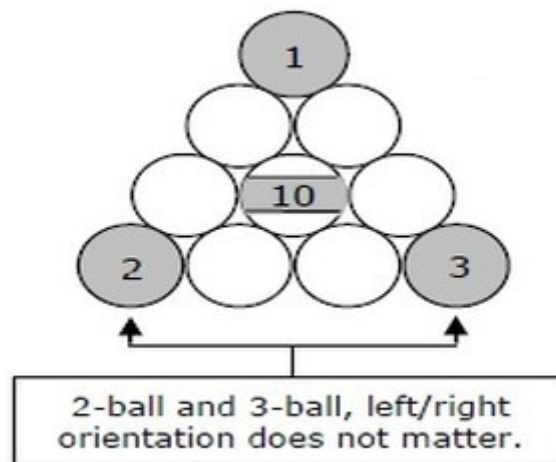
El objetivo del Bola 10 es ganar embocando legalmente la bola 10 en la "Bola Llamada".

La bola blanca debe golpear primero la bola numerada más baja para que se produzca un golpe legal. Después de golpear primero la bola más baja, la bola blanca o cualquier otra bola numerada puede meter la bola 10 en cualquier tronera para ganar (tiro de llamada). Si el jugador que tira entronera la bola numerada más baja después de un golpe legal, el jugador que tira continúa. Si no se entronera ninguna bola, la bola blanca o cualquier bola numerada debe tocar una banda después de que la bola blanca entre en contacto con la bola numerada más baja para que el tiro sea legal.

NOTA: Si la bola 10 se entronera ilegalmente o sin ser "llamada", entonces se debe colocar en el punto de pie.

2.0 RETRASO EN EL TIRO DE APERTURA

El jugador con la menor velocidad (calificación) romperá primero con un formato de descanso alternativo a partir de entonces. En el caso de que dos jugadores con velocidades iguales jueguen, un "Lag for Break" determinará quién rompe primero con un formato de break alternativo después. El ganador del lag será el jugador cuya bola esté más cerca de la cabeza de la banda.



2.1 Cómo colocar las pelotas

Las bolas se colocan en un triángulo con la bola 1 en el punto de pie en la parte superior del triángulo, la bola 10 en el centro del triángulo, con la bola 2 y la bola 3 colocadas aleatoriamente en las esquinas inferiores, y el resto de las bolas dispersadas aleatoriamente en el estante.

NOTA: Las mesas pueden tener defectos que no permiten realizar racks aceptables directamente sobre el punto de pie. En estos casos, se permite que los jugadores hagan racks dentro de un radio de diez centavos del punto de pie directo para lograr un rack deseado. Nunca se permite tocar o colocar las pelotas después de que se haya retirado el

rack (excepción: rack mágico). El jugador debe volver a enraizar si esto ocurre (ver 8.5, Tocar la bola).

2.2 Acomodar las bolas por cuenta propia

Cuando no haya un oficial disponible, cada jugador que realiza el tiro de apertura será responsable de proveerse de un bastidor legal y sólido.

3.0 TIRO DE APERTURA LEGAL

Para que el tiro de apertura sea legal, el jugador que realiza el tiro de apertura (con la base de la bola blanca colocada en cualquier lugar detrás de la línea de cabeza) debe entronerar una bola objetiva o conducir al menos tres (3) bolas objetivas a una o más bandas. Si el jugador que realiza el tiro de apertura no cumple con el requisito de apertura legal, las bolas se volverán a colocar en el casillero y el oponente tendrá la opción de realizar el tiro de apertura o solicitar al jugador infractor que realice el tiro de apertura nuevamente.

NOTA: Si la bola blanca es tocada por la punta del taco y no cumple con el requisito de saque legal, se considera un "saque ilegal".

Un saque legal con una falta cometida:

Si el jugador que realiza el saque legal, sin embargo, comete una falta en el saque legal, el juego debe continuar con el oponente con la bola en la mano.

Las faltas de saque incluyen lo siguiente:

Si la bola 1 no fue golpeada primero.

Si la bola blanca se entronera o se saca de la mesa.

Si cualquier bola numerada sale de la mesa o se posa sobre una banda.

NOTA: Una falta en un tiro de apertura legal cuenta para las tres faltas de la regla de pérdida de juego "Tres faltas consecutivas" (ver 8.2).

4.0 BOLA 10 EMBOCADA EN EL TIRO DE APERTURA

Si se entronera legalmente la bola 10 en el tiro de apertura, se gana el juego para el jugador de apertura.

5.0 PUSH OUT

Sólo en el tiro inmediatamente posterior al tiro de apertura, el jugador que tira puede optar por pedir un "Push". En un "Push Out", (salida) el tirador debe golpear la bola blanca, pero no es necesario que la bola blanca toque otra bola o una banda. El jugador que tira debe declarar su intención de empujar a su oponente o al árbitro, o el tiro se considera un tiro normal. Cualquier bola que se entronere en un "Empuje" se queda en el suelo, excepto la bola 10, que se colocaría en el punto de pie inmediatamente después del "Empuje".

Después de un tiro legal de "Empuje", el jugador entrante tiene la opción de realizar el tiro desde la(s) nueva(s) posición(es) o pasar el tiro de vuelta al jugador que "Empujó". No importa quién tire a continuación, en el tiro inmediatamente posterior al "Push Out", el curso normal del juego continúa.

6.0 CONTINUACIÓN DEL JUEGO - LLAMADA A LA BOLSA

En el tiro inmediatamente posterior a una apertura legal y/o a un "Push Out", el jugador que tira debe tocar la bola más baja de la mesa o es una falta. A diferencia del Bola 9, el Bola 10 es un juego de "Llamada de Bolsillo" y se alienta al tirador a especificar todas las bolas junto con su bolsillo previsto. Sin embargo, no es necesario especificar las bolas obvias y sus respectivas troneras. Cualquier tiro de banco (bola objetiva a la banda), tiro de patada (banda(s) a la bola objetiva), o combinaciones (2 o más bolas) deben ser llamados a su bolsillo designado, o se consideran un fallo. Cuando un jugador entronera con éxito las bolas objetivas designadas, continúa su entrada hasta que se produzca un fallo, una falta o una victoria.

Notas sobre las bolsas de llamada:

- a) Si el tirador entronera la bola designada en una tronera no prevista, el oponente tiene la opción de aceptar la mesa en la posición actual, o (Pasar) exigir al tirador que continúe.
- b) Si el tirador entronera legalmente la bola llamada y también se entronera una bola no intencionada, el tirador continúa.
- c) Si el tirador no entronera legalmente la bola objetiva solicitada, pero entronera una bola no deseada, el oponente tiene la opción de aceptar la mesa en la posición actual, o (Pasar) exigir que el tirador continúe.
- d) Cualquier bola que se entronere permanece entronerada (sin incluir la bola 10).
- e) Nunca es necesario especificar detalles como el número de bancos, besos, carambolas, carriles, etc.
- f) El tiro de apertura nunca se considera un "tiro llamado".
- g) Una bola debe golpear una banda, o entrar en una tronera después del contacto con la bola blanca (ver 7.4, Sin banda).
- h) Si el tirador entronera una bola después de pedir un "Safety", el jugador entrante tiene la opción de tirar o pasar de nuevo al tirador original.

7.0 SANCIONES POR FALTA DE BALÓN EN LA MANO

Cuando un jugador comete una falta de bola en la mano, debe ceder su turno y el jugador entrante puede ahora colocar la bola blanca en cualquier lugar de la mesa para comenzar su entrada. Si un jugador comete más de una falta en un tiro, sólo se pitará una falta.

7.1 Faltas de la bola blanca solamente

- a) Tocar la bola blanca: Golpear la bola blanca y cualquier otra bola simultáneamente, o previamente es una falta. Tocar o provocar el más mínimo movimiento de la bola blanca (que no sea un golpe normal), incluso accidentalmente, es una falta. Un jugador puede utilizar la virola o la flecha del taco para colocar la bola blanca cuando está en juego una

"bola blanca en mano". Usar la punta es una falta y la bola en mano se le dará al otro jugador.

b) Tocar una bola objetiva en movimiento: Tocar una bola objeto en movimiento o permitir que una bola en movimiento golpee un objeto extraño es una falta de bola en mano. Si el movimiento accidental de una(s) bola(s) resulta en que la(s) bola(s) perturbada(s) sea(n) golpeada(s) por cualquier bola en movimiento en juego, resulta en una falta de bola en mano.

c) Tocar una bola objeto inmóvil: Cualquier bola objetiva quieta que se mueva sólo puede ser devuelta a su posición original con el permiso del adversario. El adversario puede ejercer la opción de mantener la(s) bola(s) inmóvil(es) en la nueva posición si así lo desea. Sólo después de recibir el consentimiento del adversario, el jugador que ha cometido el error puede mover la(s) bola(s) objeto perturbada(s) a su posición original. Si el jugador que ha cometido la infracción toca alguna de las bolas perturbadas sin el consentimiento del adversario, se producirá una falta de bola en mano para el adversario.

NOTA: Si la bola 10 fue embolsada por la mano o el taco de un jugador, es una falta de bola en mano para el oponente, y el oponente tiene la opción de devolver la bola 10 a su posición original o colocarla en el punto de pie. El oponente deberá continuar con la bola en la mano.

7.2 Raspado

Embolsar la bola blanca o sacarla de la mesa es una falta de bola en mano.

7.3 Golpe malo

Si la primera bola objetiva con la que entra en contacto la bola blanca no es la bola con el número más bajo en el orden restante, es una falta de bola en mano.

7.4 Sin banda

Si después de que la bola blanca golpea una bola legal y ni la bola blanca ni ninguna otra bola golpea una banda o se entronera, es una falta de bola en mano. Una bola objetiva "congelada" (que toca la banda) no cumple con este requisito porque no "golpea" una banda.

NOTA: Se alienta a los jugadores a reconocer mutuamente cuando la bola objetiva está "Congelada" (tocando) la banda.

7.5 Bolas fuera de la mesa

Hacer que cualquier bola se detenga fuera de la superficie de juego es una falta y cualquier bola de este tipo se emboca. Esto incluye cualquier movimiento accidental de una bola que provoque que ésta caiga en una tronera. La bola entronerada accidentalmente no se vuelve a poner en juego, y el jugador entrante tiene la bola blanca en la mano. Si un jugador golpea una bola fuera de la mesa y la bola vuelve a la superficie de juego después de golpear a una persona o un objeto, es una falta (la bola permanece en la superficie). Si no se ha tocado ningún objeto o persona, se aplican las reglas de juego normales una vez que la pelota vuelve a la superficie de juego.

NOTA: Si un jugador retira la bola 10 de la superficie de juego, resulta como una falta y la bola 10 se coloca en el punto de pie.

7.6 Pie en el suelo

No tener al menos un pie en el suelo en el momento en que la punta del taco golpea la bola blanca es una falta de bola en mano.

7.7 Tiro en salto

Cualquier error en un tiro en salto es una falta de bola en mano. Un tiro en salto legal debe ser ejecutado con la bola blanca hacia abajo (no se puede hacer un tiro en falso).

7.8 Bola en movimiento

Tirar mientras la bola está en movimiento es una falta.

7.9 Doble golpe

Si la punta del taco golpea la bola blanca dos veces en la misma tacada, es una falta de bola en mano. Para evitar un doble golpe, la bola blanca debe ser golpeada con un ángulo mínimo de 45° siempre que esté en contacto con la bola objetiva o se acerque peligrosamente a ella (1/2 pulgada o menos).

NOTA: Siempre es preferible llamar a un árbitro para que observe "el golpe". El árbitro asumirá que se ha cometido una falta si la regla de los 45° no fue utilizada por el tirador.

7.10 Cuerda de la cabeza

La base de la bola blanca debe estar dentro de la cuerda de cabeza en el tiro de apertura o es una falta de bola en la mano.

7.11 Colocación de la bola en la mano

Tocar una bola objetiva, de cualquier manera, mientras se coloca la bola blanca es una falta de bola en la mano.

7.12 Interferencia

Mientras el jugador que tira está en la mesa, el jugador que no tira (incluidos los compañeros de equipo), no puede molestar, hacer ruidos, moverse, causar distracción (sharking) de ninguna manera. Todos los jugadores deben comportarse de una manera respetuosa y coherente con la de un profesional, o puede dar lugar a una "advertencia oficial" por parte de un representante de la UPA o de un oficial del torneo, seguida de la señalización de una falta (balón en la mano) por interferencia.

NOTA: Se entiende que el partido es entre los dos jugadores y no se permite que los compañeros de equipo den instrucciones, a menos que el jugador que dispara le pida una aclaración de las reglas o un tiempo muerto (ver 8.6, Asistencia de Entrenamiento).

7.13 Marcar la mesa

Marcar la mesa de cualquier manera, que podría proporcionar a un jugador una ventaja en la ejecución de un tiro, es una falta, a menos que la marca se elimine a satisfacción del oponente o del árbitro antes de tirar.

7.14 Jugar fuera de turno

Si/cuando un jugador tira fuera de turno y se llama la atención del tirador infractor, el jugador legítimo debe volver a la mesa y continuar sin ninguna penalización/falta. Es responsabilidad de ambos jugadores asumir el control de la mesa en su entrada correspondiente.

8.0 PÉRDIDA DEL JUEGO

8.1 El oponente gana

El oponente emboca legalmente la bola 10.

8.2 Tres faltas consecutivas

Si un tirador comete una falta tres veces consecutivas sin hacer un tiro legal intermedio, el resultado es una pérdida de juego. Las tres faltas consecutivas deben ocurrir en el mismo juego. Después de cometer la 2ª falta, el adversario debe advertir verbalmente al tirador que ha cometido su 2ª falta. La 3ª falta supondrá la pérdida del juego.

NOTA: Si el tirador no es advertido después de la 2ª falta y comete una 3ª, no se perderá el juego. El adversario debe advertir de nuevo al tirador que la siguiente falta cometida supondrá una pérdida de juego.

8.3 Concesión de un juego

Nunca se fomenta la concesión de un juego o juegos en un torneo. El jugador que tira debe terminar su entrada, o el resultado será una pérdida de juego(s) para el jugador que concede. Cualquier concesión de juego, por cualquier razón, se considera una pérdida para el jugador infractor.

8.4 Concesión de un partido

Desenroscar cualquier taco durante el último juego, ponerse la chaqueta, abandonar la sala o realizar cualquier otra acción que indique que el partido ha terminado, se considera una pérdida del partido (consultar al representante de la UPA o al oficial del torneo).

8.5 Golpear las pelotas

No se permite golpear las pelotas. Después de que un representante de la UPA o un oficial del torneo haya dado una "advertencia oficial" al infractor, la sanción por golpear las pelotas será la pérdida del juego en curso. Sólo los oficiales del torneo pueden golpear las pelotas cuando esté justificado.

8.6 Asistencia del entrenador

Durante su entrada y sólo una vez por partido, sólo el jugador que tira puede pedir un "Tiempo muerto" que no durará más de dos (2) minutos. Durante este tiempo el jugador puede recibir instrucciones de un compañero de equipo disponible. En caso contrario, el jugador que reciba un consejo (en cualquier momento) concederá una falta de balón en mano al adversario. Y a la segunda (2da) infracción concederá el juego en curso a favor del adversario por un forfait.

Pedir un tiempo muerto: Cuando el jugador que tira pide un "tiempo muerto" debe seleccionar a un miembro del equipo disponible para que lo asista inmediatamente sin consultar con otras partes.

8.7 Pérdidas de balón

Los jugadores tienen quince (15) minutos para comenzar su partido, o el partido se considerará perdido.

NOTA: Una vez que el partido está programado para comenzar y se desea un recuento de quince (15) minutos, el oponente debe notificar a un oficial del torneo, o al representante de la UPA para un recuento oficial.

9.0 REGLAS GENERALES DE LA PISCINA

9.1 Reloj de tiro

La implementación del reloj de tiro queda a discreción de la UPA, sus representantes u oficiales del torneo. Cuando se utilice un reloj de tiro, se utilizará para ambos jugadores que compiten de la siguiente manera:

A cada jugador que tira se le asigna un (1) minuto por tiro, o se concederá una falta de "balón en mano" al oponente. El reloj de tiro comienza cuando todos los balones se detienen. El cronometrador (designado por la UPA) gritará "Diez segundos" una vez que se haya alcanzado la marca de cincuenta (50) segundos, a menos que el tirador esté abajo en el tiro en preparación para disparar. Una vez que se haya alcanzado un (1) minuto en el reloj de tiro, el tirador debe estar acariciando o haber disparado. Si el tirador se levanta (sale del tiro) sin ejecutar después de que se haya alcanzado la marca de un (1) minuto, dará lugar a una falta de "balón en mano" al adversario.

9.2 Golpes divididos

Si la bola blanca golpea una bola objetiva legal y una bola objetiva no legal más o menos en el mismo instante, y no se puede determinar claramente qué bola fue golpeada primero, el fallo será a favor del tirador.

9.3 Rebote de la bola en la tronera

Las bolas deben permanecer en una tronera para que cuenten como entroneradas. Si una bola entra en una tronera y rebota en la superficie de juego, no se considera entronerada. Si se trata de la bola 10, no es una victoria. Si se trata de la bola blanca, no es un scratch. La limpieza de las troneras llenas o casi llenas de bolas es responsabilidad del jugador que tira.

9.4 Bola colgante

Si alguna bola cuelga en una tronera y cae dentro de los 5 segundos siguientes a su reposo total, la bola se considera entronerada. Si una bola colgada cae en la tronera después de estar en reposo durante más de 5 segundos, la bola se devuelve a la posición original en el borde, y el jugador entrante puede comenzar. Ambos jugadores tendrán la oportunidad de argumentar su caso. La decisión del árbitro es definitiva.

9.5 Balones suspendidos

Si una o más bolas quedan suspendidas en una tronera más allá del borde de la pizarra porque están parcialmente apoyadas por otras bolas entroneradas, se considera que están entroneradas si la extracción de la(s) bola(s) de apoyo haría que la(s) bola(s) apoyada(s) cayera(n) en la tronera. Los oficiales del torneo son los únicos que pueden decidir si esta regla se aplica a cualquier situación.

9.6 Asentamiento en el lugar

Una bola puede asentarse ligeramente después de que parece haberse detenido, posiblemente debido a ligeras imperfecciones en el paño o la pizarra de la mesa. A menos que esto provoque que la bola caiga en una tronera, se considera un riesgo normal de juego y no se moverá hacia atrás. Si una bola cae en una tronera como resultado de dicho asentamiento, se vuelve a colocar lo más cerca posible de su posición original en el borde de la tronera. Si una bola cae en una tronera durante o justo antes de un tiro y esto tiene un efecto en el tiro, el árbitro devolverá la bola a su posición original y se repetirá el tiro. Los jugadores no son penalizados por tirar mientras una bola se asienta.

9.7 Tiros en salto

Es legal hacer que la bola blanca salga de la superficie de la mesa elevando la culata del taco y, con un golpe hacia abajo, forzando a la bola blanca a salir de la superficie de juego. Para que el tiro sea legal, sólo la punta del taco puede tocar la bola blanca; el tiro no debe ser "recogido" por la virola o la flecha. Cualquier error en un tiro en salto es una falta de bola en mano. Un taco de salto legal debe tener al menos 40 pulgadas de longitud y estar construido de forma típica.

NOTA: Se aceptan tacos de salto estándar, incluyendo las puntas fenólicas. Sin embargo, los tacos que no tengan una apariencia típica deben ser aceptados y aprobados por la UPA.

9.8 Uso del equipo

Se permite el uso de todo el equipo generalmente aceptado en el sector. Sin embargo, el uso de cualquier equipo de manera no habitual nunca está permitido y constituye una falta.

Es responsabilidad del jugador de tiro saber cuál es el uso previsto de cada pieza del equipo: el puente, los tacos de salto, las extensiones, etc.

NOTA: El uso de auriculares y otros dispositivos no está permitido. El uso de bastidores y pelotas no proporcionadas por la sede debe ser acordado por ambos jugadores.

10.0 DIRECTOR DEL TORNEO/ÁRBITROS

10.1 Responsabilidad de los jugadores

Es responsabilidad de cada miembro conocer todas las normas, reglamentos y horarios relacionados con la competición. Los oficiales del torneo harán todos los esfuerzos razonables para que la información esté disponible para todos los jugadores; sin embargo, la responsabilidad última recae en cada jugador individual. No existe ningún recurso si un jugador no obtiene la información correcta o completa.

NOTA: Los jugadores siempre pueden pedir aclaraciones sobre las reglas durante el juego de la liga. Esto no se considera un "Tiempo muerto".

10.2 Árbitros

El Operador de la Liga (o sus representantes) realizará las funciones de un árbitro en caso de que los árbitros estén ocupados o no sean utilizados. Si el Director del Torneo, sus asistentes o un árbitro no pueden ser encontrados dentro de un marco de tiempo razonable, un espectador puede suplirlo como árbitro oficial cuando así lo acuerden ambos jugadores y de acuerdo con las reglas de la UPA.

10.3 Jugar sin árbitro

Cuando un árbitro u oficial del torneo no esté disponible, los jugadores en el partido serán responsables de sacar las pelotas, vigilar/señalar las faltas (incluso sobre ellos mismos), y asegurar el cumplimiento de las reglas de competición de la UPA. Ambos jugadores pueden acordar que un miembro del público (familiarizado con las reglas de la UPA) sustituya y realice cualquier tarea de un oficial de torneo.

10.4 Tiro dudoso

Si hay un tiro que podría ser un golpe cuestionable o una falta, el jugador sentado es responsable de llamar a un oficial del torneo o a una tercera persona acordada para que observe el golpe antes de que el oponente tire. Una vez notificado, el jugador de la mesa debe esperar a que un "oficial" observe el tiro. Del mismo modo, si un jugador no está seguro de si se ha infringido alguna regla, es responsable de buscar una aclaración inmediata de los oficiales de la liga o del libro de reglas antes de continuar el juego. Después de que el juego continúe, es poco probable que se pueda remediar el problema.

NOTA: Si no se utilizó un oficial del torneo o una tercera parte, "la llamada" se dejará al tirador sin más discusión.

10.5 Puntuación

Se anima a los jugadores a puntuar sus propias partidas para asegurar la exactitud, sin embargo se permite la intervención de un tercero. El anotador está encargado de registrar con precisión lo que realmente ocurrió en la mesa de billar y puede aclarar con el tirador cuál fue la intención cuando sea necesario. Un jugador siempre tiene derecho a consultar la tarjeta de puntuación con el anotador. Cualquier desacuerdo será resuelto por un representante de UPA.

NOTA: Si se cree que un jugador está llamando a un bolsillo a propósito, sin embargo en realidad juega un seguro, entonces se registrará un seguro (S).

10.6 Consejos y aclaraciones sobre las reglas

El árbitro nunca debe dar consejos ni ofrecer una opinión sobre puntos de juego. Sólo cuando se le pida una aclaración sobre una regla, el árbitro explicará esa regla específica. Cualquier declaración incorrecta hecha por el árbitro no protegerá a un jugador de la aplicación de la regla real. Cuando se le pregunte, el árbitro deberá indicar a cualquiera de los jugadores el marcador, si la bola blanca está congelada a una bola objetiva o a una banda, etc. Si el árbitro ve que cualquiera de los dos jugadores está a punto de cometer una falta, no debe decir nada hasta después de la falta, ya que cualquier advertencia antes de la falta constituiría un "consejo" del árbitro.

10.7 Provocación de advertencias oficiales

Si cualquiera de los jugadores opina que el árbitro no emite una "advertencia oficial" obligatoria, puede recordarle al árbitro que dicha advertencia es necesaria.

10.8 Señalización de faltas

El árbitro pitará todas las faltas tan pronto como se produzcan e informará al jugador entrante de que tiene el balón en la mano.

10.9 Protesta de faltas

Si un jugador cree que el árbitro no ha pitado una falta, deberá protestar al árbitro antes de que su adversario realice el siguiente tiro. Si el jugador no lo hace, se considerará que la falta no se ha producido.

10.10 Restablecer la posición

Cuando sea necesario, el árbitro restablecerá las bolas perturbadas a su posición original en la medida de sus posibilidades. El árbitro puede solicitar información para este propósito si no está seguro de las posiciones originales. Si las pelotas fueron perturbadas por un jugador en el partido, el adversario tiene la opción de impedir la restauración. Si las pelotas fueron perturbadas por otra persona, el árbitro tiene la obligación de restablecerlas. En este caso, el árbitro puede ordenar al tirador que repita el tiro después de la restauración, si la

interferencia externa tuvo un efecto en el resultado del tiro. Si no es así, el árbitro indicará al tirador que continúe el juego después de la restitución.

10.11 Verificación

El árbitro puede utilizar cualquier medio para reunir la información necesaria para tomar una decisión sobre una jugada o situación de juego disputada.

10.12 Repetición del juego

La repetición del juego sólo se justifica en las siguientes circunstancias únicas;

Fallo de la mesa; paño roto, bolas atascadas en el bolsillo, etc.

10.13 Resolución de disputas

Cualquier desacuerdo entre los dos jugadores será resuelto por el Operador de la Liga, los representantes designados o cualquier miembro administrativo de la UPA.

11.0 REGLAS ESPECIALES

Cualquier regla o situación no contemplada en este texto será decidida de manera expedita por el Operador de la Liga, los representantes designados o cualquier miembro administrativo de la UPA de acuerdo con los ideales y lineamientos de la UPA para que el juego de la liga continúe. Dichas decisiones expeditivas se darán a conocer a la administración de la Oficina Corporativa de UPA y a sus Profesionales de la Gira antes de que se finalicen las instrucciones o la implementación del asunto.

11.1 Reglamento

Estos reglamentos son consistentes a nivel nacional y no deben ser alterados de ninguna manera, forma o manera. La Oficina Corporativa de UPA prohíbe estrictamente la implementación de cualquier "Reglamento" o cualquier otro documento.

11.2 Apéndice

De vez en cuando puede haber un apéndice emitido por la UPA al Libro Oficial de Reglas de la UPA, y es responsabilidad de cada jugador individual mantenerse al día.