

Reglamento Billar Bola 9

1. OBJETO DEL JUEGO La Bola Nueve se juega con nueve bolas objetivas numeradas del uno al nueve y una bola blanca. En cada tiro, la primera bola con la que entra en contacto la bola blanca debe ser la bola con el número más bajo de la mesa, pero no es necesario entronar las bolas en orden. Si un jugador entronera cualquier bola en un tiro legal, permanece en la mesa para realizar otro tiro, y continúa hasta que falle, cometa una falta o gane el juego entronando la bola 9. Después de un fallo, el jugador entrante debe tirar desde la posición dejada por el jugador anterior, pero después de cualquier falta el jugador entrante puede empezar con la bola blanca en cualquier lugar de la mesa. Los jugadores no están obligados a cantar ningún tiro. un partido termina cuando uno de los jugadores ha ganado el número requerido de juegos.

2. COLOCACIÓN DE LAS BOLAS. Las bolas objetivas se colocan en forma de diamante, con la bola uno en la parte superior del diamante y en el punto de pie, la bola nueve en el centro del diamante, y las demás bolas en orden aleatorio, colocadas lo más ajustadamente posible. el juego comienza con la bola blanca en la mano detrás de la cuerda de cabeza.

3. TIRO DE APERTURA LEGAL. Las reglas que rigen el tiro de apertura son las mismas que las de los otros tiros, excepto que: a. El jugador que realiza el tiro de apertura debe golpear primero la bola 1 y entronerar una bola o llevar al menos cuatro bolas numeradas a la banda. b. Si la bola blanca se entronera o se saca de la mesa, o si no se cumplen los requisitos del tiro de apertura, es una falta, y el jugador entrante tiene la bola blanca en la mano en cualquier lugar de la mesa. c. Si en el tiro de apertura, el jugador que realiza el tiro de apertura hace saltar una bola objetiva de la mesa, es una falta y el jugador entrante tiene la bola blanca en la mano en cualquier lugar de la mesa. La bola objetiva no se vuelve a botar (excepción: si la bola objetiva es la bola 9, se vuelve a botar).

4. CONTINUACIÓN DEL JUEGO. En el tiro inmediatamente posterior a una apertura legal, el tirador puede jugar un "push out". (Ver Regla 5.). Si el jugador que realiza el tiro de apertura legal emboca una o más bolas, continúa tirando hasta que falle, cometa una falta o gane el juego. Si el jugador falla o hace una falta, el otro jugador comienza su entrada y tira hasta que falle, haga una falta o gane. el juego termina cuando se entronera la bola nueve en un tiro legal, o se pierde el juego por una infracción grave de las reglas.

5. PUSH OUT. El jugador que realiza el tiro inmediatamente después de una apertura legal puede jugar un push out en un intento de mover la bola blanca a una mejor posición para la opción que sigue. En un push out, la bola blanca no está obligada a tocar ninguna bola objetiva ni ninguna banda, pero todas las demás reglas de falta siguen aplicándose. El jugador debe anunciar su intención de jugar un push out antes del tiro, o el tiro se considera un tiro normal. Cualquier bola embolsada en un push out no cuenta y permanece embolsada, excepto la bola 9. Después de un push out legal, el jugador entrante puede tirar desde esa posición o pasar el tiro de vuelta al jugador que hizo el push out. Un push out no se considera una falta siempre que no se infrinja ninguna regla (excepto las reglas 7. y 8.). Un push out ilegal se penaliza según el tipo de falta cometida. Después de que un jugador rasque en el tiro de ruptura, el jugador entrante no puede jugar un push out.

6. FALTAS. Cuando un jugador comete una falta, debe renunciar a su carrera en la mesa y no se reponen las bolas embolsadas en el tiro de falta (excepción: si una bola embolsada es la bola 9, se repone). El jugador entrante recibe bola en mano; antes de su primer tiro puede colocar la bola blanca en cualquier lugar de la mesa. Si un jugador comete varias faltas en un solo tiro, se cuentan como una sola falta.

7. 7.- GOLPE MALO. Si la primera bola objetiva con la que entra en contacto la bola blanca no es la bola más baja de la mesa, el tiro es falta.

8. SIN BOLA. Si no se entronera ninguna bola objetiva, el hecho de no conducir la bola blanca o cualquier bola numerada a una banda después de que la bola blanca entre en contacto con la bola objetiva es una falta.

9. EN LA MANO. Cuando la bola blanca está en la mano, el jugador puede colocar la bola blanca en cualquier lugar del fondo de la mesa, excepto en contacto con una bola objetiva. Puede continuar ajustando la posición de la bola blanca hasta que realice un tiro.

10. BOLAS OBJETIVAS SALTADAS DE LA MESA Se considera que una bola no embocada ha sido impulsada fuera de la mesa si se posa en otro lugar que no sea el lecho de la mesa. Es una falta conducir una bola objetiva fuera de la mesa. La(s) bola(s) objetiva(s) saltada(s) no se vuelve a botar (excepción: si la bola objetiva es la bola 9, se vuelve a botar) y el juego continúa.

11. FALTA DE SALTO Y TIRO MASIVO. Si un partido no es arbitrado, se considerará una falta de tiro de bola blanca si durante un intento de saltar, curvar o enmascarar la bola blanca por encima o alrededor de una bola numerada que obstaculiza el juego, la bola que obstaculiza el juego se mueve (independientemente de que haya sido movida por una mano, un seguimiento del taco o un puente).

12. TRES FALTAS CONSECUTIVAS. Si un jugador comete tres faltas consecutivas en tres tiros sucesivos sin hacer un tiro legal intermedio, pierde el juego. Las tres faltas deben ocurrir en un solo juego. La advertencia debe hacerse entre la segunda y la tercera falta. La entrada de un jugador comienza cuando es legal que realice un tiro y termina al final de un tiro en el que falla, hace falta o gana, o cuando hace falta entre tiros.

13. FIN DEL JUEGO. Un juego comienza tan pronto como la bola blanca cruza por encima de la línea de cabeza en el tiro de apertura. La bola 1 debe ser contactada legalmente en el tiro de apertura. El juego termina al final de un tiro legal que emboca la bola 9; o cuando un jugador pierde el juego como resultado de una falta.