

Equipamiento

Las medidas entre paréntesis indican el valor métrico equivalente ajustado al milímetro más próximo.

1. LA MESA ESTÁNDAR

Dimensiones

(a) El área de juego, entre los límites de las bandas, debe medir 11 pies con 8 pulgadas y media, por 5 pies con 10 pulgadas (3569 mm x 1778 mm) con un error permitido de más menos media pulgada (13 mm) para ambas dimensiones.

Altura

(b) La altura de la mesa desde el suelo hasta la parte superior de la banda debe estar entre 2 pies con nueve pulgadas y media, y 2 pies con diez pulgadas y media (851 mm a 876 mm)

Apertura de las troneras

(c) Deberá:

- (i) haber troneras en las esquinas, dos en el Punto final llamados troneras superiores y dos en la zona de salida llamadas troneras inferiores, y una a la mitad de cada banda larga, llamadas troneras centrales.
- (ii) diseñarse, tales aperturas, conforme a las indicaciones de la Asociación Mundial de Profesionales de Billares y Snooker (WPBSA).

Línea de salida y Cabaña

(d) A la línea trazada a 29 pulgadas (737 mm) desde la superficie externa de la banda inferior y paralela a la misma se le denomina: “Línea de salida”. Al espacio comprendido entre la citada línea y la banda inferior se le conoce como “Cabaña” o Zona de salida.

La “D”

(e) Por su parte, la “D” es un semicírculo dibujado en la cabaña, cuyo centro se haya en la mitad de la línea de salida, y cuenta con un radio de 11 pulgadas y media (292 mm).

Los Puntos

(f) A lo largo de la línea longitudinal central de la mesa se encuentran cuatro puntos marcados:

- (i) El punto conocido como “Punto de la negra”, se encuentra a 12’75 pulgadas (324 mm) desde un punto perpendicular y por debajo de la superficie de la banda superior.
- (ii) El “Punto Central”, conocido como “Punto de la azul”, se encuentra equidistante a ambas superficies de las bandas superior e inferior.
- (iii) El Punto de la Pirámide, conocido como “Punto de la Rosa” se encuentra a mitad de camino entre el punto central y la superficie de la banda superior.
- (iv) El Punto del “Medio de la línea de salida” conocido como “Punto de la marrón” está localizado a mitad de camino entre las dos bandas largas, y sobre la línea de salida.

Existen dos puntos adicionales en las esquinas de la D, visto desde la posición de la banda inferior, el punto que se encuentra a la derecha se conoce como “Punto de la amarilla” y el que queda a la izquierda se denomina “Punto de la verde”.

2. LAS BOLAS

Las bolas deberán ser de una composición permitida y tener un diámetro de 52’5 mm, con un error de más menos 0’05 mm y además:

- (a) deberá tener el mismo peso con un error diferencial de 3 gramos como máximo para el juego de bolas.
- (b) una bola, o un juego de bolas puede ser sustituida por acuerdo entre los jugadores, o por decisión del árbitro.

El valor correcto para las bolas es el siguiente:

NEGRA	7 puntos	ROSA	6 puntos
AZUL	5 puntos	MARRÓN	4 puntos
VERDE	3 puntos	AMARILLA	2 puntos
ROJA	1 puntos		

3. EL TACO

El taco nunca contará con una longitud inferior a 3 pies (914 mm), y no será sustancialmente distinto de aquellos por lo general utilizados en lo referente a su forma.

4. ACCESORIOS

Existen varios apoyos para el taco, extensiones, y adaptadores que pueden ser utilizados por los jugadores que se encuentren en situaciones de dificultad para ejecutar el limado. Estos podrán ser parte del equipamiento que acompaña normalmente a las mesas, asimismo, los jugadores o los árbitros podrán aportar otros dispositivos (ver Sección 3 Regla 18). El diseño de todas las extensiones, adaptadores y dispositivos de ayuda para el limado deberán estar admitidos por el WPBSA.

Definiciones

1. UNA PARTIDA O "FRAME"

Se denomina "partida", o "frame" al periodo de juego comprendido entre el primer golpe, con todas las bolas en la posición descrita en la Sección 3 Regla 2, y el momento en que dicho juego concluya debido a que:

- (a) este sea concedido por uno de los jugadores durante su turno.
- (b) a petición de un jugador cuando sólo reste la bola negra y haya más de 7 puntos de diferencia a su favor en el marcador.
- (c) la negra sea embocada o se cometa una falta y sólo reste la negra sobre la mesa, o
- (d) sea entregado por el árbitro bajo la Regla 14 (c) de la Sección 3, o la Regla 2 de la Sección 4.

2. UN JUEGO O "GAME"

Un juego es un número estipulado o acordado de frames.

3. UN ENCUENTRO O "MATCH"

Un encuentro es un número estipulado o acordado de juegos.

4. LAS BOLAS

- (a) La bola blanca es la bola de golpeo.
- (b) Las 15 rojas y las 6 de colores son las bolas objetivo.

5. JUGADOR EN TURNO

Es la persona que va a jugar o que se encuentra jugando, y lo continuará siendo hasta que el árbitro decida que ha dejado la mesa, o que su turno ha acabado.

6. GOLPE

- (a) Un golpe se lleva a cabo cuando un jugador de turno golpea la bola blanca con la punta de su taco.
- (b) Un golpe es correcto cuando, durante el mismo, no se infringe ninguna Regla.
- (c) Un golpe no termina hasta que todas las bolas quedan inmóviles.
- (d) Un golpe puede ser directo o indirecto, de este modo:
 - (i) un golpe se considera directo cuando la bola blanca golpea una bola objetivo sin previo contacto con una banda.
 - (ii) un golpe se considera indirecto cuando la bola blanca golpea una bola objetivo después de pegar en banda o bandas.

7. EMBOCAR

Se considera embocar al hecho de introducir una bola objetivo en la tronera mediante el contacto con otra bola sin infringir ninguna de estas Reglas.

8. TACADA, SERIE O "BREAK"

Una tacada, o “break” es el número de puntos obtenido, por el jugador de turno, tras embocar consecutivamente bolas en las troneras durante una partida.

9. BOLA BLANCA EN MANO

(a) La bola blanca está en mano:

- (i) antes del inicio de cada partida.
- (ii) cuando es embocada en una tronera, o
- (iii) cuando se fuerza fuera de la mesa.

(b) Continúa en mano hasta que:

- (i) ésta es jugada de forma legal, o
- (ii) se comete una falta mientras que se encuentra en la mesa.

(c) El jugador de turno está en mano cuando la bola blanca está en mano tal y como se establece en los puntos anteriores.

10. BOLA EN JUEGO

(a) La bola de golpeo está en juego siempre que no esté en mano.

(b) Las bolas objetivo están en juego desde el inicio de la partida hasta que sean embocadas o sean forzadas fuera de la mesa.

(c) Las bolas de color vuelven a estar en juego inmediatamente después de ser repuestas en la mesa.

11. BOLA DISPONIBLE O BOLA "ON"

Cualquier bola que pueda ser embocada legalmente tras un golpe de la bola blanca, o cualquiera que pueda ser golpeada de forma distinta pero pueda ser embocada se considera que está disponible, o “on”.

12. BOLA NOMINADA O BOLA OBJETIVO

(a) Una bola nominada es toda aquella bola objetivo que el jugador de turno declara o indica, para su conocimiento al árbitro, que tiene intención de golpear con el primer golpe de la bola blanca.

(b) A petición del árbitro el jugador de turno nominará la bola que intenta golpear.

13. “FREE BALL”

Una free ball es aquella que el jugador de turno nombra como bola “on” si se encontrase en situación de snooker después de una falta (ver Sección 3 Regla 10).

14. BOLA FUERA DE LA MESA

Una bola está fuera de la mesa si ésta se posiciona en cualquier otro sitio que no sea la mesa o una tronera, o si es recogida por un jugador de turno durante el juego, excepto en la situación que se establece en la Regla 14 (h) de la Sección 3.

15. FALTA

Una falta es el incumplimiento de cualquiera de estas Reglas.

16. "SNOOKERED" O TAPADA

La bola de golpeo se encuentra "snookered" cuando un tiro directo, y en línea directa, a cualquier bola objetivo "on" se encuentre total o parcialmente obstruida por una bola que no esté "on". Si fuera posible golpear a una o más de una bola que se encuentre "on" por ambos lados, libre de obstrucción de cualquier bola que no esté disponible, la bola de golpeo no se encuentra snookered

(a) Cuando la bola blanca esté en mano, se encontrará además snookered si ésta fuera obstruida tal y como se ha descrito anteriormente desde cualquier posición de la "D" o de las líneas que la comprenden.

(b) Si la bola blanca se encuentra obstaculizada para golpear una bola "on" por más de una bola que no esté "on".

- (i) se considera que la bola más cercana a la bola de golpeo es la que lleva cabo el snooker, y
- (ii) si hubieran varias bolas equidistantes obstruyendo a la blanca, todas ellas se consideran que llevan a cabo snooker.

(c) Cuando una bola roja esté "on", si la bola blanca está obstruida para golpear otras bolas rojas por bolas que no estén "on", no se considerará en situación de snooker.

(d) El jugador de turno se considera snookered cuando se dé la situación tal y como se establece anteriormente.

(e) La bola blanca no puede estar snookered por una banda. Cuando la bola blanca se encuentre cerca de la parte curva de una banda, y ésta se encuentre más cercana a cualquier bola que no esté "on" no se considerará que la bola de golpeo esté snookered.

17. PUNTO OCUPADO

Un punto se encuentra ocupado cuando una bola no puede ser ubicada sobre él sin que ésta toque a otra bola.

18. GOLPE QUE EMPUJA O "PUSH STROKE"

Se dice que se empuja tras un golpe siempre que la punta del taco permanece en contacto con la bola blanca:

(a) después de que la bola blanca comienza a desplazarse, o

(b) cuando la bola blanca impacta con la bola objetivo excepto, en una situación donde la bola blanca y la objetivo están casi tocándose, en esta situación no deberá considerarse que empuja cuando la bola blanca golpee la bola objetivo de forma muy fina.

19. SALTO O "JUMP SHOT"

Se considera salto a un tiro cuando la bola blanca pasa por encima de cualquier parte de una bola objetivo, toque o no toque a la bola, excepto:

(a) cuando la bola blanca golpee una bola objetivo y luego salte por encima de cualquier otra bola,

(b) cuando la bola blanca salta y golpea a una bola objetivo, siempre que, al hacerlo no impacte el lado posterior de la misma,

(c) cuando, después de golpear una bola objetivo legalmente, la bola blanca salte a esa bola después de golpear en una banda u otra bola.

20. FALLO O "MISS"

Un “miss” se da cuando la bola blanca no golpea una bola objetivo y el árbitro considera que el jugador de turno no ha efectuado el golpe con suficiente intención.

El Juego

1. DESCRIPCIÓN

El juego de snooker se puede jugar por dos o más jugadores, de forma independiente o por equipos. La dinámica elemental del juego podría resumirse de la siguiente forma:

(a) Cada jugador utilizará la misma bola blanca, hay 21 bolas objetivo –15 rojas y seis de color: Amarilla, Verde, Marrón, Azul, Rosa y Negra.

(b) Cada jugador de turno puntuará embocando, alternativamente, bolas rojas seguidas de una de color hasta, y así hasta que todas las rojas hayan sido embocadas; entonces se embocarán las de color atendiendo al orden ascendente de su valor.

(c) Los puntos conseguidos tras embocar se sumarán al marcador del jugador de turno.

(d) Los puntos por penalizaciones debido a faltas se sumarán al marcador del contrario

(e) Una táctica posible de emplear durante cualquier momento de la partida es dejar la bola blanca detrás de una bola que no esté disponible, de tal forma que el oponente esté snookered. Si un jugador o un equipo, se encuentra en necesidad de puntuar más de aquellos puntos disponibles en la mesa en un momento dado, dejar al oponente en situación de snooker se convierte en una estrategia idónea para obtenerlos.

(f) El ganador de una partida es el jugador o equipo:

- (i) que realiza el número más alto de puntos,
- (ii) a quien se le concede la partida, o
- (iii) a quien se le conceda de acuerdo con la Regla 14 (c) de la Sección 3, ó Regla 2 de la Sección 4.

(g) El ganador del juego es el jugador o el equipo:

- (i) que gane la mayoría, o las partidas necesarias,
- (ii) que realice el agregado total de puntos mayor en aquellas partidas que esto sea de importancia, o
- (iii) a quien se le conceda el juego de acuerdo con la Regla 2 de la Sección 4.

(h) El ganador del encuentro será el jugador o el equipo que gane la mayoría de juegos o, aquel que sume más puntos agregados cuando así se considere oportuno.

2. LA POSICIÓN DE LAS BOLAS

(a) Al inicio de cada partida la bola blanca estará en mano, y las bolas objetivos dispuestas sobre la mesa tal y como se explica a continuación:

- (i) las Rojas de manera compacta entre ellas y formando un triángulo equilátero, con la Roja en el ápice dispuesta sobre la línea central de la mesa, debajo del punto de la pirámide, de tal forma que se encuentre tan cerca de la bola rosa como sea posible aunque sin tocarla, y la base del triángulo lo más cerca y paralela a la banda superior.
- (ii) La amarilla en la esquina derecha de la D,
- (iii) La verde en la esquina izquierda de la D,
- (iv) La marrón en el medio de la línea de salida,
- (v) La azul en el punto central,
- (vi) La rosa en el Punto de la Pirámide, y
- (vii) La negra sobre su punto.

(b) Una vez comenzada la partida, el árbitro, a petición justificada del jugador de turno, podrá limpiar cualquier bola, y

- (i) la posición de la bola, de no encontrarse en uno de los puntos, debería marcarse debidamente con algún dispositivo, adecuado para dicho propósito, previamente a ser retirada de la mesa,
- (ii) dicho dispositivo, mientras la bola se esté limpiando, tendrá la consideración de una bola en sí mismo hasta el momento en que la bola sea repuesta en su sitio original. Si algún jugador que no sea el de turno tocara el dispositivo durante su uso, deberá ser penalizado como si del jugador de turno se tratase, sin que por ello se vea afectado el orden del juego. El árbitro, a continuación, y de acuerdo a su criterio, deberá devolver la bola a su sitio de origen.

3. MODO DE JUEGO

Los jugadores determinarán el orden de juego por sorteo o previo acuerdo mutuo.

(a) No obstante, ese orden de juego deberá permanecer inalterado a lo largo de toda la partida, excepto cuando un jugador deba jugar reiteradamente como resultado de una falta.

(b) Se alternará entre los jugadores o equipos para jugar en primer lugar durante las partidas de un encuentro.

(c) El primer jugador comenzará la partida con bola en mano, y la partida lo hará en el momento en que contacte la punta del taco con la bola blanca, tanto

- (i) si se lleva a cabo un golpe, o
- (ii) mientras se efectúe el limado.

(d) Para que un tiro sea correcto no se deberá concurrir en ninguna de las penalizaciones descritas debajo en la Regla 12.

(e) Siempre se puntuará, si se emboca en el mismo tiro, desde el primer golpe de cada turno, hasta que todas las rojas estén entroneradas, o alguna “free ball” o roja nominada como roja sea la bola “on”, y el valor o cada roja y cualquier “free ball” nominada como roja.

(f)

- (i) Si alguna roja, o “free ball” nominada como roja, fuera embocada, el mismo jugador jugará el siguiente tiro, siendo la siguiente bola a jugar una de color de la elección del jugador, que, de embocarla, será sumada a la serie y devuelta a su punto.
- (ii) La tacada continuará embocándose rojas y colores aternadamente hasta que todas las bolas rojas sean embocadas y, cuando sea aplicable, se haya jugado una de color seguidamente a embocar la última roja.
- (iii) Entonces las bolas de color serán las disponibles según el orden de valor establecido en la Sección 3 Regla 1(a), no devolviéndose a sus puntos, respetando la Regla 4 descrita más abajo, siguiendo el jugador de turno con el orden establecido para los colores.

(g) Las rojas nunca serán repuestas sobre la mesa una vez hayan sido embocadas o forzadas fuera de la mesa, sin tener en cuenta el hecho que un jugador pueda favorecerse de una falta. Las excepciones a esta regla se establecen en la Sección 3 Reglas 2 (b)(ii), 9, 14 (f), 14 (h) y 15.

(h) Si el jugador de turno no puntuase o cometiera una falta, su turno terminará y el siguiente jugador jugará desde el sitio en que la bola de golpeo se ha detenido, o, en el caso de que la bola blanca haya sido forzada fuera de la mesa, éste jugará con bola en mano.

4. FINAL DE LA PARTIDA, JUEGO O ENCUENTRO

(a) Cuando sólo queda la bola negra sobre la mesa, una falta o puntuación terminará la partida a excepción únicamente si se diera alguna de las siguientes condiciones:

- (i) Los tanteadores estuvieran igualados, y

- (ii) los tanteadores agregados no fueran decisorios.

(b) Cuando se den ambas condiciones descritas en (a) anteriormente:

- (i) la negra será devuelta a su punto,
- (ii) los jugadores sortearán para decidir el orden de juego
- (iii) el siguiente jugador tendrá bola en mano, y
- (iv) la siguiente puntuación o falta terminará la partida.

(c) Cuando los tanteadores agregados determinasen el ganador del juego o encuentro, y estos estuvieran igualados al finalizar la última partida, los jugadores en esa partida deberán seguir el procedimiento tal y como lo establece (b) devolviendo la negra a su punto

5. JUGANDO CON BOLA EN MANO

Para jugar bola en mano, la bola de golpeo deberá posicionarse dentro de las líneas que conforman la D, estando permitido jugar en cualquier dirección.

(a) Bajo petición, el árbitro declarará si la bola blanca se encuentra situada correctamente dentro de los límites de la D.

(b) Si la punta del taco tocara la bola blanca mientras se intenta posicionar en la D, y el árbitro considera que no el jugador de turno no estaba intentado llevar a cabo tiro alguno, la bola blanca no se considerará en juego.

6. GOLPEAR DOS BOLAS SIMULTÁNEAMENTE

En ningún caso se golpearán, como primer impacto, dos bolas que no sean dos rojas, o una “free ball” nominada como roja y una roja.

7. COLORES EN SU PUNTO

Cualquier bola de color embocada o forzada fuera de la mesa debe ser devuelta a su punto antes de llevar a cabo el siguiente tiro, hasta que sea embocada tal y como establece la Sección 3 Regla 3 (f).

(a) Ningún jugador será responsable por ningún error cometido por el árbitro a la hora de colocar las bolas de color.

(b) Si por error se embocara una después de comenzar el orden establecido en la Sección 3 Regla 3 (f) (iii), deberá ser retirada de la mesa sin que por ello se cometiera falta una vez se descubra el error, continuando el juego de forma normal.

(c) Si se produjera un tiro con una bola o bolas incorrectamente colocadas sobre los puntos, las mismas serán consideradas correctamente colocadas para los tiros siguientes. Cualquier bola de color que falte indebidamente en la mesa se devolverá:

- (i) sin considerarse falta, cuando se descubra la falta y se haya producido debido a errores anteriores,
- (ii) se considerará falta si el jugador de turno efectúa el tiro antes de que el árbitro pudiera ubicar la bola en su punto.

(d) Si al devolver una bola de color a su punto, éste estuviera ocupado, la bola de color se situará en el punto de mayor valor disponible.

(e) Si hubieran más de una bola de color para devolver a su posición, y sus propios puntos estuvieran ocupados, se restablecerán siguiendo el orden de mayor valor a menor valor.

(f) Si todos los puntos estuvieran ocupados, la bola deberá colocarse lo más cercana a su propio punto y en dirección a la banda superior.

(g) En el caso de las bolas rosa y negra, si todos los puntos estuvieran ocupados y no hubiese espacio suficiente entre el punto en cuestión y la parte cercana a la banda superior, la bola de color deberá situarse tan cerca de su punto como sea posible sobre la línea central de la mesa debajo del punto.

(h) En ningún caso, una bola de color, al ser repuesta en su punto, tocará otra bola.

(i) Se utilizará la mano para situar correctamente una bola de color sobre su punto tal y como establecen estas reglas.

8. “TOUCHING BALL”

(a) Si la bola blanca se detuviera quedando en contacto con otra bola, o bolas, las cuales pudiesen ser objeto de ser embocadas legalmente, el árbitro deberá notificar la situación de “touching ball” indicando a la vez cuál es la bola, o bolas, que estuviera tocando.

(b) Cuando el árbitro determine la existencia de una “touching ball” el jugador de turno jugará la bola blanca en tal dirección que las bolas indicadas por el árbitro no se muevan, de lo contrario se considerará que ha empujado.

(c) Siempre y cuando el jugador de turno no mueva la bola blanca, no se considerará falta si:

- (i) es una bola “on”,
- (ii) la bola podría estar “on” y el jugador de turno anuncia que es su bola objetivo, o
- (ii) la bola podría estar “on”, y el jugador de turno anuncia, y golpea, otra bola “on”.

(d) Si la bola blanca se detuviera y quedase tocando o casi tocando una bola que en el tiro siguiente no estuviera “on”, el árbitro, ante la consulta del jugador de turno por la situación de la bola responderá Sí, o No toca. El jugador de turno ejecutará el tiro de forma que no desplace esa bola como se estableció anteriormente, pero deberá golpear una bola que esté “on”.

(e) Cuando la bola blanca esté tocando una bola “on” y una que no lo esté, el árbitro deberá indicar sólo que está tocando la bola “on”, y el jugador de turno podrá preguntar por la situación de la otra bola, a lo que el árbitro responderá conforme indique su criterio.

(f) Si el árbitro estimase que el movimiento de una “touching ball” se debió a un motivo ajeno al jugador de turno que efectuara el tiro podrá no dictar falta.

(g) Si una bola que se encontrara estacionaria, sin tocar la bola blanca, y tras ser examinada por el árbitro se viera ahora tocando la bola blanca, el árbitro podrá cambiar su posición conforme su criterio.

9. BOLA AL BORDE DE LA TRONERA

(a) Si alguna bola cayese en una tronera sin ser golpeada por otra bola, y sin formar parte de un tiro en progreso, se repositionará sin que afecte a la puntuación conseguida.

(b) En caso que fuera golpeada por cualquier bola que no formara parte de un tiro:

- (i) sin infringir ninguna de estas reglas, se devolverá a su posición y se reiterará el tiro, o se jugará un tiro distinto por parte del jugador de turno, quien decidirá a estos efectos.
- (ii) si se comete una falta, se considerará que el jugador de turno ha cometido una falta, todas las bolas se devolverán a su sitio y el siguiente jugador tendrá las opciones normales que otorgan una falta.

(c) Si una bola se balanceara momentáneamente al borde de una tronera cayendo después, contará como entronerada y no se procederá a su reposición.

10. SNOOKERED DESPUÉS DE FALTA

Si se diera una situación de snooker inmediatamente después de cometerse una falta, el árbitro otorgará una “free ball” (ver Sección2, Regla 16).

(a) Si el jugador de turno siguiente eligiera ejercer su derecho a tirar.

(i) podrá entonces nominar cualquier bola como “on”, y

(ii) cualquier bola nominada tendrá el valor y características de aquella que se designe por el jugador de turno a todos los efectos.

(b) Será sancionado como falta cuando la bola blanca:

(i) no golpee la bola nominada en primer lugar, o golpee simultáneamente otra bola, o

(ii) quede snookered de todas las bolas rojas, o bola a embocar, por la “free ball” nominada, excepto cuando las únicas bolas a embocar restantes sobre la mesa sean la rosa y la negra.

(c) Si la “free ball” fuera embocada, se devolverá a su punto y se sumará su valor al tanteador.

(d) Si la bola declarada a embocar fuese efectivamente entronerada, después de que la bola blanca haya golpeado en primer lugar la bola nominada, o simultáneamente otra bola disponible, su valor se sumará al tanteador y la misma permanecerá en la tronera.

(e) Si ambas bolas, nominada y bola “on” fueran embocadas, sólo puntuará la “on”, a no ser que se trate de una bola roja, en este caso contarán ambas en el tanteador. La “free ball” en este caso será devuelta al punto y la bola “on” permanecerá en la tronera.

(f) En caso de solicitar al autor de la falta que ejecute de nuevo el tiro, la situación de “free ball” será nula.

11. FALTAS

En caso de cometerse una falta, el árbitro de inmediato notificará FALTA.

(a) Si el jugador aún no ha efectuado el golpe, su turno terminará de inmediato y el árbitro denunciará la falta.

(b) Si el tiro ha sido efectuado, el árbitro esperará hasta el final del mismo antes de anunciar la falta.

(c) Si el árbitro no la ha sancionado o ningún jugador para tales efectos lo ha denunciado, una falta dejará de serlo después de haberse efectuado el tiro inmediatamente posterior al que dio lugar a la misma.

(d) Una bola de color que quedase fuera de su punto permanecerá en su nueva ubicación excepto en el caso que fuera embocada, en cuyo caso, deberá ser repuesta en su punto.

(e) Todos los puntos conseguidos con anterioridad a la falta contarán para el jugador de turno, pero aquellos conseguidos durante la falta no puntuarán.

(f) El tiro siguiente a la falta se jugará desde el sitio en que la bola blanca se haya detenido, en caso de haber sido forzada fuera de la mesa se hará con bola en mano.

(g) De cometerse más de una falta en un mismo tiro, se anotará aquella de mayor puntuación.

(h) El jugador que comete la falta:

- (i) incurre en la falta descrita en la Regla 12 de más abajo, y
- (ii) deberá efectuar el siguiente tiro si el así lo quisiera el siguiente jugador.

12. PENALIZACIONES

Todas las faltas acarrearán una penalización de cuatro puntos, a menos que, esta sea tal y como queda expresado entre los párrafos (a) a (d) de más abajo. Las penalizaciones son:

(a) el valor de la bola anunciada como bola objetivo, cuando

- (i) se golpee la bola blanca más de una vez,
- (ii) se golpee sin que al menos un pie esté sobre el suelo,
- (iii) se juegue fuera de turno,
- (iv) se juegue de forma ilegal con bola en mano, incluido el golpe de saque,
- (v) la bola blanca no toque ninguna de las bolas objetivo,
- (vi) se entronere la bola blanca,
- (vii) se cometa un snooker tras una “free ball”,
- (viii) se haga saltar la bola blanca,
- (ix) se juegue con un taco no estandar, o
- (x) se actúe contrariamente a lo establecido en la Sección 3 Regla 17 (e) con un compañero.

(b) el valor de la bola anunciada, o el mayor, cuando:

- (i) se golpee cuando una bola aún esté en movimiento,
- (ii) se golpee antes que el árbitro reponga una bola de color en su punto,
- (iii) se cause que una bola no “on” se emboque,
- (iv) se golpee una bola no “on” primero,
- (v) se empuje,
- (vi) se toque una bola en juego que no sea la bola de golpeo con la punta del taco cuando se efectúe un golpe, o
- (vii) se fuerze una bola fuera de la mesa.

(c) el valor de la bola anunciada o la de mayor valor de las bolas involucradas cuando se golpee más de una bola simultáneamente, cuando éstas no sean dos rojas, o una “free ball” y la bola anunciada.

(d) El jugador incurre en una penalización de siete puntos cuando:

- (i) use una bola que no esté en juego sin importar el propósito de su uso,
- (ii) use cualquier bola objetivo para medir distancias o espacios,
- (iii) juegue una bola roja, o una “free ball” seguido de una roja en tiros consecutivos,
- (iv) use cualquier bola otra de la blanca como bola de golpeo una vez comenzada la partida,
- (v) no anuncie ninguna bola cuando así lo requiere el árbitro, o
- (vi) después de embocar una bola roja o una “free ball” nominada como roja, cometa una falta antes de anunciar una bola de color.

13. REPETIR, “PLAY AGAIN”

Una vez que un jugador solicita que otro repita el tiro debido a una falta, éste no podrá retractarse de ello. El jugador que ha cometido la falta, una vez requerido a jugar otra vez tiene derecho a:

(a) cambiar su elección de

- (i) qué tiro llevará a cabo, y

- (ii) qué bola intentará golpear.

(b) puntuar por todas aquellas bolas que emboque.

14. FALTA Y FALLO “FOUL AND A MISS”

El jugador deberá intentar, tanto como pueda, golpear la bola objetivo. Si el árbitro considera que la Regla ha sido infringida deberá dar “foul and a miss” a menos que sólo reste la negra sobre la mesa, o se dé una situación donde sea imposible golpear una bola objetivo, en este último caso se asumirá que el jugador ha intentado golpear la bola objetivo, directa o indirectamente, si lo hace en dirección de la bola objetivo y con suficiente fuerza, en opinión del árbitro, para haber alcanzado la bola objetivo.

(a) Después de que se canta una “foul and a miss” el siguiente jugador podrá requerir al jugador cometedor de la falta que repita desde la posición inmediatamente anterior a la falta o desde la nueva posición de la blanca, en caso de jugar desde la posición original la bola a jugar será la misma a la elegida en el tiro anterior, a saber,

- (i) cualquier roja, en caso de que la una bola roja fuera la anunciada,
- (ii) la de color anunciada, cuando todas las rojas estén embocadas, o
- (iii) una de color a elección del jugador de turno, cuando la anunciada sea una de color después que se haya embocado una roja.

(b) Si el jugador de turno, al realizar un tiro, no golpeará una bola anunciada o bola “on”, o cuando existiese una clara capacidad de alcanzar en línea recta a una bola o parte de una bola disponible con la bola blanca, no lo hiciera dicho jugador, el árbitro cantará “foul and a miss”, a menos que uno de los jugadores necesitare snookers con anterioridad, o como resultado del tiro efectuado y el árbitro adicionalmente estuviera satisfecho con el intento para dar bola del jugador.

(c) Después de otorgado un “miss” de acuerdo con el párrafo (b) descrito anteriormente, cuando existiese una clara oportunidad de alcanzar en línea recta por parte de la bola blanca a una bola “on” o que hubiera estado “on”, de tal forma que se pudiera impactar en el centro de la misma (en caso de una bola roja, se entenderá esto como el diámetro completo de cualquier roja que no se encuentre obstaculizada por una de color), entonces:

- (i) de no conseguir impactar nuevamente una bola “on” en primer lugar al realizar el tiro desde la misma posición se otorgará un “foul and a miss” sin importar la diferencia en el tanteador, y
- (ii) cuando se le requiera al jugador repetir desde la posición original, se le notificará al infractor que una tercera infracción acarraría como penalización la pérdida de la partida.

(d) Una vez repuesta la bola blanca bajo esta Regla, cuando haya oportunidad de alcanzar en línea recta con la bola blanca cualquier parte de una bola cualquiera “on”, y el jugador de turno cometa una falta, incluyendo aquellas que se cometan sobre la bola blanca al preparar el tiro, no se otorgará un “miss” si aún no se ha efectuado un tiro. Para este caso se aplicará la falta correspondiente y

- (i) el siguiente jugador elegirá entre efectuar el tiro el mismo, o solicitar al infractor que repita desde la posición actual, o
- (ii) podrá solicitar al árbitro que reubique las bolas que hayan sido desplazadas en su posición anterior y solicitar al infractor que efectúe el tiro desde esa posición, y
- (iii) de producirse la situación explicada antes, durante una secuencia de “miss” se mantendrá en efecto la posibilidad de otorgar el frame a su oponente, circunstancia que se deberá notificar al infractor.

(e) Cualquier otra “miss” se otorgará a discreción del árbitro.

(f) Después de un “miss” y a solicitud por parte del siguiente jugador de reubicar la bola blanca, todas las bolas objetivo permanecerán en su posición, a no ser que el árbitro considere que el infractor se vea beneficiado de la nueva situación, en cuyo caso, cualquiera o todas las bolas afectadas podrán ser

reubicadas bajo el criterio del árbitro, y en todo caso, cualquier bola de color embocada incorrectamente serán puestas en su punto o reubicadas apropiadamente.

(g) Cuando cualquier bola sea reubicada tras un “miss”, se consultará tanto el infractor como el jugador siguiente acerca de la exactitud del reposicionamiento, siendo la decisión del árbitro la definitiva.

(h) Durante esta consulta, si algún jugador tocara una bola en juego, esto se considerará falta y el jugador será penalizado como si fuera el jugador de turno, sin afectar el orden de juego. La bola en cuestión será reposicionada, bajo el criterio del árbitro, incluso si la misma hubiese sido levantada de la mesa.

(i) El jugador siguiente, podrá preguntar al árbitro acerca de su intención de reubicar más bolas además de la blanca en caso de que él solicitase repetir el tiro desde la posición original, y el árbitro deberá responder.

15. BOLAS MOVIDAS POR UN JUGADOR DISTINTO DEL DEL TURNO

Si una bola, que se encontrara parada o en movimiento, fuera perturbada por otro jugador que no es el de turno, ésta deberá ser reubicada por parte del árbitro y de acuerdo con su criterio en su sitio original o donde hubiera parado, sin que sea falta.

(a) Esta Regla debe incluir los casos donde otra persona o suceso, distinto del compañero del jugador de turno fuese la causa de que el jugador de turno mueva una bola.

(b) Ningún jugador será responsable de los efectos debido a los movimientos de las bolas por parte del árbitro.

16. TABLAS

Si el árbitro creyese que existe una posición de tablas, o que la partida se dirige hacia ella, ofrecerá a los jugadores de inmediato la opción de recomenzar la partida. Si alguno de los jugadores rechazara tal oferta, el árbitro deberá permitir que la partida continúe aunque notificando a los jugadores que la situación debe cambiar en un periodo que él deberá determinar, normalmente después de tres tiros, aunque siempre bajo el criterio del árbitro. Si después de este período prudencial la situación permaneciera sin modificación sustancial de acuerdo con el criterio del árbitro, éste deberá declarar “nula” la partida, anulando el tanteador; procederá entonces a la reubicación de todas las bolas, recomenzará la partida, y

(a) el mismo jugador recomenzará la partida,

(b) se mantendrá el mismo orden de juego.

17. SNOOKER A CUATRO

(a) En una partida de snooker a cuatro, cada equipo saldrá de forma alternada y el orden de juego se decidirá al inicio de cada partida, y se mantendrá a lo largo de toda la misma.

(b) Los jugadores podrán cambiar su orden de juego al inicio de cada nueva partida.

(c) Si se comete una falta, y se requiere repetir el tiro, el jugador que haya cometido la falta será el encargado de repetir, incluso en el caso que la falta se haya cometido fuera de turno, y se mantendrá el orden de juego original de tal forma que el compañero del infractor podrá perder su turno.

(d) Cuando se termine un frame en empate se aplicará la Regla 4 de la Sección 3. En caso de que sea necesario poner en el punto una bola negra, el equipo que efectúe el primer tiro tendrá el derecho a elegir quién realizará el primer tiro. Este nuevo orden de juego se mantendrá hasta el final de la partida.

(e) Los compañeros de equipo podrán consultarse durante la partida pero no:

- (i) mientras que uno de ellos sea el jugador de turno y esté en la mesa, ni
- (ii) una vez que el jugador de turno haya efectuado el primer tiro y hasta que haya terminado la tacada.

18. USO DE EQUIPAMIENTO AUXILIAR

Es responsabilidad del jugador de turno tanto colocar como retirar de la mesa el equipamiento auxiliar utilizado.

(a) El jugador de turno es el responsable de todos aquellos artículos incluidos en la mesa tanto extensiones de su propiedad como las prestadas (excepto por las del árbitro) aunque no por ello está limitado a las mismas, y será objeto de penalización por aquellas faltas que se cometan por él durante el uso de las mismas.

(b) Todo aquel equipamiento que se encuentre normalmente en las mesas y que hayan sido facilitados por terceros, incluyendo los del árbitro, no son responsabilidad del jugador de turno. En caso de que se cometiera una falta debido a algún tipo de defecto de estos equipos no será objeto de penalización o falta. En su caso, el árbitro se encargará de reposicionar todas las bolas afectadas de acuerdo con la Regla 15 de más arriba, y el jugador de turno, de encontrarse en medio de una tacada, podrá continuar sin que se considere falta alguna por su parte.

19. INTERPRETACIÓN

(a) A lo largo de estas Reglas y Definiciones, aquellas palabras que contengan el género masculino deberán ser interpretadas de igual forma y medida para el género femenino.

(b) Las circunstancias podrán determinar la necesidad de ajuste de estas Reglas para poder aplicarse a personas con minusvalías físicas. En particular, por ejemplo:

- (i) Sección 3 Regla 12 (a) (ii) no será aplicable a jugadores en sillas de rueda, y
- (ii) un jugador, cuando así lo solicite al árbitro, deberá ser informado del color de una bola en caso de que éste sea incapaz de diferenciar entre colores, por ejemplo, entre verde y rojas.

(c) Cuando no haya árbitro, como suele ser el caso del juego de tipo amistoso, el equipo contrario o jugador ejercerá tal función a efectos de estas Reglas.

Los Jugadores.

1. PÉRDIDA DE TIEMPO

Si el árbitro considera que un jugador emplea más tiempo del normal para llevar a cabo un tiro o en su elección, deberá advertir al jugador de la posibilidad de la pérdida del frame en favor de su oponente.

2. CONDUCTA INDEBIDA

En el caso de negarse a continuar una partida, o en caso de conductas en las cuales, en opinión del árbitro, esta es deliberada e indebida, incluyendo la pérdida de tiempo después de haber sido notificado al respecto como establece la Regla 1 anterior, o por conducta con falta a la caballerosidad, un jugador podrá perder la partida y el árbitro deberá notificarle de la posibilidad de que pierda el juego.

3. PENALIZACIÓN

(a) Si una partida fuera entregada debido a lo establecido en esta Sección, el infractor:

- (i) perderá la partida, y
- (ii) perderá todos los puntos realizados, y el contrario recibirá un número de puntos equivalente al valor de todas las bolas que resten sobre la mesa, donde cada roja contará como 8 puntos y cualquier bola de color que haya sido quitada incorrectamente fuera de la mesa contará como si estuviera en su punto.

(b) Si un juego fuera entregado debido a lo establecido en esta Sección, el infractor:

- (i) perderá la partida en curso como establece (a), y
- (ii) adicionalmente perderá el número de partidas necesarias para completar el juego tantos como sea necesario y relevante, o
- (iii) adicionalmente perderá las partidas restantes, cada una valorada en 147 puntos, si los puntos agregados son de importancia.

4. EL JUGADOR FUERA DE TURNO

El jugador fuera de turno deberá, mientras el jugador de turno esté en juego, evitar estar de pie o en movimiento dentro del campo de visión del jugador de turno. Deberá estar sentado o a una distancia razonable de la mesa.

5. AUSENCIA

En caso de ausentarse del lugar de juego, el jugador de turno podrá nombrar un responsable para observar la evolución del juego y denunciar cualquier falta que crea necesaria. Este nombramiento deberá hacerse ante el árbitro y con anterioridad a su abandono del lugar de juego.

6. CONCEDER UNA PARTIDA

(a) Un jugador podrá conceder una partida mientras sea el jugador de turno. El contrario tendrá el derecho a aceptar o rechazar tal concesión, la cual no tendrá valor alguno si el contrario decide continuar jugando.

(b) Cuando el número de puntos agregados sea relevante y se conceda una partida, el valor de las bolas que restan sobre la mesa se agregará al marcador del otro jugador. En tal caso, las rojas contarán como 8 puntos y cualquier bola de color que haya sido quitada incorrectamente fuera de la mesa contará como si estuviera en su punto.

Los oficiales

1. EL ÁRBITRO

(a) El árbitro:

- (i) será el único en determinar el juego justo e injusto,
- (ii) tendrá libertad para decidir, en interés del juego justo, acerca de cualquier situación no contemplada en estas reglas,
- (iii) será responsable de la conducta apropiada del juego bajo estas Reglas
- (iv) intervendrá al ver cualquier infracción a estas Reglas
- (v) dirá, a petición de un jugador, el color de una bola, y
- (vi) limpiará cualquier bola a solicitud razonable de un jugador.

(b) El árbitro no:

- (i) responderá a ninguna pregunta no autorizada en estas Reglas,
- (ii) dará ninguna indicación de que un jugador está a punto de cometer una falta,
- (iii) dará ningún consejo u opinión en materias que afecten al juego, ni
- (iv) responderá ninguna pregunta respecto a la diferencia de puntos en el tanteador.

(c) Si el árbitro no se percatase de algún incidente, podrá solicitar el testimonio del Marker o cualquier otro Oficial, o espectador que se encontrara en mejor situación para asistir su decisión.

2. EL MARKER

El Marker llevará el tanteador y asistirá al árbitro en el desarrollo de sus responsabilidades. En caso de necesidad actuará como Recorder.

3. EL RECORDER

El Recorder mantendrá un registro de cada tiro jugado, mostrando cuando sea necesario las faltas así como los puntos que han sido obtenidos por cada jugador, o equipo. Tomará nota asimismo del total de las tacadas.

4. ASISTENCIA DE LOS OFICIALES

- (a) Bajo petición del jugador de turno, el árbitro o Marker, se posicionará y separará cualquier tipo de aparato de luz que interfiera con la acción del jugador de turno mientras ejecute el tiro.
- (b) Tanto el árbitro como el Marker tienen permitido asistir a aquellos jugadores que tengan alguna minusvalía física de acuerdo con las circunstancias.