

REGLAMENTO DE SNOOKER

APROBADO Y PUBLICADO POR:

La Asociación Mundial de Billar y
Snooker Profesional Sociedad Limitada (WPBSA)

75 Whiteladies Road Clifton

Bristol

BS8 2NT

Inglaterra

Tel: +44 (0) 117 3178200

correo electrónico: rules@wpbsa.com

Reglas Mundiales Oficiales Revisadas;

Noviembre de 2019

Derechos Reservados © La Asociación Mundial de Billar y Snooker Limitada 2019

La Asociación Mundial Profesional de Billar y Snooker Sociedad Limitada (WPBSA) como el organismo rector mundial de Snooker y Billar inglés y de acuerdo con los derechos obtenidos del Billiards and Snooker Control Council en 1992 ha hecho valer su derecho a ser identificado como el propietario y autor de esta obra de acuerdo con la Ley de Derechos de Autor, Diseños y Patentes de 1988.

Reservados todos los derechos. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación o transmitida de cualquier forma o por cualquier medio, electrónico, mecánico, fotocopiado, grabación o de otro tipo, sin el permiso previo del propietario de los derechos de autor.

Traducido por Junior Umaña Alvarado
Director del Snooker para Latinoamérica



**WORLD PROFESSIONAL BILLIARDS
AND SNOOKER ASSOCIATION**

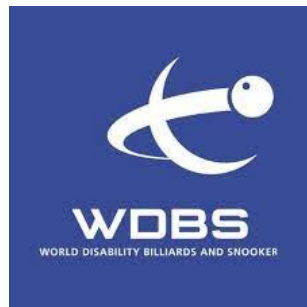


WORLD SNOOKER TOUR



WORLD SNOOKER FEDERATION

WORLD SNOOKER FEDERATION



WORLD DISABILITY
BILLIARDS AND SNOOKER



WORLD WOMEN'S SNOOKER



WORLD BILLIARDS



WORLD SENIORS SNOOKER

WORLD PROFESSIONAL BILLIARDS AND SNOOKER ASSOCIATION
PAN AMERICAN BILLIARDS AND SNOOKER ASSOCIATION

Reglamento de Snooker

SECCIÓN 1

EQUIPAMIENTO

Las mediciones entre paréntesis indican el equivalente métrico más cercano.

1. La mesa estándar

(a) Dimensiones

El área de juego dentro de las caras de las bandas debe medir 11 pies y 8½ pulgadas x 5 pies y 10 pulgadas (3.569mts x 1.778mts) con una tolerancia en ambas dimensiones de +/- ½ pulgadas (+/- 13 mm).

(b) Altura

La altura de la mesa desde el piso hasta la parte superior del riel del cojín debe ser de 2 pies 9½ pulgadas a 2 pies 10½ pulgadas (85.1cms a 87.6cms).

(c) Banda inferior y Banda superior

Los dos lados más cortos de la mesa se definen como las bandas inferiores (también conocido como Baulk) y superiores de la mesa. Cuando se coloca un paño con una siesta en la mesa, la veta suave de la siesta se extiende desde la banda inferior hasta la banda superior.

(c) Banda de Fondo y Banda Superior

Los dos lados cortos de la mesa son definidos como banda de fondo (también conocido como banda de cabaña) y Banda Superior de la mesa. Donde se coloca un paño con pelo largo en la mesa, la fibra suave de la tela va desde la banda de fondo hasta la banda superior.

(d) Baulk-line and Baulk (línea límite)

Una línea recta trazada de 29 pulgadas (737 mm) desde la cara de la Banda Inferior, y paralela a ella, y va de una banda lateral a la otra, se llama línea Baulk. Esa línea y el espacio intermedio se denominan Baulk.

(e) La "D"

La "D" es un semicírculo descrito en el área Baulk con su centro en el centro de la línea de Baulk y con un radio de 11½ pulgadas (292mms).

(f) Puntos en la Mesa

Marcados en cada esquina de la "D", visto desde el extremo de la cabaña, el de la derecha se conoce como el punto amarillo y el de la izquierda como el punto verde. Cuatro puntos están marcados en la línea longitudinal central de la tabla:

- (i) uno en el medio de la línea de cabaña, conocido como el Punto Marrón;
- (ii) uno ubicado a medio camino entre los puntos perpendicularmente debajo de las caras de las bandas Superior e Inferior, conocido como el Punto Azul;
- (iii) uno ubicado a medio camino entre el punto Azul y un punto perpendicularmente debajo de la cara de la Banda Superior, conocido como la Mancha Rosada; y

(iv) uno de 12³/₄ pulgadas (324 mm) desde un punto perpendicularmente debajo de la cara de la Banda Superior, conocido como el Punto Negro.

(g) Aberturas de las troneras

Habr  una tronera en cada una de las cuatro esquinas de la mesa y uno en el medio de los lados m s largos.

2. Bolas

(a) Un juego de bolas consta de 15 bolas rojas y una de las siguientes bolas de colores: amarillo, verde, marr n, azul, rosado, negro y blanco.

(b) Las bolas deber n ser de una composici n aprobada y cada una tendr  un di metro de 52.5 mm con una tolerancia de +/- 0.05mms

(c) Deber n tener el mismo peso y la diferencia entre la bola m s pesada y la m s liviana no deber  ser superior a 3 g; y

(d) Una bola o juego de bolas puede cambiarse por acuerdo entre los jugadores o por decisi n del  rbitro.

3. Taco

Un taco no debe tener menos de 3 pies (914 mm) de longitud y no debe mostrar una desviaci n sustancial de la figura y forma tradicional y generalmente aceptada.

4. Auxiliar

Diferentes puentes mec nicos, tacos largos (llamados extensiones y media extensi n seg n la longitud), las extensiones y adaptadores pueden ser usados por los jugadores cuando se enfrentan a posiciones dif ciles para taquear. Estos pueden formar parte del equipo que normalmente se encuentra en la mesa, pero tambi n incluyen el equipo introducido por el jugador o el  rbitro (ver tambi n la Secci n 3, Regla 18). Todas las extensiones, adaptadores y otros dispositivos para ayudar al taqueo deben ser de un dise o aprobado por WPBSA Ltd.

SECCI N 2 DEFINICIONES

Las definiciones est ndar utilizadas en estas Reglas se indican en cursiva a continuaci n.

1. Partido

Un partido de snooker comprende el per odo de juego desde el principio, consulte la Secci n 3 Regla 3 (c), con todas las bolas armadas como se describe en la Secci n 3 Regla 2, cada jugador jugando por turnos hasta que el partido se complete por:

(a) concesi n por parte de cualquier jugador durante su turno;

(b) un reclamo del ejecutor, cuando la negra es la  nica bola objetivo que queda en la mesa, los puntos agregados no son relevantes, si hay una diferencia de m s de siete puntos entre las puntuaciones a favor del ejecutor; o

(c) es otorgado por el no-ejecutor, cuando la negra es la  nica bola objetivo que queda en la mesa, los puntos agregados no son relevantes, si hay una diferencia de m s de siete puntos entre las puntuaciones a favor del ejecutor; o

(d) el primer entroneramiento o falta cuando; La bola negra es la  nica bola objetivo que queda en la mesa (ver la Secci n 3, Regla 4); o

(e) que el partido sea otorgado por el  rbitro seg n la Secci n 3, Regla 14 (d) (ii) o la Secci n 4, Regla 2.

2. Juego (Game)

Un juego es un número acordado o estipulado de partidos (frames).

3. Torneo (Match)

Un torneo es un número acordado o estipulado de juegos.

4. Bolas

- (a) La bola blanca es la bola para taquear (ejecutar el golpe con el taco).
- (b) Las 15 bolas rojas y las 6 bolas de color son las bolas objetivo.

5. Ejecutor y el Turno

La persona a punto de jugar o en juego es el ejecutor y es su turno hasta que:

- (a) se ejecuta un golpe y no se anotan puntos; o
- (b) se comete una falta, todas las bolas han quedado en reposo y el árbitro está satisfecho de que el ejecutor ha abandonado la mesa; o
- (c) se solicita al oponente que vuelva a jugar después de una falta; o
- (d) el partido es reclamado por el ejecutor, cuando la negra es la única bola objetivo que queda en la mesa, los puntos agregados no son relevantes, si hay una diferencia de más de siete puntos entre las puntuaciones a favor del ejecutor; o
- (e) la negra final está entronerada y la bola blanca se ha detenido.

6. Taqueo (golpe)

- (a) Se ejecuta un golpe de tacada cuando el ejecutor golpea la bola blanca con la punta del taco, excepto al hacer el limado con la bola blanca (conocido como vaivén).
- (b) La bola blanca debe golpear solo una vez y no empujarse hacia adelante. La punta del taco puede permanecer momentáneamente en contacto con la bola blanca después de que comience a moverse.
- (c) Un golpe es legal cuando no se infringe estas Reglas.
- (d) Un golpe no se completa hasta que:
 - (i) todas las bolas han quedado en reposo;
 - (ii) se completa el reposicionamiento de las bolas necesarias; y
 - (iii) cualquier equipo auxiliar que esté utilizando el jugador ha sido quitado, o el árbitro está satisfecho de que el golpe se ejecutó
- (e) Un golpe se puede realizar directa o indirectamente, así:
 - (i) un golpe es directo cuando la bola blanca golpea una bola objetivo sin golpear primero una banda;
 - (ii) un golpe es indirecto cuando la bola blanca golpea una o más bandas antes de golpear una bola objetivo.

7. Entronerar (Pot)

Un entroneramiento es cuando una bola objetivo, después del contacto con otra bola y sin ninguna infracción de estas Reglas, entra en una tronera.

Causar que una bola caiga en una tronera se conoce como entroneramiento (Pot).

Causar que una bola objetivo entre a una tronera después de un tiro con falta se conoce como embolsamiento. (pocket).

8. Entrada (Break)

Una entrada o break es un número de entroneramientos en golpes sucesivos realizados en un turno por un jugador durante un partido (frame).

9. Bola Blanca en Mano

(a) La bola blanca está en la mano:

- (i) antes del inicio de cada partido;
- (ii) cuando se haya entronerado;
- (iii) cuando haya sido expulsada de la mesa; o
- (iv) cuando la bola negra es reubicada según la Sección 3 Regla 4 (b).

(b) La bola blanca permanece en la mano hasta que:

- (i) se juega legalmente desde la mano; o
- (ii) se comete una falta que involucra a la bola blanca mientras está no está en la posesión del ejecutor.

(c) Se dice que el ejecutor tiene bola en mano cuando tiene bola en mano como se explica anteriormente.

10. Bola en juego (Ball in play)

(a) La bola blanca está en juego cuando no está en bola en mano.

(b) Las bolas objetivo están en juego desde el comienzo del partido hasta que se entroneran, se embolsan o son sacadas de la mesa.

(c) Las bolas de color vuelven a estar en juego cuando se reposicionan en la mesa.

11. Bola legal (Ball on)

Se dice de cualquier bola, que puede ser golpeada legalmente por el primer impacto de la bola blanca, o cualquier bola que pueda ser entronerada, es una bola legal (ball on).

12. Bola nominada

(a) Una bola designada es la bola objetivo que el ejecutor indica a satisfacción del árbitro, o declara (afirma verbalmente), que se compromete a golpear con el primer impacto de la bola blanca.

(b) Si lo solicita el árbitro, el ejecutor debe declarar cuál es su bola legal (ball on).

13. Bola libre

Una bola libre es una bola, diferente de la bola legal, la cual el ejecutor nombra como si fuera una bola legal, cuando hay una obstrucción (snookered) después de una falta (ver la Sección 3, Regla 12).

14. Expulsada fuera de la mesa

Una bola es expulsada de la mesa si se apoya en otro lugar que no sea el área de juego o una tronera. Una bola es también sacada de la mesa si el tirador la recoge o la mueve intencionalmente, como se describe en la Sección 3 Regla 16.

15. Infracciones, Faltas y Castigos

Una falta es cualquier infracción de estas Reglas.

Una falta es cualquier infracción que terminará con el turno del infractor.

Los castigos son infracciones que no alteran el orden del juego.

16. Puntos de penalización

Los puntos de penalización se le otorgan al no-infractor después de cualquier falta.

17. Snookered (Bola obstruida)

Se dice que la bola blanca está obstruida cuando un golpe directo en línea recta a cualquier bola legal en su totalidad o parcialmente es obstruido por una bola o bolas no legales. Si una o más bolas legales pueden ser contactadas en ambos bordes extremos sin obstrucción por parte de ninguna bola no legal, la bola blanca no está obstruida.

(a) Si hay bola en mano, cuando la bola blanca está obstruida como se describió anteriormente desde todas las posiciones posibles legales o dentro de la "D".

(b) Si la bola blanca está muy obstruida para golpear una bola legal por más de una bola no legal:

(i) la bola más cercana a la bola blanca se considera la bola obstructora efectiva; y

(ii) en el caso de que más de una bola obstructora sea equidistante de la bola blanca, todas esas bolas se considerarán bolas obstructoras efectivas.

(c) Cuando la bola roja es la bola legal, y la bola blanca está obstruida para contactar diferentes bolas rojas por bolas no legales, no hay una bola obstructora efectiva.

(d) Se dice que el ejecutor es obstruido cuando la bola blanca es obstruida como se indicó anteriormente.

(e) La bola blanca no puede ser obstruida por una banda.

18. Punto ocupado

Se dice que un punto está ocupado si no se puede colocar una bola sobre este, sin que esa bola toque otra bola.

19. Golpe de empuje (arreón)

Se realiza un golpe de empuje cuando la punta del taco permanece en contacto con la bola blanca:

(a) después de que la bola blanca haya comenzado su movimiento hacia adelante; o

(b) cuando la bola blanca hace contacto con una bola objetivo, excepto, cuando la bola blanca y la bola objetivo casi se tocan, no se considerará un golpe de empuje si la bola blanca golpea un borde muy fino de la bola objetivo

20. Tiro de Salto

Se realiza un tiro con salto cuando la bola blanca pasa sobre cualquier parte de una bola objetivo, ya sea que la toque en el proceso o no, excepto:

(a) cuando la bola blanca golpea primero una bola objetivo y luego salta sobre otra bola;

(b) cuando la bola blanca salta y golpea una bola objetivo, pero no aterriza en el lado opuesto de esa bola;

(c) cuando, después de golpear legalmente una bola objetivo, la bola blanca salta sobre esa bola después de golpear una banda u otra bola.

21. Error

Un error es,

- (a) cuando la bola blanca fracasa en hacer contacto con una bola legal, o
- (b) cuando una bola libre ha sido nominada, y la bola blanca falla en contactar primero la bola libre o contacta simultáneamente esa bola con una bola legal.

22. Periodo de Consulta

Un periodo de consulta es el periodo en el cual los jugadores asisten al árbitro para recolocar cualquier bola (s) a su posición original antes de que una infracción fuera cometida (Sección 3 Reglas 2(c) (ii), 3(k), 10(i), 14, 15 y 16) o como se describe en la sección 3, Regla 9. El periodo de consulta comienza desde el momento en que la decisión es tomada para recolocar la bola (s) y termina cuando ambos jugadores están satisfechos con la posición de la bola (s) o el árbitro da la decisión final.

EL JUEGO

1. Descripción

El Snooker puede ser jugado por dos o más jugadores, ya sea de forma independiente o como equipo. El juego se resume entre los párrafos de la (a) a la (h) a continuación:

(a) Cada jugador usa la misma bola blanca y hay veintiuna bolas objetivo: quince rojas cada una valorada en 1 punto y seis colores: amarilla valorada en 2pts, verde 3pts, marrón 4pts, azul 5pts, rosada 6pts y negra 7pts.

(b) Los tiros de puntuación en el turno de un jugador se hacen entronerando bolas rojas y de color alternativamente hasta que todas las bolas rojas estén fuera de la mesa y luego se entroneraran las bolas de color en orden ascendente de acuerdo a su valor.

(c) Los puntos otorgados por tiros de puntuación se le suman al puntaje del ejecutor.

(d) Los puntos de penalización por faltas se suman al puntaje del oponente.

(e) Una táctica empleada en cualquier momento durante un partido (frame) es dejar la bola blanca detrás de una bola que no sea legal, de modo que quede obstruida para el siguiente jugador. Si un jugador puede obtener más puntos que los disponibles con las bolas que quedan en la mesa, la táctica de obstrucción de las bolas se vuelve más importante con la esperanza de ganar puntos por faltas.

(f) El ganador de un partido es el jugador o equipo que:

(i) hace el puntaje más alto;

(ii) a quién se concede el partido; o

(iii) se le otorga el partido según la Sección 3, Regla 14 (d) (ii) o la Sección 4, Regla 2.

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

(i) gana la mayoría o número requerido de partidos;

(ii) hace el mayor puntaje cuando los puntos agregados son relevantes; o

(iii) a quién se otorga el juego según la Sección 4, Regla 2.

(h) El ganador de un Torneo (match) es el jugador o equipo que gana la mayoría de los juegos o, cuando los puntos agregados son relevantes, el que tenga el puntaje mayor.

2. Posición de las bolas

(a) Al comienzo de cada partido, la bola blanca está en la mano y las bolas objetivo se colocan en la mesa de la siguiente manera:

(i) las bolas rojas en forma de un triángulo equilátero apretado, con una bola roja en el vértice de pie en la línea central de la mesa, sobre el punto de la pirámide, de modo que esté lo más cerca posible de la bola rosada sin tocarla, y la base del triángulo más cercano y paralelo a la banda superior;

(ii) los seis colores en los puntos designados en la Sección 1, Regla 1 (f).

(b) Si se comete un error al armar la mesa, se aplicará la Sección 3, Regla 7 (c), comenzando el partido como en la Sección 3, Regla 3 (c).

(c) Después de que un partido ha comenzado, una bola en juego solo puede ser limpiada por el árbitro a solicitud razonable del ejecutor y:

(i) la posición de la bola, si no está marcada, deberá ser marcada por un dispositivo adecuado antes de levantar la bola para limpiarla;

(ii) el dispositivo utilizado para marcar la posición de una bola que se está limpiando se considerará y adquirirá el valor de la bola hasta el momento en que la bola haya sido limpiada y repuesta. Si cualquier jugador que no sea el tirador toca o perturba el dispositivo, el Árbitro deberá declarar una SANCIÓN y el infractor será penalizado como si fuera el tirador, sin afectar el orden de juego. El árbitro deberá devolver el dispositivo o la bola que se está limpiando a su posición, si es necesario, a su satisfacción, incluso si fue recogido. Un periodo de consulta comienza cuando la decisión se toma de reemplazar el dispositivo o bola

3. Modo de juego

Los jugadores determinarán el orden de juego por sorteo o de cualquier forma mutuamente acordada, y el ganador tendrá la opción de elegir qué jugador juega primero.

(a) El orden de juego determinado debe permanecer inalterable durante todo el partido, excepto cuando el siguiente jugador puede pedirle a un jugador que vuelva a jugar después de una falta.

(b) El jugador o el equipo que tira primero debe alternar la salida para cada partido durante un juego.

(c) El primer jugador juega con bola en mano, el partido comienza cuando la bola blanca ha sido colocada en la mesa y contactada por la punta del taco:

(i) cuando se realiza un golpe; o

(ii) mientras se dirige (hace el vaivén) a la bola blanca.

(d) Si el partido es iniciado por el jugador equivocado:

(i) se reiniciará correctamente, sin penalización, si solo se ha jugado un golpe y no se ha cometido falta desde entonces; o

(ii) continuará de la manera normal si se ha jugado otro tiro, o si se comete una falta después de completar el primer tiro, con el orden correcto de comenzar a reanudarse en el siguiente partido, de modo que un jugador o un equipo habrá comenzado en tres partidos consecutivos; o

(iii) en caso de que se declare un estancamiento (ver la Sección 3, Regla 16), se reiniciará de la forma correcta.

(e) Para que un tiro sea justo, ninguna de las infracciones descritas en la sección 3, Regla 11 (Sanciones) debe ocurrir.

(f) Es la responsabilidad del ejecutor asegurarse que todos los objetos o dispositivos auxiliares de su entrada o entradas previas estén fuera de la mesa.

(g) Para el primer tiro de cada turno, hasta que todas las bolas rojas estén fuera de la mesa, o una bola libre nominada como bola Roja sea la bola legal, una bola Roja y bola libre es la bola legal, y el valor de cada bola roja o cualquier bola libre nominada como roja entronerada en el mismo tiro se registrará.

(h) (i) Si una bola roja, o una bola libre nominada como Roja, es entronerada, el mismo jugador juega el siguiente tiro y la siguiente bola será de color a elección del tirador, si la entronera será registrada y la bola de color será reposicionada;

(ii) La entrada continúa al entronerar bolas rojas seguidas de bolas de color de forma alternativa, hasta que todas las bolas rojas estén fuera de la mesa y, cuando corresponda, se entronera una de color después de entronerar la última roja;

(iii) Las bolas de color se entroneran en el orden ascendente de su valor según la Sección 3, Regla 1 (a), y esta vez permanecerán fuera de la mesa, excepto lo dispuesto en la Sección 3, Regla 4, y el ejecutor juega el siguiente tiro con la bola de color legal;

(iv) En el caso de que el ejecutor, en una entrada, juegue antes de que el árbitro haya terminado de reposicionar una bola de color mientras todas las demás bolas están en reposo, el valor de la bola de color no se anotará y la Sección 3 Regla 10 (a) (i) o la Sección 3, Regla 10 (b) (ii) se aplicarán según corresponda.

(i) Las bolas rojas generalmente no se reposicionan en la mesa una vez que se entroneran o se expulsan de la mesa, independientemente del hecho de que un jugador pueda beneficiarse de una falta. Sin embargo, se proporcionan excepciones en la Sección 3; Reglas 2 (c) (ii), Regla 9, Regla 14 (b) y (f), 15 (a) y 18 (c).

(j) Si el ejecutor falla al entronerar una bola, debe abandonar la mesa sin demora. En el caso de que cometa una falta antes, o mientras abandona la mesa, será penalizado según lo dispuesto en la Sección 3, Regla 10. El siguiente tiro se juega desde donde la bola blanca quedó, o con bola en mano si la bola blanca está fuera de la mesa, excepto cuando la bola blanca sea reemplazada de acuerdo con la Sección 3 Regla 14 (e).

(k) Es un castigo si el no-ejecutor se acerca a la mesa fuera de su turno y comete cualquier infracción. El árbitro declarará CASTIGO y cualquier bola (s) movida será recolocada a su posición previa a la infracción, y la entrada del ejecutor continuará sin ningún problema. Un periodo de consulta comienza cuando la decisión se toma de reemplazar la bola (s).

(l) Después del último tiro de la entrada del oponente, o después de una falta, si el jugador entrante golpea la bola blanca o comete una infracción antes de que las bolas se hayan detenido, o antes de que el árbitro haya terminado de reposicionar una bola de color, será castigado como si fuera el ejecutor y su turno terminará.

(m) si cualquier bola entra a una tronera y rebota dentro del área de juego, no contará como entronerada o embolsada. Ningún jugador tendrá recurso alguno si esto ocurre.

4. Fin del Partido, Partida o Torneo

(a) Cuando la bola negra es la única bola objetivo que queda en la mesa, el primer entroneramiento o falta termina el partido, excepto si se aplican las siguientes condiciones:

- (i) los puntajes son iguales; y
- (ii) los puntajes agregados no son relevantes.

(b) Cuando se aplican las condiciones anteriores:

- (i) la bola negra es reposicionada;
- (ii) los jugadores sortean la opción de jugar el siguiente partido;
- (iii) el siguiente jugador juega con bola en mano; y
- (iv) la siguiente anotación o falta termina el partido.

(c) Cuando los puntajes agregados determinan el ganador de una partida o torneo, y los puntajes agregados son iguales al final del último partido, los jugadores en ese partido deberán seguir el procedimiento, normalmente conocido como bola Negra Reposicionada, establecido en la (b) anterior.

5. Jugar con Bola en Mano (Ball in hand)

Al jugar con bola en mano, la bola blanca debe ser golpeada desde una posición sobre o dentro de las líneas de la "D", aunque se puede jugar en cualquier dirección.

- (a) El árbitro indicará, si se le pregunta, si la bola blanca está colocada correctamente (es decir, no fuera de las líneas de la "D").
- (b) Si la punta del taco toca la bola blanca mientras la coloca, y el árbitro está satisfecho de que el ejecutor no estaba intentando ejecutar un golpe, entonces la bola blanca no está en juego.

6. Golpear dos bolas simultáneamente

Dos bolas, que no sean dos bolas rojas o una bola libre y una bola legal, no pueden ser golpeadas simultáneamente por el primer impacto de la bola blanca.

7. Reposición de las bolas de color

Cualquier bola de color que se entronere o sea sacada de la mesa deberá ser reposicionada antes de que se realice el siguiente tiro, y se entronere definitivamente bajo la Sección 3, Regla 3 (g) (iii).

- (a) Un jugador no será responsable de ningún error del árbitro al no reposicionar correctamente una bola.
- (b) Si una bola de color es entronerada después de ser entronerada en orden ascendente según la Sección 3 Regla 3 (g) (iii), se eliminará de la mesa sin penalización cuando se descubra el error y el juego continuará desde la posición resultante.
- (c) Si se realiza un tiro con una bola o bolas que no están correctamente entroneradas, se considerará que están correctamente entroneradas para los tiros posteriores. Cualquier bola de color faltante en la mesa, será reposicionada:
 - (i) sin penalización si se descubre que es debido a un descuido previo;
 - (ii) es sujeto de castigo si el ejecutor jugó antes de que el árbitro pudiera efectuar la reposición.

(d) Si una bola roja es entronerada por error, en lugar de una de color, una vez descubierta:

- (i) si la roja es identificada será sacada de la mesa, o
- (ii) si la roja puede ser identificada, pero ha sido entronerada, embolsada o sacada de la mesa o la bola de color fue entronerada como se describe en el artículo (c) anterior, o si la Roja no puede ser identificada, el partido continúa a pesar de estar efectivamente creando un partido de 16 bolas rojas. En casos donde la bola de color esté perdida de la mesa, será reposicionada y en todo caso el juego continuará con la posición final sin castigo.

- (e) Si una bola de color debe ser reposicionada y su punto está ocupado, será reposicionada en el punto libre de mayor valor.
- (f) Si hay más de una bola de color para ser reposicionada y sus puntos están ocupados, la bola de mayor valor prevalecerá en orden de reposición.
- (g) Si todos los puntos están ocupados, la bola de color se colocará lo más cerca posible de su propio punto, entre ese punto y la parte más cercana de la banda superior.
- (h) En el caso de las bolas Rosada y Negra, si todos los puntos están ocupados y no hay espacio disponible entre el punto relevante y la parte más cercana de la banda superior, la bola de color se colocará lo más cerca posible de su propio punto en la línea central de la mesa debajo de su punto.
- (i) En todos los casos, cuando se reposiciona una bola de color no debe tocar otra bola.
- (j) Una bola de color, para que sea correctamente reposicionada, debe colocarse a mano en el lugar designado en estas Reglas.

8. Bola ligada

(a) Si al finalizar un tiro la bola blanca está tocando una bola o bolas legales, o que podrían ser legales, el árbitro deberá declarar BOLA LIGADA e indicar qué bola o bolas está tocando la bola blanca. Si la bola blanca toca uno o más bolas de color después de que una bola Roja (o una bola libre nominada como Roja) haya sido entronerada, el árbitro también deberá pedirle al ejecutor que DECLARE con qué bola de color jugará.

(b) Cuando se ha declarado una bola que está ligada, el ejecutor debe jugar la bola blanca lejos de esa bola sin moverla o será declarado un golpe de empuje (arreón).

(c) Siempre que el ejecutor no haga que se mueva ninguna bola objetivo que esté ligada, no habrá penalidad si:

- (i) la bola es legal;
- (ii) la bola podría ser legal y el ejecutor declara que juega con ella; o
- (iii) la bola podría ser legal y el ejecutor declara, y primero golpea, otra bola que podría ser legal.

(d) Si la bola blanca se detiene tocando o casi tocando una bola que no es legal, el árbitro, si se le pregunta si está tocando, responderá SÍ o NO. El ejecutor debe jugar sin moverla como se indicó anteriormente, pero primero debe golpear una bola que sea legal.

(e) Cuando la bola blanca toca tanto una bola legal como una bola no-legal, el árbitro solo indicará la bola legal que esté ligada. Si el ejecutor le preguntara al árbitro si la bola blanca también está tocando la bola no-legal, el ejecutor tiene el derecho de saberlo.

(f) Si el árbitro está convencido de que cualquier movimiento de una bola en contacto en el momento del tiro no fue causado por el ejecutor, no declarará una falta.

(g) Si una bola objetivo estacionaria, que no toca la bola blanca cuando es examinada por el árbitro, luego se ve que está en contacto con la bola blanca antes de que se haya ejecutado un tiro, el árbitro deberá reposicionar las bolas a satisfacción. Esto también se aplica a una bola que toca y que luego, cuando es examinada por el árbitro, no toca; las bolas serán reposicionadas por el árbitro a su satisfacción.

9. Bola en el borde de la tronera

Cuando una bola cae en una tronera sin ser golpeada por otra bola y:

- (a)** no ser parte de ninguna ejecución en progreso, será reposicionada y cualquier punto previamente anotado contará.

(b) Si hubiera sido golpeada por una bola involucrada en una ejecución:

(i) sin infracción de estas Reglas (incluidos los casos en que se hubiera producido una infracción de no ser por la caída de la bola en una tronera), todas las bolas serán reposicionadas y se jugará el mismo tiro nuevamente, o se puede hacer una ejecución diferente a su discreción, por el mismo ejecutor;

(ii) si se comete una falta, el ejecutor incurre en la penalidad prescrita en la Sección 3, Regla 10, todas las bolas serán reposicionadas y el siguiente jugador tiene las opciones habituales después de una falta.

(c) Si una bola se balancea momentáneamente en el borde de una tronera y luego cae; contará como entronerada y no será reposicionada.

Un periodo de consulta comienza cuando la decisión es tomada para recolocar las bolas.

10. Faltas

Si una falta es cometida, el árbitro inmediatamente deberá declarar FALTA.

(a) Si el ejecutor no ha ejecutado un tiro, su turno termina y el árbitro anunciará la penalización.

(b) Si ya se ha ejecutado el tiro, el árbitro esperará hasta la finalización del tiro antes de anunciar la penalización.

(c) Si una falta no es otorgada por el árbitro ni reclamada con éxito por el no-ejecutor antes de que se ejecute el siguiente golpe, será condonada.

(d) Cualquier bola de color que no sea correctamente entronerada permanecerá donde estaba, excepto si fue sacada de la mesa, deberá ser correctamente reposicionada.

(e) Todos los puntos anotados en una entrada antes de que se otorgue una falta contarán, pero el ejecutor no anotará ningún punto por cualquier bola entronerada en un tiro con falta.

(f) El siguiente tiro se juega desde donde la bola blanca se detuvo, si la bola blanca no está en juego, con bola en mano.

(g) Si se comete más de una falta en el mismo golpe, se incurrirá en la penalidad de mayor valor.

(h) El jugador que cometió la falta:

(i) Se le multa con los puntos de penalización prescritos en la Sección 3, Regla 11; y

(ii) tiene que jugar el siguiente tiro si el jugador en espera lo solicita.

(i) Si un jugador comete una falta sobre cualquier bola, incluida la bola blanca, antes de golpearla, se impondrá la penalización correspondiente. El no infractor puede elegir jugar desde la posición donde quedaron las bolas, o solicitar que vuelva a jugar el oponente desde la posición original. En el último caso, todas las bolas serán reemplazadas y la bola on deberá ser la misma que antes de la infracción, a saber:

(i) cualquier bola Roja, cuando la bola Roja es la bola legal;

(ii) la bola de color, cuando todas las bolas rojas estén fuera de la mesa;

(ii) una bola de color a elección del ejecutor, cuando la bola legal fuese una bola de color después de una Roja, o una bola libre entronerada nominada como bola Roja.

Un período de consulta comienza cuando se solicita reemplazar las bolas.

(j) Si una bola de color en juego es tocada por el ejecutor mientras la bola blanca está en mano, el árbitro deberá declarar una FALTA y la bola blanca permanecerá en mano para el

siguiente tiro, a menos que la falta sea cometida cuando la bola blanca no esté en la posesión del ejecutor.

11. Valores de los castigos.

Los siguientes actos son faltas e incurren en una penalización de 4 puntos a menos que se indique una pena más alta en los párrafos (a) a (d) a continuación.

(a) valor de la bola legal al:

- (i) ejecutar antes de que el árbitro haya completado la declaración de una bola de color tomada como bola libre;
- (ii) golpear la bola blanca más de una vez durante un golpe;
- (iii) ejecutar cuando ambos pies están fuera del piso;
- (iv) jugar fuera de turno en snooker en parejas;
- (v) ejecutar incorrectamente con bola en mano, incluso en el golpe inicial;
- (vi) hacer que la bola blanca no contacte ninguna bola;
- (vii) hacer que la bola blanca entre en una tronera;
- (viii) hacer que la bola blanca se oculte detrás de una bola libre, por la bola nominada como bola libre, excepto lo indicado en la Sección 3, regla 12 (b) (ii);
- (ix) hacer que la bola blanca quede en posición de snookered por la bola nominada en Snooker de Seis Rojas;
- (x) **ejecutar un tiro con salto;**
- (xi) jugar con un taco no autorizado; o
- (xii) consultar con un compañero contrario a la Sección 3 Regla 17 (e);

(b) el valor de la bola legal o la bola en cuestión, la que sea mayor, por:

- (i) ejecutar cuando una pelota no está en reposo;
- (ii) ejecutar antes de que el árbitro haya completado la reposición de una bola de color que no sea una bola libre;
- (iii) hacer que una bola no-legal entre en la tronera;
- (iv) hacer que la bola blanca golpee primero una bola que no sea legal; cuando se designa una bola libre, causando que la bola blanca golpee cualquier bola que no sea la bola libre designada a menos que fuera golpeada simultáneamente con una bola en juego.
- (v) realizar un golpe de empuje;
- (vi) contactar, con cualquier parte del cuerpo, vestimenta o equipo, una bola en juego o cualquier dispositivo utilizado para marcar una bola en juego;
- (vii) tocar una bola en juego con la bola blanca, mientras la bola blanca está en la mano;
- (viii) hacer que una bola en juego toque cualquier objeto o equipo dejado sobre la mesa durante el turno o de turnos anteriores;
- (ix) golpear antes de que las bolas retiradas de la mesa para limpiarlas hayan vuelto a la mesa;
- (x) hacer que una bola sea expulsada de la mesa; o

(c) valor de la bola legal o mayor valor de las dos bolas en cuestión al hacer que la bola blanca golpee dos bolas simultáneamente, que no sean dos rojas (cuando la bola roja sea legal) o una bola libre y una bola legal;

(d) 7 puntos si el ejecutor:

- (i) usa una bola fuera de la mesa para cualquier propósito;

- (ii) usa cualquier objeto para medir espacios o distancias;
- (iii) juega con rojas, o una bola libre seguida de una bola roja, en tiros sucesivos;
- (iv) usa cualquier bola que no sea la Blanca como bola blanca para cualquier golpe después de que el partido ha comenzado;
- (v) no declara con qué bola jugará cuando se encuentre obstruido (snookered) o cuando el árbitro lo solicita; o
- (vi) después de entronerar una Roja (o bola libre nominada como Roja), comete una falta antes de que se haya nominado una bola de color.

Los siguientes actos se castigan con penas de 4 puntos o un castigo mayor según los párrafos de la (e) a la (g) abajo.

(e) el valor de la bola legal o de la bola en cuestión, la que sea mayor al cometer una infracción, fuera de turno, como se describe en la Sección 3 Regla 3 (k).

(f) Siete puntos si algún jugador contacta, con cualquier parte de su cuerpo, vestimenta o equipo, cualquier bola en el área de juego durante un período de consulta.

(g) Siete puntos si el no ejecutor:

- (i) usa una bola fuera de la mesa para cualquier propósito; o
- (ii) utiliza cualquier objeto para medir espacios o distancias.

12. Obstruido (snookered) después de una falta

Después de una falta si la bola blanca es obstruida (ver Sección 2, regla 17), el árbitro deberá declarar BOLA LIBRE.

(a) Si el siguiente jugador en turno elige jugar el siguiente tiro:

- (i) puede nominar cualquier bola como la bola legal, pero una bola libre no puede ser la bola legal;
- (ii) cualquier bola nominada será considerará y adquirirá el valor de la bola legal, excepto, cuando es entronerada, entonces deberá ser reposicionada.

(b) Es una falta cuando la bola blanca:

- (i) no contacte la bola nominada de primero, a menos que contacte simultáneamente con la bola legal; o
- (ii) después de fallar al entronerar quedar obstruida por las bolas rojas, o la bola legal, por la bola libre ya nominada, excepto cuando la bola rosada y la bola negra son las únicas bolas objetivo que quedan en la mesa.

(c) Si la bola libre es entronerada, será reposicionada y el valor de la bola legal será anotado.

(d) Si una bola legal es entronerada, después de que la bola blanca golpeará primero la bola nominada, o simultáneamente la bola legal, el valor de la bola legal se anotará y la bola permanece fuera de la mesa.

(e) Si tanto la bola nominada como la bola legal son entroneradas, solo la bola legal será anotada a menos que fuera una bola roja, entonces ambas bolas entroneradas serán anotadas. La bola libre será reposicionada y la bola legal permanecerá fuera de la mesa.

(f) Si se le pide al infractor que vuelva a jugar, la bola libre nominada se anula.

13. Jugar de nuevo

Una vez que un jugador ha solicitado que el oponente juegue nuevamente después de una falta o solicitó el reemplazo de una bola (s) después de un FALLO Y ERROR, dicha solicitud no puede retirarse. Al infractor, al habersele pedido que vuelva a jugar, tiene derecho a:

(a) cambiar de opinión en cuanto a:

- (i) qué tiro jugará; y
- (ii) cual bola intentará contactar;

(b) sumar puntos por cualquier bola o bolas que pueda meter.

14. Falta y Error

(a) El ejecutor deberá, en la mejor forma posible según sus capacidades, tratar de contactar la bola legal o una bola que podría ser legal después de que una bola roja haya sido entronerada. Si el árbitro considera que la Regla ha sido infringida, deberá declarar una FALTA Y ERROR a menos que:

- (i) cualquier jugador necesitara puntos de penalización antes o como resultado de la ejecución en proceso; y el árbitro está satisfecho de que el error no fue intencional,
- (ii) exista una situación en la que es imposible contactar la bola. En este último caso, se debe suponer que el ejecutor está intentando contactar la bola, siempre que juegue, directa o indirectamente, con la fuerza suficiente, en la opinión del árbitro, para alcanzar la bola legal, a pesar de la bola o bolas obstructoras.

(b) Después de que se haya declarado una FALTA Y ERROR, el siguiente jugador puede solicitarle al infractor que vuelva a jugar desde la posición donde quedó, o a su criterio, desde la posición original, con todas las bolas siendo reposicionadas, en este último caso la bola legal será la misma de antes del último tiro realizado, a saber:

- (i) Cualquier bola roja, donde la bola roja era la bola legal;
- (ii) la bola de color legal, cuando todas las bolas rojas estén fuera de la mesa; o
- (iii) una bola de color a elección del ejecutor, cuando la bola de color era la bola legal después de que una bola roja haya sido entronerada.

(c) Si el ejecutor, al ejecutar su tiro, no golpea primero una bola legal cuando hay un camino despejado en línea recta desde la bola blanca hasta cualquier parte de cualquier bola que pueda ser legal, el árbitro deberá siempre declarar FALTA Y ERROR excepto lo dispuesto en la Sección 3, Regla 14 (a) (i).

(d) Después de que se haya declarado un error según el párrafo (c) de arriba cuando había un camino despejado en línea recta desde la bola blanca hasta una bola que era legal o podría ser legal, ya sea que el contacto central o bola completa, era posible (en el caso de las bolas rojas, esto para tomarse como un parámetro de cualquier bola roja que no esté obstruida por una bola de color), entonces:

- (i) una segunda falla al contactar primero una bola legal al ejecutar un tiro desde la posición original se considerará como FALLO Y ERROR independientemente de la diferencia en los puntajes;

(ii) en el caso de una segunda falla como en el inciso anterior, si se le pide que vuelva a jugar desde la posición original, el árbitro advertirá al infractor de que un tercer fallo dará como resultado que se otorgue el partido a su oponente; sin embargo, un partido no se le puede otorgar al oponente si no ha habido una advertencia previa, ya que la secuencia de FALLO Y ERROR ha continuado, el ejecutor será advertido en la primera oportunidad disponible.

(iii) si se le pide que juegue desde la posición donde quedó, la situación FALLO Y ERROR comienza nuevamente.

(e) Después de que la bola blanca ha sido devuelta según esta Regla, y el ejecutor comete una falta con cualquier bola incluyendo la bola blanca mientras se prepara para ejecutar su tiro, **no se declarará un error si no se ha ejecutado el tiro**. En este caso se impondrá la sanción correspondiente. El siguiente jugador puede elegir tomar el turno o pedirle al infractor que juegue nuevamente desde la posición donde quedó o la posición original. Si se le pide que vuelva a jugar, la bola legal será la misma que antes del último tiro realizado, a saber:

(i) cualquier bola roja, cuando la bola roja era la bola legal;

(ii) una bola de color legal, cuando no haya ninguna bola roja en la mesa; o

(iii) una bola de color a elección del ejecutor, cuando la bola de color sea legal después de que una bola roja haya sido entronerada; si la situación anterior surge durante una secuencia de errores declarados como se describe en el párrafo (d), cualquier advertencia sobre la posible adjudicación del partido a su oponente permanecerá vigente.

Si la situación anterior emerge en una secuencia de FALTA Y ERROR se declara como se describe el párrafo (d) anterior, la advertencia de conceder el partido al oponente solo permanecerá si las bolas han sido recolocadas a su posición original antes de la infracción.

(f) Si después, de que una FALTA Y ERROR ha sido declarada, se requerirá que se juegue desde la posición original, un periodo de consulta comienza.

15. Bola Movida por otro que no sea el ejecutor

Si una bola, inmóvil o en movimiento, es perturbada por otra persona que no sea el ejecutor, el árbitro la reemplazará en la posición que considere que estaba, o habría quedado en reposo, sin penalizar al ejecutor.

Un período de consulta comienza cuando se toma la decisión de reemplazar las bolas.

(a) Esta Regla incluirá los casos en los que otra ocurrencia o persona, que no sea el compañero del ejecutor, haga que el ejecutor mueva una bola, pero no se aplicará en los casos en que una bola se mueva debido a los defectos de la superficie de la mesa, excepto en el caso de que una bola se mueva antes de que se haya ejecutado el siguiente golpe.

(b) Ningún jugador será penalizado por cualquier alteración de las bolas por parte del árbitro.

16. Bola Movida Intencionalmente

Cualquier situación que no sea contactar la bola blanca para comenzar un tiro, o contactar una bola durante el período de consulta, si alguna bola se mueve intencionalmente o es recogida por el ejecutor del área de juego, será considerada fuera de la mesa.

(a) El árbitro deberá declarar una FALTA y el no infractor podrá entonces:

- (i) optar por jugar o solicitar a su oponente que juegue de nuevo desde la posición en que quedó;
- (ii) en caso de que sea una bola Roja, pedir que la bola Roja sea colocada a su posición anterior antes de la infracción o eliminada, y jugar o solicitar a su oponente que juegue nuevamente desde donde las bolas quedaron;
- (iii) en el caso de que sea una bola de color, pedir que la bola sea colocada a su posición anterior antes de la infracción o eliminada, y jugar o solicitar a su oponente que juegue nuevamente desde donde las bolas quedaron; o
- (iv) en el caso de que sea la bola blanca, pedir que la bola blanca sea colocada a su posición anterior antes de la infracción, y jugar o solicitar a su oponente que juegue nuevamente desde donde las bolas quedaron; o jugar el mismo con bola en mano o solicitar a su oponente que juegue con bola en mano.

(b) En una situación en la que una bola en movimiento es intencionalmente movida o recogida, el árbitro tomará la mejor decisión posible en el interés del juego limpio. Un período de consulta comienza cuando se toma la decisión de recolocar las bolas.

17. Estancamiento

Si el árbitro cree que existe una posición de estancamiento, o está cerca, ofrecerá a los jugadores la opción inmediata de reiniciar el partido. Este proceso es comúnmente conocido como re-armar la mesa.

(a) Si algún jugador se opone, el árbitro permitirá que el juego continúe con la condición de que la situación debe cambiar dentro de un período establecido, generalmente después de tres tiros más a cada jugador, pero a discreción del árbitro.

(b) Si la situación permanece básicamente sin cambios después de que haya expirado el período establecido, el árbitro anulará todos los puntajes y volverá a colocar todas las bolas para el inicio de un partido.

(c) El mismo jugador volverá a realizar el tiro de apertura, sujeto a la Sección 3, Regla 3 (iii), manteniendo el mismo orden establecido de juego.

(d) Si se produce un estancamiento durante una reposición de la bola negra como se describe en Sección 3 Regla 4 (b), solo la bola negra será reposicionada y el mismo jugador hará el tiro de apertura.

18. Snooker en parejas

(a) En un juego de cuatro jugadores, cada equipo abrirá los partidos de forma alternada y el orden de juego se determinará al comienzo de cada partido y, cuando así se determine, deberá mantenerse a lo largo de ese partido.

(b) Los jugadores pueden cambiar el orden de juego al comienzo de cada partido.

(c) Si se comete una falta y se hace una solicitud para jugar nuevamente, el jugador que cometió la falta juega el siguiente tiro y el orden de juego no cambia. Si la falta fue declarada por jugar fuera de turno, el compañero del infractor perderá su turno, ya sea o no que se le pida al infractor que vuelva a jugar.

(d) Cuando un partido termina en empate, se aplica la Sección 3, Regla 4. Y es necesario que la bola negra sea reposicionada, la pareja que juega el primer golpe tiene la opción de elegir qué jugador ejecutará ese tiro. El orden de juego debe continuar como en el partido.

(e) Los compañeros de equipo pueden consultar durante un partido, pero no cuando el tirador se haya acercado a la mesa y hasta que la entrada haya finalizado con una falta o falla en anotar.

(f) Si el compañero del ejecutor comete una infracción, el ejecutor será considerado como el infractor

19. Six Reds Snooker

En el juego de billar Six Reds, las Reglas oficiales del juego de se aplican con las siguientes variaciones.

(a) No habrá más de cinco FOUL AND A MISS llamadas si se le pide al infractor que vuelva a jugar desde la posición original.

(b) Después de la cuarta llamada consecutiva de FALTA Y ERROR, el árbitro advertirá al jugador infractor que, si una FALTA Y ERROR es anunciada, nuevamente, el no infractor puede:

(i) jugar desde donde las bolas han reposado; o

(ii) pedirle a su oponente que juegue desde donde las bolas se han detenido

(iii) jugar la bola blanca desde cualquier posición del juego área, a menos que algún jugador haya necesitado puntos de penalización antes, o como resultado del último golpe que se ejecutó. Si esta opción es elegida, la Sección 3 Regla 12 no aplicará.

(c) Si, después de una amonestación de FALTA Y ERROR, se le solicita al infractor que juegue desde la posición donde quedó, la secuencia de FALTA Y ERROR finaliza.

(d) Después de meter una Roja, o una bola libre nominada como Roja, el ejecutor no debe dejar a su oponente defendido atrás el color designado como se describe en la Sección 2 Regla 17.

SECCIÓN 3 • SNOOKER

20. Uso de equipo auxiliar

Es responsabilidad del ejecutor colocar y retirar cualquier equipo que pueden usar en la mesa.

(a) El ejecutor es responsable de todos los elementos, incluidos, y no limitado puentes y extensiones que traen a la mesa, ya sea propiedad de ellos o prestado (excepto del árbitro), y serán sancionados por las faltas cometidas al utilizar este equipo.

(b) Si el equipo que normalmente se encuentra en la mesa ha sido proporcionado por una tercera persona, incluido el árbitro, no es responsabilidad del ejecutor. No es falta si este equipo resulta ser defectuoso y causa que el ejecutor falle en contactar una bola o bolas. El árbitro, si es necesario, reposicionarás las bolas de acuerdo con la Sección 3 Regla 15 y el ejecutor, está en una entrada (break), podrá continuar sin penalización.

21. Interpretación

(a) Según las circunstancias estas reglas pueden requerir un ajuste en cómo se aplican para personas con discapacidad. En particular y por ejemplo:

(i) La Sección 3, Regla 11 (a) (iii) no se puede aplicar a los jugadores en sillas de ruedas; y

(ii) a un jugador, con solicitud al árbitro, se le informará el color de una bola o su posición si no pueden diferenciar colores como, por ejemplo, el Rojo y el Verde.

(b) Cuando no hay árbitro, el jugador o el equipo contrario será considerado como tal a los efectos de estas Reglas.

(c) Bajo estas Reglas del Juego, una forma simplificada de Snooker se puede jugar con cualquier número de bolas rojas.

SECCIÓN 4 LOS JUGADORES

1. Conducta antideportiva

(a) En caso de

- (i) que un jugador use lenguaje ofensivo, o haga gestos ofensivos; o
- (ii) cualquier conducta de un jugador que, en opinión del árbitro es deliberada o persistentemente antideportiva; o
- (iii) cualquier otra conducta de un jugador que de otra forma equivalga a Conducta Antideportiva; o
- (iv) cualquier jugador que se niegue a continuar con el partido actual; el árbitro advertirá al jugador que, en caso de cualquier conducta antideportiva adicional, el partido será otorgado a su oponente.

(b) Si el árbitro ya le ha advertido al jugador según el inciso (a) anterior, y en caso de que cualquier otra conducta antideportiva suceda, el árbitro le otorgará el partido a su oponente, o, si esto ocurre entre partidos, el árbitro le otorgará el siguiente partido a su oponente, y el árbitro advertirá al jugador que en el caso de que cualquier Conducta Antideportiva ocurra nuevamente, El Juego (número determinado de partidos) se le otorgará a su oponente.

(c) Si un árbitro ha otorgado un partido al oponente de un jugador, de acuerdo al inciso (b) anterior o (d) siguiente, en el caso de cualquier otra Conducta antideportiva del jugador en cuestión, el árbitro le otorgará el juego al oponente del jugador.

(d) En el caso de que la conducta, a juicio del árbitro es suficientemente seria, el árbitro le otorgará el partido o el juego al oponente del jugador, incluso si las advertencias por conducta antideportiva no fueran emitidas con anticipación.

(e) Cualquier decisión del árbitro de otorgar un partido y/o el juego para el oponente de un jugador, será final y no estará sujeta a ninguna apelación.

2. Concesión

(a) Un jugador puede ofrecer una concesión, pero esta se vuelve nula si su oponente elige seguir jugando.

(b) Un jugador no concederá un partido en ningún juego, cuando un jugador requiera puntos de penalización. El incumplimiento de esta Regla se considerará antideportivo por el jugador en cuestión. Si el árbitro ya le ha advertido al jugador según la Regla 1 (a) anterior, el siguiente partido se le otorgará a su oponente.

(c) Cuando los puntajes totales determinan el ganador de un juego o partido y se concede un frame, el oponente deberá recibir el equivalente al valor de las bolas restantes en la mesa, donde los rojos contarán como ocho puntos cada uno y se contará cualquier bola de color incorrectamente eliminada de la mesa como reposicionada.

3. Pérdida de tiempo

(a) En el caso de que un jugador tome una cantidad anormal de tiempo en un golpe, o la selección de un golpe, el árbitro advertirá al jugador que en el caso de que pierda más tiempo durante el juego, el partido se le otorgará a su oponente.

(b) Si el árbitro ha advertido al jugador por pérdida de tiempo en virtud del artículo (a) anterior, en el caso de cualquier pérdida de tiempo adicional por ese jugador, el árbitro le otorgará el partido a su adversario.

(c) Si un árbitro le ha otorgado un partido al oponente de un jugador por pérdida de tiempo, y en caso de que haya más tiempo perdido por parte del jugador en cuestión, el árbitro deberá, cada vez que ocurra a partir de ese momento, conceder un partido al oponente del jugador.

4. Penalización

(a) Si se pierde un partido bajo esta Sección, el infractor deberá:

- (i) perder el partido atinente; y
- (ii) cuando los puntajes totales determinan el ganador de un juego o partido, perderá todos los puntos anotados y el oponente recibirá el equivalente al valor de cualquier bola que quede en la mesa, donde las Rojas deberán contar como ocho puntos cada una y cualquier bola de color incorrectamente fuera de la mesa se contarán como si estuvieran en la mesa.

(b) Si se pierde un juego bajo esta Sección, el infractor deberá:

- (i) perder el partido atinente; y
- (ii) además, perderá el número requerido de juegos no jugados para completar el juego donde los partidos sean atinentes; o
- (iii) adicionalmente, perder los partidos restantes, cada uno valorado en 147 puntos, donde los puntos agregados determinen el ganador del juego

5. No Ejecutor

El no ejecutor deberá, cuando el ejecutor esté jugando, evitar pararse o moverse en la línea de visión del ejecutor. Ellos se sentarán a una distancia razonable de la mesa y evitarán hacer movimientos o acciones que puedan interrumpir la concentración del ejecutor.

6. Responsabilidad de puntuación

Además del árbitro, es responsabilidad de los jugadores asegurarse que se está aplicando la puntuación correcta, ya sea en el marcador o por el árbitro al anunciar las puntuaciones. Si algún jugador nota que la puntuación es incorrecta, es su responsabilidad informar al árbitro en la primera oportunidad.

7. Ausencia

En el caso de su ausencia de la mesa, el no ejecutor puede nombrar un delegado para vigilar sus intereses y reclamar una infracción si es necesario. Debe darse a conocer dicho nombramiento al árbitro antes de la salida.

SECCIÓN 5

LOS OFICIALES

1. El árbitro

(a) El árbitro deberá:

- (i) tomar decisiones en interés del juego limpio para cualquier situación no cubierta adecuadamente por estas Reglas;
- (ii) ser responsable de la conducta adecuada durante un partido bajo estas Reglas;
- (iii) intervenir si ven alguna infracción de estas Reglas;
- (iv) decirle a un jugador el color de una bola, o su posición, si es solicitado; y

(v) limpiar cualquier bola a solicitud razonable del ejecutor.

(b) El árbitro no podrá:

- (i) responder a una pregunta no autorizada en estas Reglas; ni
- (ii) dar alguna indicación de que un jugador está a punto de cometer una infracción; ni
- (iii) dar cualquier consejo u opinión sobre situaciones que podrían afectar el juego; ni
- (iv) responder a cualquier pregunta sobre la diferencia en puntuaciones.

(c) Si el árbitro no se ha percatado de un incidente, puede, a su discreción, tomar la evidencia del marcador u otros oficiales o espectadores mejor situados para la observación o, si está disponible, pueden ver una cámara/grabación de video del incidente para ayudar a su decisión.

2. El marcador

El anotador mantendrá el marcador en la pizarra, y asistirá al árbitro en el desempeño de sus funciones. El marcador también actuará como registrador de tacadas si fuera necesario.

3. El registrador

El registrador mantendrá un registro de cada golpe ejecutado, mostrará las faltas si fuera necesario y los puntos logrados por cada jugador si es requerido. También registrará el total de breaks (entradas).

4. Asistencia de funcionarios

(a) A solicitud del ejecutor, el árbitro o el marcador moverá o mantendrá en posición cualquier aparato de iluminación que interfiera con la acción del ejecutor al realizar una entrada.

(b) Está permitido que el árbitro o el marcador otorgue asistencia necesaria a jugadores con discapacidad según sus circunstancias.

Reglamento tomado de:

The World Professional Billiards
and Snooker Association
(WPBSA Ltd).

Traducido al español por:

Junior Umaña Alvarado
Director del Snooker para Latinoamérica
para PABSA
Año: 2021