



**Reglamento oficial de snooker de la Asociación
Mundial de Snooker y Billiards (WPBSA)
* Actualizado en octubre de 2011 ***

**Traducido por:
Daniel Lorente
Ander Isuskiza**



escueladesnooker.com

Sección 1 EQUIPAMIENTO

* Las medidas indicadas entre paréntesis corresponden a la equivalencia en milímetros más cercana.

1. La mesa estándar

a) Dimensiones

El área de juego desde dentro de las bandas tendrá un tamaño de 11 pies y 8 pulgadas y media por 5 pies y 10 pulgadas (3569 mm x 1778 mm) con una permisividad en ambas dimensiones de +/- 0,5 pulgadas (+/- 13mm).

b) Altura

La altura a la que la mesa se encontrará desde el suelo hasta el punto más alto de las bandas será de entre 2 pies y 9,5 pulgadas a 2 pies y 10,5 pulgadas (851 mm a 876 mm).

c) Apertura de las troneras

- 1) Deberá haber troneras en las esquinas (dos en la zona del punto de bola negra, llamadas troneras superiores; y dos en la zona de salida, llamadas troneras inferiores; y una a cada lado de las bandas largas, llamadas troneras centrales;
- 2) La apertura de las troneras será la estipulada y autorizada por The World Professional Billiards and Snooker Association (WPBSA).

d) Línea de la cabaña y cabaña

Se dibujará una línea recta a 29 pulgadas (737 mm) de la cara interna de la banda inferior a la cual será paralela. A esto se le conoce como línea de la cabaña, y entre esta y el espacio intermedio se determina la cabaña.

e) La "D"

La "D" es un semicírculo descrito en la cabaña, que tiene como centro el medio de la línea de la cabaña y posee un radio de 11,5 pulgadas (292 mm).

f) Puntos de bola

Se marcarán cuatro puntos a lo largo de la línea longitudinal de la mesa:

- 1) el Punto (también llamado Punto de Negra), a 12 pulgadas y tres cuartos (324 mm) desde la perpendicular a la cara interna de la banda superior;
- 2) el Punto Central (también llamado Punto de Azul), que se encuentra a media distancia entre las dos caras internas de banda superior e inferior;
- 3) el Punto de la Pirámide (también llamado Punto de Rosa), localizado a media distancia entre el Punto Central y la banda superior;
- 4) el Medio de la línea de la Cabaña (también llamado Punto de Marrón).

Los otros dos puntos usados se encuentran en las esquinas de la "D". Vistos desde el final de la Cabaña, el que se encuentra a la derecha se conoce como el Punto de Amarilla y el de la izquierda como Punto de

Verde.

2. Bolas

- a) Las bolas deben tener la composición adecuada y cada una deberá tener un diámetro de 52,5mm, con una tolerancia de error de +/- 0,05 mm;
- b) La bolas deben tener el mismo peso con una tolerancia de error de 3gr por juego; y
- c) una bola o un juego de bolas pueden ser reemplazados tras un acuerdo entre los jugadores o por decisión del árbitro.

3. Taco

Un taco no podrá tener menos de 3 pies (914 mm) de longitud y no deberá mostrar una modificación a la forma tradicional y aceptada.

4. Material auxiliar

Diversos rests, alargadores de tacos (llamados *butts* o *mini-butts*, de acuerdo a su longitud), extensiones o adaptadores podrán ser usados por los jugadores para enfrentarse a posiciones difíciles a la hora de realizar un tiro. Este material forma parte del equipamiento normal que se puede encontrar en una mesa pero también se podrá introducir por lo jugadores o por el árbitro (ver Sección 3, Regla 18). Todas las extensiones, adaptadores y otros dispositivos para ayudar al tiro deben ser de un diseño aprobado por la WPBSA.

Sección 2

DEFINICIONES

1. Frame

Un frame de snooker comprende el periodo desde que el juego comienza (ver Sección 3, Regla 3, c), con todas las bolas colocadas tal y como se describe en la Sección 3, Regla 2, con cada jugador jugando su turno hasta que el frame termina por:

- a) uno de los jugadores concede durante su turno;
- b) uno de los jugadores lo reclama cuando: la bola negra es la única bola objetivo que queda en la mesa y sus puntos no son importantes y existe una diferencia mayor a siete puntos a su favor en el marcador;
- c) la última bola es embocada o se produce una falta con ella cuando: la bola negra es la única bola objetivo que queda en la mesa (ver Sección 3, Regla 4); o
- d) es entregado por el árbitro bajo la Sección 3, Regla 14, c), 2) o por la Sección 4, Regla 2.

2. Juego

Un juego es un número acordado o estipulado de frames.

3. Partida

Una partida es un número acordado o estipulado de juegos.

4. Bolas

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

5. El jugador que tira y Turno

La persona que va a jugar o está jugando es el jugador que tira y lo será hasta que realice el tiro final o cometa una falta, y su turno terminará cuando el árbitro considere que ha abandonado la mesa. Si el jugador que no está tirando, entra en la mesa, fuera de su turno, será considerado como el jugador que tira a efectos de cualquier falta que pueda cometer antes de abandonar la mesa. Cuando el árbitro considere que las condiciones arriba descritas se han producido, comenzará el turno del jugador entrante que tira. Su turno, y el derecho de jugar otro tiro, termina cuando:

- a) no consiga sumar puntos en un tiro; o
- b) cometa una falta; o
- c) pide a su oponente que vuelva a jugar después de que este haya realizado una falta.

6. Tiro

- a) Un tiro se realiza cuando el jugador que tira golpea la bola blanca con la suela del taco.
- b) Un tiro es válido cuando no se incumple ninguna Regla.
- c) Un tiro no se completa hasta que:
 - 1) todas las bolas se paran;
 - 2) el jugador que tira se pone de pie, ya sea por un tiro que le

- permite seguir jugando o porque abandone la mesa;
- 3) cualquier material utilizado por el jugador que tira se ha quitado de las zonas de peligro de la mesa; y
 - 4) el árbitro canta cualquier puntuación relevante al tiro.
- d) Un tiro puede ser realizado directa o indirectamente, dependiendo de:
- 1) un tiro se hace de forma directa cuando la bola blanca golpea una bola objetivo sin tocar previamente una banda;
 - 2) un tiro es indirecto cuando la bola blanca golpea una o más bandas antes de golpear a la bola objetivo.
- e) Si después del final de un tiro, el jugador entrante realiza otro tiro o toca la bola blanca antes de que todas las bolas se paren, será penalizado como si él fuese el jugador que tira y su turno en la mesa deberá terminar.

7. Emboque

Un emboque se produce cuando una bola objetivo, después de haber entrado en contacto con otra bola, y no ha incumplido ningún apartado del Reglamento, entra en la tronera.

8. Break

Un break es un número sucesivo de emboques en tiros sucesivos realizados en un solo turno durante un frame.

9. Bola en mano

- a) La bola blanca está en mano:
 - 1) antes del inicio de cada frame;
 - 2) cuando entra en una tronera;
 - 3) cuando sale fuera de la mesa; o
 - 4) cuando la bola negra es recolocada cuando la mesa ha terminado empate.
- b) La bola blanca permanece como bola en mano hasta que:
 - 1) es jugada correctamente desde la posición de bola en mano; o
 - 2) se produce una falta mientras la bola está sobre la mesa.
- c) Al jugador que tira se le comunicará que se encuentra en situación de bola en mano cuando la bola en juego se considere como bola en mano como se ha descrito anteriormente.

10. Bola en juego

- a) La bola blanca está en juego cuando no se la considera en mano.
- b) Las bolas objetivo están en juego desde el inicio del frame hasta que son embocadas o salen fuera de la mesa.
- c) Las bolas de color se vuelven a convertir en bolas en juego cuando son recolocadas en su punto.

11. Bola *on*

Cualquier bola que, legalmente, pueda ser golpeada en primer lugar por la bola blanca o que sin poder ser directamente golpeada sí pueda ser embocada, se dice que es una bola *on*.

12. Bola nominada

- a) Una bola nominada es una bola objetivo que el jugador que tira elige, o indica a petición del árbitro, como bola a la que golpeará en primer lugar con la bola blanca.
- b) A petición del árbitro, el jugador que tira debe indicar qué bola considera *on*.

13. Free ball

Una *free ball* es una bola que el jugador que tira nombra como bola *on* cuando se produce una situación de snooker después de una falta (ver Sección 3, Regla 12).

14. Bola fuera de la mesa

Una bola sale de la mesa cuando se detiene y no se encuentra sobre la mesa o en una tronera, o si es cogida por el jugador que tira cuando se encuentra en juego, a menos que lo haga bajo la Sección 3, Regla 14, h).

15. Puntos de penalización

Los puntos de penalización son sumados a un oponente después de que se produzca cualquier falta.

16. Falta

Una falta es cualquier incumplimiento de este Reglamento.

17. Situación de snooker

Se dice que la bola blanca está en situación de snooker cuando un tiro directo sobre todas las bolas *on* está total o parcialmente tapado por una o varias bolas no *on*. Si una o más bolas *on* pueden ser golpeadas por los dos extremos de forma limpia sin estar tapadas por una bola no *on*, la bola blanca no está en situación de snooker.

- a) Cuando se tiene bola en mano, la bola blanca está en situación de snooker si se encuentra tapada en todos los puntos posibles de juego o líneas a lo largo de la "D".
- b) Si la bola blanca está tapada en su camino a la bola *on* por más de una bola no *on*:
 - 1) la bola más cercana a la bola blanca es considerada la bola que produce el snooker; y
 - 2) de haber más de una bola tapando la bola *on* a una distancia equidistante de la bola blanca, todas esas bolas serán consideradas las causantes del snooker.
- c) Cuando una bola roja es la bola *on*, si la bola blanca está tapada para golpear diferentes bolas rojas no *on*, ninguna se considera causante del snooker.
- d) Se dice que un jugador está snooker cuando la bola blanca está en situación de snooker.
- e) La bola blanca no puede estar en situación de snooker por una banda. Si las curvas producidas por las troneras tapan a la bola blanca y están más cerca que cualquier bola no *on* que la tape, la bola blanca no está en situación de snooker.

18. Punto de bola ocupado

Se dice que un punto de bola está ocupado si una bola no puede ser colocada en su lugar correcto sin estar *touching ball* con otra bola.

19. Push shot

Se realiza un *push shot* cuando la suela del taco se mantiene en contacto con la bola blanca:

- a) después de que la bola blanca haya comenzado a moverse; o
- b) cuando la bola blanca contacta con una bola objetivo, excepto cuando bola blanca y bola objetivo están casi *touching ball*, entonces no se *produciría push shot* si la bola blanca golpea de forma muy fina a la bola objetivo.

20. Tiro de salto

Se realiza un tiro de salto cuando la bola blanca pasa por encima de cualquier parte de la bola objetivo, tocándola o no, excepto:

- a) cuando la bola blanca golpea primero a la bola objetivo y después salta sobre otra bola;
- b) cuando la bola blanca salta y golpea a la bola objetivo, pero no acaba en el lado más alejado de esa bola;
- c) cuando, después de golpear a la bola objetivo correctamente, la bola blanca salta sobre esa bola después de haber golpeado una banda u otra bola.

21. Miss

Se produce un *miss* cuando la bola blanca no golpea primero a la bola *on* y el árbitro considera que el jugador no ha hecho un intento suficientemente bueno para conseguirlo.

Sección 3 **EL JUEGO**

1. Descripción

El snooker se juega con dos o más jugadores, ya sea independientemente o por equipos. El juego se resume a continuación:

- a) Todos los jugadores utilizan la misma bola blanca como bola blanca y hay veintidós bolas objetivo –quince rojas cuyo valor es de uno, y seis bolas de color: amarilla vale 2, verde 3, marrón 4, azul 5, rosa 6 y negra 7.
- b) La puntuación se consigue realizando tiros por parte de un jugador en su turno y embocando bolas rojas y de color de forma alternativa hasta que todas las bolas rojas estén fuera de la mesa, y entonces se embocarán las bolas de color por orden ascendente de su valor.
- c) Los puntos obtenidos en los tiros se sumarán al marcador del jugador que tira.
- d) Los puntos de penalización provenientes de faltas se sumarán al marcador del rival.
- e) Una táctica empleada en cualquier momento del frame es dejar la bola blanca detrás de una bola no *on*, dejando en situación de snooker al siguiente jugador. Si un jugador, o equipo, se encuentra más puntos por detrás en el marcador de los puntos que quedan sumando las bolas disponibles en la mesa, el tratar de producir snookers con el objetivo de que se produzcan faltas se convierte en un objetivo importante.
- f) El ganador de un frame es el jugador, o equipo, que:
 - 1) tenga la puntuación más alta;
 - 2) se le concede el frame; o
 - 3) consigue el frame bajo la Sección 3, Regla 14, c), 2) o la Sección 4, Regla 2.
- g) El ganador de un juego es el jugador o equipo que:
 - 1) gana más cantidad, o el número necesario, de frames;
 - 2) hace el mayor número de puntos cuando el número de puntos es importante; o
 - 3) se le es entregado el juego bajo la Sección 4, Regla 2.
- h) El ganador de la partida es el jugador o equipo que gana más juegos o, cuando los puntos totales son importantes, el que consigue el mayor número.

2. Posición de las bolas

- a) Al inicio de cada frame la bola blanca se encuentra en mano y las bolas objetivo se colocan sobre la mesa como se describe a continuación:
 - 1) las bolas rojas en forma de triángulo equilátero bien compacto, con la roja en punta permaneciendo en la línea central de la mesa, cerca al Punto de la Pirámide y lo más cerca de la bola rosa como sea posible pero sin tocarla, y la base del triángulo lo más cerca posible de la banda alta y paralela a la misma.
 - 2) Las seis bolas de color en sus puntos designados en la Sección 1, Regla 1, f).
- b) Si se produce un fallo a la hora de colocar la mesa, se aplicará la

Sección 3, Regla 7, c) y el frame comenzará como se describe en la Sección 3, Regla 3, c).

- c) Después de que haya comenzado el frame, una bola en juego sólo puede ser limpiada por el árbitro tras una petición razonable del jugador que tira y:
- 1) la posición de la bola, si no se encuentra en un punto, será marcada por un objeto adecuado antes de ser levantada de la mesa;
 - 2) el objeto utilizado para marcar la posición de la bola se considerará y obtendrá el valor de una bola durante todo el tiempo que la bola esté siendo limpiada y hasta que sea recolocada. Si cualquier jugador distinto del jugador que tira toca o molesta el objeto, el árbitro cantará una penalización y el infractor será penalizado como si fuese el jugador que tira sin afectar al orden de juego. El árbitro deberá recolocar tanto el objeto marcador como la bola limpiada a su posición, si fuese necesario, incluso si se hubiera levantado de la mesa.

3. Modo de juego

El orden de juego de cada jugador será determinado por sorteo o de una manera acordada y el ganador será el que decida qué jugador será el primero en tirar.

- a) El orden de juego determinado se mantendrá inalterado durante todo el frame, excepto cuando un jugador pida al rival que juegue después de haber realizado una falta.
- b) El jugador o equipo que juegue en primer lugar deberá alternarse en cada frame durante todo el juego.
- c) El primer jugador jugará desde la posición de bola en mano y el frame comenzará cuando la bola blanca haya sido colocada en la mesa y entre en contacto con la suela del taco, ya sea:
 - 1) al realizar un tiro; o
 - 2) se esté colocando la bola blanca.
- d) Si el frame es empezado por el jugador o equipo equivocado:
 - 1) deberá volver a comenzarse de forma correcta, sin penalización alguna, si sólo se ha realizado un tiro y no se ha cometido ninguna falta en el mismo; o
 - 2) deberá continuarse de forma normal si se ha realizado un segundo tiro o si se ha cometido una falta durante el primer tiro. El orden correcto de juego se restablecerá al comenzar el siguiente frame de tal forma que uno de los jugadores o equipos hayan comenzado a jugar durante tres frames consecutivos; o
 - 3) deberá, en el caso de haberse declarado el frame en punto muerto (ver Sección 3, Regla 16), ser empezado de nuevo por el jugador o equipo correcto.
- e) Para realizar un tiro de forma correcta, ninguna de las reglas descritas más adelante en la Regla 10 (Penalizaciones) puede ser infringida.
- f) Para el primer tiro de cada turno, hasta que las rojas se encuentren fuera de la mesa, una bola roja o una *free ball* nominada como bola roja será la bola *on*, y el valor de cada bola roja, o de la *free ball* nominada como roja, embocada en el mismo tiro será sumado al marcador.

- g) 1) Si una bola roja, o una *free ball* nominada como bola roja, es embocada, el mismo jugador realizará el siguiente tiro y la siguiente bola *on* será una bola de color a elección del jugador que tira, la cual, si la emboca, el valor de puntos de la bola de color se sumará a la puntuación y la bola será recolocada en su punto;
- 2) El break continúa mientras se emboquen bolas rojas y bolas de color de forma alternativa hasta que no quede ninguna bola roja sobre la mesa y, cuando pueda ser, una bola de color haya sido jugada después de embocar la última bola roja;
- 3) Tras esto, las bolas de color se convertirán en bolas *on* en orden ascendente a su valor en puntos tal y como es descrito en la Sección 3, Regla 1, a) y la siguiente bola sea embocada, excepto lo visto en la Sección 3, Regla 4, y el jugador que tira juegue el siguiente tiro sobre la siguiente bola de color *on*.
- 4) En el caso de que el jugador que tira, durante un break, realice un tiro antes de que el árbitro haya colocado una bola en su punto mientras el resto de bolas están paradas, el valor de la bola de color no se sumará y la Sección 3, Regla 10, a), 1) o la Sección 3, Regla 10, b), 1), será aplicada de forma apropiada.
- h) Las bolas rojas no suelen ser recolocadas en la mesa una vez han sido embocadas o echadas fuera de la mesa independientemente de que el jugador se haya beneficiado de una falta. Sin embargo existen excepciones indicadas en la Sección 3, Reglas 2, c), 2); 9; 14, f); 14, h); 15 y 18.
- i) Si el jugador que tira falla al embocar una bola, deberá abandonar la mesa sin excesiva demora. En el caso de que haya cometido una falta con anterioridad o la provoque mientras está abandonando la mesa, será penalizado como se describe en la Sección 3, Regla 10. El siguiente tiro será entonces realizado desde el lugar en que se haya parado la bola blanca, o desde la posición de bola en mano si la bola blanca acabó fuera de la mesa, excepto cuando la bola es recolocada de acuerdo a la Sección 3, Regla 14, d).
- j) Si una bola entra en una tronera y rebota hasta terminar de nuevo sobre la mesa no contará como que ha sido embocada. El jugador que tira no tendrá ninguna compensación si esto se produce porque la tronera esté demasiado llena.

4. Fin del frame, juego o partida

- a) Cuando la bola negra es la única bola objetivo que quede sobre la mesa, la primera puntuación o falta provocará que termine el frame, excepto que una de los siguientes casos se produzca:
- 1) las puntuaciones sean iguales; y
 - 2) la suma de los puntos no sea importante.
- b) Cuando las dos condiciones descritas en a) se apliquen, entonces:
- 1) la bola negra es recolocada;
 - 2) los jugadores sortean quién va a realizar el siguiente tiro;
 - 3) el siguiente jugador juega desde la posición de bola en mano; y
 - 4) la siguiente puntuación o falta produce que termine el frame.
- c) Cuando la suma de las puntuaciones sea la que determine el ganador del juego o de la partida, y la suma de las puntuaciones sean iguales al

final del último frame, los jugadores de ese frame deberán proceder a realizar una nueva recolocación de la bola negra tal y como se describe en b).

5. Jugar desde la posición de bola en mano

Para jugar desde la posición de bola en mano, la bola blanca deberá encontrarse en una posición, o en las líneas de la “D” y podrá ser jugada en cualquier dirección.

- a) El árbitro podrá responder, si es preguntado, si la posición de la bola blanca es correcta (es decir, si no se encuentra fuera de las líneas de la “D”).
- b) Si la suela del taco toca la bola blanca mientras se está posicionando, y el árbitro considera que el jugador que tira no está tratando de realizar un tiro, entonces no se considera que la bola blanca está en juego.

6. Golpear dos bolas de forma simultánea

Dos bolas, que no sean dos bolas rojas o una *free ball* y una bola *on*, no pueden ser golpeadas al mismo tiempo por el primer toque de la bola blanca.

7. Colocar los colores

Cualquier bola de color embocada o mandada fuera de la mesa será recolocada antes del siguiente tiro, hasta ser embocada bajo la Sección 3, Regla 3, g), 3).

- a) Un jugador no puede ser responsable de cualquier error del árbitro si este se equivoca al colocar cualquier bola.
- b) Si una bola de color es colocada por error después de haber sido embocada en orden ascendente como indica la Sección 3, Regla 3, g), 3), debe ser quitada de la mesa, sin penalización, cuando se descubre el fallo y el juego debe continuar desde la posición en que se esté.
- c) Si se realiza un tiro con una o más bolas descolocadas, se considerará que están correctamente colocadas en los siguientes tiros. Cualquier bola de color que se encuentre fuera de la mesa de forma incorrecta será recolocada:
 - 1) sin penalización cuando se descubra por un error de supervisión;
 - 2) podrá tener penalización si el jugador realiza el tiro antes de que el árbitro pueda recolocar la bola.
- d) Si una bola de color debe ser recolocada y su propio punto está ocupado, debe ser colocada en el punto de mayor valor vacío.
- e) Si se debe colocar más de una bola de color y sus puntos están ocupados, la bola de mayor valor tendrá prioridad a la hora de recolocar.
- f) Si todos los puntos de bola están ocupados, la bola de color será colocada lo más cerca de su punto posible entre el punto y la parte más cercana de la banda alta [zona de negra].
- g) En el caso de rosa y negra, si todos los puntos de bola están ocupados y no hay espacio suficiente entre su propio punto y la banda alta, la bola será colocada lo más cerca posible de su punto en línea hacia la banda baja.
- h) En todos los casos, la bola de color recolocada no podrá estar *touching ball* con otra bola.

- i) Una bola de color, para ser correctamente colocada, debe ser puesta a mano en su punto correspondiente según este reglamento.

8. *Touching ball*

a) Si al terminar un tiro la bola blanca está tocando una o más bolas *on*, o que puedas ser bolas *on*, el árbitro podrá indicar que existe *touching ball* y señalará con qué bola o bolas está tocando la bola blanca. Si la bola blanca está tocando una o más bolas de color después de embocar una bola roja (o una *free ball* nominada como bola roja), el árbitro puede pedir al jugador que nombre qué bola de color va a jugar

b) Cuando se declara una *touching ball*, el jugador debe jugar la bola blanca lejos de esa bola o estará produciendo un *push stroke*.

c) Siempre que el jugador no mueva la bola objetivo que se encuentra en estado de *touching ball*, no habrá penalización si:

1) es una bola *on*;

2) la bola podría ser una bola *on* y el jugador la declara como tal;

o

3) la bola podría ser una bola *on*, el jugador la declara como tal y primero golpea otra bola que pueda ser bola *on*.

d) Si la bola blanca se para tocando o muy cerca de tocar una bola que no sea *on*, el árbitro, al ser preguntado sobre si es o no *touching ball*, podrá responder “sí” o “no”. El jugador deberá jugar lejos de la bola sin moverla, pero debe golpear una bola *on*.

e) Si la bola blanca está tocando a una bola *on* y a una bola no *on* al mismo tiempo, el árbitro sólo debe indicar el *touching ball* con respecto a la bola *on*. Si el jugador pregunta acerca del *touching ball* a la bola no *on*, el árbitro debe decírselo.

f) Si el árbitro cree que cualquier movimiento que se produzca en el momento de golpear a la bola blanca en estado de *touching ball* no está producido por el jugador, no cantará falta.

g) Si una bola objetivo no está *touching ball* con la bola blanca cuando el árbitro la examina lo está posteriormente, y antes de producirse el tiro, las bolas serán recolocadas por el árbitro hasta la posición anterior. Esto también se aplica a la inversa, cuando se produce una *touching ball* y posteriormente, tras la revisión del árbitro, no lo están, las bolas serán recolocadas por el árbitro.

9. Bola en el borde de la tronera

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

a) no forma parte del tiro en proceso, será recolocada en su posición anterior y cualquier punto que se haya sumado hasta ese momento valdrá.

b) si la bola es golpeada por cualquier bola involucrada en la jugada:

1) si no se incumplen las reglas (incluyendo los casos en que se produzca una infracción pero que no tenga que ver con la bola cayendo en la tronera), todas las bolas serán recolocadas hasta la posición anterior, pudiendo jugarse el mismo tiro o uno distinto, a decisión del jugador;

2) si se produce una falta, el jugador recibirá la falta indicada en la Sección 3, Regla 10, todas las bolas serán recolocadas y el

siguiente jugador tendrá las opciones habituales tras una falta.

- c) Si una bola se balancea al borde la tronera y posteriormente cae, esta contará como que ha caído en la tronera y no será recolocada.

10. Penalizaciones

Las siguientes acciones son faltas y producen una penalización de cuatro puntos a menos que una bola de mayor valor esté involucrada, tal y como se indica en los epígrafes de la a) a la d) descritos a continuación. Las penalizaciones son:

- a) el valor de la bola *on* en estas situaciones:
- 1) golpear la bola blanca antes de que el árbitro haya recolocado una bola de color nominada como *free ball*;
 - 2) golpear la bola blanca más de una vez durante una jugada;
 - 3) golpear la bola blanca cuando ambos pies están en el aire;
 - 4) jugar fuera de turno o hacerlo antes de que el turno del rival haya terminado tal y como se indica en la Sección 2, Regla 6, e);
 - 5) jugar de forma incorrecta desde la posición de bola en mano, incluyendo en el saque inicial;
 - 6) producir un *miss* con respecto a la bola objetivo;
 - 7) embocar la bola blanca en una tronera;
 - 8) dejar la bola blanca en situación de snooker detrás de una *free ball*, excepto en el caso explicado en la Sección 3, Regla 12, b), 2);
 - 9) jugar un tiro de salto;
 - 10) jugar con un taco no estándar; o
 - 11) consultar con un compañero de forma contraria a la estipulada en la Sección 3, Regla 17, e);
- b) el valor de la bola *on* o de la bola afectada, la de mayor valor, en estas situaciones:
- 1) golpear una bola que no esté completamente parada;
 - 2) golpear la bola blanca antes de que el árbitro haya recolocado una bola de color que no sea una *free ball*;
 - 3) embocar una bola no *on* en la tronera;
 - 4) golpear con la bola blanca una bola no *on* en primer lugar;
 - 5) jugar un *push shot*;
 - 6) tocar una bola o el marcador de bolas cuando están en juego y no se produzca durante una correcta situación de juego; o
 - 7) provocar que una bola salga fuera de la mesa;
- c) el valor de la bola *on* o la bola de mayor valor de las dos bolas involucradas cuando la bola blanca golpea al mismo tiempo dos bolas, otras que no seas dos bolas rojas (cuando las rojas sean bolas *on*) o una *free ball* y una bola *on*;
- d) siete puntos si el jugador:
- 1) usa una bola de fuera de la mesa para cualquier propósito;
 - 2) usa cualquier objeto para medir una distancia o espacio;
 - 3) juega varias bolas rojas o una *free ball* y posteriormente una roja en tiros sucesivos;
 - 4) usa cualquier bola que no sea la blanca como bola blanca después de que haya empezado el frame;
 - 5) se niega a declarar cuál es su bola *on* cuando está en situación

- de snooker o cuando el árbitro le pide que la declare; o
- 6) después de embocar una bola roja (o una *free ball* nominada como bola roja) comete una falta antes de haber nominado una bola de color.

11. Faltas

Si se comete una falta, el árbitro declarará inmediatamente el estado de falta.

- a) Si el jugador no ha realizado ningún tiro, su turno termina inmediatamente y el árbitro anuncia su penalización.
- b) Si se ha realizado un tiro, el árbitro esperará hasta su finalización antes de anunciar la penalización.
- c) Si una falta se produce sin que el árbitro la perciba y no es reclamada por el jugador que no ha realizado el tiro antes del siguiente tiro, la falta es perdonada.
- d) Cualquier bola de color que se encuentre fuera de su sitio permanecerá en el mismo a menos que salga fuera de la mesa, en cuyo caso se recolocará en su punto.
- e) Todos los puntos sumados durante un break antes de producirse una falta serán contados, pero el jugador no sumará ningún punto del tiro en el que se produce la falta.
- f) El siguiente tiro se realizará desde el lugar en que haya quedado la bola blanca o, si esta es embocada, se jugará desde la 'D' de salida.
- g) Si se produce más de una falta durante el mismo tiro, sólo se contabilizará la de mayor puntuación.
- h) El jugador que comete la falta:
 - 1) incurre en una penalización de las descritas en la Sección 3, Regla 10; y
 - 2) debe jugar el siguiente tiro si así lo quiere el otro jugador.
- i) Si un jugador, cuando está en situación de snooker o dificultado por cualquier situación de juego, comete una falta, incluyendo una falta sobre bola blanca, mientras está preparando el tiro, su oponente tiene la opción de mandarle jugar de nuevo mandándole jugar el mismo tiro que fuera a realizar, pudiendo ser:
 - 1) Cualquier bola roja cuando la bola *on* sea una bola roja;
 - 2) La bola de color *on* cuando todas las bolas rojas están fuera de la mesa; o
 - 3) Una bola de color, a elección del jugador, cuando la bola *on* sea una bola de color después de haber embocado una bola roja; o
 - 4) La opción de jugar la siguiente bola roja o la bola amarilla cuando no quedan más bolas rojas.

Cualquier bola o bolas que se hayan movido deberán ser recolocadas por el árbitro a su posición o posiciones si lo pide el jugador que no ha realizado la falta.

12. Snooker después de falta

Después de una falta, si la bola blanca se encuentra en situación de snooker (véase Sección 2, Regla 17), el árbitro cantará el estado de *Free Ball*.

- a) Si el siguiente jugador elige realizar el siguiente tiro:
 - 1) puede nominar cualquier bola como bola *on*; y

- 2) cualquier bola nominada será considerada como tal y adquiere el valor de la bola *on*, excepto que si es embocada deberá ser recolocada en su punto.
- b) Se considerará falta si la bola blanca:
 - 1) falla al golpear la bola nominada o lo hace al mismo tiempo que a la bola *on*; o
 - 2) queda en estado de snooker sobre todas las rojas, o la consiguiente bola *on*, por la *free ball* previamente nominada, excepto cuando las únicas bolas que queden en la mesa sean la bola rosa y la bola negra.
- c) Si la *free ball* es embocada, esta se recolocará y su valor será el de la bola *on*.
- d) Si una bola *on* es embocada, después de que la bola blanca golpee a la bola nominada, o lo haga de forma simultánea, la puntuación de la bola *on* es sumada y permanecerá fuera de la mesa.
- e) Si tanto la bola *on* como la bola nominada son embocadas, sólo se sumará la puntuación de la bola *on* a menos que fuera una bola roja, en cuyo caso se sumarán ambas bolas. La *free ball* será recolocada en su punto y la bola *on* permanecerá fuera de la mesa.
- f) Si el jugador que realizó la falta es obligado a continuar jugando, el estado de *free ball* será anulado.

13. Volver a jugar

Una vez que un jugador ha pedido a su rival que vuelva a jugar después de una falta o que se recoloquen las bolas después de un foul and a *miss*, dicha petición no podrá retirarse. El jugador que realizó la infracción, una vez que le toca de nuevo jugar, puede:

- a) decidir:
 - 1) qué tiro va a jugar; y
 - 2) qué bola *on* intentará golpear;
- b) sumar los puntos por todas las bolas que pueda embocar.

14. Falta y *Miss*

El jugador debe, con todas sus fuerzas, tratar de golpear la bola *on*. Si el árbitro considera que esta regla ha sido infringida, deberá cantar Falta y *Miss*, a menos que solo quede sobre la mesa la bola negra o exista una situación donde sea imposible golpear la bola *on*. En este caso se debe asumir que el jugador ha intentado golpear la bola *on*, directa o indirectamente, con suficiente fuerza, a decisión del árbitro, como para llegar a la bola *on* a pesar de la bola o bolas que lo impidan.

- a) Después de que sea cantado falta y *miss*, el siguiente jugador puede pedir que el infractor vuelva a jugar desde la posición en que hayan quedado las bolas o, a su propio criterio, desde la posición original, en cuyo caso la bola *on* deberá ser la misma que en el tiro anterior, concretamente:
 - 1) cualquier bola roja cuando esta sea la bola *on*;
 - 2) la bola de color *on* que corresponda, una vez que no queda ninguna bola roja en la mesa; o
 - 3) la bola de color que elija el jugador cuando una bola de color sea

- la bola *on* tras haber embocado una bola roja.
- b) Si el jugador, al realizar un tiro, falla al golpear la bola *on* en primer lugar cuando existe una línea directa desde la bola blanca hasta cualquier parte de la bola *on*, o cualquier bola que se considere como tal, el árbitro debe cantar Falta y *Miss*, a menos que:
- 1) cualquiera de los jugadores necesite puntos de penalización antes, o como resultado, de que el tiro sea realizado; (véase b), 2))
 - 2) antes o después del tiro, los puntos restantes en la mesa sean iguales a los puntos de diferencia sin contar los puntos de un *re-spot* de la bola negra;
 - 3) el árbitro considere que el *miss* no se produjo de forma intencionada.
- c) Después de que se produzca un *miss*, descrito en el párrafo b) de más arriba, cuando existe una línea directa desde la bola blanca a una bola *on* o a cualquier bola que pueda considerarse como bola *on*, hasta el centro de la bola (en el caso de las bolas rojas se toma el diámetro de cualquier otra roja que no esté tapada por una bola de color), entonces:
- 1) un fallo a la hora de golpear a la bola *on* en primer término desde la misma posición producirá un Falta y *Miss* sin importar las diferencias del marcador;
 - 2) si se le pide que vuelva a jugar desde la misma posición, el infractor podrá ser advertido por el árbitro de que al tercer fallo el frame será otorgado a su rival; y
 - 3) si se le pide que juegue desde una nueva posición, la situación de Falta y *Miss* vuelve a empezar.
- d) Después de que la bola blanca sea recolocada bajo esta Regla, y el jugador falle cualquier bola, incluida la bola blanca mientras prepara el tiro, no se cantará *Miss* si el tiro no ha sido realizado. En este caso se impondrá la sanción correspondiente y la bola *on* será la misma que en el tiro anterior, concretamente:
- 1) cualquier bola roja, cuando las bolas rojas sean las bolas *on*;
 - 2) la bola de color *on* que corresponda, una vez que todas las rojas están fuera de la mesa; o
 - 3) una bola de color a elección del jugador, cuando la bola *on* deba ser una bola de color después de haber embocado una bola roja;
- y
- 4) el siguiente jugador puede elegir jugar él mismo el siguiente tiro o pedir al infractor que vuelva a jugar desde la posición resultante; o
 - 5) el siguiente jugador puede pedir al árbitro que recolocque las bolas desplazadas a su posición anterior y que sea el infractor el que juegue desde esa posición; y
 - 6) si la situación descrita más arriba se repite durante unos cuantos tiros calificados como *miss*, se le realizará una advertencia indicándole que puede perder el frame si se continúan los fallos.
- e) Todo el resto de *misses* serán indicados a decisión del árbitro, a menos que antes o después de realizarse el tiro, los puntos restantes en la mesa sean iguales a la diferencia de puntos del marcador, sin incluir los puntos de un *re-spot* de la bola negra.

- f) Después de un *miss* y la petición del jugador no infractor de recolocar la bola blanca, cualquier bola objetivo que haya sido movida permanecerá donde haya quedado a menos que el árbitro considere que el infractor puede obtener alguna ventaja de ello. En este caso, las bolas podrán ser recolocadas por el árbitro y, en cualquiera de los casos, las bolas de color que se encuentren fuera de la mesa serán recolocadas de forma correcta.
- g) Cuando cualquier bola sea recolocada después de un *miss*, ambos jugadores serán consultados acerca de la posición, después de lo cual el árbitro tendrá la decisión final sobre la misma.
- h) Si durante esta consulta alguno de los jugadores toca cualquier bola en juego será penalizado como si fuera el jugador con el turno y no afectará el orden de juego. La bola tocada será recolocada por el árbitro incluso si ha sido levantada de la mesa.
- i) El siguiente jugador puede preguntarle al árbitro si va a recolocar alguna otra bola que no sea la bola blanca en el caso de pedir que se juegue el tiro desde la posición inicial, a lo cual el árbitro puede responder sus intenciones.

15. Bola movida por alguien que no sea el jugador que tira

Si una bola, quieta o en movimiento, es tocada por alguien que no sea el jugador, esta deberá ser recolocada por el árbitro a la posición en que estaba o en la que podría haber acabado, sin ninguna penalización.

- a) Esta Regla incluye casos en los que alguna circunstancia o persona, distinta de los jugadores, provoque el toque con la bola. No se aplicará en los casos en que la bola se mueva por algún defecto en la superficie de la mesa, excepto en los casos en que una bola se mueva fuera de su punto de bola antes de que el siguiente tiro sea realizado.
- b) Ningún jugador será penalizado por cualquier toque en las bolas que produzca el árbitro.

16. Punto muerto

Si el árbitro cree que se ha llegado, o se está cerca de ello, a un punto muerto en el juego puede proponer a los jugadores que se reinicie el frame [*re-rack*]. Si alguno de los jugadores no quiere, el árbitro permitirá continuar el juego con la condición de que la situación cambie en un corto periodo, generalmente tras tres tiros en la misma dirección aunque queda a decisión del árbitro. Si la situación no ha cambiado en el periodo estipulado, el árbitro anulará todas las puntuaciones y recolocará las bolas al igual que el inicio del frame. El tiro inicial lo realizará el mismo jugador, bajo la Sección 3, Regla 3, d), 3), y permanecerá el mismo orden de juego.

17. Snooker con cuatro jugadores

- a) En un juego con cuatro jugadores cada equipo comenzará a jugar el primer tiro en frames alternativos y el orden de juego será determinado al comienzo de cada frame y, una vez determinado, se deberá mantener durante el transcurso de todo el frame.
- b) El orden de juego de los jugadores deberá cambiar al comienzo de cada nuevo frame.
- c) Si se produce una falta y se pide que continúe jugando, el jugador que

cometió la falta será el que realice el siguiente tiro y el orden de juego permanecerá inalterado. Si la falta se produce por jugar fuera de turno, el compañero del infractor perderá el turno, independientemente de si al infractor se le pide que vuelva a jugar.

- d) Cuando el frame termina en empate se aplica la Sección 3, Regla 4. Si una recolocación de la bola negra es necesaria [*re-spot*], la pareja que realizó el primer tiro tiene la opción de elegir qué jugador realizará el tiro. A partir de ese momento el orden de juego será el mismo que en el resto del frame.
- e) Los compañeros pueden dialogar durante el transcurso del frame pero no mientras que uno de ellos es el jugador que tira y está en la mesa hasta que el break termina con un tiro sin puntuación o una falta.

18. Uso de equipamiento complementario

Es responsabilidad del jugador que tira tanto colocar como retirar cualquier material que haya usado sobre la mesa.

- a) El jugador que tira es responsable de todos los elementos, incluidos, pero no limitados a ellos, los *rests* y extensiones que él mismo acerque a la mesa, ya sean suyos o prestados (a excepción de lo entregado por el árbitro), y será penalizado por cualquier falta que realice al utilizar esos materiales.
- b) El material que se encuentra habitualmente en la mesa y que ha sido suministrado por un tercero, como puede ser el árbitro, no es responsabilidad del jugador que tira. Si este material resulta ser defectuoso y por culpa de ello el jugador que tira toca una o varias bolas, no se cantará falta alguna.
- c) El árbitro, si fuese necesario, recolocará cualquier bola de acuerdo con la Sección 3, Regla 15 y el jugador que tira, si se encontraba en un break, podrá continuar sin recibir ninguna penalización.

19. Interpretación

- a) A lo largo de este Reglamento y Definiciones, las palabras empleadas con género masculino serán igualmente aplicables al género femenino.
- b) Este reglamento se ajustará a distintas circunstancias en personas con discapacidad. En particular y por ejemplo:
 - 1) Sección 3, Regla 10, a), 3) no será aplicada para jugadores en silla de ruedas; y
 - 2) un jugador puede pedir al árbitro que le diga el color de una bola si él mismo es incapaz de diferenciar entre los colores, como puede ser el caso de las bolas roja y verde.
- c) Cuando no existe un árbitro, como puede ser en una partida social, el otro jugador o equipo será considerado como tal a efecto de este reglamento.

Sección 4

LOS JUGADORES

1. Conducta

- a) En el caso de que
 - 1) un jugador tarde más tiempo de lo que se consideraría normal en realizar un tiro o en seleccionar el tiro que va a realizar; o
 - 2) la conducta de un jugador, en la opinión del árbitro, sea intencionada o persistentemente antideportiva; o
 - 3) cualquier otra conducta por parte del jugador que se pueda considerar como poco caballeresca; o
 - 4) se niegue a continuar el frame;el árbitro deberá:
 - 5) advertir al jugador que en el caso de que se siga repitiendo esa conducta el frame será entregado a su rival; o
 - 6) entregar el frame a su rival; o
 - 7) en el caso de que la conducta sea realmente mala, entregar la partida a su rival.
- b) Si el árbitro ha advertido a un jugador bajo el punto 5) arriba indicado, en el caso de que en el futuro se sigan realizando las acciones antes indicadas, el árbitro deberá:
 - 1) entregar el frame a su oponente; o
 - 2) en el caso de que la conducta sea realmente mala, entregar la partida a su rival.
- c) Si el árbitro ha entregado el frame al jugador rival del infractor bajo estas circunstancias, en el caso de que el mismo tipo de conducta continúe por parte del jugador infractor, el árbitro deberá entregar la partida a su rival.
- d) Cualquier decisión del árbitro acerca de entregar un frame o una partida a un jugador será definitiva y no estará sujeta a ningún tipo de reclamación.

2. Penalizaciones

- a) Si un frame se pierde bajo esta Sección, el jugador infractor:
 - 1) perderá el frame; y
 - 2) perderá todos los puntos conseguidos y su rival recibirá un número de puntos equivalentes al valor de las bolas restantes sobre la mesa, contándose cada bola roja como ocho puntos y cualquier color que se encuentre fuera de la mesa se contará como si hubiese sido embocada.
- b) Si un frame se pierde bajo el punto anterior, el jugador infractor:
 - 1) perderá el frame que se esté disputando tal y como se indica en a); y
 - 2) además perderá el número de frames no jugados hasta ganar la partida; o
 - 3) además perderá los frames restantes, cada uno por una puntuación de 147.

3. El jugador que no está tirando

El jugador que no tenga el turno, cuando el jugador con el turno esté jugando,

deberá evitar encontrarse, quieto o en movimiento, en la línea de tiro del otro jugador. Deberá permanecer sentado o de pie a una distancia razonable de la mesa y evitará realizar cualquier movimiento o acción que pueda interrumpir la concentración del jugador que esté tirando.

4. Ausencia

En el caso de ausencia de la sala de juego, el jugador sin el turno puede designar a una persona para que vigile sus intereses y reclame una falta si fuese necesario. La elección del mismo debe comunicársele al árbitro antes de abandonar la sala.

5. Conceder

- a) Un jugador sólo puede conceder un frame cuando él es el jugador con el turno. Su rival tiene el derecho a aceptarlo o no, lo cual anularía la concesión y daría a su rival la opción de seguir jugando.
- b) Cuando se suman las puntuaciones y se concede un frame, el valor de las bolas restantes en la mesa se suma al marcador. En este caso, las bolas rojas cuentan cada como ocho puntos y cualquier bola que se encuentre fuera de la mesa es sumada como si hubiese sido embocada.
- c) Un jugador no podrá conceder un frame o un partido a menos que necesite snookers. Cualquier infracción de esta regla será reconocida como una acción antideportiva por parte del jugador infractor.

Sección 5

LOS JUECES

1. El árbitro

a) El árbitro deberá:

- 1) ser el único que juzgue la deportividad o no del juego;
- 2) ser libre para tomar cualquier decisión en pro del juego limpio en cualquier situación no cubierta adecuadamente por este reglamento;
- 3) ser responsable del correcto funcionamiento del juego amparado en estas reglas;
- 4) intervenir si percibe algún incumplimiento de estas reglas;
- 5) decirle a un jugador el color de una bola si es preguntado por ello; y
- 6) limpiar cualquier bola tras una petición razonable por parte de uno de los jugadores.

b) El árbitro no deberá:

- 1) responder ninguna pregunta no autorizada en estas reglas;
- 2) dar ninguna indicación a un jugador si este va a realizar una falta de tiro;
- 3) dar ninguna sugerencia u opinión sobre los puntos que afecten al juego;
- 4) responder ninguna pregunta acerca de la diferencia de puntos.

c) Si el árbitro se equivoca al notificar algún incidente, puede decidir consultar el caso con el marcador (*marker*) o con otros árbitros o espectadores que se encontraran mejor situados para observarla, así como repasar las grabaciones de vídeo del incidente para ayudar a su decisión.

2. El marcador (*marker*)

El marcador (*marker*) se encargará de anotar las puntuaciones en el marcador y ayudar al árbitro a la hora de solucionar las dudas. En el caso de ser necesario, también se encargará de rellenar el acta como registrador (*recorder*).

3. El registrador (*recorder*)

El registrador (*recorder*) deberá mantener un registro de cada tiro jugado, indicando las faltas cuando corresponda y cuántos puntos han realizado cada uno de los jugadores o partes implicados. También deberá registrar los puntos de los breaks.

4. Ayuda por parte de los árbitros

a) A petición del jugador con el turno, el árbitro o el marcador (*marker*) pueden moverse y mantenerse en una posición para eliminar los posibles reflejos de luz que interfieran en el jugador con el turno a la hora de realizar un tiro.

Se permite que el árbitro o el marcador (*marker*) den la asistencia necesaria, de acuerdo a sus circunstancias, a jugadores con discapacidad.