

MANUAL
OFICIAL
De Equipos

Su Guía de Juego Semanal

La traducción a español de este documento es únicamente para propósitos de información;

para aclaración de contenido y/o fallos por favor consulte a la traducción en inglés, visite nuestro sitio Web www.poolplayers.com, o contacte a su Operador Local.

Por favor esté consciente que es posible que su Operador Local no sea hispanohablante.

Introducción

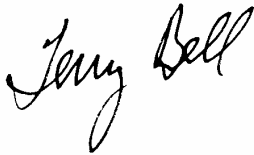
Estimado Miembro de Equipo:

Este es el **Manual Oficial de Equipos del APA**. Contiene prácticamente toda la información que necesitará usted para disfrutar al máximo su participación en la liga. En cualquier deporte, el no saber las reglas puede ser costoso y puede ocasionar la pérdida de partidos. Todos los miembros de su equipo deben hacer un esfuerzo para familiarizarse con la información contenida en este manual. Hombre prevenido vale por dos. Por eso, lleve este manual a todos sus partidos. Si pierde el manual, comuníquese con su Oficina Local para reemplazarlo. Tendrá que comprarlo, pero el costo es mínimo y vale la pena.

Esta liga autorizada por el APA es el acontecimiento más emocionante en la historia del deporte de billar y le proveerá con la emoción y placer de la competencia todo el año. Su equipo disfrutará el manejo de una liga profesional, recibirá los mejores beneficios de membresía, y la oportunidad de competir en los campeonatos más grandes y gratificantes que hay.

The Equalizer® es el sistema de hándicap y puntuación del APA explicado más adelante en este manual, que permite que los jugadores de toda destreza puedan competir efectivamente. Entonces, aprenda las reglas y practique. Que juegue bien al billar y que tengan buena suerte usted y sus compañeros de equipo.

Atentamente,



Terry Bell, Director
American Poolplayers Association
(Asociación Americana de Jugadores de Pool)

*El contenido de este Manual de Equipos es la propiedad exclusiva de The American Poolplayers Association, Inc..
© American Poolplayers Association, Inc. 1982, 1992, 1994, 1996, 1998, 2000, 2002, 2004 Derechos Reservados.*

Prólogo

Todo miembro de equipo debe leer y familiarizarse con este manual. Tenga el manual a mano todo el tiempo. Guarde su manual de una sesión a la siguiente. Al participar en la liga, todo miembro deberá acatar con las reglas establecidas en este Manual de Equipo.

Con la excepción de aquellas situaciones que se refieren exclusivamente a la *División de Damas*, todas las referencias en este manual son escritas en masculino (el, ellos). Obviamente, las damas son participantes muy significantes en el deporte y siempre están invitadas y bienvenidas.

El APA entiende que algunas de las reglas contenidas en este manual tal vez sean nuevas para usted y no implica que estas sean las únicas reglas correctas. Por otro lado, estas reglas fueron recopiladas por un grupo de jugadores experimentados y profesionales. Los profesionales usan estas reglas en Bola 8 y Bola 9, y son las reglas de competencia más comunes en América del Norte.

Relájese, diviértase y juegue dentro del espíritu de las reglas tanto como las reglas escritas. Es imposible cubrir con las reglas 100% de las situaciones que pueden ocurrir. Debe prevalecer el sentido común. Equipos que tratan de aprovechar dando sus propias interpretaciones a las reglas, están sujetos a violaciones de deportividad. Es mejor ganar en la mesa que en el arbitraje es una generalidad que ayuda a promover armonía, amistad, y tiempos agradables. De eso se trata esta liga.

Etiqueta

Para que su noche de liga sea agradable y para mejorar el placer de los que estén en su alrededor, por favor observe las pautas básicas de etiqueta. Trate a su oponente de la misma forma que usted quiere ser tratado. Preste atención a su partido; esté listo para jugar cuando le toque para no atrasar el partido. Si le toca jugar el próximo partido, tenga su taco listo, tenga monedas suficientes para la mesa, si son necesarios, y empiece su partido tan pronto como el previo partido haya terminado. Cuando pida tiempo para ayuda, límite el tiempo pedido a un minuto. El alentar a su compañero de equipo es parte de la diversión, pero no **en contra** de su oponente. La meta de pasar una noche divertida y competitiva se puede realizar al observar estas pautas y demostrar deportividad.

Índice de Materias

Introducción	2
Prólogo	3
Etiqueta	4
Índices de Materias	5
1. ESTRUCTURA DE LA LIGA	8
El APA	8
El Operador Local.....	8
El Equipo	8
El Capitán del Equipo.....	8
La División.....	9
El Representante de División.....	9
La Junta Gobernadora Local.....	9
El HAC (El Comité Consultivo de Handicap).....	10
Beneficios de Membresía.....	10
Cuotas	11
Calendario.....	12
Horarios.....	12
El Puntaje.....	12
Trofeos y Premios.....	12
Reglamentos Locales	12
Otras Formas de Ligas	13
Otras Ligas.....	13
Los Campeonatos Nacionales.....	13
2. REGLAS GENERALES	16
Requisitos de Edad.....	16
Byes	16
Pérdida Automática.....	17
Protestas y Disputas	18
Equipos Que Se Retiran (dejan de jugar).....	19

El Orden de Juego.....	19
Verificación de Identidad.....	19
Quien Paga por Los Juegos (La Mesa).....	20
Separación de Partidos.....	20
Entrenamiento.....	20
Cambio de Miembros de Equipo (lista de jugadores).....	22
La Clausura de la Lista de Jugadores.....	22
Todo Jugador Tiene Que Ser Miembro Vigente del APA.....	22
Nuevos Jugadores.....	22
Guarde Su Tarjeta de Membresía.....	22
Renovación de Membresía (Cuotas).....	24
No Se Permite Cambiar de Equipos.....	24
Su Nombre Solo Puede Aparecer una Vez en La Lista de una División.....	24
Solo Puede Jugar Un Partido Individual Por Noche.....	24
Equipos No Pueden Cambiar de Anfitrión Local.....	24
La Asignación del Nivel de Destreza a Algunos Jugadores.....	24
El Fallarse Intencionado (Sandbagging).....	24
Lleva la Cuenta del Puntaje Correctamente.....	25
Advertencia Sobre la Manipulación Del Handicap.....	26
Nivel Más Bajo Obtenible.....	26
Regla Nacional Del Nivel Más Bajo Obtenible.....	26
¡Diviértase! No Se Preocupe Por El Sistema de Handicap.....	27
Regla 23.....	27
Regla 19.....	28
Las Eliminatorias de La Sesión Regular.....	30
Jugadores Profesionales.....	32
Equipo de Billares.....	33
Jugadores Que Reciben Incentivos.....	33
Deportividad.....	33
Las Reglas Están Sujetas a Cambios.....	33
El APA es la Autoridad Más Alta.....	33
Apelaciones.....	34

3. REGLAS DE BOLA 8	35
Descripción General.....	35
El Tiro de Arrime.....	35
El Armado del Triangulo	35
El Tiro de Apertura	36
Después de La Apertura.....	36
Tiros de Combinación.....	37
Bolas en El Piso	37
Bolas Entroneradas	38
Un Pie en el Suelo.....	38
Faltas.....	38
Como Puede Perder.....	40
Como Puede Ganar	41
4. <i>EL EQUILIZER</i>® SISTEMA DE HANDICAP.....	42
Como se Determinan los Handicaps	42
Como Empezar.....	42
Una Vez Que Su Nivel de Destreza Está Establecido	44
Como Se Utiliza la Tabla.....	44
5. COMO SE LLEVA LA CUENTA DEL PUNTAJE – BOLA 8.....	45
6. OTRAS FORMAS DE LIGAS DE BOLA 8	49
Divisiones de Menores del APA.....	49
Súper Divisiones	50
Divisiones de Equipos de Tres Jugadores.....	50
7. LIGAS DE BOLA 9	52
Reglas Generales de Bola 9	52
Las Eliminatorias y Campeonatos	52
Reglas de Bola 9	53
El Sistema de Handicap <i>Equilizer</i> ® para Bola 9.....	57
Como se Lleva la Cuenta del Puntaje	58

8. CONDUCTA DURANTE PARTIDOS DE LA LIGA.....	62
9. REGLAMENTO DE ELEGIBILIDAD PARA TORNEOS MAYORES.....	65
Elegibilidad del Área	65
Campeonato de Equipos	65
Campeonatos de Individuales	66
Definiciones.....	75

SECCIÓN 1

Estructura De la Liga

EL APA

The American Poolplayers Association (APA) se fundó por dos profesionales itinerantes, Terry Bell y Larry Hubbart. Su meta era organizar el deporte de pool al nivel de aficionados y animar el crecimiento del deporte. Desde su inicio en 1979, el APA ha surgido como *La Organización Gobernadora De Pool Para Amateurs* mas reconocido. Gracias a usted, la liga ha crecido a más de 230,000 miembros y sigue creciendo.

EL OPERADOR LOCAL

El APA opera la liga por medio de una red de emprendedores independientes llamados Operadores Locales. En este manual los términos El Operador Local, La Oficina Local, Los Oficiales de la Liga, y La Dirección Local significan lo mismo. El Operador Local es un administrador profesional. El tiene la plena autoridad para tomar decisiones con respecto a todos los aspectos de la liga. Por favor esté consciente de que el APA y su Operador Local están en contacto constantemente y el APA le mantiene al Operador Local al día en cuanto a los últimos acontecimientos, y contesta cualquier pregunta que tengan ellos. Como su Operador Local es un profesional preparado, usted puede confiar en que los horarios, las posiciones de los jugadores, el sistema de hándicap, los eventos especiales, y todos los asuntos de la liga estarán manejados precisamente y puntualmente. Solo un Operador Local autorizado por el APA es permitido administrar las ligas del APA. Su Operador Local puede emplear a asistentes y/o representantes para mejorarle a usted el servicio.

ORGANIZACIÓN BÁSICA DE EQUIPOS

El Equipo - Equipos consisten de un mínimo de cinco jugadores, aunque es sabio tener por lo menos siete, y un máximo de ocho. Cada miembro del equipo tiene la responsabilidad de verificar que todos los jugadores en su equipo sean miembros del APA, que sean de edad legal para participar en el APA, y que estén jugando a su nivel de hándicap actual, el cual demuestra su destreza real. Cada equipo tendrá un capitán.

El Capitán De Equipo – El Capitán de Equipo es una parte esencial del equipo y tiene una posición importante. Es la primera persona nombrada en la lista de jugadores. Él ayuda en la distribución de información y boletines de la liga y fija información en el

local donde juegan. Él Capitán de Equipo también debe coleccionar las cuotas de membresía y entregárselas a la Dirección Local sin demora. Él es responsable que su equipo llegue al lugar correcto a tiempo. Él asegura que las reglas de etiqueta, deportividad, y requisitos para jugar sean observadas. Tiene que asegurar que se utilice el procedimiento de puntuación apropiado. El Capitán debe tener teléfono. Él representa a su equipo y toda comunicación entre la Dirección Local y el equipo es por medio del capitán. El equipo puede elegir a un nuevo capitán en cualquier momento por una votación de mayoría simple. Si se elige a un Capitán de Equipo nuevo, hay que informar la Dirección Local de inmediato.

La División - La división consiste de una cantidad de equipos (entre 6 y 16) que se compiten en un horario fijo. En algunos instantes una división puede empezar con solo 4 equipos, sin embargo es recomendado que la división más pequeña tenga un mínimo de 6.

El Representante de División - El APA recomienda que cada División tenga su propio representante. El Representante de División puede ser elegido por los equipos de su división o designado por el Operador Local. Él es una persona de integridad quien está coherentemente activo en la liga. Es una persona de gran estima en la liga al cual le gusta la participación que su posición le trae. Él se dedica a distribuir boletines, información y materiales de la liga y asegura que los Capitanes de Equipos en su división reciban y entiendan dichos materiales. Él ayuda a mejorar la liga al mantener comunicación entre los jugadores y La Oficina Local. Él también puede asistir a la Dirección de la Liga en los Campeonatos Locales y otros eventos especiales. Él puede servir como miembro de la Junta Gobernadora. Él se mantiene informado en cuanto a los asuntos de la liga y le pueden consultar los otros miembros. **Consultar** es la palabra clave porque el Representante Divisional no tiene la autoridad de hacer fallos unilateralmente. Sin embargo, el Representante de División es la persona lógica para ayudarlo a resolver protestas y disputas. Recuerde que el Representante de División no tiene mas autoridad que cualquier otro miembro para hacer un fallo, a menos que sea un miembro actual de la Junta Gobernadora, y solo puede hacerlos durante una reunión de la Junta. Recuerde también que sus consejos e interpretaciones probablemente tienen razón.

La Junta Gobernadora - El APA recomienda que una Junta Gobernadora exista en cada área donde haya una liga establecida para oír y resolver protestas y disputas. En las áreas más grandes, puede existir más de una Junta Gobernadora. Generalmente la Junta Gobernadora consiste de varios miembros quienes son Representantes de División.

La Junta Gobernadora casi siempre trata con alguna protesta o disputa, violaciones de las reglas de conducta, deportividad, y otros asuntos similares. Además de oír y resolver esos problemas, La Junta Gobernadora puede imponer castigos. Los castigos pueden incluir la pérdida de puntos, la pérdida de su derecho a jugar, multas, o suspensión de su membresía. El Operador Local representa una autoridad más alta que la Junta Gobernadora, pero el APA ha pedido a los Operadores Locales que apoyen las decisiones tomadas por la Junta Gobernadora, a menos que estén en violación de las

reglas o políticas del APA. La Junta Gobernadora no puede conducir reuniones sin la aprobación de la Dirección Local. Es esencial que los miembros de La Junta Gobernadora comprendan que la Junta existe para asistir al Operador Local - no para vigilar, criticar, ó supervisarlos. Los miembros que no pueden aceptar este papel pueden ser destituidos de la Junta.

La existencia de la Junta Gobernadora en su área es la mejor manera de asegurar que varias de las situaciones que ocurren se puedan resolver en la manera más justa posible. Por favor acepte sus fallos y apoye a su Junta Gobernadora en todo momento. Si no hay Junta Gobernadora Local en su área, llame a su Operador Local e insista en que se forme una. ¡Ofrézcase a servir como miembro!

El Comité Consultivo de Hándicap - Al Operador Local le puede convenir establecer un Comité Consultivo de Hándicap (Handicap Advisory Committee HAC) para ayudarle pasar revista a los hándicap. Dicho Comité, si existe, normalmente consiste de varios jugadores de alta destreza quienes son miembros del APA y que conocen las reglas de la liga. Ciertos miembros de la Junta Gobernadora pueden ser también miembros del Comité Consultivo de Hándicap (HAC). La identidad de los miembros del Comité Consultivo de Hándicap puede ser confidencial o conocida. Ellos son sus amigos, a menos que usted sea un infractor. Las funciones del Comité puedan incluir la revisión de miembros nuevos y el hacer recomendaciones con respecto a la asignación de niveles de destreza a jugadores conocidos como expertos. El HAC también puede ayudar en la revisión del nivel de destreza de todos los jugadores en su área que califiquen para participar en los Torneos Mayores. El Comité también puede revisar periódicamente los niveles de destreza de los jugadores y ayudar con la resolución de protestas que tienen que ver con el handicap de los jugadores y violaciones de la ética deportiva al jugar bajo de su nivel de handicap apropiado (Esta practica se llama Sandbagging).

Tanto El Operador Local como la Junta Gobernadora son las máximas autoridades.

BENEFICIOS DE MEMBRESIA

El American Poolplayers Association es la organización más grande de billar en la historia del deporte. Como miembro del APA usted recibirá los beneficios mejores que se hayan ofrecidos a un aficionado de pool. Algunos de ellos son:

- ◆ Participación dondequiera que La Liga esté activa – en casi todos los estados del EEUU.
- ◆ Tarjeta oficial de membresía;
- ◆ Un paquete de beneficios de membresía enviado por correo directamente a su hogar;
- ◆ Recibirá por correo la revista de la liga *The American Poolplayer*, la cual contiene artículos sobre el deporte, consejos de los profesionales, tiros de fantasía, y mucho más.
- ◆ Descuentos especiales en una variedad de negocios y servicios.

Transferibilidad - Su membresía es transferible dondequiera que haya una liga autorizada por el APA. No hay cuota de transferencia. Al llegar a su nuevo hogar, simplemente notifique a la Dirección Local y pida que contacte al Operador Local del área donde usted jugaba antes para transferir sus datos. Si no hay una liga autorizada por el APA cerca de su nuevo hogar; se hará todo esfuerzo para iniciar una. Cuando usted se traslade a un área nueva, debe jugar con el handicap que tenía en su área anterior. Las membresías no son reembolsables ni transferibles de una persona a otra.

CUOTAS

La Cuota Anual de Membresía – Debe ser un miembro vigente para participar en los eventos del APA. Algunos eventos suceden a través de varios meses y la membresía vigente tiene que ser mantenida para poder jugar. Hasta nuevo aviso la cuota anual de membresía del APA es \$20.00 EEUU. Membresía anual vence el 31 de Diciembre. Si se hace miembro después del 15 de Agosto, su membresía será prorrateado así:

- ◆ Después del 15 de Agosto, todavía paga \$20.00 EEUU, pero puede renovar su membresía por solo \$10.00 EEUU el año siguiente.
- ◆ Si usted tiene derecho a renovación por \$10.00, debe renovar antes del 1. de Marzo o la primera noche de juego de la sesión de primavera, cualquiera que ocurra primero. Después del 1. de Marzo solo se recibe cuota entera de \$20.00.

Su cuota de membresía y solicitud o renovación deben entregarse a su Dirección Local, quien los mandará al APA. La entrega de su tarjeta de membresía, paquete de beneficios, y otros materiales de la liga se hará dentro de 6 a 8 semanas.

IMPORTANTE – **Esté seguro de llenar su solicitud de membresía correctamente o corregir cualquier error en su aviso de renovación. Algunos de sus materiales de membresía se envían por correo directamente a su domicilio. Si el APA no tiene su dirección completa y correcta, quizás no reciba algunos de sus beneficios. Ni el APA ni su Operador Local puede ser responsable de proveer estos materiales de membresía si se pierden.**

Cuota Semanal – Los equipos pagan una cuota semanal para poder participar en la actividad de la liga. Puede variar la cantidad actual y se determina por su Operador Local. **La cuota total es requerida cada semana; no importa cuantos miembros estén en la lista ni cuantos hubieren jugado en el partido.**

¿Cheque o Efectivo? - El APA sugiere que todos los equipos paguen todas sus cuotas por cheque o giro postal. La Dirección Local no puede asumir responsabilidad por dinero en efectivo.

CALENDARIO

La liga tiene tres sesiones durante el año, empezando con la sesión de verano, seguido por la de otoño, y termina con la de primavera. Esas son seguidas por Los Campeonatos de Equipos.

HORARIOS

El APA ha dado varias opciones de horarios a su Operador Local. La cantidad de equipos puede variar, tanto como la duración de las sesiones.

PUNTUACIÓN

Se juegan los partidos frente a frente; el jugador de un equipo juega contra el oponente designado por el otro equipo. Hay cinco partidos individuales en cada partido de equipo. En el juego de Bola 8, cada partido individual vale un punto. El equipo puede ganar un máximo de 5 puntos en un partido de equipo. Los puntos se suman durante el curso de la sesión. Al terminar la sesión regular, los equipos con la mayoría de puntos tienen derecho a competir en la post temporada (explicada mas adelante en este manual). El equipo que termina la temporada regular en primer lugar (determinado por la mayoría de puntos) no es el ganador sino, tiene el primer asiento en la post temporada. El ganador de la post temporada es el Campeón de División de esa sesión y es el equipo que gana el derecho a competir en el Nivel Local del Campeonato Nacional de Equipos.

TROFEOS Y PREMIOS

Trofeos, placas o premios apropiados se pueden otorgar a cada miembro del equipo Campeón de División, cada sesión. Recuerde que el Campeón de División es el equipo que gane la post temporada; no necesariamente el equipo que termine la sesión regular con la mayoría de puntos.

En algunas áreas, se da un trofeo de equipo para exhibir en el Local Anfitrión. Trofeos anuales o de temporada, en otras categorías, también pueden ser distribuidos. Por ejemplo, el jugador de mejor humor, de mejor espíritu deportivo, o el que haya mejorado mas, etcétera.

REGLAMENTOS LOCALES

Este manual cubre muchas de las situaciones que podrían ocurrir durante competencia en la liga. También hay algunas situaciones que están cubiertas por los Reglamentos Locales en un documento compuesto por el Operador Local o La Junta Gobernadora. Los Reglamentos Locales tocan temas tales como el procedimiento para recoger y entregar las hojas de puntuación, las multas por no entregar las hojas de puntuación a tiempo, reglas para inscribir a su equipo en la próxima sesión o en eventos especiales, multas específicas por violaciones de conducta, más información sobre las normas y

reglas de conducta, la forma de conducir las sesiones de la Junta Gobernadora Local, trofeos y premios, explicación y distribución de la cuota semanal, circunstancias especiales por el mal tiempo, y mucho más. Esté seguro y pida una copia de los Reglamentos Locales para familiarizarse con ellos.

OTRAS FORMAS DE LIGAS

Además de tener los equipos básicos de Bola 8, el APA también organiza otras formas de ligas. Algunos de ellos son, la División de Menores de 21 años, Súper Divisiones y Divisiones de Equipos de 3 Jugadores. Pregunte a su Operador Local en cuanto a la disponibilidad en su área de esas formas.

OTRAS LIGAS

Además de las ligas de Bola 8, el APA organiza ligas de Bola 9. Comuníquese con su Operador Local para información sobre la disponibilidad de ligas de Bola 9 en su área.

LOS CAMPEONATOS NACIONALES

El APA ofrece cuatro campeonatos nacionales – el Campeonato básico de 5 personas (Divisiones Abierta y de Damas) y el campeonato individual de Bola 8 y el campeonato básico de equipos de 5 personas e individuales de Bola 9. Cada área de liga local debe tener una cantidad mínima de equipos (vea la sección de "Torneos Mayores") para poder calificarse y mandar equipos o jugadores a los Campeonatos Nacionales. En el futuro, el APA puede ofrecer otras formas de Campeonatos Nacionales.

Campeonato de Equipos – Hay dos divisiones en el Campeonato de Bola 8 – una división abierta a caballeros y damas; y una división únicamente para damas. El campeonato de Bola 9 consiste de una división, la cual está abierta a caballeros y damas. Cada año, en cada división, se coronará a un Equipo Campeón. Con la excepción del reglamento que establece los requisitos necesarios para tener derecho a jugar, las reglas generales, las reglas de juego y el sistema de handicap que su liga usa todo el año son las mismas que se usan en todas las rondas de los Campeonatos de Equipos. Los Campeonatos de Equipos consiste de dos niveles: El Nivel Local y El Nivel Nacional. Los Campeonatos de Equipos empiezan lo más antes posible después de terminar la sesión de primavera. Recuerde que el calendario de la liga comienza con la sesión de verano y termina con la sesión de primavera, lo que significa que la liga empieza su calendario en Junio y termina el Mayo siguiente. Como Los Campeonatos de Equipos consisten de dos niveles y el tiempo requerido para que los participantes consigan los mejores alojamientos y precios, y para que puedan hacer sus arreglos de viaje, habrá aproximadamente 60 días entre las competencias del Nivel Local y el Nivel Nacional.

- ◆ **Nivel Local** - Para la conveniencia de la membresía, las primeras rondas de los Campeonatos de Equipos se llevan a cabo localmente. Este nivel local de los Campeonatos de Equipos (llamado una variedad de nombres, tales como

Campeonato de Equipo Local, Campeonato de Tres Condados, Campeonato Metropolitano de “Su Ciudad,” etc.) generalmente ocurren a los fines de Mayo o al principio de Junio de cada año. Cualquier equipo que gana un título divisional en cualquiera de las sesiones del año de liga en curso, tiene derecho a participar, si cumple con el reglamento que establece los requisitos necesarios para tener derecho a jugar. Si un equipo gana su división más de una vez en el año, el equipo que termina en segundo lugar la segunda vez, también tendrá derecho a participar. Si hay 10 divisiones que juegan en las tres sesiones del año, y si juegan todo el año, entonces habrán 30 equipos con derecho a jugar. En las áreas más grandes pueden haber Copas Eliminatorias, Copas Triples, etc. para determinar cual equipo avanza. Si el caso en su área es así, se explicará en sus Reglamentos Locales. La cantidad de equipos que puedan avanzar es determinada por la cantidad total de equipos que hayan en su área. Entre más equipos participen en su área, más equipos se calificarán para avanzar al Nivel Nacional. Por eso, es igual de fácil avanzar de un área que tiene 100 equipos como un área que tiene 500 equipos.

- ◆ **Nivel Nacional** - Cada año, aproximadamente 60 días después de que se termine la competencia del Nivel Local, el APA llevará a cabo los Campeonatos de Equipos del Nivel Nacional. Todo equipo que avanza al Nivel Nacional ya tendrá premios garantizados. La cantidad exacta de los premios, fecha del torneo, lugar del torneo y más información se pueden conseguir por medio de la revista de la liga, posters, al comunicarse con su Dirección Local, o directamente con el APA.

Campeonatos de Individuales - El APA también lleva a cabo dos Campeonatos Nacionales de Individuales cada año – El 8-Ball Classic y El 9-Ball Shootout. El 8-Ball Classic es un torneo exclusivamente para los miembros vigentes de un equipo activo de Bola 8, con un mínimo de diez (10) resultados de partidos, los cuales deben haber ocurrido en los últimos dos (2) años. El 9-Ball Shootout es un torneo exclusivamente para los miembros vigentes de un equipo activo de Bola 9, con un mínimo de diez resultados de partidos, los cuales deben haber ocurrido en los últimos dos (2) años. Competidores participan en estos torneos con su handicap actual. Las reglas de juego son las mismas se usan durante la sesión regular. Para la conveniencia de los miembros, El 8-Ball Classic y El 9-Ball Shootout son divididos en tres niveles: el Nivel Local, el Nivel Regional y el Nivel Nacional. La forma de juego al Nivel Local generalmente es eliminación sencilla y en los Niveles Regional y Nacional, eliminación sencilla modificada. En los niveles Regional y Nacional, hay tres gradas en cada evento. El 8-Ball Classic consiste de la Grada Azul (SL2 y SL3), la Grada Amarilla (SL4 y SL5), y la Grada Morada (SL6 y SL7). El 9-Ball Shootout consiste de la Grada Verde ((SL1, SL2, y SL3), la Grada Blanca (SL4 y SL5), y la Grada Negra (SL6, SL7, SL8, y SL9). Los ganadores de cada grada avanzan del Nivel Regional al Nivel Nacional. Al Nivel Nacional habrán tres campeones del 8-Ball Classic (uno de cada grada) y tres campeones del 9-Ball Shootout (uno de cada grada). La cuota de ingreso al Nivel Local en este torneo es \$15; después de calificarse no hay más cuotas de ingreso en los Niveles Regional y Nacional. Hay más información disponible sobre El 8-Ball Classic y El 9-Ball Shootout a través de la revista de la liga, los posters de la liga, la gerencia de su

Liga Local, o al llamar el APA.

- ◆ **El Nivel Local o La Eliminatoria Local** - El Nivel Local consiste de cualquier cantidad de torneos *Eliminatorios Locales* o *Tribunales* que se llevan a cabo dentro de un periodo designado. Comuníquese con su Operador Local para conseguir el horario de torneos eliminatorios en su área. El ganador de cada Eliminatoria Local avanza al Nivel Regional. Como solo hay 8 jugadores en una Eliminatoria Local y las Eliminatorias Locales generalmente se llevan a cabo en una sola tarde o noche, esto significa que solo tiene que ganar tres partidos para ser un ganador inmediato.

Jugadores de todas habilidades tienen una excelente posibilidad de ganar una Eliminatoria Local porque el Anfitrión Local o Director de Torneo puede designar que la Eliminatoria Local sea únicamente para ciertos niveles de destreza. Algunas Eliminatorias Locales pueden ser abiertas a todos, mientras que otras Eliminatorias Locales sean abiertas únicamente a los niveles SL2 y SL3. Esto prácticamente garantiza que jugadores de todos niveles de habilidad avanzarán a los Torneos Regionales. Las Eliminatorias Locales también pueden ser designados solo para caballeros o solo para damas o abiertas (cualquier combinación de caballeros y damas).

Información sobre los reglamentos que establecen los requisitos necesarios para tener derecho a jugar El 8-Ball Classic y El 9-Ball Shootout es explicada detalladamente en la hoja de inscripción de las Eliminatorias Locales. Si usted o sus compañeros de equipo quieren participar, y no están recibiendo información sobre las Eliminatorias Locales, comuníquese con su Oficina Local.

- ◆ **El Nivel Regional** - Las próximas rondas del 8-Ball Classic y del 9-Ball Shootout se llevan a cabo en varios sitios alrededor de Los Estados Unidos. Los participantes tienen la oportunidad de avanzar al Nivel Nacional y ser sembrado entre los jugadores del mismo nivel de destreza o el nivel más cerca del suyo. La mayoría de Torneos Regionales avanzan jugadores al Nivel Nacional, por lo tanto, todos los niveles de destreza usualmente están representados al Nivel Nacional. Se les otorgan trofeos a los jugadores que avanzan. Los Torneos Regionales usualmente se llevan a cabo en octubre y marzo.
- ◆ **El Nivel Nacional** - Aproximadamente 6-8 semanas después de los eventos regionales de marzo, el APA lleva a cabo las rondas finales del 8-Ball Classic y del 9-Ball Shootout.

Cada participante juega por una combinación de premios en efectivo y en mercancía, y disfrutará condiciones excelentes de juego y alojamiento de lujo. El 8-Ball Classic y el 9-Ball Shootout son eventos de los más novedosos del deporte de pool. Encontrará información adicional en los posters y otros medios publicitarios del APA.

SECCIÓN 2

Reglas Generales

Las Reglas Generales son las reglas que gobiernan el juego semanal de la liga. Estas reglas cubren la variedad de situaciones que pueden ocurrir durante la noche de juego, con la excepción de aquellas que pertenecen a las reglas de juego fijas. Las Reglas de Juego se tratan más adelante en éste manual. Las reglas cubiertas en ésta sección del manual incluyen: Pérdida automática, procedimientos para protestas y conflictos, tiempo de espera, los requisitos de membresía, como se inician los partidos, quien paga por las mesas, asuntos de deportividad, y mucho más.

Todas las reglas en ésta sección son las *Reglas Oficiales del APA o School Solution Rules*. Éstas Reglas son el resultado de experiencia reunida a través de los años y el aporte de muchos jugadores, Operadores Locales, y profesionales del deporte. Imparcialidad para los jugadores de toda habilidad era la principal consideración para la adopción o el rechazo de una regla o procedimiento. Se permiten algunas diferencias con la consulta del APA, pero tales diferencias deben ser aprobadas por el APA e incluidas en sus Reglas Locales para evitar confusión. Las Reglas Generales son así:

1. ES ABSOLUTAMENTE PROHIBIDO APOSTAR.

2. **REQUISITOS DE EDAD** - Usted debe tener por lo menos **21 años** de edad. Se les puede aplicar una multa a los equipos que utilicen a jugadores menores de esa edad. Excepción: Las ligas de menores, si está disponible, no tienen edad mínima, a menos que haya una regla local diferente.

3. **BYES** - Algunas divisiones pueden iniciarse con un "bye" ("**bye**" **significa que falta un equipo**) o se puede ocurrir en una división por que un equipo se retira. Respecto a los horarios y los byes:

a. Si una división empieza con un bye, La Dirección de la Liga tiene hasta la cuarta semana de juego para llenar el espacio y puede programar partidos de recuperación.

b. Si un equipo se retira de la división, causando un *bye*, la Dirección de La Liga tiene dos semanas para reemplazar el equipo retirado. El equipo de reemplazo

asumirá los puntos del equipo que se retiró.

- c. Nunca habrá dos byes en el horario porque en tal caso, se hará un horario nuevo.

Ejemplo: Si sucede un segundo bye en una división de 10 equipos, La Dirección de la Liga hará un nuevo horario de 8 equipos sin ningún bye. Fíjense que el horario nuevo puede causar que el orden, los lugares, y las combinaciones de los equipos cambien.

- d. Como se anotan byes - Si no se encuentra un equipo de reemplazo, se anotarán 3 puntos por todos byes.

4. PÉRDIDA AUTOMÁTICA

- a. Se pierde el partido **si su jugador no está a la mesa de billar y listo para empezar dentro de 15 minutos de la hora establecida.** La hora *actual*, no la hora del *reloj del bar* es la hora oficial de la liga.
- b. Habrá indulgencia donde hay divisiones o equipos nuevos. **Usted se hizo miembro de la liga para jugar - no para recibir pérdidas automáticas.** De vez en cuando un equipo nuevo se equivoca o no entiende el horario.
- c. El partido puede iniciar con solo un miembro del equipo presente. Pero debe estar un miembro del equipo presente para cada uno de los partidos individuales que siguen. Si no está un jugador presente para competir en el siguiente partido individual, se pierden los partidos que siguen. En otras palabras **UNA VEZ QUE EMPIEZA EL PARTIDO, TIENE QUE SEGUIR EN FORMA CONTINUA.**
- d. Si los capitanes de ambos equipos están de acuerdo, el partido de equipos puede ser jugado en otra ocasión (si no está vigente la regla de pérdida automática). Tiene que notificar Al Operador Local y el debe aprobarlo.
- e. Si su equipo oponente no tiene a un jugador presente para el siguiente partido individual, entonces su equipo recibirá un punto por pérdida automática. El punto ganado por su equipo cuenta siempre y cuando su equipo tenga a un jugador presente. En caso de que ninguno de los equipos tenga a un jugador presente, ningún equipo recibe el punto. Por ejemplo, si un equipo tiene cuatro jugadores presentes y el otro tiene tres, solo se gana un punto por pérdida automática. El nombre y número del jugador presente deben estar escritos en la hoja donde se anota el puntaje y la palabra “forfeit” en lugar del nombre del otro jugador. El equipo que recibe el punto por la pérdida automática debe respetar la **Regla 23/Regla 19.**
- f. Si un equipo tiene que ceder punto(s) por pérdida automática, **debe hacerlo en los últimos partidos.**

Ejemplo: Si un equipo sabe que solo tendrá a cuatro jugadores presentes, no pueden elegir que la pérdida automática sea el segundo partido individual por que el otro equipo va a poner a su mejor jugador. Además, siempre existe la

posibilidad que llegue su compañero a tiempo de competir en el último partido.

g. Los dos equipos deben pagar sus cuotas semanales completas.

h. No se tolera pérdidas intencionadas. Si el Operador Local o la Junta Gobernadora se entera de que algún equipo ha conspirado para recibir puntos por pérdida automática, no tendrán valor esos puntos. Depende de la situación y las pruebas de la infracción, uno o ambos equipos podrían ser sujetos a más sanciones.

5. LAS PROTESTAS Y DISPUTAS

En general, todas las protestas, disputas, y quejas deben ser hechas por su **Capitán de Equipo** a La Dirección Local. Asegurase que los reportes sean hechos por el Capitán de su equipo. Puntos pueden ser perdidos por interrumpir la operación de la liga al hacer llamadas sin sentido al Operador Local o la Oficina Local de la Liga. **La mayoría de protestas y conflictos deben ser resueltos inmediatamente, a través del sentido común, acuerdo mutuo, y por consultar éste manual.** Su Oficina Local de la Liga le avisará de las horas de operación (típicamente Lunes a Viernes de las 10:00 a.m. hasta las 6:00 p.m.) y habrán ocasiones cuando no será posible que se comunique con la oficina, por eso, trate de resolver la mayoría de las disputas en el momento que ocurren.

El procedimiento para resolver disputas es la siguiente:

- a.** Si la disputa entre dos equipos no puede ser resuelta al referirse a éste manual, los dos jugadores y los capitanes de equipo deben tratar de resolver la disputa con **cortesía, por medio de negociaciones y acuerdo mutuo.**
- b.** Recuerde que el Operador Local y la Junta Gobernadora (normalmente no presentes) no pueden tomar decisiones en casos de **toque bueno/malo** o en otras situaciones similares. Por eso, los capitanes de equipo y los jugadores involucrados en la disputa deben tratar de resolver la disputa inmediatamente. Muchas disputas se resuelvan al repetir el juego o por decidirlo a cara o cruz. Es muy importante que todas las personas involucradas demuestren buena deportividad y conducta durante la disputa. Ante deportividad o comportamiento abusivo puede causar que el equipo que gana la disputa sufra consecuencias más costosas cuando la Junta Gobernadora decida si hubo infracción las pautas de deportividad. A equipos que se meten en disputas constantemente se les pueden imponer multas, incluyendo deducción de puntos, suspensión, o anular su membresía.

En general, disputas que son resueltas a cara o cruz favorecerían al equipo en turno, no el equipo sentado. El APA desea que los juegos sean decididos en la mesa y no por otros medios. Solo una infracción obvia y clara se decidiría en contra el jugador en turno.

Ejemplo: El jugador que está de turno hace un tiro que ocasiona que su oponente piense que fue *toque malo* y ambos equipos piensan que tienen la razón. **Se debe fallar a favor del tirador.**

En el ejemplo mencionado, el equipo opuesto debería haberse protegido. Esto es, parar el juego y pedir la ayuda de una tercera persona, que no sea miembro de ninguno de los equipos, para que el observe el tiro. Al hacer esto, ningún jugador tiene la ventaja y el jugador de turno tendrá más cuidado al hacer su tiro. En general se sabe por adelantado cuando el toque es así. Es requerido que su oponente pare el juego si usted quiere que una tercera persona observe el tiro.

- c. **Una vez que ambos equipos deciden repetir un juego, no se puede hacer una protesta luego en contra del asunto.** No se puede llegar a un acuerdo con la idea que “si gano, está bien, pero si pierdo, volveré a protestar.”
- d. **En caso de que los capitanes no puedan resolver la disputa, ambos capitanes deben reportar por escrito, describiendo detalladamente, cual es la disputa a su Operador Local.** Al reportar una disputa los equipos pagan una cuota **de disputa de \$25 por equipo.** El Operador Local decidirá quien tiene razón o puede pedir que la Junta Gobernadora tome la decisión. **La decisión de la Junta Gobernadora o del Operador Local será final y el equipo que pierda la disputa perderá sus \$25. Al equipo que gana, se le devolverá su cuota.**
- e. Una vez que la Oficina Local recibe su hoja de puntaje, es demasiado tarde para presentar una protesta. Conozca las reglas y revise su hoja de puntaje antes de entregarla.

6. LOS EQUIPOS QUE SE RETIRAN

El retiro de un equipo a media sesión causa muchos problemas a la liga, por eso, lo siguiente ocurrirá en esas situaciones. Un equipo que se retira durante una sesión tendrá que pagar todas las cuotas debidas, las cuotas que hubieran pagado si habrían terminado la sesión, más un deposito igual a las cuotas de dos semanas (que se aplica a las últimas semanas de la sesión) antes de que se les permite a ellos afiliarse nuevamente con la liga. Un jugador quien fue miembro de tal equipo, y que quiere reintegrarse a la liga como individuo, debe pagar primero la parte que le corresponde antes de ser reintegrado.

7. EL ORDEN DE JUEGO o COMO SE DECIDE QUIEN JUEGA PRIMERO

Los capitanes sortean a cara o cruz para decidir quien será el primer jugador. El ganador del sorteo puede declarar primero u optar que su oponente lo haga. Quienquiera que declare primero, va segundo en el segundo partido, primero en el tercer partido, etcétera.

8. VERIFICACIÓN DE IDENTIDAD

Su competidor tiene el derecho a requerir que usted compruebe su identidad y la identidad de sus compañeros de equipo. **Verificación legal de Identidad es una tarjeta de identidad con foto como una licencia vigente de manejar.** Si la verificación de identidad no es adecuada, juegue el partido y presente una protesta. Dé a su Oficina de la Liga tiempo suficiente para investigar el asunto. La sanción por falsificar la identidad de un jugador en su lista de jugadores será suspensión y/o descalificación de todos los miembros de ese equipo.

9. QUIEN PAGA POR LOS JUEGOS (La Mesa)

Aunque hay varias formas de hacerlo, los equipos deben pagar la mesa por igual, mitad y mitad. *“El que pierde paga”* no es permitido a menos de que ambos jugadores estén de acuerdo por adelantado. **No se cambia ésta regla por sus Reglas Locales ni por La Dirección Local de la Liga.**

a. En mesas que funcionan con monedas - Una cantidad de monedas podría ser "comprada" por los dos equipos y colocadas cerca a la ranura de monedas de la mesa. Los dos equipos podrían usar esas monedas para el partido. Se podrían comprar más monedas cuando sea necesario. Si sobran monedas al terminar los partidos, se repartirían por igual a los dos equipos.

b. Mesas que cobran por hora - En mesas que se pagan por hora, cada equipo podría pagar por igual, es decir la mitad del total.

10. SEPARACIÓN DE PARTIDOS

Normalmente, el partido de equipos se juega en una sola mesa. De vez en cuando, partidos que duran mucho tiempo ocurren y en estos casos es lógico que se use una segunda mesa, si una está disponible. Si el cuarto partido individual no ha empezado *dos horas después del comienzo oficial*, se lo puede jugar en la segunda mesa. Se juega el quinto partido en cualquier de las dos mesas que se disponga primero. Se le puede imponer una sanción a un equipo si una mesa disponible no es usada para separar los partidos y más adelante es determinado que la mesa estaba disponible y los jugadores rehusaron usarla o intencionalmente causaron que la mesa no esté disponible. Separación de partidos se puede renunciar si los dos equipos quieren seguir en una sola mesa.

11. ENTRENAMIENTO

Como en cualquier otro deporte, entrenamiento es lógico y razonable. El entrenamiento da la oportunidad a los jugadores de mayor habilidad a enseñar y ayudar a los principiantes en situaciones de competencia. El entrenamiento es definido como el dar instrucciones y consejos a un miembro de su equipo cuando le toca su turno en la mesa. **Algunos ejemplos son:** Consejo de cual bola tirar, donde

colocar la bola blanca, tirar fuerte o suave, como usar efectos laterales (english).

Esos tipos de comentarios son considerados entrenamiento por que son relacionados al juego actual.

Ejemplos de lo que no es entrenamiento son: decir a un jugador que categoría de bola es suya, recordarle poner tiza en su taco, marcar la tronera cuando tira a la bola 8, o avisarle que ocurrió una falta. Comentarios como *buen tiro* o *buen toque* o el contestar una pregunta sobre las reglas NO es considerado entrenamiento. Cualquier comentario a un jugador cuando no le toque no es considerado entrenamiento.

Obviamente habrá que hacer fallos. Vaya a la segura - cuando su oponente termina su turno a la mesa, no siga hablando a sus compañeros. Acérquese a la mesa para su turno. Esté cortés a su oponente. **Observe las siguientes pautas de entrenamiento:**

- a. El capitán de equipo puede ser el entrenador o puede designar a otro miembro del equipo. El capitán del otro equipo debe ser notificado de quien es el entrenador, si no es el capitán. Una vez que está designado, el entrenador no se puede cambiar hasta el próximo partido individual, a menos que el entrenador designado esté obligado abandonar el sitio del partido.
- b. Para que el entrenamiento no ocasione demoras excesivas, los jugadores de nivel 4 o más pueden recibir un consejo del entrenador por cada juego, los jugadores de nivel 2 o 3, o jugadores que no han establecido su nivel pueden recibir 2 consejos del entrenador por cada juego. Apunte los consejos del entrenador (también se llama tiempo muerto) en su hoja de puntaje para prevenir confusión. En todo caso, **el tomar demasiado entrenamientos (tiempos muertos) no será considerado violación de las reglas de juego, sin embargo el hacerlo constantemente puede resultar en una violación de deportividad.** Usted debe avisarle a su oponente cuando haya agotado sus tiempos muertos. Disputas se resuelvan en la misma manera como cualquier otra disputa o protesta.
- c. Solo el **jugador a quien le toca o su entrenador** puede pedir tiempo muerto. **Para evitar confusión, dígolo en voz clara y alta para que los demás le oigan.**
- d. Tiempos muertos no deben durar más de un minuto y quejas constantes por tomar mucho tiempo pueden resultar en sanciones – mire a la mesa y tome una decisión.
- e. Durante su turno el jugador solo puede hablar de su estrategia a su entrenador. Un jugador que reciba consejos sobre estrategia de otros miembros de su equipo ha cometido una falta. El entrenador puede consultar con los otros miembros del equipo y dar esa información al jugador de turno, pero solo el entrenador le puede hablar al jugador en turno.
- f. El entrenador puede colocar la bola blanca en la mesa durante un tiempo muerto cuando el jugador tiene una situación de *bola-en-mano*. Los entrenadores no pueden marcar la superficie de la mesa u orientar el taco del jugador. El entrenador debe alejarse de la mesa antes de que el jugador dispare.

- g. Prevenga las disputas. Cuando termine su oponente, vaya a la mesa y comience su turno. Deje de hablar con sus compañeros para que el otro equipo no piense que está recibiendo entrenamiento.

12. CAMBIO DE MIEMBROS DE EQUIPO

Se puede añadir a jugadores a su lista en cualquier momento antes de la cuarta semana de la sesión. Para que el jugador añadido pueda participar en un partido, **se debe** avisar al capitán del otro equipo que está añadiendo o sacando a un jugador antes de que comience el partido. Para añadir un jugador a la lista, simplemente escriba la palabra **“add”** (añadido) a la par del nombre del jugador en la lista de jugadores en su hoja de puntaje. **Caballeros sin handicap jugarán su primer partido como SL4; las damas jugarán al handicap SL3 en la División Abierta y de Damas.** Si el nuevo jugador participa en una liga del APA en un área diferente o jugaba anteriormente, el Capitán de Equipo debe comunicarse con la Oficina de la Liga por adelantado para averiguar su handicap antes de que pueda jugar. Si le permite a él jugar, esté seguro que juegue a su nivel de destreza actual. Si el nuevo jugador juega a un nivel inferior a su nivel actual, se perderá automáticamente su partido. Si un equipo participa en un *Torneo Mayor* y se descubre que un jugador suyo trasladado o quien jugaba en la liga anteriormente estaba jugando durante la sesión regular a un nivel de destreza por debajo de su nivel actual, éste equipo está sujeto a descalificación, no importa si para entonces el jugador en cuestión haya actualizado su clasificación.

Se puede sacar a los jugadores del equipo, con la aprobación de la Oficina de la Liga, en cualquier momento durante la sesión y deberían ser sacados si son poco fidedignos o causan problemas en la liga. Para pedir que la Oficina de la Liga saque a un jugador, simplemente tache su nombre en la hoja de puntaje y escriba la palabra **“drop”**(sacar) al lado del nombre. Recuerda que solo puede añadir a los jugadores nuevos durante las primeras cuatro semanas. Excepción: Se pueden añadir a jugadores nuevos después de la cuarta semana únicamente con la aprobación de la Oficina de la Liga. Si tiene un problema con algún miembro de su equipo, haga lo posible para reemplazarlo en las primeras cuatro semanas. **Los equipos que han calificado para el Campeonato de Equipos no pueden, durante la sesión de primavera, sacar a miembros de su equipo después de la cuarta semana de juego. Ésta es una regla del Campeonato Nacional.** Jugadores que no tienen el derecho para participar en los *Torneos Mayores* se sacarán de la lista de jugadores por su Dirección Local de la Liga antes del Campeonato de Equipos Local.

13. LA CLAUSURA DE LA LISTA DE JUGADORES

Ningún equipo puede añadir a jugadores a su lista después de la cuarta semana de la sesión. Miembros del equipo que no hayan establecido su handicap no puedan jugar después de la séptima semana.

Excepción: Se pueden añadir a jugadores al equipo después de la cuarta semana de la sesión, pero solo con la aprobación previa de La Oficina de La Liga. **Adiciones de jugadores deben ser aprobadas por la Oficina de la Liga antes del inicio de juego.** Si ésta excepción no estuviera permitida, algunos equipos estarían obligados a retirarse, dejando “byes” en el horario. Equipos se afilian con ésta liga porque quieren jugar; no para recibir puntos automáticos. El APA aprecia su comprensión de ésta excepción.

Equipos con derecho a jugar en los Campeonatos de Equipos no pueden usar ésta excepción durante la sesión de primavera. Sus listas de jugadores son inalterables, a menos que quieran conceder su derecho.

14. TODO JUGADOR TIENE QUE SER MIEMBRO VIGENTE DEL APA

Debe tener usted un carnét de membresía vigente del APA. **Cualquier equipo que le permite jugar a un jugador sin membresía vigente recibirá cero puntos en las semanas involucradas.** Su equipo oponente recibirá los puntos ganados por ellos, mas los puntos de los jugadores ilegales. El Operador Local sacará de la lista a los jugadores que no hayan pagado sus cuotas de membresía al final de la cuarta semana. **Es la responsabilidad del capitán de equipo asegurarse de que todos los miembros de su equipo estén vigentes en sus cuotas de renovación, membresía, y las solicitudes indicadas antes de la primera semana de juego. Si un jugador no ha jugado antes de la cuarta semana, debe pagar sus cuotas entonces, o se lo sacará del equipo.**

Nota: Un jugador que ha pagado pero no haya recibido su carnét tiene derecho a jugar. El Operador Local es la única persona calificada para determinar la categoría de membresía de un jugador, así que jueguen el partido y verifique luego.

15. NUEVOS JUGADORES

Una solicitud de membresía y la cuota anual deben ser recibidas juntas con la hoja de puntaje cuando un nuevo jugador tire. **Capitanes, deben enforsar que sus jugadores llenen su solicitud y paguen sus cuotas de membresía antes de jugar.**

Nota: El handicap de jugadores nuevos no siempre refleja su verdadero nivel de destreza, como no hay resultados previos. Por eso el hándicap de los jugadores nuevos puede cambiar durante las primeras semanas. Por favor espere a que un jugador nuevo haya jugado varios partidos individuales antes de quejarse.

16. GUARDE SU TARJETA DE MEMBRESIA

Se debe probar que es miembro vigente del APA para poder recibir trofeos y otros premios del APA y descuentos para miembros.

17. RENOVACIÓN DE MEMBRESIA

Avisos de renovación serán circulados a todos los equipos al final de la sesión de otoño, durante la reunión de capitanes de equipos en la primavera, o durante la primera semana de la sesión de primavera. Se sugiere que equipos con miembros en su lista de jugadores que no pueden renovar su membresía lo hagan por ellos. El Operador Local tendrá que sacar del equipo a cualquier jugador que no haya renovado su membresía al final de la cuarta semana de juego.

18. NO SE PERMITE CAMBIAR DE EQUIPOS

No es permitido cambiar de un equipo a otro dentro de una división durante la sesión, a menos que sea aprobado por el Operador Local, siempre y cuando sea durante las primeras cuatro semanas de juego y solo una vez.

19. SU NOMBRE SOLO PUEDE APARECER UNA VEZ EN LA LISTA DE UNA DIVISION – Solo puede jugar en un equipo por división.

20. SOLO PUEDE JUGAR UNA VEZ en un partido de equipo.

21. EQUIPOS NO PUEDAN CAMBIAR SU LOCAL ANFITRIÓN DURANTE UNA SESIÓN a menos que el local cierre, el anfitrión se lo pida, o el Operador Local apruebe el traslado.

22. LA ASIGNACIÓN DEL NIVEL DE DESTREZA

El Operador Local está autorizado a asignar niveles de destreza especiales y más bajos obtenibles a aquellos jugadores quienes intentan manipular sus handicaps por “*sandbagging*,” o al nuevo jugador quien es conocido como un jugador de alta destreza.

23. SANDBAGGING (esconder su habilidad real)

En éste manual el APA no desea tratar todas las formas posibles de hacer trampas al sistema. Sin embargo, nos gustaría tratar de algunas de las prácticas más comunes. *Sandbagging* es lo siguiente: El fallar tiros *intencionalmente* con el propósito de aumentar sus turnos en la mesa y de éste modo mantener su handicap bajo para que

tenga ventaja sobre otros jugadores; es *hacer trampa*. Se les pide a todos los capitanes de equipos que por favor traten de ayudar a la liga y a su Operador Local y reporten a jugadores que hacen trampa a su Representante de División o a su Operador Local, los cuales se comunicarán con otros capitanes de equipos en su división para determinar si la queja tiene validez. Si usted hace *sandbagging* se le puede aplicar una sanción de un handicap mucho más alto que su habilidad real o se le puede suspender o revocar su membresía.

Por favor escriba en detalle, cualquier queja de trampa que usted haya observado por cualquier jugador. Ésta información ayudará a su Dirección Local a determinar si un jugador realmente está tratando de mantener su nivel de destreza bajo. Si un jugador no desea competir limpiamente en nuestra liga usando nuestro sistema de handicap, su afiliación está en peligro. **¡Cualquier queja sobre sandbagging debe ser por escrito!**

Marque los tiros que usted piensa que sean tiros defensivos en la columna designada *defensive shots* en su hoja de puntaje. Las dos hojas de puntaje deben ser firmadas aunque la cantidad de tiros defensivos no sea la misma. La Oficina Local decidirá cual de los puntajes será usado en la oficina.

Jugadores de integridad cantan sus tiros defensivos. ¡Cante todos los tiros de seguridad y defensivos para que haya menos discrepancias en las dos hojas de puntaje! **¡Juegue honestamente! ¡No exagere sus turnos!**

Si usted se encuentra culpable de haber entronerado la bola ocho fuera de orden para mejorar el handicap de su oponente, será disciplinado severamente por la Dirección de la Liga. **Si usted cree que otro jugador hace trampas, avise a su Oficina de la Dirección de la Liga. Ellos tomarán la acción apropiada.**

Equipos que tratan de trampear el sistema al marcar más turnos que los necesario, aconsejar a sus jugadores a fallar a propósito, o cometer cualquier otro engaño se les castigarán.

La determinación de que un equipo está trampeando el sistema o que un jugador esté jugando a un nivel menor de su habilidad es algo muy subjetivo. Por eso, tales determinaciones, juicios, y castigos son completamente bajo la discreción absoluta del Operador Local.

24. LLEVAR LA CUENTA DEL PUNTAJE CORRECTAMENTE

Lea la sección "Como Se Lleva El Puntaje" más adelante en éste manual - contiene instrucciones completas. Asegurase de marcar con cuidado el puntaje del partido, especialmente en las categorías de *“defensive shots”* (tiros defensivos) y las cuerdas de *“innings”* (rondas). Su hoja de puntaje no será siempre igual a la del otro equipo en éstas categorías. No compare el puntaje en éstas categorías con el otro equipo. Cada equipo tiene una hoja de puntaje y debe anotar su propio puntaje.

Sanciones se asesorarán a los equipos que:

- a. Tratan de negociar más turnos con su oponente; o
- b. Aconseja a su jugador a fallar tiros a propósito para que haya más turnos (usted puede combatir esos esfuerzos al marcar los fallos intencionados en el cuadrado para “*defensive shots*” en su hoja de puntaje), o
- c. Hace cualquier sugerencia que sea contraria a los procedimientos correctos para llevar la cuenta del puntaje.

Por favor reporte a cualquier equipo que no respete los procedimientos de llevar la cuenta del puntaje.

25. ADVERTENCIA SOBRE LA MANIPULACION DEL HANDICAP

Ésta regla también trata con la manipulación intencionada de los niveles de destreza. El Operador Local y la Junta Gobernadora Local tienen la opción de descalificar a un equipo previniendo su participación en las Eliminatorias de Sesión, y Torneos Mayores, o recibir trofeos si en su opinión y discreción absoluta, uno o más de sus jugadores se encuentran jugando a un nivel de destreza más bajo de su nivel actual.

El Operador Local o La Junta Gobernadora Local deben ejercitar ésta opción no más de 15 después de los finales de la sesión. Asegurase que el nivel de destreza de los miembros de su equipo demuestre su verdadera destreza. Si usted piensa que el nivel de uno de sus compañeros es bajo, llame a su Operador Local y pida que le suba al nivel de destreza apropiadamente.

26. NIVEL MÁS BAJO OBTENIBLE

Una vez que un jugador haya participado en **10 partidos individuales** o ha sido designado un nivel de destreza (es decir su nivel está establecido), **no podrá bajar más de un nivel de destreza**, menos que sea la excepción rara de alguna limitación física ú otras circunstancias excepcionales que hacen que su destreza actual cambie. Esto es conocido como la regla de “*Lowest Attainable*” o el nivel mas bajo obtenible.

27. REGLA NACIONAL DEL NIVEL MÁS BAJO OBTENIBLE

Por lo general, los jugadores quienes han participado en un Torneo Mayor de equipo o de individuales, al Nivel Nacional, tendrán su nivel más bajo obtenible igual al nivel más alto alcanzado durante estos campeonatos. El APA mantiene un archivo permanente de todos los jugadores que han participado en eventos Regionales y Nacionales. Algunas excepciones pueden ocurrir, pero solamente cuando su Dirección Local de la Liga específicamente apela el nivel más bajo obtenible de un individuo. Se conceden las apelaciones justificadas. La única

excepción sería los jugadores masculinos que anteriormente jugaban al nivel SL2 y que automáticamente subieron al nivel SL3 como se describe en la sección de Torneos Mayores. En éste instante su Dirección Local de la Liga únicamente necesita apelarlos; no se requeriría la justificación.

28. DIVIERTASE! NO SE PREOCUPE DEL SISTEMA DE HANDICAP

La idea principal de la liga de APA es la diversión de todos sus miembros. **El sistema de handicap *Equilizer*® es diseñado para que cada miembro tenga la oportunidad de ganar partidos y por eso el sistema debe ser protegido.** De vez en cuando está claro que algún miembro del APA está abusando el sistema al fallar tiro tras tiro a propósito y al mismo tiempo intenta mantener control del partido. El APA tiene varias medidas (anti-sandbagging) diseñadas para evitar la manipulación del sistema, sin embargo éste tipo de juego artero es disruptivo por naturaleza y las quejas constantes contra equipos o miembros de equipos podrían resultar en descalificación y terminación de su membresía. Simplemente juegue y deje que el sistema funcione.

29. LA REGLA DE LÍMITE DE DESTREZA DE EQUIPO EN DIVISIÓN ABIERTA-LA REGLA 23

El total de los niveles de destreza de los cinco jugadores que compiten en un partido no puede exceder 23. Un equipo que juega menos de cinco partidos tiene que demostrar que su total no hubiera excedido 23 si habrían jugado los cinco partidos. **Cualquier equipo que infringe la Regla 23 perderá todos los puntos ganados durante el partido y el equipo oponente los recibirá.**

Ejemplo: Un equipo solo tiene a cuatro jugadores presentes y la suma de los niveles de destreza de los cuatro jugadores es 21, el jugador en la lista quien está ausente es un SL2 (nivel de destreza 2). Obviamente van a perder el quinto punto. Si el jugador ausente es un SL3, entonces el total de los cuatro que participan no puede exceder 20. Si un equipo aparece con solo tres jugadores, la suma de ellos puede ser 19 siempre y cuando los dos jugadores ausentes sean de SL2. Digamos que los dos jugadores ausentes son de SL 3 y SL 4 (un total de 7) entonces la suma de los tres presentes no puede ser más de 16.

Durante las eliminatorias de sesión y en todos los niveles del Campeonato de Equipos la Regla 23 está impuesta. No se permite que un equipo juegue a tres jugadores de SL 7, con la idea de ganar los 3 primeros partidos y perder el partido de equipo si uno de ellos pierde. **Un equipo debe demostrar que, si hubieran jugado los cinco partidos de individuales, podrían haber cumplido con la Regla 23.** Es permitido contar el nivel de un jugador en su lista que no esté presente. En

otras palabras, el equipo puede incluir a un jugador de SL2 aunque no esté presente. El equipo tendría que conceder el quinto punto, pero gana la ventaja de poder jugar a un jugador con un nivel de destreza más alto temprano en el partido. Además, siempre existe la posibilidad de que aparezca el jugador ausente.

Cuando se organiza un equipo nuevo debe tener cuidado en la cantidad de jugadores de alta habilidad que tiene el equipo. **Si el equipo mejora a tal punto que no puede cumplir con la Regla 23, tendrá que jugar a 4 miembros, cuya suma de niveles no puede ser más de 19, y conceder el quinto partido.** Si el nivel de destreza de un equipo mejora al punto que no pueden cumplir con la Regla 23 jugando con los 4 jugadores inferiores, entonces pueden jugar con 3 miembros a un máximo de 15. Ningún equipo podrá añadir jugadores a su lista para el propósito de la Regla 23 después de la cuarta semana de juego, a menos que tenga aprobación de la Oficina de la Liga.

Caballeros que juegan por primera vez (no han establecido su nivel de destreza) jugarán su primer partido individual como SL4; Las Damas sin nivel establecido jugarán su primer partido como SL3.

La infracción de la Regla 23 ocurre oficialmente con el tiro de apertura en el partido individual donde haya violación. Si su oponente infringe la **Regla 23**, lo anote en su hoja de puntaje y notifique al capitán del equipo oponente. Por otro lado, si no indica en su hoja de puntaje la infracción de la Regla 23, no podrá protestarla más adelante. Forme el hábito de revisar en detalle su hoja de puntaje.

EJEMPLOS:

Legal	Ilegal
76532 = 23	77655 = 30
66632 = 23	76653 = 27
54326 = 20	66543 = 24

30. LIMITE DE DESTREZA DE EQUIPO EN LA DIVISIÓN DE DAMAS - REGLA 19

La División de Equipos de Damas seguirá las mismas reglas que las divisiones abiertas, con la siguiente excepción:

El total de los niveles de destreza de los cinco miembros del equipo que compiten no puede exceder 19. Un equipo que juega menos de cinco partidos tiene que demostrar que su total no hubiera excedido 19 si habrían jugado los cinco partidos. **Cualquier equipo que infringe la Regla 19 perderá todos los puntos ganados durante el partido y el equipo oponente los recibirá.**

Ejemplo: Un equipo solo tiene a cuatro jugadoras presentes y la suma de los

niveles de destreza de las cuatro jugadoras es 17, y la jugadora en la lista quien está ausente es un SL2 (nivel de destreza 2). Obviamente van a conceder el quinto punto. Si la jugadora ausente es un SL3, entonces el total de las otras cuatro no puede exceder 16. Si un equipo aparece con sola tres jugadoras, la suma de ellas puede ser 15 siempre y cuando las dos jugadoras ausentes sean de SL2. Digamos que las dos jugadoras ausentes de nivel más bajo son SL3 y SL 4 (un total de 7) entonces la suma de las tres presentes no puede ser más de 12.

Durante las eliminatorias de sesión y en todos los niveles del Campeonato de Equipos la Regla 19 está impuesta. No se permite que un equipo juegue a tres jugadoras de SL 6, con la idea de ganar los 3 primeros partidos y perder el partido de equipo si una de ellas pierde. **Un equipo debe demostrar que, si hubiera jugado los cinco partidos individuales, podrían haber cumplido con la regla 19.** Es permitido contar el nivel de una jugadora en su lista que no esté presente. En otras palabras, el equipo puede incluir a una jugadora SL2 aunque no esté presente. El equipo tendría que ceder el quinto punto, pero gana la ventaja de poder jugar a una jugadora con un nivel de destreza más alto temprano en el partido. Además, siempre existe la posibilidad de que aparezca la jugadora ausente.

Cuando se organiza un equipo nuevo debe tener cuidado con la cantidad de jugadoras de alta habilidad que tiene el equipo. **Si el equipo mejora a tal punto que no puede cumplir con la Regla 19, tendrá que jugar a 4 miembros, la suma de las cuales no puede ser más de 16, y conceder el quinto partido.** Si el nivel de destreza de un equipo mejora al punto que el total de las cuatro jugadoras inferiores excede 16, entonces pueden jugar con 3 miembros a un máximo de 13. Ningún equipo podrá añadir jugadoras a su lista para el propósito de la Regla 19 después de la cuarta semana de juego, a menos que tenga aprobación de la Oficina de la Liga.

Damas que juegan por primera vez (no tienen nivel establecido) empiezan su primer partido individual al nivel SL3.

La infracción de la Regla 19 ocurre oficialmente con el tiro de apertura en el partido individual donde haya violación. Si su oponente infringe la **Regla 19**, anotelo en su hoja de puntaje y notifique al capitán del equipo oponente. Por otro lado, si no indica en su hoja de puntaje la infracción de la Regla 19, no podrá protestarla más adelante. Forme el hábito de revisar en detalle su hoja de puntaje.

EJEMPLOS:

Legal	Illegal
65422 = 19	65433 = 21
55522 = 19	55442 = 20
55432 = 19	65432 = 20

31. ELIMINATORIAS DE LA SESIÓN REGULAR

Al final de cada sesión regular habrá una eliminatoria en cada división para los equipos con más puntos. El equipo que gana la eliminatoria gana los trofeos, el título de Campeón de División, y el derecho a competir en el Nivel Local del Campeonato de Equipos. Equipos no ganan el título de Campeón de División ni su derecho para el Nivel Local del Campeonato de Equipos al acumular la mayoría de los puntos dentro de su división en la sesión regular. Esos puntos solo le ganan un lugar en las eliminatorias. Normalmente la eliminatoria se llevará a cabo durante el descanso entre las sesiones y **siempre se cobrarán las cuotas semanales completas.**

En cada división, los 3 equipos con la mayoría de puntos y un equipo “wild card” (elegido por sorteo) participarán en las eliminatorias de sesión. Durante las semifinales, el equipo en primer lugar juega contra el equipo “wild card”, y el equipo en segundo lugar juega con el de tercer lugar. En las finales de división, los dos ganadores de las semifinales compiten para determinar quien será el campeón de división.

La Elección del sitio de La Eliminatoria de Sesión se hará en la reunión de Capitanes de Equipo al principio de la sesión o antes, y se publicará en el horario. El sitio puede ser un lugar neutral o en un local anfitrión de cualquier o ambos de los equipos involucrados.

Como se elige el equipo “wild card”- Después de la última semana de juego, el Operador Local o su representante designado hará el sorteo para el equipo “wild card” en la presencia de testigos. Solo participan los equipos que no calificaron para las eliminatorias, a menos que perdieron mas que cinco puntos en pérdidas automáticas en el curso de la sesión, o no están vigentes en las cuotas de la liga, o están descalificados por el Operador Local por alguna razón

Procedimientos para El Desempate - A menudo terminará una sesión con dos equipos empatados. Los siguientes procedimientos de desempate son parecidos a los que se usan en otros deportes para decidir cual equipo gana. En algunos casos estos procedimientos solo determinan entre los equipos en primero y segundo lugar, lo cual no es tan importante porque ambos equipos pasarán a la eliminatoria. Sin embargo, en otros casos más drásticos, decidirán entre un equipo que va a la eliminatoria y otro que no irá.

Si dos equipos están empatados - El desempate será determinado al revisar las hojas de puntaje de los equipos cuando se jugaron en contra durante la sesión regular. Si jugaron 2 veces, y se empataron, entonces solo tome en cuenta el último partido jugado entre los equipos.

Ejemplos: El equipo #6 y el equipo #10 terminaron la sesión regular empatados en tercer lugar. Estos equipos jugaron uno contra otro 2 veces en la temporada regular, y sus resultados fueron los siguientes:

Partido 1 Equipo #6 ganó 3 - 2
Partido 2 Equipo #10 ganó 4 - 1

El equipo # 6 tiene un total de cuatro puntos, mientras el equipo #10 tiene un total de seis. Se declara el Equipo # 10 el ganador del tercer lugar.

Si el Equipo #6 hubiera ganado el primer partido 4 contra 1, dando ambos equipos un total de 5 puntos, el Equipo #10 todavía habría ganado, como ganó el último (segundo) partido.

- ◆ **Si tres o más equipos empatan** - Las hojas de puntaje de la sesión regular serán revisadas, por orden de juego entre los equipos empatados. De los equipos que terminan la sesión empatados, hay que determinar quien jugó contra quien primero, y determinar ese desempate en la forma explicada anteriormente. Un equipo está eliminado mientras que el otro sigue. Se procede de la misma forma hasta determinar cual de los equipos empatados tiene derecho pasar a la eliminatoria.

Ejemplo: Los equipos #2, #5, y #10 quedan empatados en tercer lugar al terminar la sesión regular. Al revisar el horario de juego notamos que ninguno de estos equipos jugó uno contra el otro en la primera semana. En la segunda semana, el equipo #2 compitió contra el equipo #10 y por eso, primero se rompe éste empate y el ganador está comparado con el equipo #5. El ganador avanza a la eliminatoria. Los perdedores van al sorteo del “wild card.”

Se respetan en las Eliminatorias de Sesión todas las reglas de la sesión regular. Ponga atención especial en las **Reglas 23 / 19** y como pertenecen a las eliminatorias. Hay un párrafo en esas reglas que se refiere específicamente a las eliminatorias. En las eliminatorias no siempre es necesario jugar cinco partidos individuales. El primer equipo que gane 3 puntos gana el partido, por eso no es necesario jugar el cuarto y quinto partido individual. Si después de cuatro partidos los equipos están empatados 2 contra 2 y ninguno de los equipos tiene a un quinto jugador, el equipo que tenía ventaja (2 a 1) después del tercer partido individual se declarará el ganador.

Para que un jugador participe en las eliminatorias de Sesión, debe haber jugado por lo menos 4 partidos individuales durante la sesión regular con el mismo equipo. Si un jugador que no tiene derecho participa, la infracción de ésta regla ocurre, oficialmente, con el tiro de apertura del partido de ese jugador. El jugador sin derecho a jugar pierde el punto automáticamente y los equipos siguen al siguiente partido. Los niveles de destreza de ambos jugadores cuentan como parte de la **Regla 23** para ese partido de equipo. Por otro lado, una vez que termina el partido de equipos y los equipos se han ido, o los capitanes de equipo firman la hoja de puntaje, este partido permanecerá en vigor, a pesar de que jugara un jugador sin derecho. El software oficial que usa el APA lleva un control exacto que muestra claramente en la hoja semanal de puntaje la cantidad de partidos jugados por cada miembro del equipo, y por eso es fácil imponer ésta regla. **Los byes y pérdidas**

automáticas no cuentan como partidos jugados. Un equipo que tiene a un jugador en su lista que no tiene derecho jugar, puede usarlo para poder cumplir con la **Regla 23/Regla 19**, en los últimos partidos, pero no puede jugar.

Ejemplo: Un equipo puede jugar cuatro miembros con un total de 21, a pesar de que su quinto jugador es un SL2 sin derecho a jugar en las eliminatorias. Obviamente, si avanzan al quinto partido, tendrían que perder el quinto punto automáticamente como el jugador sin derecho no puede jugar. Sin embargo, él siempre ayuda a su equipo porque les permitió jugar a cuatro jugadores con un total de 21; mientras que, si el siguiente jugador inferior en la lista fuera un SL3, no hubieran podido jugar a 4 jugadores con un total de 21.

32. NO SE PERMITAN JUGADORES PROFESIONALES- Ésta liga es intencionada para los amateurs y el APA reserva el derecho a negar o anular la membresía a cualquier persona que sea designada *profesional* por el APA. El APA tiene diferentes criterios para determinar si un jugador es *profesional* o amateur. Los criterios incluyen pero no son limitados a personas que tienen membresía con el Pro Billiards Tour o cualquier organización de hombres o mujeres profesionales de billar, el ganar puntos o dinero en cualquiera de los torneos profesionales, ser conocido como alguien que juega por dinero, ser reconocido como jugador profesional de cualquier otra forma, dar exhibiciones de billar o tiros de fantasía, incluyendo a profesionales pensionados. El APA reserva el derecho a dictaminar sobre el estatus amateur / profesional de cualquier miembro, y podemos considerar alguno, todos o ninguno de los criterios mencionados. Recuerde, si usted entra a un torneo profesional, da exhibiciones de cualquier tipo en relación a billar, o de alguna otra manera se comporta como un profesional, su estatus como amateur puede estar al riesgo.

A nivel local, el Operador Local y/o la Junta Gobernadora tiene la opción de negar el derecho a participación a cualquier persona quien consecuentemente demuestra características de ser un profesional. Cualquier persona que juega por dinero y está percibido por el Operador Local o la Junta Gobernadora de ganar suficiente para vivir de sus ganancias jugando billar, puede ser calificada dentro de la categoría de *profesional*. Cualquier persona que cobra dinero por hacer exhibiciones o da lecciones puede ser calificada dentro de la categoría *profesional*. Una persona de alta destreza que trabaja en un salón de billares como gerente o asistente general puede ser calificada como “*profesional de la casa*” y puede ser negado la participación como amateo en los eventos del APA. El APA no desea que los Operadores Locales y Juntas Gobernadoras nieguen participación en la liga estrictamente en base de la destreza de un jugador. Hay bastante amateurs de billar de muy alta destreza que está bienvenidos jugar en la liga del APA.

33. EQUIPO DE BILLARES

En general todo equipo designado específicamente para billares es permitido por el APA, con la excepción de tacos especiales para tiros de salto y aparatos de láser. Equipos especiales como puentes mecánicos y extensiones para tacos son legales. Tiros de Salto son permitidos siempre y cuando son hechos legalmente, pero estos tiros deben estar intentados con su taco regular (el taco que se usa durante su partido). Tacos que son específicamente diseñados para tiros de salto no son permitidos. Tampoco se permite separar su taco regular y usar solo una parte para intentar un tiro de salto.

34. JUGADORES QUE RECIBEN INCENTIVOS - Es contrario al buen interés de la liga y un paso hacia el profesionalismo que un jugador o equipo acepte o pida incentivos para jugar. Tanto los jugadores como los equipos pueden descalificarse por solicitar incentivos. Incentivos incluyen pero no son limitados a:

- Bebidas gratis
- Uso de mesas de billar gratuito
- Pago de parte o de todas sus cuotas

Si un patrón local ofrece los mismos beneficios a todos los miembros del APA que participan en su local, probablemente resultaría aceptable. Tratos especiales para algunos jugadores de alta nivel no resultaría aceptable.

35. DEPORTIVIDAD

Buena deportividad es esencial en el deporte de Billar de Troneras, como en cualquier deporte. Quejas constantes o repetidas en contra pueden resultar en la anulación de su membresía en el APA. Además, si usted estorba la liga con argumentos constantes y discusiones sobre las reglas de la liga, los fallos, y políticas puede estar frente la pérdida de su membresía.

36. LAS REGLAS ESTÁN SUJETAS A CAMBIOS

Debido a la naturaleza cambiante de los deportes y las situaciones que ocurren, el APA reserva el derecho de hacer fallos y modificar las reglas cuando sea necesario y en cualquier momento. Se le notificará a su Operador Local de cualquier cambio en las reglas y cualquier cambio se hará disponible a todos los miembros a través de boletines, reuniones de los Capitanes de Equipos, y/o por publicarlo en la revista *The American Poolplayer*.

37. EL APA ES LA AUTORIDAD MÁS ALTA

El American Poolplayers Association (APA) es la máxima autoridad en cuanto a todos los fallos de la liga.

38. APELACIONES

Su Operador Local revisa automáticamente todas acciones disciplinarias de cualquier Junta Gobernadora en su área y le notificaría a usted o a su Capitán de equipo en cuanto a la decisión. Si quisiera apelar al APA una acción disciplinaria tomado por la Dirección Local de La Liga, lo puede hacer. Para hacer una apelación formal debe enviar un aviso por escrito al APA Appeals Committee a la dirección al dorso de éste manual. El aviso debe exponer la acción disciplinaria tomada y el porqué el APA debe revisar la decisión de la Dirección Local de la Liga. El APA tiene la autoridad suprema y la discreción absoluta para resolver el asunto y su decisión será final.

NOTA: El APA no lo hace, ni le da autorización a sus Operadores Locales o sus empleados a discriminar contra ningún individuo en base a raza, credo, religión, sexo, preferencia sexual, o cualquier otro criterio establecida por el Gobierno Federal en cuanto a la discriminación. Todas las personas que cumplan con los requisitos de edad mínima tienen derecho solicitar membresía en el APA, pueden tomar ventaja de los beneficios de membresía del APA, y tienen derecho a participar en los programas exclusivos del APA a menos de que hayan infringido las reglas específicamente detalladas en éste Manual de Equipos.

Al entender que los programas más populares del APA involucran a equipos, es lógico suponer que el APA no puede dictar la composición de cada equipo. Típicamente los equipos son compuestos de amigos, familiares o compañeros de trabajo, y ni el APA, ni su Operador Local tiene la autoridad de garantizar a un individuo que puede ser parte de un equipo en particular.

Por favor entienda que típicamente los partidos del APA se juegan en locales públicos como salones de billar, tabernas, bares, y clubes. El APA no puede forzar a un equipo jugar en un lugar donde los jugadores se sienten incómodos. El APA y sus Operadores Locales harán lo mejor posible a promover armonía, seguridad, y satisfacción entre los miembros del APA en cuanto a la composición de los equipos y la clase de local que se usa.

SECCIÓN 3

Las Reglas De Bola 8

DESCRIPCIÓN GENERAL – El juego de Bola 8 se juega con una bola blanca y un triángulo normal de 15 bolas objetivas. El propósito principal de este juego es que un jugador entronere las bolas lisas enumeradas 1 a 7 o las bolas rayadas enumeradas 9 a 15, y entonces entronerar la bola 8 en una tronera marcada antes de que su oponente lo haga. La elección de bolas lisas o rayadas se determina por el primer jugador que entronerara legalmente una bola de cualquier categoría.

Por ejemplo, si la primera bola entronerada en el partido es la 3, entonces el jugador debe entronerar el resto de las bolas de la categoría (1-7) y su oponente trata de entronerar las bolas de la otra categoría (9-15). Los jugadores toman turnos y los turnos cambian de mano cada vez que un jugador falla en meter una de sus bolas en una tronera o comete una falta. El jugador que legalmente mete una de sus bolas en una tronera debe continuar su turno. El ganador del partido individual es el jugador que mete todas las bolas de su categoría numérica y después entronera legalmente a la bola ocho. La bola 8 debe ser metida en una tronera marcada.

-
1. **TIRO DE RETRASO (Lagging)**- Los jugadores hacen un tiro de arrime (vea LAG en las Definiciones) para determinar quien gana el tiro de apertura. Si las dos bolas del LAG hacen contacto, hay que repetir el LAG. El ganador del LAG toma el tiro de apertura y después el ganador de cada partido abre el siguiente partido.
 2. **ARMADO DEL TRIANGULO** - Todas las bolas dentro del triángulo deben estar tocándose apretadamente. Se colocan las bolas con la primera bola puesta sobre el punto de pie y la bola número 8 en el centro del triángulo. El jugador que va a abrir el partido puede pedir y recibir que se coloquen nuevamente.

-
3. **TIRO DE APERTURA** – Para que el tiro de apertura sea legal, los jugadores tienen que tirar desde detrás de la cuerda de cabeza, deben tocar primero a la primera o segunda bola del triángulo y, por lo menos dirigir cuatro bolas objetivas contra la banda o entronerar una bola. No se puede disparar la bola blanca contra una banda antes de pegar al triángulo. Si el tiro de apertura no califica como legal hay que colocar las bolas en el triángulo de nuevo y el mismo jugador debe tirar otra vez. Si el tiro de apertura no es legal y se entronera la bola blanca, hay que colocar las bolas en el triángulo de nuevo y el otro jugador hace el tiro de apertura. **EL TRIANGULO TIENE QUE SER GOLPEADO ANTES DE QUE PUEDA**

OCURRIR UNA FALTA. El tirar *suave* o *fácil* no es permitido. El Operador Local puede hacer fallos y aplicar sanciones a equipos y jugadores que no hacen el tiro de apertura con fuerza. El abrir con solo la fuerza a penas suficiente para cumplir con ésta regla no es garantía contra sanciones. Recuerde, abra lo más fuerte que pueda, sin perder el control.

4. **DESPUÉS DE LA APERTURA** - Varias circunstancias pueden ocurrir después del de apertura. Ellas son:

- a. Una falta en el tiro de apertura legal resultará en ***bola-en-mano*** detrás de la cuerda de cabeza y el jugador que sigue tiene una mesa abierta como se define en “4e.” El jugador entrante puede entonces tirar a cualquier bola ubicada fuera de la cuerda de cabeza. Estar fuera de la cuerda de cabeza se determina al alinear el centro o base de la bola con la cuerda imaginaria (cuerda de cabeza) entre los puntos de los dos diamantes apropiados (vea el Diagrama de la Mesa).

Si la bola objetiva está justo en el centro de la cuerda de cabeza o fuera, se la puede jugar. Si la bola está dentro de la cuerda de cabeza, no es jugable. Si los dos jugadores del partido individual no pueden acordarse si está dentro o fuera, entonces deben consultar a una tercera persona para su opinión. Si se consulta a una tercera persona, su opinión es final. Si no hay una tercera persona imparcial, entonces los jugadores pueden decidir por echarse a cara o cruz.

La bola blanca debe estar dentro la cuerda de cabeza antes de que el juego pueda comenzar. Es la responsabilidad de su oponente asegurar que la bola blanca esté adentro antes de que se la tire. No es una falta; no habrá sanción. Si la bola blanca está fuera, el tirador debe colocarla adentro de la cuerda de cabeza. El no hacerlo y seguir jugando se consideraría antideportivo y se reportará a la Oficina Local.

- b. Si ninguna bola entronerara, le toca al otro jugador.
- c. La bola 8 se entronera. Gana el jugador a menos que se entronere la bola blanca también. En tal caso el pierde.
- d. Una bola se entronera. Por ejemplo, la bola 3 se entronera; el mismo tirador sigue tratando de meter bolas de su categoría 1-7 (lisas).
- e. Una bola de cada categoría se entronera (por ejemplo, las bolas 6 y 12 se entroneran). El jugador que abrió tiene la opción de escoger cual categoría quiere. Puede disparar a cualquier bola, con la excepción de la 8 (la cual sería una falta); Si no comete una falta, cualquier otra bola que entronere cuenta. Si se entronerara una bola de cada clase en su segundo tiro, aún tendría ***mesa abierta*** y el jugador siguiera con la opción de elegir cual categoría de bolas que quisiera. Si el jugador fallara o cometiera una falta en su segundo tiro, su oponente tendría ***mesa abierta***. Si el oponente entronera una bola, sino también hace una falta, le toca nuevamente al primer jugador y sigue la ***mesa abierta***. ***Mesa abierta*** significa que el jugador puede tirar una combinación de bolas

rayadas y lisas, y la bola de cualquier categoría que se entronere determinará su categoría.

Ejemplo: Si un jugador tiene la *mesa abierta*, y golpea la bola 10 con la bola 6 y se entronera la bola 10, el tiene la categoría 9-15 (las rayadas) y tiene que golpear primero a esas bolas altas a partir de este momento en adelante.

- f. Si dos bolas de una categoría y una bola de la otra categoría se embolsan (por ejemplo, las bolas 3, 6, y 10) el jugador puede escoger como arriba en “4e.”
- g. De vez en cuando ocurre después de la apertura, o en realidad en cualquier momento durante el juego, que un jugador entronera equivocadamente las bolas incorrectas (no de su categoría). Aunque se considera buena deportividad que el jugador sentado avise al jugador en turno que está a punto de hacer una falta por tirar a la categoría de bolas equivocada, no le es requerido hacerlo. Una vez que el jugador haya pegado una bola de la categoría equivocada, la falta ha ocurrido, no importa si se entronera la bola o no. Si la bola que se entronera, es permisible, aunque no recomendado, que el jugador sentado le permita al oponente seguir tirando hasta que se sienta inclinado cantar la falta. El jugador a quien le toca puede escapar la sanción si se da cuenta del error y calladamente vuelve a tirar la categoría de bolas correcta, pegando legalmente a una de ellas antes de que su oponente cante la falta, o al acabar con la categoría incorrecta de bolas y pegar legalmente a la bola 8 antes de que su oponente cante la falta. En otras palabras, el jugador sentado tiene que cantar la falta antes de que el tirador vuelva a la categoría correcta o entronerare todas las bolas de la categoría equivocada y hacer contacto legal con la bola 8. Antes de que una falta haya ocurrido, el tirador puede evitar una sanción a preguntar al jugador sentado cual categoría de bolas es suya. El jugador sentado está obligado decirle la verdad.

5. **TIROS DE COMBINACION** - Tiros de combinación son legales pero hay que golpear la bola correcta primero, a menos que la situación sea *mesa abierta*. **La bola 8 no es neutral.** Un jugador recibe crédito por todas las bolas entroneradas legalmente. Cuando un jugador falla a entronerar una bola suya y en su lugar entronera una bola de su oponente, pierde su turno. El oponente recibe crédito por la bola entronerada. Una vez entronerada una bola nunca vuelve a colocarse en el punto de pie.

6. **BOLAS EN EL PISO** - Si la bola 8 salta de la mesa y cae en el piso, se pierde el juego. Cualquier otra bola objetiva que caiga en el piso, se coloca en el punto de pie. Si el punto de pie está ocupado por otra bola, la bola debe estar colocada en línea directa detrás del punto, lo más cerca posible. No es una falta que cualquier bola salte al piso con la excepción de la bola blanca. Puede suceder que un jugador entronera una de sus bolas y simultáneamente otra bola salte fuera de la mesa. En ésta situación, sigue siendo su turno y la bola no se coloca en el punto de pie hasta que el falle un tiro. Si la bola que saltó de la mesa es suya, no se coloca hasta que el

falle un tiro o cuando haya metido todas las otras bolas de su categoría.

7. **BOLAS ENTRONERADAS** - Las bolas deben quedarse en la tronera para que se consideran legales. Si una bola se entronera, y se rebota sobre la mesa, no se considera entronerada. Si es la bola 8, el juego no se considera como perdido ni ganado. Si es la bola blanca, no se considera como una falta.

Nota 1. Si una bola ha estado al borde de la tronera más de un par de segundos y de repente cae dentro la tronera, la bola debe ser colocada nuevamente en el lugar donde estaba originalmente. Una vez que una bola deja de moverse, no puede moverse nuevamente sola. Por eso, si se cae dentro una tronera, debe ser colocada en la misma posición donde estaba antes de caerse.

Nota 2. De vez en cuando sucede en mesas con troneras pequeñas, que dos bolas se atorán en la boca de la tronera y quedan guindando sobre la orilla de la pizarra. Estas bolas están fuera de la mesa y se consideran entroneradas. Meta las dos bolas en la tronera y siga el juego a menos que sea la finalización del juego (se entroneró la bola 8 o la bola blanca cuando estaba intentando meter la bola 8).

8. **UN PIE EN EL SUELO** - Por lo menos un pie debe estar en el suelo en todo momento, si hay un puente mecánico presente. No es una falta - simplemente le pare al jugador y pásele el puente. La Dirección de la Liga no puede garantizar que todos los Locales Anfitriones tengan un puente mecánico. Si no hay puente mecánico, prevalecen las reglas locales.

Excepción: Jugadores en silla de rueda deben permanecer sentados en la silla mientras que tiran.

9. **FALTAS** - Si cualquiera de las siguientes faltas suceden, la sanción es *bola en mano* para el jugador entrante. Esté seguro de que haya *bola en mano* antes de tocar la bola blanca. Confírmelo con su oponente antes de tocar la bola. El concepto de *bola en mano* puede ser nuevo para muchos jugadores, y por eso merece una explicación más al fondo. *Bola en mano* significa que usted puede colocar la bola blanca en cualquier lugar en la mesa, (con la excepción de entronerarse la bola blanca en el tiro de apertura, la cual resulta en *bola en mano* detrás de la cuerda de cabecera), y tirar a cualquier bola de su categoría (o la bola 8 si todas sus bolas ya están entroneradas). Un jugador que está ejercitando sus derechos bajo la regla de *bola en mano* puede colocar la bola blanca en cualquier lugar sobre la mesa de billar que desee. Una vez que la bola ha sido colocada en la mesa, si el jugador no está satisfecho con la colocación, puede ajustar la posición usando su mano, su taco o cualquier otro objeto razonable. Se puede cantar una falta si en lugar de mover la bola con su taco, el le pega a la bola blanca resultando

en doble golpe de la bola blanca (también se llama “doble embrague”). La regla ***bola en mano*** sanciona a un jugador por cometer un error. Sin ésta regla, una persona puede beneficiar por entronerar la bola blanca al accidente o a propósito o al hacer otra falta. En el caso raro que un juego esté en un impasse, o sea, ninguno de los jugadores puede o quiere usar la ***bola en mano***, entonces se arma el triangulo de nuevo, el mismo jugador abre, y las entradas del juego paralizado están tachadas en la hoja de puntaje.

Únicamente el jugador o el entrenador pueden llamar la atención de una falta oficialmente, aunque cualquiera puede sugerir al jugador o al entrenador que se debe comunicar una falta.

Estas son las únicas faltas que resultan en ***bola en mano***. Cualquier otra infracción es violación de deportividad. Las siguientes son las infracciones que resultan en ***bola en mano***:

- a. En cualquier instante que la bola blanca se entronere, se caiga al suelo, o salte fuera de la superficie de la mesa.
- b. El fallar de pegar la bola correcta primero. (Un jugador que tiene la categoría de bolas rayadas debe de pegar a una bola rayada primero). **La bola 8 no es neutral.** Por lo general, el tirador tiene la ventaja en situaciones de tiros apretados a menos que su oponente haya pedido a una tercera persona observar el tiro. Protéjase. Si usted piensa que su oponente va a hacer un tiro que podría ser dudoso, dígame que espere un momento y le pida observar el tiro a una tercera persona. Las situaciones que pueden resultar en golpe malo son generalmente obvias y disputas sobre situaciones apretadas casi siempre se pueden prevenir al pedir que una tercera persona observe el tiro. Si el observador no puede determinar cual bola tocó primero, la decisión cae al favor del tirador. Equipos que continuamente disputan sobre tiros malos sin pedir verificación de una tercera persona pueden estar sancionados puntos por comportamiento perjudicial y antideportivo.
- c. El fallar de pegar la banda después de contacto. Hay que pegar la banda con la bola blanca o cualquier otra bola, después de que la bola blanca y la bola objetiva hacen contacto. Una bola entronerada cuenta como una que haya tocado la banda. Si la bola rebota a la superficie de juego, aún se considera de haber tocado la banda, como el forro de la tronera se considera parte de la banda. La respuesta a muchas preguntas es: ***DESPUES DE CONTACTO LEGAL, CUALQUIER BOLA DEBE IR A CUALQUIER BANDA.***
- d. La bola objetiva está ***congelada*** a la banda y el jugador está contemplando un ***Tiro de Seguridad*** (vea ***Tiro de Seguridad*** en Las Definiciones). Para que la siguiente regla ***de bola congelada*** esté vigente, el oponente debe declarar que la bola está ***congelada***, y el jugador debe verificarlo. Una vez que se acuerda de que la bola sí está ***congelada***, el jugador debe echar la bola objetiva contra otra banda (por supuesto, podría pegar a otra bola, que a su vez hace contacto con la banda), o echar la bola blanca contra la banda después de contactar la bola

- objetiva. Si el jugador opta por el último método de *Tiro de Seguridad* debe tener cuidado que obviamente golpee la bola objetiva primero. Si la bola blanca pega a la banda primero o a la banda y bola objetiva simultáneamente sería una falta, a menos que la bola blanca o la bola objetiva se echaran contra alguna otra banda.
- e. Es ilegal y por eso una falta hacer a propósito que la bola blanca salte a otra bola por una pifia. Una pifia por casualidad no es una falta a menos que infrinja a otras reglas de esta sección.
 - f. El recibir ayuda ilegal (entrenamiento de cualquier persona que no sea su entrenador) durante su turno en la mesa. Para determinar lo que es y no es entrenamiento, lea la sección de ENTRENAMIENTO en las Reglas Generales de este manual.
 - g. El causar el movimiento o el alterar el rumbo de la bola blanca, por lo más mínimo que sea y aun cuando sea por casualidad, es una falta. Aunque se caiga la tiza encima la bola blanca, es una falta. El movimiento por casualidad de cualquier otra bola (incluyendo la 8) no es una falta, a menos que la bola movida toque la bola blanca. Cualquier bola (aparte de la blanca) que esté movida accidentalmente por el jugador en turno **debe estar recolocada** en su posición original por su oponente, después de finalizar el tiro y todas las bolas han dejado de rodar. Si ocurre antes del tiro, la bola movida **debe estar recolocada** antes de que el jugador tire.
- Excepción:** Si una bola está movida por casualidad y contacta a la bola blanca es una falta y ninguna bola objetiva estará reemplazado.
- h. Si, al hacer su tiro, la bola blanca no toca nada.
 - i. Tenga cuidado al levantar o colocar la bola blanca en una situación de *bola en mano*. La bola blanca siempre está *viva*. Si la bola blanca, **o la mano agarrando o moviéndola toca otra bola**, es una falta de bola blanca y su oponente tiene *bola en mano*. Especialmente tenga cuidado al levantar o colocar la bola blanca en un lugar apretado.
 - j. Durante un tiempo muerto el jugador o su entrenador puede colocar la bola blanca en una situación de *bola en mano*. La misma regla de la colocación de la bola blanca se aplica tanto al jugador como a su entrenador. Si el jugador o el entrenador hace una falta durante el proceso de colocar la bola blanca, será *bola en mano* para el oponente. Por eso, el jugador debe elegir si quiere que su entrenador coloque la bola blanca o si lo hace por si mismo.
-

10. HAY VARIAS FORMAS DE PERDER:

- a. Su oponente embolsa todas las bolas de su categoría y mete legalmente la bola 8.
- b. Usted embolsa la bola 8 fuera de orden o la bola 8 salte fuera de la mesa.

- c. Usted entronera la bola 8 en la tronera equivocada o se le olvida marcar la tronera en la que emboca la bola 8.
- d. Usted hace una falta de la bola blanca y entronera a la bola 8.
- e. Al tirar a la bola 8, se entronera la bola blanca. Es pérdida de juego, haya o no haya entronerada la bola 8.

Nota: Si está tirando a la bola 8 y no la toca, es una falta que resulta en ***bola en mano*** para su oponente, pero no pierde a consecuencia de ésta falta.

- f. Se pierde el juego si altera el rumbo de la bola 8 o la bola blanca en una situación que la consecuencia de tal acción resulta en la pérdida del juego.

Ejemplo: Está tirando a la bola 4, falla entronerarla, y la bola 4 golpea a la bola 8. La bola 8 va rumbo hacia la tronera y usted la alcanza y la para diciendo que es sola una falta de ***bola en mano***. Está equivocado y ha perdido el juego.

Ejemplo: Está tirando a la bola 8 y falla entronerarla, y la bola 8 va rumbo hacia la tronera equivocada o la bola blanca va hacia una tronera. Usted para la bola y reclama diciendo que es una falta de ***bola en mano***. Está equivocado y ha perdido el juego.

11. COMO PUEDE GANAR - Usted gana el partido al embolsar todas las bolas de su categoría y después embolsar la bola 8 legalmente, en el bolsillo marcado, sin embolsar la bola blanca. Para marcar correctamente el bolsillo, hay que poner un marcador o otro indicador apropiado (menos la tiza) junto al bolsillo donde quiere que se embocara la bola 8. Ambos equipos pueden usar el mismo indicador. Sin embargo si hay más de un indicador en la mesa, esté seguro que no haya confusión en cuanto a donde intenta embolsar la bola 8. Si el indicador ya está puesto donde lo quiere, no es necesario tocarlo, moverlo, o reposicionarlo.

Nota: No es permitido embolsar la bola 8 al mismo tiempo (en el mismo tiro) que se embolsar la última bola objetiva de su categoría. El tiro a la bola 8 debe ser un tiro aparte.

El Equalizer®

Sistema De Handicap

La singularidad del sistema handicap *Equalizer*® es que logra potenciar al máximo la capacidad de los jugadores, tanto el novato como el principiante y el experto si se encontraran en un partido. **Con el sistema *Equalizer*®, hacemos posible que un jugador novato tenga casi la misma oportunidad de ganar su partido como el jugador experto.** *El Equalizer*® ayuda al jugador de menor nivel al dictar matemáticamente, que el necesita ganar menos juegos que su oponente con un nivel más alto para poder ganar el partido. En el golf se dan puntos y en el boliche se dan palos/pinos. En esta liga, los jugadores dan o reciben juegos. La cantidad de partidos que usted da o recibe se determina al comparar su nivel con el nivel de su oponente. Los jugadores de nivel mayor les dan juegos a los jugadores de menor nivel, para emparejar el partido.

1. COMO SE DETERMINAN LOS HANDICAPS - Su Oficina Local calcula y reporta los handicaps de los jugadores a todos los equipos regularmente. Usted necesita saber su handicap para poder determinar cuantos juegos individuales debe ganar para que ganar su partido. Los niveles de destreza son mantenidos, calculados y actualizado por su Oficina Local. El proceso de calculación incluye varios datos, entre ellos, la aplicación de formulas matemáticas a la información recibida en su hoja de puntuación, sus juegos ganados/perdidos, desempeño en los Torneos Mayores, evaluación cualitativa por el Comité Asesor de Handicap (Handicap Advisory Committee) y otras consideraciones. Se le pide que no lleve sus propias cuentas de puntaje, como es generalmente una práctica disruptiva. El APA aprecia su cooperación con ésta política.

2. COMO EMPEZAR - Obviamente, los nuevos miembros no tienen un nivel de destreza establecido en el APA, por eso, empiezan con el promedio nacional. Las estadísticas revelan que 69% de los jugadores masculinos son del nivel SL4, y 78% de las damas son del nivel SL3 o menor. **Los Caballeros** jugarán su primer partido como SL4; **Las damas** jugarán su primer partido al nivel SL 3. El Operador Local tiene la autoridad para designar niveles de destreza especiales y el Obtenible Mas Bajo a miembros nuevos que son conocidos por su alta destreza o a cualquier

jugador que ha establecido su nivel de competencia en alguna otra liga. Si un jugador ha previamente establecido cierto nivel de habilidad en el APA de Bola 9, entonces comenzará con el mismo nivel en Bola 8.

Nota: Un jugador de nivel SL1 comienza con SL2 en Bola 8, y un SL8 o SL9 comienza como SL7 en Bola 8.

Al tabular su primer partido, su nivel estará establecido y reportado. Está en contra de las reglas tener un nivel establecido y tratar de re-establecer su nivel más adelante. En otras palabras, no puede dejar de jugar por un tiempo o traspasar a otra liga y volver a jugar como un jugador sin nivel establecido. Miembros son obligados a revelar si fueron miembro antes o si ya tienen un nivel establecido.

3. **UNA VEZ QUE SÚ NIVEL ESTÁ ESTABLECIDO** - Ahora vamos a ver como su nivel y los niveles de otros jugadores interactúan para crear el ambiente competidísimo que ha hecho a ésta Liga tan exitosa. Recuerde, usted va a dar o recibir juegos. Durante la sesión regular de competencia semanal haga uso de la tabla "**JUEGOS QUE TIENE QUE GANAR**" que sigue. Para su conveniencia ésta tabla está impresa en la hoja de puntaje.

TABLA de JUEGOS QUE TIENE QUE GANAR

NIVEL de DESTREZA		SU Oponente					
		2	3	4	5	6	7
U S T E D	2	2/2	2/3	2/4	2/5	2/6	2/7
	3	3/2	2/2	2/3	2/4	2/5	2/6
	4	4/2	3/2	3/3	3/4	3/5	2/5
	5	5/2	4/2	4/3	4/4	4/5	3/5
	6	6/2	5/2	5/3	5/4	5/5	4/5
	7	7/2	6/2	5/2	5/3	5/4	5/5



4. **COMO SE UTILIZA LA TABLA** - Para leer la tabla, encuentre su nivel en el lado izquierdo de la tabla. Después, encuentre el nivel de su oponente en la parte de arriba. Ahora, de su nivel trace hacia la derecha, y del nivel de su oponente trace hacia abajo, hasta donde las dos trayectorias se encuentran. En este cuadrado el primer número indica cuantos juegos tiene que ganar usted, y el segundo número indica cuantos juegos debe ganar su oponente. Los dos números deben tener la misma diferencia entre ellos que tienen los números de sus niveles de destreza. Por ejemplo, un jugador de SL6 juega contra uno de SL4 debe de jugar 5/3 (con el círculo alrededor). El SL6 necesita 5 juegos mientras que el SL4 necesita 3. La diferencia entre 5 y 3 es 2, igual que la diferencia entre los niveles 6 y 4 es 2.

Ejemplo 1: En una noche de liga, Francisco tiene que jugar contra Guillermo.

Francisco es un SL5. Guillermo es un nuevo jugador y no tiene nivel establecido, y por lo tanto, juega al nivel SL4 y Francisco juega a su nivel de SL5. Fijándose en la tabla de arriba se ve que un partido entre un SL5 y un SL 4 significa que el jugador SL5 necesita 4 juegos y el jugador no establecido (SL4) necesita 3. La diferencia es un juego, la cual es la misma diferencia que entre los niveles 5 y 4. Francisco va a tener que ganar 4 juegos de Bola 8 antes de que Guillermo gane 3. Ésa es la ventaja (handicap) o *igualador* que Guillermo tiene con el sistema *Equalizer*.

SECCIÓN 5

Como Se Lleva Cuenta Del Puntaje - Bola 8

La hoja de puntaje semanal para Bola 8 es muy importante y se debe llenar cuidadosamente, completamente, y correctamente y después se debe estar firmado por ambos capitanes de equipo. Se impondrán sanciones si constantemente se entregan hojas de puntaje ilegibles, incompletas, o incorrectas.

TEAM #	PLAYER NAME	PLAYER NUMBER	Games Must Win	INNINGS					8-BREAK	8-FUN	DEFENSIVE SHOTS	SCORE	W/L
3	Jones, M.	0118	5	Game 1	Game 2	Game 3	Game 4	Game 5					
7	Smith, P	2340	3	Game 6	Game 7	Game 8	Game 9	Total Innings					
	vs			Game 1	Game 2	Game 3	Game 4	Game 5					
				Game 6	Game 7	Game 8	Game 9	Total Innings					

La ilustración de arriba es una parte de la hoja de puntaje. En este ejemplo vemos que Jones (nivel SL7) y Smith (nivel SL5) se han sido seleccionados para jugar un partido. Sus niveles de destreza están anotados en una parte de la hoja de puntaje que no se ve en la ilustración de arriba. Las siguientes instrucciones explican como se llena la hoja de puntaje correctamente.

- 1. INFORMACIÓN DEL JUGADOR - El jugador que gana el tiro de retraso está apuntado primero en la lista (arriba, la primera posición).** Escriba el número del equipo, el apellido y la primera letra de su nombre, el número del jugador, y la cantidad de juegos que necesita ganar. El número se consigue consultando la tabla, "JUEGOS QUE TIENE QUE GANAR" explicado en la sección previa. Ahora, haga lo mismo con el oponente. Según la ilustración de arriba Jones ganó el tiro de arrime y por eso su nombre aparece primero. El es un SL7 y Smith es un SL5. Según la tabla "JUEGOS QUE TIENE QUE GANAR" en un partido entre un SL7 y un SL5, el SL7 tiene que ganar 5 partidos y el SL5 tiene que ganar 3. Por lo tanto se entra un 5 para Jones y 3 para Smith en la columna "GAMES MUST WIN."

2. LA SECCIÓN DEL JUGADOR DECLARADO

Después de que se echan a cara o cruz para decidir quien declara el primer jugador, ponga el número del equipo apropiado en el espacio indicado para que haya un seguimiento sobre cual equipo declara primero en cada partido subsiguiente.

3. LA SECCIÓN DE RONDAS Y TIEMPOS MUERTOS – Una ronda en pool significa que le hay tocado un turno en la mesa a cada jugador. El primer jugador es el que ganó el tiro de arrime y su nombre está anotado arriba en la primera casilla en la hoja de puntaje. El nombre del jugador que perdió el tiro de arrime está anotado abajo en la segunda casilla en la hoja de puntaje. **Una ronda no está terminada hasta que el jugador que perdió el tiro de arrime falle o haga una falta; por eso no debe anotar los tantos hasta que éste termine.**

a. LA CASILLA DE JUEGOS – Una casilla distinta ha sido creada para cada juego. Marque el número de rondas en cada partido en la casilla correspondiente e indique cual de los dos jugadores ganó, rellorando el área al lado derecho de la casilla de partido en la parte arriba si ganó el jugador en la primera posición o en la parte inferior si ganó el jugador en la segunda posición. Hay que indicar los tiempos muertos con la letra “T” en las esquinas de diamantes en la casilla para los juegos, los dos diamantes de arriba para el primer jugador y los de abajo para su oponente. Siempre hay que anotar el primer tiempo muerto en el diamante a la izquierda de la casilla de juegos. En la ilustración se ve que el primer partido tuvo 3 rondas y ganó Jones con un tiempo muerto. En el cuarto partido se ve que Jones no solamente ganó el juego pero abrió y después metió todas sus bolas sin fallar. Smith nunca tuvo turno en la mesa. Sabemos que el abrió porque el ganó el juego 3, y sabemos que entroneró todas sus bolas porque se hubiera anotado por lo menos una ronda si le habría tocado a Smith. Jones ganó su partido número uno, tres, cuatro, seis y siete. Smith ganó los partidos dos y cinco con un tiempo muerto en cada partido.

Marque Solo Las Rondas Completas - Si un jugador abre y entronera todas sus bolas, incluyendo la 8, la ronda no termina porque el todavía sigue tirando (tiro de apertura) en el próximo juego. Hay que marcar un cero (0) en la casilla de juegos. Una ronda nunca está anotado hasta que el jugador quien perdió el tiro de arrime y quien es segundo durante todo el partido o FALLA O HACE UNA FALTA. No concluye la ronda al final del partido a menos que el segundo jugador pierda en su tiro final

b. LA CASILLA “TOTAL DE RONDAS” - Sume todas las rondas del partido y escriba el número en ésta casilla. En la ilustración el total es “21.”

4. CASILLA DE “8 EN LA APERTURA Y 8 CORRIDAS” - Use la casilla

apropiada para anotar todas las ocasiones en las cuales cada jugador embolsar la bola 8 en el tiro de apertura y cuando un jugador abre y entronera todas sus bolas mas la bola 8.

- 5. LA CASILLA PARA "TIROS DEFENSIVOS"** - Este es el lugar donde usted debe marcar tiros fallados a propósito. Un tiro defensivo se debe marcar para cada jugador que hace un tiro en el cual no hay intención de entronerar ninguna bola de su categoría. Jugadores con integridad cantan sus tiros defensivos de antemano. Tiros fallados a propósito caen dentro de dos categorías. La primera es tiro de seguridad. Los tiros de seguridad son perfectamente éticos, a pesar de que siempre sean tiros fallados a propósito. La segunda categoría es los tiros fallados con el propósito de manipular su handicap (también se llama “sandbagging”).

Al marcar los tiros fallados a propósito concientemente, no solamente está llevando la cuenta del puntaje correctamente, pero también está asegurando la fidelidad de los niveles de destreza de los otros jugadores en su división. En la ilustración anterior, Jones tuvo dos tiros defensivos y Smith tuvo cinco tiros defensivos.

Nota: El marcar tiros defensivos no afecta las marcas de la ronda. En otras palabras, la ronda está anotada y también el tiro defensivo, si es apropiado.

- 6. LA CASILLA DE PUNTAJE** - En esta columna se apuntan el total de los juegos ganados por cada jugador. En la ilustración anterior vemos que Jones ganó cinco juegos y Smith ganó dos juegos.
-

- 7. LA CASILLA "G-P"** - Se debe indicar quien ganó o perdió el partido al escribir "G" (ganó) o "P" (perdió) en la casilla indicada. En la ilustración anterior vemos que Jones ganó (está indicado con una "G"). Cada partido vale un punto. El total de puntos ganados por el equipo está anotado más abajo, al lado de las firmas de los capitanes de equipo.

- 8. LA SECCIÓN DE CUOTAS** – Los capitanes de equipo deben llenar la sección financiera que está ubicada al lado izquierdo de la parte inferior de la hoja de puntaje (no se ve en la ilustración). Debe llevar una contabilidad por todo el dinero que va en el sobre con la hoja de puntaje. Es importante anotar pagos de cuotas anuales de membresía y cualquier otro pago fuera de lo común.
-

- 9. LA CASILLA PARA LAS FIRMAS DE LOS CAPITANES-** Cuando termine su partido, cuente los puntos ganados al sumar las "Gs" o "Ps". Cada partido individual ganado es un punto para el equipo. Anote el total de los puntos ganados

por su equipo en ambas hojas de puntaje en la casilla apropiada, cerca de la línea donde firma el capitán de equipo.

10. TAMAÑO DE MESA - Marque la casilla apropiada para indicar el tamaño de mesa utilizado durante el partido.

El llevar la cuenta de los tantos correctamente y concientemente es la contribución más grande del Capitán de Equipo para facilitar la buena operación del sistema de handicap *The Equalizer*® y también eso previene los abusos de “sandbagging” trampas de nivels. El sistema de *Equalizer*® funcionará perfectamente si todo equipo lleva la cuenta de los tantos correctamente. Cuando un jugador a propósito no intenta embolsar una de sus bolas objetivas, debe estar anotado en la casilla de Tiros Defensivos de ese jugador. La única manera que un equipo puede manipular el sistema de handicap *The Equalizer*® es SI USTED SE LO PERMITE. La Dirección Local de la liga procesa las hojas de puntaje que usted entrega cada semana. Usted mejorará su liga y su oportunidad de ganar si juega con las reglas y con el espíritu de las reglas y al llevar la cuenta del puntaje según las reglas de este manual. Su cooperación será apreciada por sus compañeros de equipo, otros miembros de la liga, La Dirección Local y el APA.

SECCIÓN 6

Otras Formas De Bola 8

Además de la liga estándar de Bola 8 para adultos, el APA sanciona otras formas de Bola 8 como la División Juvenil, Súper Divisiones, y Divisiones de Equipos de Tres Personas. Puede ser que estas formas no se ofrecen en su área. Las otras formas de Bola 8 son así:

1. DIVISIONES DE JUVENILES DEL APA - Por favor lea todo este manual (con la excepción de la sección de Torneos Mayores), como la mayoría aplica a juego en la División Juvenil. Las excepciones específicas con relación a las Divisiones Juveniles son:

a. Beneficios de Membresía - El APA es la organización de billar de torneos más grande en la historia de este país. Como un miembro juvenil del APA, usted recibirá los mejores beneficios disponibles a un aficionado Juvenil.

Transferencia - Su membresía puede ser transferida donde quiera que haya una División Juvenil del APA. No hay ninguna cuota de transferencia. Cuando llegue a su nueva área, simplemente llame a su Operador Local y avísele donde jugaba anteriormente y el Operador Local se comunicará con la persona apropiada para transferir sus datos. Cuando traspasa a un área nueva debe inscribirse con su nivel de destreza anterior. La membresía no es transferible de una persona a otra y la cuota de membresía no es reembolsable.

b. Cuotas – Las cuotas anuales de membresía en el APA son explicados en la Primera Sección de este manual, excepto los miembros Juveniles pagan la mitad.

c. Campeonatos Nacionales – En este momento el APA no lleva a cabo un torneo nacional para la División Juvenil. Puede haber Campeonatos de Equipos Anuales Locales con premios (no dinero en efectivo) para los equipos ganadores.

d. Reglas Generales - Todas las reglas, políticas, y procedimientos incluidos en este manual se aplican a la División Juvenil con las siguientes excepciones:

1) El límite de edad será 20 años. No se permitirá participar a ningún jugador después de cumplir los 21 años de edad, a menos que su cumpleaños ocurra a mediados de la sesión, en tal caso, se le permitiría terminar la sesión. A pesar de que las ordenanzas locales puedan dictar la edad mínima, el APA no tiene un límite de edad mínima. Las Ordenanzas Municipales puedan permitir que adultos, como los parientes o un tutor, participen con algunas restricciones.

2) El Límite de Nivel de Destreza del Equipo Será 20 en La División Juvenil. Simplemente consulte la regla en lo que se refiere al límite del total de nivel en la División Abierta y sustituya un 20 donde quiera que diga 23.

Una lectura cuidadosa de la regla que limita el total máximo de los niveles de destreza (conocida como la **Regla 23**) en este manual le indicará el uso del sentido común para adaptar esta regla. **Además, ningún equipo puede usar más de un jugador con un nivel de destreza de 6 o más en cualquier partido de equipo.**

2. SÚPER DIVISIONES - Todas las reglas, políticas, y procedimientos incluidos en éste manual se aplican a la Súper División, menos las siguientes excepciones:

- a. División Abierta** – La regla que limita el total máximo de los niveles es igual a la **Regla 23**, excepto **el límite del total de nivel será 30. Además, no más de dos jugadores de nivel 7 podrán jugar en cualquier partido de equipo.**
- b. División de Damas** - La regla que limita el total máximo de los niveles de destreza es igual a la **Regla 23** por que **el límite del total de para la Súper División de Damas será 23. Además, ningún equipo puede jugar más de dos jugadoras de nivel 6 o más en cualquier partido de equipo.**
- c. Equipos y jugadores ganadores de división** no tienen derecho a jugar en el **Campeonato de Equipos** como resultado de su participación en ésta forma.

Excepción: (División de Damas) – Campeonas de división tendrán derecho a participación en los Campeonatos de Equipos en la División ABIERTA, empezando con el Nivel Local. El ganar la Súper División no significa que tiene derecho a jugar en el Campeonato de Equipo de la División de Damas.

- d. Todos los participantes en la Súper División tienen derecho a participar en el 8-Ball Classic.**
-

3. DIVISIONES DE EQUIPOS DE 3 PERSONAS - Todas las reglas, políticas, y procedimientos incluidos en éste manual se aplican a las Divisiones de Equipos de 3 Personas, menos las siguientes excepciones:

- a.** Su lista de jugadores está limitada a ocho personas, sin embargo solo tres jugadores juegan en cualquier partido de equipo.
- b. División Abierta** - La regla que limita el total máximo de los niveles es igual a la **Regla 23**, excepto **el límite del total de será 14** para los tres jugadores que participan en cualquier partido de equipo. **Además, ningún equipo puede jugar más de dos jugadores del nivel 6 o más en cualquier partido de equipo.**
- c. División de Damas** - La regla que limita el total máximo de los niveles de es igual a la **Regla 19**, excepto **el límite del total de nivel será 11** para las tres jugadoras que participan en cualquier partido de equipo. Una jugadora SL5 o más será igual a una SL5 para los propósitos del límite del total de los niveles. En otras palabras, una SL6 o SL7 tiene que ganar la misma cantidad de juegos como siempre para ganar un partido, pero su nivel solo cuenta como SL5 hacia el

límite de 11.

- d. Todos los participantes en la División de Equipos de Tres Personas tienen derecho a participar en el **8-Ball Classic**.
- e. **Equipos y jugadores ganadores de división** no tienen derecho a jugar en el **Campeonato de Equipo** como resultado de participación en ésta forma.

Excepción: Los ganadores de La Eliminatoria de División de las Sesiones de verano y otoño de la División de Equipos de 3 Personas pueden ganar el derecho a jugar, pero únicamente si:

- 1) El equipo tiene por lo menos 4 jugadores (para los propósitos de originalidad); en su lista de jugadores.
- 2) El equipo cambia a la forma estándar (equipo de cinco personas) de Bola 8 en la próxima sesión; y
- 3) El equipo cumple con todos los requisitos de los Torneos Mayores, es decir que después de calificarse, ellos juegan continuamente hasta el fin de la sesión de primavera, y mantienen a los cuatro jugadores originales en su lista de jugadores una vez calificados, etc.

SECCIÓN 7

La Liga De Bola 9

¡El juego de Bola 9 es para todos! Ahora tiene la ocasión de jugar el mismo tipo de juego que juegan los profesionales, con la oportunidad real de ganar.

Menos las indicaciones específicas en esta sección, y como nos dictaría el sentido común, toda la información contenida en este manual también se aplica a la liga de Bola 9.

A. REGLAS GENERALES DE BOLA 9

Algunos detalles con relación a la Liga de Bola 9 son los siguientes:

1. El límite del total máximo de los niveles de un equipo es 23. Si la **Regla 23** se infringe, el equipo infractor recibiría cero puntos por ese partido de liga. El otro equipo recibiría todos sus puntos ganados, más 15 puntos para el partido en el cual se infringió la **Regla 23**, y cual quiera de los partidos subsiguientes.

2. Solo dos jugadores del nivel de destreza Sénior pueden jugar en el mismo partido de equipo. Jugadores del nivel de destreza Sénior son los que tienen un nivel de destreza de 6, 7, 8, o 9. Si se seleccione a un jugador quien, según esta regla, no tiene derecho a jugar, entonces ocurre la violación oficial de esta regla en el momento que se realice **el tiro de apertura** del partido de ese jugador. El jugador pierde automáticamente el partido y los equipos pasan al partido de los siguientes jugadores. Los niveles de destreza de ambos jugadores cuentan hacia la **Regla 23** para éste partido. Por otro lado, una vez que el partido de equipo termine, y cualquier de los equipos haya abandonado el sitio, o las hojas en que se anota el puntaje estén firmados por ambos Capitanes de Equipo, el resultado ya está finalizado, aunque se jugara un jugador sin derecho.

3. El puntaje en los casos de bye - Si no se encuentra un equipo de reemplazo, se conceden 60 puntos por todos byes.

4. La regla de pérdida automática es igual que la de Bola 8 con la excepción de que el

partido individual vale 15 puntos.

- 5. Entrenamiento** – No tome en cuenta la referencia a la categoría de bolas cuando esté recordando a un jugador cual bola tirar. El recordar a un jugador cual bola sigue en la rotación numérica no se considera entrenamiento. El pedir tiempo muerto para entrenamiento es igual que la Bola 8, pero el nivel de destreza 1 recibe 2 entrenamientos por juego y los niveles de destreza 8 y 9 reciben 1 entrenamiento por juego.
-

- 6. En Las Eliminatorias y partidos de campeonato** se lleva la cuenta de los datos igual como los partidos semanales de Bola 9, excepto una pérdida automática de un partido de individuales vale 20 puntos. El primer equipo que gana 51 puntos es el ganador de las eliminatorias.

Ejemplo: En el primer partido de las eliminatorias de la sesión, Bill (SL5) le gana a Sue (SL3) con un resultado de 38 a 23. El equipo de Bill gana 12 puntos de partido y el equipo de Sue gana 8 puntos de partido. El primer equipo que gane 51 puntos es el ganador de Las Eliminatorias.

En el caso de un empate al final de un partido de equipos (50 a 50), se desempatarían por el número de partidos individuales ganados por cada equipo.

1. Participación en un equipo de Bola 9 no le da derecho a jugar en los campeonatos de Bola 8.
-

B. REGLAS DE BOLA 9

La mayoría de las reglas de Bola 9 son similares a las reglas usadas en Bola 8. Cuando sea el caso así, se indicará. Los demás detalles del juego de Bola 9 siguen.

- 1. DESCRIPCIÓN GENERAL** - Bola 9 se juega con la bola blanca y nueve bolas objetivas las cuales son enumeradas de 1 a 9. Bola 9 es un juego de rotación, lo cual significa que las bolas objetivas deben ser jugadas en orden numérico. El jugador debe hacer contacto con a la bola objetiva más baja (en número) que este en la mesa. El juego termina cuando se entronera la bola 9. El jugador mantiene su turno en la mesa siempre y cuando pegue primero a la bola más baja y se entronera una bola legalmente. No es necesario que entronere la bola de número más bajo para continuar su turno. El jugador puede, por ejemplo, pegarle a la bola 1 primero y causar que la bola 4 caiga en la tronera. Si ocurre así, continúa su turno, pero, repetimos, el jugador debe hacer contacto primero con la bola más baja que queda

en la mesa. **Si el jugador tira a la bola 1 y entronera la 9, ese juego está concluido.**

2. **TIRO DE ARRIME** – Es igual que el tiro de arrime en Bola 8.

3. **ARMADO DEL DIAMANTE** - Se usan 9 bolas armadas en la forma de un diamante. **La bola 1 se ubica adelante en el punto del diamante y encima el punto de pie.** La bola 9 está en el centro del diamante y las bolas objetivas se pueden ubicar en cualquier orden numérico.

Nota 1: Cuando se juega en mesas que funcionan con monedas, usted puede ahorrar dinero al hacer uso de todas las bolas disponibles. Por ejemplo, digamos que un jugador abre y mete las bolas 3 y 9. Este juego ha terminado (el meter la 9 en el tiro de apertura es partido ganado). Vuelva a armar el diamante, usando las bolas 10 y 11. El orden de juego sigue siendo la bola de número más bajo en la mesa primero, o sea que en este juego, el orden de bolas es 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 10 y 11. La bola más alta toma el lugar de la bola 9 en este juego. No diga que la 10 toma el lugar de la 3; es confuso. Entronere las bolas en orden numérico.

Nota 2: El jugador que abre puede pedir que las 9 bolas disponibles de números más bajos sean usadas en cada juego.

4. **EL TIRO DE APERTURA** - Para que el tiro de apertura sea legal, los jugadores tienen que tirar detrás de la cuerda cabecera, hay que pegar primero a la primera bola, y por lo menos cuatro bolas objetivas tienen que hacer contacto con la banda o una bola tiene que entronerarse. La bola blanca no puede hacer contacto con la banda antes de pegar al diamante. Si el jugador no pega primero a la bola 1, no es una falta. Si el tiro de apertura **no** califica como legal, se arma el diamante de nuevo y el mismo jugador intenta el tiro de apertura. Si el tiro de apertura **no** califica como legal y se entronera la bola blanca, hay que armar de nuevo el diamante y le toca al otro jugador. **HAY QUE PEGAR EL DIAMANTE ANTES DE QUE PUEDA SUCEDER UNA FALTA.** El tirar *suave* o *fácil* no es permitido. El Operador Local puede hacer fallos y aplicar sanciones a equipos y jugadores que no hacen el tiro de apertura con fuerza. El abrir con la fuerza a penas suficiente para cumplir con ésta regla no es garantía contra sanciones. Recuerde, abra lo más fuerte que pueda, sin perder el control.

5. **DESPUÉS DEL TIRO DE APERTURA** - Varias circunstancias pueden ocurrir después de la apertura. Ellas son:

- a. Una falta en el tiro de apertura legal resultará en ***bola-en-mano*** en cualquier lugar en la mesa para el oponente del abridor. Bolas embolsadas, si hay, permanecen en los bolcillas, menos la bola 9.
- b. Ninguna bola se entronera y por lo tanto le toca al oponente.
- c. Se entronera la bola 9. Es juego ganado, a menos que se entronere la bola blanca, en cuyo caso la bola 9 (u otra bola de número alto) es puesta en el punto de pie, y le toca al oponente.
- d. Una o varias bolas se embolsan. Sigue el mismo jugador, y tira a la bola con número mas bajo en la mesa.
- e. De vez en cuando ocurre que un jugador tira equivocadamente una bola incorrecta. Aunque se considera buena deportividad que el jugador sentado avise al jugador en turno que está al punto de hacer una falta por tirar a una bola equivocada, no le es requerido hacerlo. Una vez que el jugador haya pegado una bola equivocada, la falta ha ocurrido, no importa si se entronera la bola o no. Si la bola se entronera, es permisible, aunque no recomendado, que el jugador sentado le permita al oponente seguir tirando hasta que se sienta inclinado a comunicar la falta. Cualesquiera bolas entroneradas antes de que se diga la falta se consideran “bolas muertas.” El jugador en turno puede escapar la sanción si se da cuenta del error y calladamente vuelve a tirar la bola correcta, pegando legalmente a ella antes de que su oponente diga la falta. En otras palabras, el jugador sentado debe decir la falta antes de que el tirador vuelva a tirar a la bola correcta.

Nota: Si al jugador no le gustan sus opciones para un tiro, el APA no permite que un tirador use su turno únicamente para posicionar la bola blanca para causar desventaja a su oponente.

6. TIROS DE COMBINACION - Tiros de combinación son legales y frecuentes en Bola 9. **Simplemente asegúrese de pegarle a la bola más baja primero.**

- 7. BOLAS EN EL PISO** –El caerse la bola blanca al piso está cubierto en la sección de Faltas. Las bolas objetivas que se caigan al piso se colocarían en el punto de pie inmediatamente. Si el punto de pie está ocupado, la bola se colocaría en una línea directamente atrás del punto, lo más cerca posible al punto. Si dos bolas se caen al piso, se colocan en orden numérico, con la bola enumerada más baja, más cerca al punto de pie. Las bolas en el punto están congeladas, una a otra. **El hacer que una bola objetiva salte fuera de la mesa no es una falta.** Puede ocurrir que al entronerar una bola legalmente que otra bola salte fuera de la mesa. En esta situación la(s) bola(s) debe(n) ser colocada(s) en el punto de pie y el jugador continúa su turno en la mesa, hasta que falle un tiro.

-
- 8. BOLAS EMBOLSADAS** - Las bolas deben quedarse en la tronera para que se consideren legales. Si una bola se entronera, y se rebota sobre la mesa, no se considera entronerada.

Nota: De vez en cuando sucede en mesas con troneras pequeñas, que dos bolas se atorán en la boca de la tronera y quedan guindando sobre la orilla de la pizarra. Estas bolas están fuera de la mesa y se consideran entroneradas. Meta las dos bolas en la tronera y siga el juego, a menos que sea la finalización del juego.

-
- 9. COLOCACIÓN DE BOLAS EN EL PUNTO DE PIE** - Aparte de las circunstancias explicadas en **BOLAS EN EL PISO**, la única bola que se colocaría en la mesa es la bola 9 cuando un jugador entronera la nueve y se entronera la bola blanca o hace alguna otra falta. Si en el tiro de apertura el jugador entronera la bola 9, y entra la bola blanca o él hace otra falta, se coloca únicamente la bola nueve en el punto de pie. Si el jugador tira a una bola objetiva y golpea a la bola 9, y se entronera la bola 9, sino también se entronera la bola blanca, o él hace cualquier otra falta, se coloca la bola 9 en el punto de pie. El jugador entrante tiene ***bola en mano*** y tirará a la bola más baja en la mesa.

Nota: Si una bola se detiene en la boca de la tronera más de un par de segundos y de repente se cae, se debe recolocar la bola en su lugar original.

-
- 10. LAS FALTAS** - Son iguales que el juego de Bola 8 con las siguientes excepciones:
- No se aplica la excepción con respecto al entronerar la bola blanca en el tiro de apertura en Bola 9. El entronerar la bola blanca significa ***bola en mano*** en cualquier lugar, igual que otras faltas.
 - La falta con respecto al pegar la bola correcta primera se aplica, pero ignore la referencia de bolas lisas o rayadas.
 - La falta con respecto la ayuda ilegal aun se aplica, pero no se toma en cuenta la referencia en cuanto a recordar al jugador de marcar la bola 8. No tiene que decir ni marcar el bolsillo donde va embolsar la bola 9.

-
- 11. LA PUNTUACIÓN** - El jugador recibe un punto por cada bola entronerada entre 1 y 8 (menos las bolas entroneradas cuando la bola blanca se entronere o cuando haya otra falta) y dos puntos al entronerar la bola 9.

Ejemplo 1: Si un jugador entronera la bola 9 en el tiro de apertura, y no la blanca, el juego está terminado y él gana dos puntos.

Ejemplo 2: Si un jugador embolsa la bola 9 y una bola objetiva en la apertura, y no embolsa la bola blanca, él gana tres puntos y el juego está terminado.

Ejemplo 3: Un jugador embolsa la bola 9, una bola objetiva, y la bola blanca en el tiro de apertura. Se coloca la bola nueve (o cualquier otra bola disponible de número alto) en el punto de pie. Entonces su oponente toma la ***bola en mano*** y sigue embolsando legalmente todas las bolas en la mesa. El recibe un punto por cada una de las siete bolas objetivas embolsadas (recuerde que ya se embolsó una bola) y dos puntos por la bola 9, o nueve puntos en total.

Ejemplo 4: El jugador “A” abre y se embolsa una bola en la apertura. Después él embolsa todas las bolas pero si mete la bola blanca al meter la bola 9. Se coloca la bola 9 en el punto de pie y el jugador “B” tiene ***bola en mano*** y embolsa la bola 9. Jugador “A” recibe ocho puntos. Jugador “B” recibe dos puntos y abre el próximo juego.

C. EL SISTEMA DE HANDICAP EQUALIZER® PARA BOLA 9 - El sistema del ***Equalizer®*** en Bola 9 calcula el handicap del jugador en forma diferente pero es básicamente el mismo sistema que se usa en Bola 8. (Lea la sección del ***Equalizer®***). En Bola 9 el handicap es por puntos en lugar de juegos.

1. COMO EMPEZAR – El empezar Bola 9 es básicamente igual que Bola 8. Las diferencias son:

- a. Las estadísticas revelan que 69% de los jugadores hombres son del nivel SL4 para arriba, y 78% de las damas son del nivel SL3 o menor. Un varón que no ha establecido su handicap jugará su primer partido al nivel 4, igual que Bola 8. Sino, una dama sin su handicap establecido jugará su primer partido al nivel 2.**
- b. Si un jugador ha establecido su nivel previamente en la liga de Bola 8, entonces el empezará de jugar Bola 9 en el mismo nivel de destreza con el que juega en la liga de Bola 8, o a un nivel asignado por el Operador Local.**

Tenga mucho cuidado en la formación de su equipo de Bola 9. Hay que considerar que los miembros actuales de su equipo de Bola 8 podrían experimentar un cambio radical en el nivel de de su luego y que pudiera afectar su cumplimiento con la Regla 23.

2. UNA VEZ DE QUE SU HANDICAP ESTÉ ESTABLECIDO - Ahora vamos a ver como su nivel y el nivel de los otros jugadores interactúan para crear la atmósfera sumamente competitiva que hace a esta Liga tan exitosa. Recuerde, usted va a dar o recibir puntos. Simplemente use la siguiente tabla.

1. **INFORMACIÓN DEL JUGADOR** - El jugador que gana el tiro de salida se anota primero (arriba, primera posición). Apunte el número de equipo de cada jugador, el nombre y número del jugador, su nivel de destreza, y la cantidad de puntos que necesita ganar (vea la tabla) en los espacios indicados.

2. **LA SECCIÓN DE PUNTAJE** - Al final de cada juego anote la cantidad de puntos acumulados por cada jugador.

3. **LA SECCIÓN DE RONDAS** - Una ronda en el juego de pool significa que cada jugador ha tenido un turno. El jugador que ganó el tiro de arrime se anota primero en la hoja de puntaje y está en la primera posición de la ronda por todo el partido. El jugador que perdió el tiro de arrime está en la segunda posición de la ronda por todo el partido. **Una ronda no ha sido completada y por eso no se anota hasta que el jugador que perdió el tiro de arrime no entronera una bola legalmente o hace una falta.** Las rondas de cada juego son separadas por una línea perpendicular puesto después de terminar cada juego (vea el ejemplo).

4. **LA SECCIÓN DE BOLAS MUERTAS** – Hay que llevar la cuenta de las bolas que no cuentan para ningún jugador. (por ejemplo: bolas metidas al cometer una falta, bolas metidas al mismo tiempo que la bola blanca, bolas que quedan sobre la mesa después de meter la bola 9). Las bolas muertas deben ser anotadas en su hoja de puntuación para prevenir confusión.

5. **ESPACIOS DE "9 EN EL TIRO DE APERTURA" y "ABRIR Y CORRER"** - Use los espacios apropiados para marcar todas las bolas 9 que se entroneran en el tiro de apertura y las ocasiones cuando un jugador abre y mete las nuevas bolas seguidamente (una corrida).

6. **EL ESPACIO DE TIROS DEFENSIVOS** - Este tipo de tiro se anota igual al tiro defensivo de Bola 8. NOTA: Si ambas personas que llevan la cuenta del puntaje están usando la misma hoja de puntaje, el espacio para "Tiros Defensivos" de cada jugador pertenece a la persona del equipo oponente. En la ilustración anterior se ve que la persona que lleva la cuenta del puntaje para el equipo de Fowler marcó 2 tiros defensivos hechos por Smith durante el partido.

7. **LA SECCIÓN DE PUNTOS** - Usando las líneas de números (arriba y abajo de la información de los jugadores en cada partido), lleve la cuenta de las bolas (puntos) cuando el jugador las entronera. Recuerde, está llevando la cuenta del puntaje para ambos jugadores. Para evitar confusión, la persona que está llevando la cuenta del puntaje DEBE ANUNCIAR EL TOTAL DE PUNTOS ANOTADOS PARA CADA JUGADOR DESPUÉS DE CADA TURNO. Anote la cantidad de bolas entroneradas legalmente por cada jugador durante todo el partido. **Las bolas de 1 a 8 valen un punto cada una y la bola 9 vale dos puntos.** Al final de cada juego, la persona que lleva la cuenta del puntaje debe anotar la cantidad de puntos ganados en la sección apropiada del puntaje. Hay que darse cuenta por un total de 10 puntos en cada partido, tomando en cuenta las bolas muertas. El partido terminó cuando Fawler alcanzó a 38 puntos, la cantidad requerida para que un jugador de nivel SL5 gane su partido.

8. **EL ESPACIO DE “RONDAS TOTALES”** - Sume todas las rondas en el partido y anote la cantidad en este espacio. En la ilustración el total es 13.

9. **EL ESPACIO DE “TOTAL DE PUNTOS”** - Al concluir el partido, anote el total de puntos ganados por cada jugador.

10. **EL ESPACIO DE “PUNTOS DE PARTIDO GANADOS”** - En cada partido, se dividen 20 puntos entre los jugadores. La forma de dividir los 20 puntos depende de que tan bien o mal jugaba el **perdedor** del partido. Vea la tabla en esta página. En nuestra ilustración Smith perdió. El es nivel SL 3 y tenía 21 puntos. Por eso, los puntos de partido ganados por Smith son 7 y su competidor, Fawler, recibe 13. El mínimo puntaje que el ganador puede recibir es 12 puntos y el máximo es 20 puntos.

Al final del partido de equipos, hay que sumar los puntos de cada equipo y anotar el total en el área indicada, al lado del número de equipo y el espacio proveído para las firmas de los capitanes en la parte inferior de la hoja de puntaje. Cada partido individual vale 20 puntos (a menos que sea pérdida automática) y un partido de equipo vale 100 puntos. Por lo tanto el total de los puntos ganados por ambos equipos debe ser 100, cuando los 5 partidos individuales son jugados.

Loser's		EL PUNTAJE DEL PARTIDO								
S/L		20-0	19-1	18-2	17-3	16-4	15-5	14-6	13-7	12-8
1	less than 3	3	4	5&6	7	8	9&10	11	12&13	
2	less than 4	4&5	6&7	8	9&10	11&12	13&14	15&16	17&18	
3	less than 5	5&6	7-9	10&11	12-14	15&16	17-19	20&21	22-24	
4	less than 6	6-8	9-11	12-14	15-18	19-21	22-24	25-27	28-30	
5	less than 7	7-10	11-14	15-18	19-22	23-26	27-29	30-33	34-37	
6	less than 9	9-12	13-17	18-22	23-27	28-31	32-36	37-40	41-45	

7	less than 11	11-15	16-21	22-26	27-32	33-37	38-43	44-49	50-54
8	less than 14	14-19	20-26	27-32	33-39	40-45	46-52	53-58	59-64
9	less than 18	18-24	25-31	32-38	39-46	47-53	54-60	61-67	68-74

El llevar la cuenta del puntaje con exactitud y concientemente es la contribución más grande que el Capitán de Equipo puede hacer para el funcionamiento sin problemas del sistema de handicap *Equilizer*® y para prevenir el engaño (sandbagging) del sistema. El sistema *Equilizer*® funcionará perfectamente si todo equipo lleva la cuenta del puntaje correctamente. Cualquier tiro que se haga sin la intención de meter una bola en alguna tronera debe ser marcado como un tiro defensivo en la columna de Tiros Defensivos. La única forma de que un equipo o jugador pueda manipular el sistema de handicap *Equilizer*® ES SI USTED LOS PERMITE. Su Dirección Local procesa las hojas de puntaje que usted entrega. Usted mejora la liga y su oportunidad de ganar si juega dentro de las reglas de juego y conducta, demostrando el espíritu de un buen competidor (ética deportiva) y al llevar la cuenta del puntaje correctamente y de acuerdo con las instrucciones de este manual. Su cooperación será apreciada por sus compañeros de equipo, los demás miembros de la liga, su Dirección Local y el APA.

SECCIÓN 8

Conducta Durante Partidos de la Liga

El propósito de esta sección es proveerle con pautas específicas referentes a la conducta durante el juego de la liga. El APA le ha encargado a su Dirección Local con la responsabilidad de imponer estas pautas. Su Dirección Local incluye al Operador Local, la Junta Gobernadora, o cualquier otro individuo(a) o comité que pueda hacer fallos en casos de mala conducta. Las pautas en esta sección tratan CONTACTO FÍSICO y ABUSO VERBAL. En algunas áreas se puede usar el sentido común y hay lugar para interpretación de las reglas, y en otras, las reglas son tan específicas que no dan lugar para la interpretación. El APA ha pedido a su Dirección Local adherirse estrictamente a las pautas en que no hay lugar para la interpretación.

Hay dos clases de acciones tomadas por la dirección Local en este tipo de caso de mala conducta—ACCIÓN INMEDIATA y ACCIÓN DE SEGUIMIENTO. Acción inmediata es la acción tomada que afecta inmediatamente el resultado del partido de equipos. Acción inmediata afecta al equipo entero y se reconoce que a veces hay personas inocentes involucradas. El dar seguimiento es la acción tomada después, la cual está específicamente dirigida contra la persona involucrada en cualquier incidente que hubiera ocurrido. Los miembros inocentes del equipo que no fueron involucrados no están afectados por la acción de seguimiento.

1. CONTACTO FISICO

El contacto físico es definido como cualquier contacto físico agresivo entre dos jugadores. Este contacto puede ser en la forma de empujones, tumbos, choques, o golpes. Aunque este tipo de contacto generalmente está entre miembros de los equipos, la Dirección Local debe de imponer la misma multa o castigo cuando una persona no miembro está involucrado en el incidente si es determinado que tal persona está *con* el equipo. *Con el equipo* puede interpretarse de varias formas, pero en general, si la persona que fomentó el problema no es miembro, pero sí está con el equipo, significaría que esa persona llegó con el equipo y el equipo debiera haber tenido algún control sobre su gente. *EL estar con* el equipo es sujeto a interpretación.

ACCIÓN INMEDIATA - Si ocurre el contacto físico agresivo, EL PARTIDO ESTÁ AUTOMÁTICAMENTE TERMINADO. Solo hay dos posibilidades - un

solo equipo fue culpable del contacto físico agresivo o los dos equipos fueron culpables del contacto físico agresivo. LA DIRECCIÓN DE LA LIGA DEBE SEGUIR UNA DE LAS DOS SIGUIENTES OPCIONES:

- a. Si solo un lado estaba involucrado. En este caso el equipo ofensor pierde todos los cinco puntos si es una noche de juego semanal regular, o pierde el partido de equipo si es una Eliminatoria de Sesión, o cualquier tipo de partido de torneo. El equipo no ofensor recibe los cinco puntos en el caso de un juego semanal regular, o avanza al próximo nivel en caso de Eliminatoria de Sesión o algún tipo de torneo.
- b. Los dos equipos fueron culpables de contacto físico agresivo. En este caso ninguno de los dos equipos recibe puntos por esa noche de juego semanal regular, o si es una Eliminatoria de Sesión o de torneo, ambos equipos pierden el partido, o es decir los dos son descalificados.

La Dirección de la Liga no tiene alternativas; hay que imponer una de las dos opciones. Cuando se está considerando las opciones mencionadas, la Oficina Local no puede tomar en cuenta quien inició la hostilidad, ni puede justificar al equipo que tomó represalias contra el otro. La única manera que un equipo puede evadir el castigo es rehuirse tomar represalias, sea lo que sea la provocación.

2. EL ABUSO VERBAL

El abuso verbal consiste de cualquier tipo de groserías, amenazas, o cualquier otro lenguaje que pudiera avergonzar al oponente o ser considerado acoso. La Dirección Local siempre tendrá que hacer fallos en este tipo de situación. No es considerado abuso verbal el entusiasmarse y gritar en favor de su compañero o equipo, simplemente no lo haga mientras que su competidor esté de turno.

ACCIÓN INMEDIATA - Si la Dirección Local determina que el abuso verbal fue completamente de un solo lado, entonces la persona no ofensora gana el partido individual. Esta es la acción más común que toma la Dirección Local. El abuso verbal puede venir del oponente, de cualquier miembro del equipo oponente, o cualquier persona que esté con el oponente. La situación se considera de un solo lado si nadie del otro lado responde ni toma represalias de ninguna manera. La Dirección Local puede declarar al equipo no ofensor el ganador si determina que el abuso y acoso le pusieron a este equipo en una situación en la que la competencia no fue justa.

Si ambos jugadores o equipos estaban involucrados en el abuso verbal, o es decir que la situación terminó a *gritos pelados*, entonces la Dirección Local tiene la opción de hacer o no hacer un fallo que puede afectar el resultado del partido. Si ocurre en el contexto de un torneo o eliminatoria, ambos equipos pueden estar descalificados, como esta clase de situación es muy perjudicial a los otros partidos y al torneo en general.

3. ACCIONES DE SEGUIMIENTO

Durante el proceso de seguimiento la Dirección Local tiene la oportunidad de decidir quien inició el problema y si el grado de la represalia fue razonable o no. La acción de seguimiento trata los asuntos a largo plazo.

Es muy importante que las personas que no sepan comportarse como Damas y Caballeros aprendan a hacerlo o si no, serán destituidos de la liga.

La Dirección Local debe tomar acción contra cualquier miembro involucrado en una infracción de contacto físico, no importa que tan lejana de la liga parezca la situación. No es aceptable que los miembros lleven la pelea afuera o que se encuentren luego para pelear. Si, en efecto, ellos se encuentran luego y pelean, y la Dirección de la Liga determina que fue relacionado al juego de la liga, la Dirección Local es obligada a tomar acción. Esta acción tomaría la forma de seguimiento. Una pelea que ocurre afuera del local, sino durante el juego de la liga se considerará igual que una pelea que ocurre dentro del local. Si un jugador amenaza que va a esperar al otro afuera, la Dirección Local debe fallar que se pierda todo el partido. ¿Cómo pueden concentrarse el jugador y sus compañeros si saben que les está esperando una pelea luego? En otras palabras, una amenaza puede ser considerada como *contacto físico* bajo la definición de *acción inmediata*. En esta área hay bastante lugar para interpretación.

El seguimiento dado por la Dirección Local resulta en penalidades tales como tiempo de prueba, suspensión, y cancelación permanente de membresía en la Liga y el APA. La amplitud de estas penalidades queda principalmente con la Dirección Local, pero se deben observar las siguientes pautas:

- a. Para cualquier persona que empieza una pelea - cancelación permanente de membresía en la liga y del APA.
- b. Para la persona que pelea defensivamente - suspensión mínima de un mes la primera vez; mucha más larga si vuelve a ocurrir.
- c. Para la persona que constantemente usa lenguaje ofensivo o intimidante - suspensión de seis meses, y más para la segunda infracción.
- d. Para abuso verbal de menor grado – tiempo de prueba y suspensión, como se considere apropiado.

Es importante que todos los miembros estén conscientes de estas pautas de conducta. Su equipo debe considerar el borrar de su lista de jugadores a cualquier persona que no esté de acuerdo con estas reglas. Cualquier persona o equipo que está suspendido de la liga pierde inmediatamente todos sus beneficios de membresía, incluyendo su derecho a competir en torneos del APA, a menos que su suspensión haya sido levantada. Usted se hizo miembro de esta liga para divertirse, igual que la mayoría de los demás miembros. Cada miembro tiene el derecho a ser tratado como buen deportista, y no se tolerarán a los miembros de comportamiento ofensivo.

SECCIÓN 9

Torneos Mayores Información y Reglas de Elegibilidad

En este momento el APA ofrece dos Campeonatos Nacionales de Bola 8 - el básico de equipos de 5 jugadores (Divisiones Abierta y de Damas) y el campeonato de individuales. El APA también ofrece dos Campeonatos Nacionales de Bola 9 - el campeonato básico de 5 jugadores y el campeonato de individuales. En el futuro, el APA pueda ofrecer campeonatos de otras formas. Estos campeonatos incluyen cualquier combinación de eventos locales, regionales y/o nacionales, conjuntamente conocidos como *Torneos Mayores*.

A. ELEGIBILIDAD DEL AREA

Con el propósito de proteger la integridad de los campeonatos nacionales, el APA reserva el derecho de declarar a cualquier área sin derecho a participar en los campeonatos si la Dirección Local no sigue con exactitud los procedimientos explicados resumidamente en el Manual de Operaciones de Liga del APA.

Hay una cantidad mínima de equipos que cada Liga Local debe tener para poder participar en los campeonatos nacionales. Una vez de haber cumplido con el mínimo, cuantos más equipos participen en su área, más avanzarán de su área a los nacionales. Teóricamente, es igual de fácil avanzar de un área que tiene 500 equipos como de un área que tiene 100 equipos.

Las cantidades mínimas de equipos para que su área tenga derecho a participar son:

1. CAMPEONATOS DE EQUIPOS

- a. División Abierta de Bola 8** - Si su área local tiene 20 o más Equipos de División Abierta que participan en la sesión final del calendario de la liga (primavera), su área califica y pueda avanzar por lo menos un equipo. Las áreas con 12 a 19 equipos jugarán eliminatorias con otra área que tiene la misma cantidad equipos y de allí avanzará un equipo. Las áreas con 11 equipos o menos no tienen derecho

a avanzar a un equipo. Únicamente los equipos básicos de 5 adultos de Bola 8 cuentan hacia el requisito mínimo.

b. División de Damas – Bola 8 - Si su área tiene 14 o más equipos en la División de Damas que participan en la última sesión (primavera) del calendario de la liga, su área califica y puede avanzar por lo menos un equipo. Las áreas con 8 a 13 equipos jugarán eliminatorias con otra área que tiene entre la misma cantidad de equipos y de allí avanzará un equipo. Las áreas con 7 o menos equipos en la División de Damas no califican para avanzar a un equipo. Únicamente los equipos básicos de 5 personas adultas de Bola 8 de la División de Damas cuentan hacia el requisito mínimo.

c. División Abierta de Bola 9 - Si su área tiene 14 o más equipos de Bola 9 de la División Abierta que participan en la última sesión del calendario de la liga (primavera), su área califica y puede avanzar por lo menos un equipo. Las áreas con 8 a 13 equipos jugarán eliminatorias con otra área que tenga la misma cantidad de equipos y de allí avanzará un equipo. Las áreas con 7 o menos equipos de Bola 9 no tienen derecho a avanzar un equipo. Únicamente los equipos básicos de 5 personas adultas de Bola 9 cuentan hacia el requisito mínimo.

2. CAMPEONATOS DE INDIVIDUALES - Deben haber 12 equipos o más de Bola 8 en un área para poder calificar a jugadores para el 8 Ball Classic. Deben haber 12 equipos o más en un área para poder calificar a jugadores para el 9 Ball Shootout. Únicamente los equipos básicos de 5 personas adultas de Bola 8 y Bola 9 cuentan hacia el requisito mínimo. No cuentan los equipos de otras formas de Bola 8 y Bola 9.

B. CAMPEONATOS DE EQUIPOS

Los Campeonatos Nacionales de Equipos del APA son los campeonatos de aficionados al pool más grandes y más ricos. Distinto de otras ligas que no tienen un campeonato nacional, o que juegan con diferentes reglas durante su campeonato, esta Liga juega con las mismas reglas, juegan únicamente los jugadores que tienen derecho a jugar, no permite a los equipos estelares, y utiliza los niveles de juego actualizados. Por lo general, hay muy pocas diferencias entre el Campeonato Nacional y su noche de juego de la liga. Por favor espere recibir su paquete de Capitán de Equipo antes del torneo. El paquete tendrá información específica sobre los árbitros, si están presentes; las personas que llevan la cuenta del puntaje, si hay; las reglas y procedimientos especiales para el torneo, si son necesarios; y cualquier otra información que sea pertinente. Esta sección trata a asuntos como el mantenimiento de su elegibilidad una vez obtenida, los requisitos de identidad, los procedimientos de certificación de equipo, los procedimientos de descalificación, y más.

1. **DESCRIPCION GENERAL** - La descripción general del Campeonato de Equipos se encuentra la Primera Sección de este manual.
-

2. **COMO SE CALIFICA UN EQUIPO** - Puede conseguir elegibilidad al Nivel Local de los Campeonatos de Equipos, simplemente al ganar un título divisional o al terminar las Eliminatorias inmediatamente detrás de un equipo que ya tiene elegibilidad. Como el calendario de la liga tiene tres temporadas, un equipo de cada división establecida calificara cada temporada . **LA UNICA FORMA QUE UN EQUIPO PUEDE CALIFICAR PARA PARTICIPAR EN LOS CAMPEONATOS ES JUGANDO SEMANALMENTE EN LA LIGA.** En las áreas con ligas más grandes pueden haber Copas Triples, Copas Eliminatorias, etcétera, para determinar quien avanza. Si ese es el caso en su área, se explicará en sus Reglas Locales.

3. **SE PUEDE PERDER SU DERECHO A JUGAR**

Una vez que su equipo haya calificado, lea cuidadosamente todas las reglas en esta sección para protegerse y no ser descalificado. Si su equipo pierde su derecho a jugar, comuníquese con la Oficina Local de la Liga inmediatamente. Le borrarán de la lista, y tendrá la oportunidad de calificarse de nuevo. Sin esta notificación, la Oficina de La Liga pueda pasar su elegibilidad al equipo que termina detrás de su equipo, suponiendo que su equipo aún no está elegible. Una vez de que suceda esto, ya es demasiado tarde cambiarlo.

4. **DEBE PERMANECER COMO MIEMBRO VIGENTE DEL APA**

Si usted deja que su membresía se venza, su derecho a jugar también se vence. Si cualquier miembro de su equipo no está para renovar su membresía, hágalo por él o ese jugador puede ser borrado de su lista de jugadores de equipo y no podrá participar. Una vez que un jugador esté borrado por falta de renovación, no podrá pagar más adelante y ser aumentado al equipo, a menos que vuelva al equipo como miembro nuevo, lo cual significa que tiene que regresar al equipo antes de la cuarta semana de juego de la sesión y jugar un mínimo de cuatro veces en esa sesión. **ADVERTENCIA** – Le notifique a su Operador Local inmediatamente si algún miembro de su equipo está borrado de su lista de jugadores sin querer. No espere que sea demasiado tarde.

5. **SU EQUIPO DEBE MANTENER SU ESTATUS DE EQUIPO ACTIVO**

Todos los equipos elegibles tienen que jugar en la sesión de primavera para tener derecho a jugar. Si su equipo se calificó en la sesión de verano, tiene que inscribirse de nuevo y jugar en las sesiones de otoño y primavera. Un equipo que califica en el otoño, debe seguir y jugar en la primavera.

6. LA REGLA DE 50% PARA LOS EQUIPOS CALIFICADOS

Los equipos de la sesión de verano que califican para el Campeonato de Equipo Local deben terminar las sesiones subsiguientes de otoño y primavera del año en curso en la mitad superior de su división. Los equipos de la sesión de otoño que califican para el Campeonato de Equipo Local deben terminar la sesión subsiguiente de primavera del año en curso en la mitad superior de su división. Los equipos que no terminan en el 50% más alto de su división en la(s) sesión(es) subsiguiente(s) a calificarse están sujetos a un examen riguroso de sus handicaps y / o la pérdida de su derecho a jugar.

- 7. SÚ LISTA DE JUGADORES DE PRIMAVERA ES SU LISTA DE JUGADORES PARA EL TORNEO MAYOR** - La misma lista de jugadores de la sesión de primavera será la lista de jugadores para el Campeonato de Equipos. Su Campeonato Local de Equipos es parte del Campeonato de Equipos. No puede retroceder y fichar a un jugador que era parte de su equipo en el otoño o el verano anterior, no importa si ese jugador era parte de su equipo cuando se calificó. No habrán excepciones de esta regla. Si su equipo solo tiene a cuatro miembros que califican para ir al Campeonato, tendrá que ir al Campeonato con esos cuatro y competir así, y tratar de ganar tres de los primeros cuatro partidos individuales.

Asegurase de que cada miembro de su equipo haya cumplido con los requisitos de jugadores individuales. Jugadores inelegibles estarán borrados de su lista de jugadores y no podrán participar. Los jugadores inelegibles no se contarán para los poder cumplir con la **Regla 23/19. Una vez que la cuarta semana de la sesión de primavera haya pasado, la lista de jugadores elegibles estará congelada. No se puede sacar ni añadir a nadie.**

8. TIENE QUE JUGAR EN EL NIVEL DE SU HABILIDAD

Todo jugador debe entrar a los Torneos Mayores (del Nivel Local hacia arriba) con el handicap más alto obtenido desde que su equipo se calificó hasta el final de la sesión de primavera. Los handicaps finales de una sesión son basados en los resultados de por lo menos 10 partidos de la liga en la forma de juego en la que el jugador está avanzando.

9. NO SE PERMITEN VARONES 1s EN EL JUEGO DE BOLA 9, NI VARONES 2s EN EL JUEGO DE BOLA 8.

Durante el Nivel Nacional del Campeonato de Equipo de Bola 9 los varones participarán a un nivel de habilidad mínimo de 2. Durante el Nivel Nacional del Campeonato de Equipo de Bola 8 los varones participarán a un nivel mínimo de habilidad 3.

10. EL NÚMERO DE RESULTADOS EN QUE SE BASA SU HANDICAP

Para poder avanzar a los Torneos Mayores, un jugador debe de tener su nivel de juego basado en los resultados de un mínimo de 10 partidos auténticos de la liga en la forma de juego en la cual que está avanzando. Hay que realizar los 10 resultados durante la sesión de primavera en el año del calendario de la liga que corresponde al Campeonato de Equipo en lo cual el jugador está avanzando.

11. EL AÑADIR A UN NUEVO JUGADOR EN LA SESIÓN DE PRIMAVERA A UN EQUIPO CALIFICADO

Cualquier jugador que es añadido durante la sesión de primavera a un equipo calificado para participar en el Nivel Local del Campeonato de Equipos, debe tener su nivel de juego basado en un mínimo de 20 resultados. Si el jugador tiene menos de 20 resultados, debe ser aprobado por su Operador Local antes de que se añada a su lista de jugadores.

12. EL NÚMERO DE VECES QUE DEBE DE HABER JUGADO CON SU EQUIPO

Para ser considerado como miembro hecho y derecho de su equipo y **con derecho a participación en el Campeonato Nacional de Equipos con ese equipo, cada jugador debe de haber jugado por lo menos cuatro veces con el equipo en la sesión de primavera.**

13. LOS HANDICAPS AL DÍA – Los niveles de los jugadores se puedan aumentar a través de actualización regular, los fallos del comité de torneo, o por el APA antes y durante de todos los niveles de juego en el Torneo Mayor.

14. LOS JUGADORES ORIGINALES

Los jugadores originales (Lea la descripción de **ORIGINALIDAD** en la sección de Definiciones) son esos jugadores que estaban en la lista de jugadores del equipo cuando el equipo ganó su elegibilidad. Cuando un equipo gana su elegibilidad, cada jugador en la lista de jugadores gana elegibilidad personal y tiene *originalidad*. Si un jugador abandona a un equipo elegible y luego se reintegra, todavía tiene originalidad.

Ejemplo: El equipo de Ted gana la Sesión de Verano. Ted abandona al equipo en la sesión de otoño, pero se reintegra al equipo en la Sesión de Primavera y juega cuatro partidos. Aún el es *original*.

15. EQUIPOS DEBEN RETENER A CUATRO MIEMBROS "ORIGINALES"

Para que un equipo retenga su elegibilidad en los Torneos Mayores, por lo menos cuatro miembros deben ser miembros *originales*. Un equipo que consigue elegibilidad en la Sesión de Verano debe retener a los cuatro miembros originales para las Sesiones de otoño y primavera. *La Originalidad* está establecida de la siguiente manera:

- a. Ser miembro del equipo cuando el equipo gana su elegibilidad
- b. Afiliarse a un equipo que gana su Campeonato de División.

Ejemplo: Un equipo que ganó su elegibilidad en la Sesión de Otoño empieza la Sesión de Primavera con solo tres miembros originales. Este equipo gana su Campeonato de División y por lo tanto todos que están en la lista de jugadores son *originales*. Entonces, un equipo que perdió su elegibilidad porque no tenía a cuatro jugadores originales y no avisó a la Oficina de la Liga únicamente podría recuperar su elegibilidad de nuevo al ganar el Campeonato Divisional en la Sesión de Primavera; mientras que si habría notificado a la Oficina de la Liga, quizás hubiera recuperado su elegibilidad al terminar en segundo lugar detrás de un equipo ya elegible.

16. LAS REGLAS DE 23/19 ESTÁN VIGENTES

La **Regla 23** en la División Abierta y la **Regla 19** en la División de Damas se impondrán. Ningún equipo podrá añadir a un jugador a su lista de jugadores para poder cumplir con las **Reglas de 23/19**. Equipos que no puedan cumplir con la **Regla 23 / Regla 19** no serán descalificados por no haber cumplido. En vez de ser descalificado, podrán jugar cuatro jugadores quienes niveles de destreza no excedan de 19 para la División Abierta (o 16 en la División de Damas), cuando el total de los cinco jugadores más bajos en la lista de jugadores excede de 23/19, y conceder el

quinto punto.

Igual que en las Eliminatorias de Sesión regulares, usted debe demostrar que los jugadores en la lista de jugadores pudieran haber constituido un equipo legal si habrían jugado los partidos completos. Si los cinco jugadores más inferiores en la lista de jugadores de su división de Bola 8 exceden de 23 (19 en la División de Damas), su equipo jugará con cuatro jugadores quienes niveles de juegos combinados no exceden de 19 (16 en la División de Damas). Obviamente si hubiera requerido un quinto partido, su equipo tendría que conceder ese punto.

17. EL APA TIENE LA OPCION DE DESCALIFICAR A CUALQUIER EQUIPO - Para poder conducir un torneo que sea justo e igual para todos los jugadores del APA, el APA tiene que estar seguro de que todo participante esté jugando a un nivel de juego que demuestre el real nivel del jugador. Manipulación del handicap compromete la imparcialidad e integridad del torneo y no se tolerará. Por eso, el APA puede descalificar a cualquier equipo que, en la opinión y discreción absoluta del APA, tiene a uno (1) o más de sus jugadores que, en la opinión del APA, está jugando a un nivel de juego mas bajo que su habilidad verdadera. Tal determinación es necesariamente subjetiva. El APA es el único juez de la habilidad de un jugador y puede hacer tal determinación en su absoluto juicio y discreción.

Descalificación significará la pérdida de todos títulos, galardones, y premios monetarios, y una suspensión de la liga por un mínimo de 2 años.

18. RESTRICCIONES DE ENTRENAMIENTO

Habrán algunas restricciones respecto al entrenamiento.

19. NO MÁS DE 8 JUGADORES POR EQUIPO

En Torneos Mayores los equipos tendrán un máximo de 8 jugadores. Los 8 jugadores de su equipo serán los mismos 8 que participaron en la sesión de primavera.

20. JUGADORES COMUNES AL NIVEL NACIONAL DE LOS CAMPEONATOS DE EQUIPOS

Un jugador común es un jugador quien es miembro de más de un equipo. Al nivel Nacional de Campeonato de Equipos un equipo puede tener no más de dos jugadores

comunes con otro equipo de la misma forma de juego. Un jugador puede ser común a no más de dos equipos en cada forma al Nivel Nacional de los Campeonatos de Equipos. Esto significa que se puede calificar un jugador en dos equipos abiertos de la Bola 8, dos equipos de Bola 9, y dos equipos de damas. Si usted califica para jugar en más de dos equipos en cualquier forma de juego, tendrá que escoger entre los equipos antes de entrar al Nivel Nacional de los Campeonatos de Equipos.

Nota: No se demorarán los partidos para complacer a los jugadores comunes a equipos múltiples.

21. REQUISITOS DE IDENTIFICACIÓN - DURANTE LOS TORNEOS MAYORES TODOS LOS JUGADORES DEBERÁN PRESENTAR ALGUNA FORMA DE IDENTIFICACION CERTIFICADA Y VIGENTE CON SÚ FOTO DE SU ESTADO DE RESIDENCIA, IDENTIFICACIÓN MILITAR, O PASAPORTE. Si usted no tiene identificación con foto, debe obtener una del estado donde vive antes de poder participar en el evento. **NO HAY EXCEPCIONES.** Si usted no puede presentar un documento de identificación positiva con foto, no podrá jugar.

22. CODIGO DE VESTIR - Su forma de vestirse adentro y alrededor del sitio del torneo debe ser apropiada. El Director del Torneo determinará que es *vestimenta apropiada* y es su responsabilidad pedir a cualquier contendiente no vestido apropiadamente que se cambie de ropa. Se impondrá el código de vestir.

23. NOMBRES DE EQUIPOS Y CAMISETAS DE EQUIPO - Es tradicional y recomendado que los equipos tengan nombre y camisetas, especialmente para los Torneos Mayores. El APA anima a los equipos que escojan un nombre y diseño de camiseta que generarán respeto del público para su equipo y la Liga. Los nombres y camisetas de equipos que traen el descrédito a la Liga no se permitirán en los Torneos Mayores.

24. RESTRICCIONES DE NIVEL DE JUGADORES – Los jugadores que han competido anteriormente en Torneos Mayores no serán permitidos competir en Torneos Mayores subsiguientes con un su nivel de juego más bajo que su nivel anterior, a menos que hayan ganado una apelación anteriormente. El APA mantiene datos de todos los participantes anteriores de Torneos Mayores y hace disponible listas actualizadas de esta información a la Dirección Local para uso al Nivel Local.

25. PROCEDIMIENTOS DE CERTIFICACIÓN INICIAL POR LA DIRECCIÓN LOCAL DE LA LIGA - Su Dirección Local tiene la mayoría de la Sesión de primavera para revisar la lista de jugadores de equipo para cada equipo de su área que está alistando jugar en los Campeonatos de Equipos. La Sesión de primavera termina al fin de Mayo y el APA ha pedido a los Operadores Locales que lleven a cabo los Campeonatos de Equipos al Nivel Local a mediados de Junio a más tardar. Por favor espere que su Operador Local y Junta Gobernadora revisen el nivel de juego de cada jugador de todo equipo antes de que el Campeonato Local de Equipos comience. Este tipo de reviso disminuye las posibilidades de que un equipo sea descalificado luego debido a los handicaps demasiados bajos.

26. PAQUETE DE CERTIFICACIÓN DE EQUIPO - El Operador Local someterá al APA un paquete de certificación por todos los equipos que califiquen para el Nivel Nacional. Los equipos no podrán competir sin su paquete de certificación. Cada miembro del equipo contribuye a este paquete al firmar la Declaración de Certificación de Equipo. Cada paquete de certificación debe tener:

- a. El dato del handicap de cada jugador
- b. Todas las hojas originales en que se anota el puntaje de los partidos en los cuales participó el equipo durante la Sesión en la que ganó y todas las sesiones subsiguientes.
- c. Todas las hojas originales en que se anota el puntaje de los partidos en los cuales participó el equipo durante el Campeonato de Equipo Local.
- d. Una declaración de certificación firmada por el Operador Local.
- e. Una Declaración de Certificación de Equipo firmada por todos los miembros del equipo. Cada miembro del equipo, al firmar, certifica, además de otras cosas, que los niveles de juego en la lista de jugadores del equipo se reflejan la habilidad verdadera de cada jugador.
- f. La cuota de inscripción del equipo para el Torneo Mayor
- g. El Formulario de Inscripción del equipo.

27. EL APA ES LA AUTORIDAD SUPREMA - Para conservar la integridad de la estructura de los Torneos Mayores, el APA se reserva el derecho de descalificar a cualquier jugador o equipo que:

- a. Su paquete de certificación parece haber sido alterado o contiene irregularidades que aparentan dar ventaja a un jugador o al equipo; o
- b. Cuando se encuentra cualquier tipo de fraude; o
- d. En la opinión del APA la deportividad o conducta del equipo pueda desacreditar al deporte, al torneo, o a la Liga.

**El APA es la autoridad suprema en cuanto a todos los fallos en un torneo.
Sus decisiones son finales.**

C. CAMPEONATOS INDIVIDUALES

Como este manual es diseñado para el juego de los equipos, el 8-Ball Classic y 9-Ball Shootout no están cubiertos detalladamente en este manual. Todas las reglas pertinentes a estos eventos de individuales están escritas en el Tablero de Eliminatoria Local para que todos los participantes las puedan leer.

En general, debe ser miembro vigente del APA para inscribirse y mantener su membresía durante el curso de los eventos. Para inscribirse debe estar en la lista de jugadores de un equipo activo en la forma de juego en la cual está participando, y permanecer así durante el curso del evento. Usted debe ser un miembro que goza de mucho crédito. Cada área local debe cumplir con ciertos requisitos de elegibilidad para que sus miembros avancen a los eventos de individuales. Para mayor información sobre esos requisitos comuníquese con su Operador Local.

Se inscriba con su nivel de juego (basado en los resultados de por lo menos 10 partidos auténticos de la liga de la forma en la cual esta participando y que hayan ocurrido en los últimos dos (2) años) y juega con las mismas reglas utilizadas durante el juego de equipo. Todas las reglas están impresas en el Tablero de Eliminatoria Local en el local donde decide inscribirse.

El Comprar los tribunales (que quiere decir que nunca tomó lugar la Eliminatoria Local) está estrictamente contra las reglas. Las personas que tratan de hacerlo harán frente a suspensión o la terminación de membresía. Ya que esto puede afectar a su equipo, asegúrese de que todos los miembros de su equipo comprendan la necesidad de seguir las reglas.

Nota: En todos los Campeonatos del APA, el APA es el único juez de la habilidad de un jugador, y puede, en cualquier momento, aumentar el nivel de destreza de un jugador si el APA cree que no esté jugando a su nivel verdadero.

Definiciones

ATAQUE ALARGADO: El seguimiento del taco inmediatamente después de su contacto con la bola blanca y a través del lugar previamente ocupada por ésta. Es un movimiento del taco muy útil y importante.

BYE: Un bye es cuando al horario le falta un equipo. Los horarios siempre deben tener un número de equipos par. Cuando una división tiene un número non de equipos habrá un bye. Por ejemplo, una división con 9 equipos jugará un horario de 10 equipos con un bye. Si su equipo está programado a jugar un bye, significa que no tiene un partido en esa ocasión. Un bye es un equipo que falta o en un evento de individuales, una persona.

BOLA CONJELADA: Una *bola congelada* es una bola que esta tocando otra bola o la banda de la mesa. Si está tocando otra bola, está congelada a esa bola; si está tocando la banda de la mesa, está congelada a la banda.

BOLA EN MANO: **Bola en mano** es el término que se usa para describir la ventaja dado a su oponente cuando usted mete la bola blanca o hace otra falta. Su oponente puede escoger donde colocar la bola blanca en la mesa ante de tirar a cualquier bola de su categoría.

BOLA OBJETIVA: La *bola objetiva* es la bola que usted está tratando de golpear con la bola blanca, o cualquier otra bola de su categoría.

CABEZA DE LA MESA: El lado opuesto del pie de la mesa.

CAROMBOLA: Se hace carambola cuando una bola rebota en otra bola.

CHIRIPEAR: Meter la bola blanca o el hacer que la bola blanca salte de la mesa al piso.

CONTRAGIRO: Un método de golpear la bola blanca con el taco que hace que la bola blanca gire hacia atrás. La punta del taco tiene que contactar la bola blanca en la parte inferior para producir el contragiro.

EFECTO HACIA DELANTE: Un método de golpear la bola blanca que hace que ésta *siga* la misma trayectoria de la bola objetiva golpeada.

EFECTO LATERAL: Un método de golpear la bola blanca que hace que ella gire hacia la izquierdo o derecha después de contactar a una bola objetiva o a la banda de la mesa.

FALTA: Un tiro ilegal que resulta en la pérdida de un turno en la mesa y *bola en mano* para el oponente.

KICK SHOT: Un kick shot es cuando un jugador golpea la bola blanca impulsándola a la banda de la mesa antes de contactar la bola objetiva.

LAG: El método usado para iniciar un partido. Los dos jugadores tiran las bolas simultáneamente desde detrás de la línea de cabeza, y las bolas rebotan en la banda de pie hacia la cabeza de la mesa. Se pierde el lag si la bola toca a las bandas largas o algún bolsillo. La bola que pare más cerca de la banda de cabeza gana. Es permisible golpear la banda de cabeza. Si se tocan las dos bolas del lag, hay que hacerlo de nuevo.

LINEA DE CABEZA: La línea imaginaria que cruza la mesa entre los segundos diamantes de la banda de cabeza.

NIVEL DE COMPETENCIA ESTABLECIDA: El nivel de juego está establecido una vez que un jugador haya recibido 10 resultados en la misma forma de juego.

ORIGINALIDAD: *Originalidad* en este sistema de Liga se refiere a los miembros originales. Miembros originales son los que fueron miembros de un equipo cuando ese equipo ganó el derecho a jugar en el Campeonato Nacional de Equipo del APA o ganó un título de división. (El ganar un título de división significa ganar una de las Eliminatorias de División al fin de cada sesión.) Se dice que los miembros originales tienen *originalidad*. Un miembro original puede perder originalidad si deja el equipo, pero el puede recuperar originalidad a reincorporarse al mismo equipo de acuerdo con las otras reglas en este manual.

PIE DE LA MESA: El lado de la mesa que no tiene la placa con el nombre del fabricante, o en mesas que devuelvan la bolas, el lado que tiene el recipiente de las bolas.

PIFIA: Una pifia sucede cuando la punta del taco no golpea la bola blanca directamente y rebota en la bola blanca sin impulsarla en la trayectoria deseada. Frecuentemente eso sucede porque hace falta tiza suficiente en la punta del taco, la punta está dañada, o el jugador intenta hacer demasiado efecto lateral. Hacer pifia no es ilegal a menos que el tirador la haga intencionalmente, tratando de “excavar” la bola blanca para saltar una bola que obstaculiza. A veces una pifia resulta en una falta porque se golpea a la bola blanca dos veces o la bola 8 o una de las bolas del oponente primero. No era falta la pifia sino el hecho que la bola blanca fue golpeado dos veces o la categoría de bola equivocada fue golpeada.

PUENTE: Se refiere a la mano que sostiene y guía el taco mientras que el jugador hace su tiro; también la forma de agarrar el taco. También se refiere a un puente mecánico que es un aparato que se parece a un taco sino que tiene una placa de metal especial en un lado para sostener el taco durante el tiro, o cualquier otro aparato que sirva como apoyo para el taco cuando el tirador no puede alcanzar la bola.

PUNTO DE PIE: Un punto puesto exactamente en el centro de una línea imaginaria que cruce la mesa entre los segundos diamantes del pie de la mesa.

PUSH OUT: El push out se llevó a cabo para quitar la suerte del pool. Un jugador podía proteger su turno con un push out. Aunque los push outs han sido usados frecuentemente en el pasado, hoy en día, los push outs solo se puedan hacer inmediatamente después del

tiro de apertura por el jugador que abrió si éste metió una bola en la apertura, o por el jugador entrante si no se embolsó ninguna bola en el tiro de apertura. Un jugador puede elegir hacer push out si está frente a un tiro que no le gusta. Al hacer un push out el jugador tiene que anunciar su intención de hacer push out, y después tirar la bola blanca a una nueva posición. El tirador no necesita satisfacer la regla de *tiro legal*, (impulsar una bola a la banda después de un tiro legal).

El oponente entonces tiene la opción de tirar desde la posición nueva o pasar su turno al otro tirador y que el haga el tiro. Las reglas de un juego normal se aplican de este punto en adelante. Push outs son comunes en los eventos profesionales y en el U.S. Amateur (realizado por el APA); sin embargo, las reglas del APA no permitan los push outs en toda competencia de handicaps porque obviamente los push outs dan al jugador de alta habilidad una ventaja grande.

PUSH SHOTS: Un *push shot* ocurre cuando la bola blanca está congelada o casi congelada a la bola objetiva. El problema que se enfrenta al jugador es evitar empujando o manteniendo demasiado contacto con la punta del taco a la bola blanca. Se ve mal y por lo general se considera ilegal. Los push shots son polémicos. Los push shots no se consideran faltas en esta Liga. Aún los jugadores profesionales no pueden ponerse de acuerdo en lo que sea y no sea un push shot. Por lo general, puede disminuir la posibilidad de que esté acusado de hacer un push shot si levanta la culata de su taco aproximadamente 30 grados. Al hacer esto automáticamente disminuye el largo del ataque alargado que es la causa principal del push shot. Los jugadores que repetidamente empujan con fuerza la bola blanca atravesando por las bolas objetivas que están congeladas o casi congeladas a la bola blanca, usando el taco a un ángulo nivel con un ataque demasiado largo, pueden ser sujetos a una penalidad de deportividad.

RONDA: Consiste de un turno en la mesa para cada jugador.

SALTO DE LA BOLA BLANCA: Salto de la bola blanca es golpear la bola blanca con la punta del taco hacia abajo con el propósito de elevar o saltar la bola blanca sobre una bola objetiva que obstaculiza para lograr un tiro legal. Se considera falta si el jugador golpea la bola blanca debajo de su centro (“excavando debajo de ella”) e **intencionalmente** hace que se eleve de la superficie de la mesa en un intento de saltar por encima de una bola que obstaculiza. Consulte a un profesional para mayor información con respecto al saltar la bola blanca legalmente.

SANDBAGGING: Sandbagging es la práctica de poca ética de jugar por debajo de su habilidad real para alterar su handicap para que no se refleje su habilidad verdadera. Hay varias medidas contra el sandbagging en este sistema de Liga. Usted puede ayudar al anotar correctamente los tiros defensivos (vea a **TIROS DEFENSIVOS** en estas definiciones) durante el juego semanal regular.

SESIÓN: En la Liga del APA, sesión se refiere a la temporada en la cual el juego de la Liga se llevó a cabo. Hay tres sesiones en el calendario anual de la Liga: la Sesión de verano, la Sesión de otoño, y la Sesión de primavera.

TIRO A LA BANDA: Cuando el jugador, en el curso de hacer un tiro, hace que una de sus bolas objetivas contacte la banda de la mesa.

TIRO DE APERTURA: El primer tiro del juego.

TIROS DEFENSIVOS: Un *tiro defensivo* es un tiro en que el tirador falla intencionalmente para pasar su turno en la mesa a su oponente. Un Tiro de Seguridad (vea **TIRO DE SEGURIDAD** en éstas Definiciones) es un tiro defensivo porque el tirador no tenía intención de meter ninguna bola de su categoría. **Intención** es la palabra clave. A veces el intento pueda ser un asunto de opinión y criterio personal, pero el jugador oponente debe aceptar el criterio de la persona que lleva la cuenta de puntaje. Recuerde que defensivo significa el fallar el tiro deliberadamente. Los jugadores de integridad anuncian todos los tiros de seguridad y fallos intencionales. Además de ser buena deportividad, habrá menos diferencias entre las dos hojas de puntaje. Al fallar en la anotación de tiros defensivos permite a los jugadores y equipos avanzar con niveles de altos erróneos. ¡Jueguen honestamente! ¡No infle las rondas! Si un jugador hace lo mejor que pueda en un tiro imposible, y aún falla pegar su bola, no es un tiro defensivo como se define aquí. Mientras el estuviera haciendo lo mejor que podría para pegar y **embolsar** una de sus bolas, entonces el tiro no se anota como tiro defensivo en la hoja de puntaje.

TIRO DE MASSE: Cuando un jugador intenta curvar la trayectoria de la bola blanca alrededor de una bola para golpear la bola objetiva. Un tiro de masse se lleva a cabo al levantar la culata del taco y usar efecto lateral izquierdo o derecho. Levantando la culata aún poquito con el efecto lateral hará curvar la bola un poco. Cuanto más se levanta el taco, más curva le dará a la bola blanca. Los tiros extremos de masse, ejecutados incorrectamente, puedan hacer daño al equipo de billar. A pesar de que las Reglas de la Liga permiten los tiros de masse, pueda haber Reglamentos Locales o “Reglas de la Casa” en algunos lugares que limitan o prohíben los tiros de masse.

TIRO DE SEGURIDAD: Un tiro de seguridad es una acción defensiva que hace el jugador cuando tiene un tiro imposible o de poca probabilidad, o el opta dejar a su oponente en una situación difícil. Es un tiro legal y no se considera *juego sucio*. Un tiro de seguridad siempre tiene que conformar con la regla a cerca de pegando la bola correcta primero y después pegar a la banda. En un tiro de seguridad si la bola **correcta** se mete por casualidad, el jugador debe seguir tirando. Jugadores de integridad siempre anuncian sus tiros de seguridad.