



MANUAL OFICIAL DEL EQUIPO

Su guía para jugar en la Liga



Años de la Liga '23/24, '24/25 y '25/26





WWW.POOLDAWG.COM



YOUR TEAM FOR ALL OF YOUR POOL EQUIPMENT NEEDS!

OFFICIAL ONLINE RETAIL STORE OF THE **APA**

ORDER YOUR **FREE** CATALOG TODAY!

5% DISCOUNT
USE CODE: APARULES

*Some restrictions may apply.

PoolDawg®
ONLINE BILLIARDS SUPPLY

1.866.THE DAWG

CALENDARIO

Enero

COMIENZA LA SESIÓN DE PRIMAVERA

Se abre el período clasificatorio del Clásico de Bola 8 y el Shootout de Bola 9 de la temporada 1
(Los clasificados pasan a los Regionales de otoño)

**Febrero/
marzo**

Regionales de primavera del Clásico de Bola 8 y el Shootout de Bola 9

Abril/mayo

Campeonatos de Jugadores de Pool
Westgate Las Vegas

Junio/julio

COMIENZA LA SESIÓN DE VERANO

Se cierra el período de ingreso al Campeonato Amateur de EE. UU.

Se cierra el período clasificatorio del Clásico de Bola 8 y el Shootout de Bola 9 de la temporada 1
(Los clasificados pasan a los Regionales de otoño)

Se abre el período clasificatorio del Clásico de Bola 8 y el Shootout de Bola 9 de la temporada 2
(Los clasificados pasan a los Regionales de primavera)

Campeonatos Junior

Agosto

Campeonatos Mundiales de Pool
Westgate Las Vegas

Septiembre

COMIENZA LA SESIÓN DE OTOÑO

Rondas preliminares del Campeonato Amateur de EE. UU.

**Octubre/
noviembre**

Regionales de otoño del Clásico de Bola 8 y el Shootout de Bola 9

Campeonatos Amateur de EE. UU.

Se abre el período de ingreso al Campeonato Amateur de EE. UU.

Se cierra el período clasificatorio del Clásico de Bola 8 y el Shootout de Bola 9 de la temporada 2
(Los clasificados pasan a los Regionales de primavera)

Diciembre

¡Renueve su membresía!



In most sports, we choose to play and train with our own personal equipment.



Billiards is no exception. Why not play with the best equipment at your local pool room?



A personal quality ball-set makes a huge difference.



www.myaramith.com
BALL AND CUE CASES

aramith.

THE BELGIAN BILLIARD BALLS

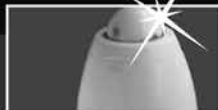
DON'T MISS OUR OTHER LINES OF HIGH QUALITY PRODUCTS



FUSION DINING POOL TABLE



ARAMITH LAMINATED TIPS



ARAMITH POWER BALL CLEANER

INTRODUCCIÓN

Este es el Manual oficial de los Equipos de la APA. Contiene las reglas, procedimientos y pautas que necesitará conocer para disfrutar al máximo los partidos de la Liga. Todo el equipo debe familiarizarse muy bien con el contenido de este manual, porque conocer las reglas garantizará que usted y sus compañeros de equipo disfruten al máximo los partidos de la Liga.

NOTA: Al participar en la Liga, cada miembro acepta acatar las reglas establecidas en este manual.

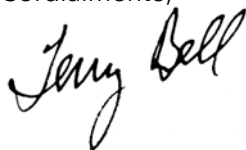
Asegúrese de tener este manual a la mano en cada partido de la Liga. Si lo pierde o extravía, comuníquese con la Administración de la Liga Local. Este manual siempre se encuentra disponible en una versión en línea en poolplayers.com y en la Aplicación de Servicios para los Miembros.

La APA creó su propio sistema de hándicap, **The Equalizer®**, que permite a los jugadores de todas las capacidades competir a un nivel casi parejo.

El juego en la Liga le permite competir todo el año. Su equipo gozará de una Administración de la Liga profesional, recibirá grandes beneficios de la membresía y tendrá la oportunidad de participar en los torneos más grandes y gratificantes que hay.

Aprenda las reglas y practique mucho. Buenos tiros y buena suerte para usted y sus compañeros de equipo.

Cordialmente,



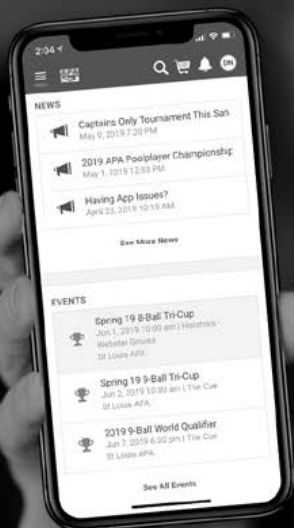
Terry Bell, Fundador y Presidente del Consejo
Asociación Americana de Jugadores de Pool

VISIT POOLPLAYERS.COM



You'll find the latest news, Tournament coverage, instruction from the pros, member discounts, player features, rules and more!

DOWNLOAD OUR APP



With your Free Member Services Account You can Access:

- Stats—Win %, On-the-Breaks...
- Standings
- Schedules
- Rosters
- MUCH MORE!



PRÓLOGO

La Asociación Americana de Jugadores de Pool (APA) fue fundada por Terry Bell y Larry Hubbart, quienes en ese momento eran profesionales de giras y desde entonces se han integrado al Salón de la Fama del Congreso de Billar de Estados Unidos. Su objetivo era organizar el pool a nivel de aficionados e incentivar su crecimiento. Desde sus inicios en 1979, la APA ha llegado a ser reconocida como *El órgano rector del Pool Amateur*.

La Asociación Americana de Jugadores de Pool abarca todo el mundo. Incluye la Asociación Canadiense de Jugadores de Pool (CPA), la Asociación Japonesa de Jugadores de Pool (JPA) y la APA de Singapur.

Las reglas, los procedimientos y las pautas de este manual se aplican a todos los juegos en ligas y torneos.

Es imposible establecer una regla para cada situación que se pueda presentar. Relájese, disfrute y juegue dentro del espíritu de las reglas. ***El sentido común debe prevalecer.*** Los equipos que traten de tomar ventaja creando sus propias interpretaciones de las reglas estarán incurriendo en una violación del buen proceder deportivo. *Ganar en la mesa y no desde el asiento* es una idea de aplicación general que promueve la armonía, la amistad y la diversión. De eso se trata esta Liga.

ETIQUETA

Muchos entusiastas del billar no están familiarizados con las reglas no escritas de la etiqueta del pool. Infringir una de estas reglas puede generar discusiones y desconfianza entre los jugadores y equipos. Demuestre buen proceder deportivo y cortesía con sus oponentes y con la sede anfitriona observando estas pautas de etiqueta básicas:

- Trate a su oponente como a usted le gusta ser tratado.
- Desee buena suerte a su oponente antes de iniciar el partido.
- Manténgase alejado de la mesa y de la línea de visión de su oponente cuando esté tirando.
- No inicie una conversación con su oponente mientras esté tirando.
- Marque sus propias faltas - no espere a que se cante una falta que usted cometió o se le pregunte si cometió una falta. Los jugadores con integridad marcan sus propias faltas y dicen a su oponente cuando tienen bola en mano o le entregan la bola blanca.
- Ponga atención al partido.
- Esté listo para tirar cuando sea su turno.
- No desarme su taco hasta terminar el partido.
- Si debe jugar el partido siguiente, tenga su taco listo y suficiente dinero para la mesa, si es necesario.
- Empiece el partido tan pronto como termine el anterior.
- Observe las pautas en todo momento.
- Sea respetuoso con su oponente, ya sea que gane o pierda.

Alentar a su compañero de equipo es parte de la diversión, pero no lo haga en contra de su oponente. Al respetar estas pautas y demostrar buen proceder deportivo, se asegura de que pasará una noche entretenida compitiendo en la Liga.

Sin nuestras sedes anfitrionas, no habría Ligas de la APA. Las sedes anfitrionas tienen el derecho de negar el servicio a cualquier persona, en cualquier momento. La APA no puede exigir a la sede anfitriona que reciba a un equipo o que permita la entrada a personas específicas. Recuerde que es invitado de la sede anfitriona. Siga estas pautas básicas:

- Sea amable y cortés con el personal.
- Sea cuidadoso al usar el equipo: la mesa, las bolas, los tacos, etc.
- Conozca las reglas de la casa y obedézcalas.
- No encaje la punta del taco en el tiro de apertura.
- No golpee las bolas ni los tacos en el piso o en la mesa.
- No apoye las bebidas sobre las mesas de pool.
- Nunca fume en la mesa.
- No se siente en las bandas.
- Asegúrese de tener suficiente espacio libre a su alrededor. Si alguien está obstruyendo un tiro, espere a que se mueva o pídale amablemente que se haga a un lado.
- A menos que la política de la sede anfitriona lo permita, no ingrese con alimentos ni bebidas adquiridos fuera de las instalaciones.

PAUTAS DE TIEMPO

Las siguientes pautas de tiempo se han establecido como resultado de años de investigación y análisis. Toman en consideración todos los niveles de destreza. Las pautas de tiempo sugeridas a continuación se logran fácilmente cuando los equipos y jugadores hacen lo mejor posible para seguirlas.

Partidos de equipo de Bola 8

- Un partido de equipo no debe durar más de 4 horas.
- Los partidos individuales deben durar un promedio de 8 a 10 minutos por armado de triángulo.

Partidos de equipo de Bola 9

- Un partido de equipo no debe durar más de 3.5 horas.
- El promedio de un partido individual debe ser de 30 a 40 minutos.

Partidos de equipo de Másters

- Un partido de equipo no debe durar más de 3 horas.
- El promedio de un partido individual debe ser de 45 a 60 minutos.

Partidos de equipos dobles

- Un partido de equipo no debe durar más de 2 horas.
- Los partidos individuales deben durar un promedio de 8 a 10 minutos por armado de triángulo en Bola 8, o de 30 a 40 minutos en Bola 9.
- Un partido de dobles debe durar un promedio de 45 minutos.

GUÍA DE REFERENCIA RÁPIDA

Tiro promedio	45 segundos
Situación de tiro especial	45 segundos
Pausas	1 minuto
Selección de nuevo jugador	1 minuto
Pérdida automática de partido de equipos.	15 minutos <i>(después de la hora programada)</i>
Partido de equipo de Bola 8	4 horas
Partido de equipo de Bola 9	3.5 horas
Partidos dobles (Bola 8 y Bola 9).	2 horas
Partido de equipo de Másters	3 horas
Partido de equipo de damas	2.5 horas

NOTA: Exceder las pautas de tiempo no es una falta. Sin embargo, puede considerarse una violación del buen proceder deportivo.

TABLA DE CONTENIDO

Calendario	1
Introducción	3
Prólogo	5
Etiqueta	6
Pautas de tiempo	8
Estructura de la Liga	12
El operador de la Liga	12
Organización de la Liga	12
Membresía	16
Cuotas	16
Calendario	17
Programación	17
Puntaje	18
Trofeos y premios	18
Estatutos locales	19
Reglas generales	20
Se prohíbe apostar	20
Requisitos de edad	20
Verificación de identidad	20
Elegibilidad de sexo	21
Todo jugador debe ser miembro actual	21
Jugadores nuevos	21
Prueba de membresía	22
Renovaciones de membresía	22
Listas de jugadores	23
Usted puede aparecer en una sola lista de equipo dentro de una división	23
Juego en partido de equipos	24
Quién juega primero y orden de juego	24
Pago de la mesa	24
Byes (equipos ausentes)	24
Pérdidas automáticas	25
Acerca de los equipos que abandonan	27
División de partidos	27
Ayuda de entrenador	28
Sedes anfitrionas	30
Asegúrese de llevar el puntaje correctamente	30
Tiros defensivos	31

Sistema de hándicap	32
Mínimo obtenible local	32
Mínimo obtenible de campeonato	33
Límite de nivel de destreza del equipo	33
Número limitado de jugadores de nivel de destreza senior (Bola 8 y Bola 9).....	34
Sesiones eliminatorias	35
Solo jugadores amateur	38
Equipamiento	38
Jugadores que reciben incentivos	39
Las reglas están sujetas a cambios	39
Protestas y disputas	40
Apelaciones	41
Derecho a negar servicio.....	41
La APA es la autoridad máxima	41
Reglas de juego	43
Descripción general	43
Tiro de arrime (lagging)	44
Armado de triángulo	44
Tiro de apertura.....	45
Después de la apertura	46
Tiro de bolas incorrectas	47
Tiros de combinación.....	48
Bolas entroneradas.....	48
Bolas en el piso.....	49
Bolas movidas accidentalmente.....	49
Tiro cercano	50
Un pie en el suelo.....	50
Marcar la mesa	51
Puntos muertos	51
Bolas congeladas	51
Faltas.....	53
Cómo ganar un juego	55
Sistema de hándicap <i>The Equalizer</i>®	57
Cómo se determinan los hándicaps	57
Cómo comenzar	58
Tablas de tacadas que se deben ganar	58
Cómo usar las hojas de puntaje y el puntaje de partidos	60
Cómo se anota el puntaje en el juego de Bola 8	62
Cómo se anota el puntaje en el juego de Bola 9	64

Cómo se anota el puntaje en Másters.....	67
Conducta durante el juego en la Liga	68
Contacto físico	68
Abuso verbal	69
Acciones de seguimiento	70
Información y reglas del torneo.....	72
Información general del torneo	72
Torneos de campeonato	72
Campeonatos Mundiales de Pool	76
Glosario	82
Diagrama de la mesa	86
Índice	87



ESTRUCTURA DE LA LIGA

SECCIÓN 1

EL OPERADOR DE LA LIGA

La APA opera la Liga a través de una red de propietarios de franquicias independientes llamados Operadores de la Liga (OL). Los operadores de la Liga tienen autoridad plena para dictar reglas relativas a todos los aspectos de la Liga en su área local. La APA se mantiene en estrecho contacto con sus operadores de la Liga, los mantiene al tanto de las actualizaciones en las reglas, los formatos y todos los demás cambios y crea reglas en función de los problemas que ellos le presenten. Su operador de la Liga es un profesional capacitado. Por lo tanto, puede confiar en que los programas, las posiciones, las asignaciones de niveles de destreza, los eventos especiales y todos los demás aspectos de la operación de la Liga se manejan de manera oportuna y precisa. Solo un operador de la Liga autorizado por la APA puede administrar una Liga de la APA. El operador de su Liga puede contratar asistentes y/o representantes adicionales para mejorar el servicio en su Liga. El operador de su Liga, junto con sus asistentes y representantes, conforman la Administración de la Liga Local. El operador de su Liga es la máxima autoridad con respecto a todas las decisiones que toma la Administración de la Liga Local.

ORGANIZACIÓN DE LA LIGA

Los formatos - Se han establecido diversos formatos para el juego en la Liga. Si le interesa un formato que actualmente no se ofrece en su área, comuníquese con la Administración de la Liga Local para solicitarlo. Se hará todo lo posible para iniciarlo. Pregunte a la Administración de su Liga Local qué formatos están disponibles en su área. Los formatos que se ofrecen son:

- **Formato abierto** - Partido de equipo que consiste en cinco partidos individuales con hándicap.
- **Damas y 3 personas** - Partido de equipo que consiste en tres partidos individuales con hándicap.
- **Dobles** - Partido de equipo que consiste en dos partidos individuales con hándicap y un partido de dobles de tiro alternado con hándicap.
- **Másters** - Partido de equipo que consiste en tres partidos individuales siguiendo las reglas del Campeonato de Amateurs de EE. UU. Cada partido individual será parte de la carrera para llegar

a 7 e incluirá hasta ocho juegos de Bola 9 y cinco juegos de Bola 8. Los jugadores obtendrán un punto por cada juego ganado.

- **Juniors** - Verifique sus estatutos locales.

El equipo - Un equipo consiste en un grupo de jugadores, y la cantidad de jugadores se determina por el formato que el equipo esté jugando. Todos los miembros del equipo tienen la responsabilidad de verificar que sus compañeros de equipo sean miembros mayores de edad y estén jugando en niveles de destreza que reflejen su verdadera habilidad. Todo equipo tendrá un capitán del equipo. La cantidad de jugadores admitida en una lista de equipo en cada formato es la siguiente:

- **Divisiones abiertas (Bola 8 y Bola 9)** - Mínimo de cinco jugadores, máximo de ocho.
- **Divisiones de damas y 3 personas** - Mínimo de tres jugadoras, máximo de cinco.
- **Divisiones dobles** - Mínimo de dos jugadores, máximo de tres.
- **Divisiones de Másters** - Mínimo de tres jugadores, máximo de cuatro.
- **Divisiones junior** - Verifique sus estatutos locales.

El capitán del equipo - El capitán del equipo es la primera persona de la lista del equipo y es el responsable de administrar el equipo. El capitán del equipo debe tener un número telefónico y correo electrónico válidos en archivo, ya que él es el punto de contacto para toda la comunicación entre el equipo y la Administración de la Liga Local. Un equipo puede elegir un nuevo capitán en cualquier momento, por simple mayoría de votos. La Administración de la Liga Local debe ser notificada de inmediato si se elige un nuevo capitán de equipo. Se pide a los capitanes de equipos que:

- Compartan información y avisos con los miembros de su equipo.
- Publiquen información en su sede anfitriona.
- Cobren los pagos de membresía y las cuotas semanales para enviarlas puntualmente a la Administración de la Liga Local.
- Se aseguren de que el equipo llegue puntualmente a la ubicación correspondiente.
- Se aseguren de que se respeten todas las reglas de etiqueta, el buen proceder deportivo y la elegibilidad.
- Se aseguren de que se sigan los procedimientos correctos para llevar el puntaje.

La división - Una división consta de muchos equipos (idealmente de 6 a 16) que compiten entre sí en un programa y un área geográfica determinada. La Administración de la Liga Local, a su entera discreción, hará todo lo posible para reducir la distancia que los equipos de una misma división tengan que recorrer.

NOTA: En algunos casos, una división puede empezar con solo cuatro equipos, aunque se recomienda que tenga seis equipos como mínimo.

La sede anfitriona - La mayoría de las sedes anfitrionas son empresas que han decidido ofrecer un lugar para que los equipos participen en el juego de la Liga. La mejor manera de mostrar agradecimiento a nuestros anfitriones es disfrutar de sus servicios comportándonos como clientes modelo porque sin ellos, no habría Liga.

Los miembros de la APA deben respetar las sedes anfitrionas y sus instalaciones, y seguir sus políticas y pautas de conducta aceptable, conocidas comúnmente como las reglas de la casa. Por ejemplo, aunque las reglas de la Liga permitan los tiros massé y los tiros de salto, si las reglas de la casa prohíben esos tiros, estas últimas deben prevalecer.

**LAS REGLAS
DE LA CASA
DEBEN
PREVALECER.**

La APA no puede ni debe dictar las prácticas comerciales de las sedes anfitrionas. Las sedes anfitrionas tienen el derecho de negar el servicio a cualquier persona en cualquier momento, incluso en medio de una sesión. Ni la APA ni la Administración de la Liga Local pueden exigir a las sedes anfitrionas que reciban a equipos o que permitan la entrada a personas específicas con el propósito de participar en el juego de la Liga.

Cada sede anfitriona puede asignar hasta dos equipos por mesa durante un período de juego. La Administración de la Liga Local programará los horarios para que la cantidad de partidos de la Liga en una sede nunca supere las mesas disponibles.

El representante de la división - Por lo general, el operador de la Liga designa al representante de la división (RD). El RD es una persona íntegra que se mantiene constantemente activa en la Liga; es un miembro de buena reputación que disfruta de su asidua participación. Es experto en los asuntos de la Liga y puede ser consultado por temas relacionados con la Liga. **"Consultado"** es el término clave, porque el RD no tiene autoridad para dictar reglas. Sin embargo, sería una opción lógica llamar a su RD si tiene una pregunta acerca de una regla porque es probable que pueda ayudarlo.

Consulte a la Administración de la Liga Local acerca de las responsabilidades asignadas a su RD, porque dichas obligaciones

pueden variar de un área a otra. Algunas de las responsabilidades más comunes pueden incluir:

- Comunicar anuncios y distribuir otra información y materiales de la Liga a los capitanes de equipos y las sedes anfitrionas en sus divisiones.
- Asegurar que la Administración de la Liga Local reciba las opiniones de los jugadores.
- Asistir a la Administración de la Liga Local con los Torneos y otros eventos especiales.
- Actuar como miembro del Consejo de Administración.
- Asistir en el reclutamiento de nuevos jugadores, equipos y sedes anfitrionas.

El Consejo de Administración - El propósito del Consejo de Administración (CDA) y sus miembros es asistir al operador de la Liga. Un CDA consiste generalmente en un grupo de representantes de la división, aunque no todos los miembros del CDA deben ser RD. El CDA de su Liga local puede:

- Aportar opiniones y comentarios al operador de la Liga sobre los estatutos y procedimientos locales.
- Proporcionar información sobre cómo deben resolverse las protestas y disputas entre los miembros.
- Asistir al operador de la Liga en la resolución de las infracciones del buen proceder deportivo.

Si lo considera necesario, el CDA puede recomendar sanciones que incluyen, sin limitaciones:

- Pérdida de uno o más puntos.
- Pérdida de elegibilidad y/o calificación de un jugador o del equipo.
- Devolución de fondos.
- Suspensión o período de prueba, con un plazo apropiado en cada caso.

El operador de la Liga tiene más autoridad que el CDA, pero la APA pide a los operadores de la Liga que apoyen las observaciones del CDA, a menos que estas se contrapongan con las reglas o las políticas de la Liga, o que claramente no coincidan con los hechos presentados al CDA. El CDA no puede llevar a cabo reuniones sin que el operador de la Liga lo solicite. Es esencial entender que el CDA no tiene la función de vigilar, criticar o supervisar al operador de la Liga, ni está autorizado a hacerlo. Los miembros del CDA que no puedan aceptar su rol tal como está descrito, podrán ser removidos del Consejo. Los CDA son herramientas importantes para asegurar que las disputas se resuelvan de manera justa. Respete las reglas del CDA en todo momento.

Comité Consultor de Hándicap - El operador de la Liga puede considerar útil establecer un Comité Consultor de Hándicap (CCH) para asistir con las observaciones y reglamentos referentes a violaciones de ocultamiento de destrezas (sandbagging). El CCH, si lo hay, normalmente constará de varios miembros muy diestros que estén familiarizados con los juegos de Ligas de la APA. Los integrantes del CCH pueden ser conocidos por los miembros, o bien sus identidades se pueden mantener en secreto. El operador de la Liga representa una autoridad más elevada que el CCH.

MEMBRESÍA

Puede inscribirse o renovar su membresía en línea en poolplayers.com, a través de la aplicación de Servicios para los Miembros o abonando sus cuotas de membresía a la Administración de la Liga Local con una solicitud de membresía completada y firmada. Su Administración de la Liga Local transferirá sus cuotas de membresía a la APA.

IMPORTANTE: Usted es responsable de proporcionar a la APA y a la Administración de la Liga Local información de perfil actualizada y completa. Si renueva su membresía, corrija cualquier error o actualice su información de contacto en el aviso de renovación o en Internet.

Transferibilidad - Su membresía es aceptada en cualquier lugar del país donde exista una Liga autorizada por la APA. No se aplica ninguna cuota de transferencia si decide cambiar de Liga, o jugar en más de una Liga. Si se muda del área de una Liga a otra, simplemente notifique a la Administración de la Liga Local e infórmele que ha participado en otra área. La Administración de la Liga Local de su nueva área obtendrá sus registros. Si en su nueva área no existe una Liga autorizada por la APA, llame a la APA; se hará todo lo posible por iniciar una. Cuando se transfiera a una nueva área, debe participar en su nivel de destreza establecido previamente. Las membresías no son reembolsables y no se pueden transferir de una persona a otra.

CUOTAS

Cuotas anuales de membresía - Su membresía debe estar al día para que pueda participar en cualquier evento de la APA. Algunos eventos se extienden durante varios meses y, para continuar siendo elegible, es necesario mantener al día el pago de la membresía. Las cuotas anuales de membresía son actualmente de \$30 más impuestos correspondientes y vencen el 31 de diciembre. El monto de las cuotas anuales de membresía puede cambiar a discreción de la APA.

Los miembros que se inscriban después del 15 de agosto deben pagar la totalidad de las cuotas anuales de membresía. Sin embargo, sus cuotas anuales se prorratearán a \$15 el año siguiente, siempre y cuando renueven el 1 de marzo o antes de esa fecha. Después del 1 de marzo, las cuotas de membresía serán de \$30.

NOTA 1: Los miembros que se inscriban en el mes de diciembre no tienen que renovar el siguiente mes de enero. Su membresía cubrirá el resto del año en que se unieron y todo el año siguiente.

NOTA 2: Si su sesión de primavera empieza en diciembre, deberá pagar la membresía para el próximo año la primera vez que juegue un partido de la sesión de primavera o a más tardar la cuarta semana de la sesión de primavera, lo que ocurra primero.

NOTA 3: Las cuotas anuales de membresía no son reembolsables.

Juniors - Las cuotas anuales de membresía son de \$10. El monto de renovación prorrateado, según corresponda, es \$5.

Cuota semanal - Los equipos pagan una cuota semanal para participar en las actividades de la Liga. El monto a pagar en su área lo determina su operador de la Liga. El monto total de la cuota semanal se debe pagar independientemente del número de jugadores que haya en la lista o de cuántos participen en la competencia.

Pago en efectivo, cheque o electrónico - La APA solicita a los equipos hacer todos los pagos de la Liga mediante cheque, giro bancario o pago electrónico (donde estén disponibles). La Administración de la Liga Local no se puede responsabilizar por los pagos en efectivo que no se reciban.

CALENDARIO

Hay tres sesiones en el calendario anual de la Liga: verano, otoño y primavera. Los Clasificatorios Mundiales se llevan a cabo después de concluir la sesión de primavera. Cada calendario anual de la Liga culmina con el Campeonato Mundial de Pool, que generalmente se lleva a cabo en agosto.

PROGRAMACIÓN

La programación de las sesiones varía, dependiendo del número de equipos que jueguen en una división y la duración de la sesión. Consulte la programación de la división periódicamente las primeras semanas de la sesión porque puede cambiar.

PUNTAJE

Los partidos de equipos consisten en una serie de partidos individuales uno contra uno entre miembros de cada equipo. En cada partido individual, a un miembro de un equipo se le designa un oponente del otro equipo. Los puntos del equipo ganados cada semana se suman durante el curso de una sesión. Los equipos con mayor cantidad de puntos al final de la sesión tienen derecho a competir en las eliminatorias, que se describen más adelante en este manual. El número de puntos que un equipo puede ganar en una semana de juego de la Liga es:

- **Divisiones abiertas de Bola 8** - Cada partido individual vale hasta tres puntos. Un equipo puede ganar un máximo de 15 puntos.
- **Divisiones abiertas de Bola 9** - Cada partido individual vale hasta 20 puntos. Un equipo puede ganar un máximo de 100 puntos.
- **Divisiones de damas** - Cada partido individual vale hasta tres puntos. Un equipo puede ganar un máximo de nueve puntos.
- **Divisiones de 3 personas (Bola 8)** - Cada partido individual vale hasta tres puntos. Un equipo puede ganar un máximo de nueve puntos.
- **Divisiones de 3 personas (Bola 9)** - Cada partido individual vale hasta 20 puntos. Un equipo puede ganar un máximo de 60 puntos.
- **Divisiones de dobles (Bola 8)** - Cada partido individual vale hasta tres puntos y el partido de dobles vale hasta seis puntos. Un equipo puede ganar un máximo de 12 puntos.
- **Divisiones de dobles (Bola 9)** - Cada partido individual vale hasta 20 puntos y el partido de dobles vale hasta 40 puntos. Un equipo puede ganar un máximo de 80 puntos.
- **Divisiones de Másters** - Cada partido individual vale hasta siete puntos. Un equipo puede ganar un máximo de 21 puntos.
- **Divisiones junior** - Verifique sus estatutos locales.

TROFEOS Y PREMIOS

En cada sesión, los miembros del equipo de campeonato de la división pueden recibir un trofeo, placa u otro premio apropiado. Consulte los estatutos locales para ver qué premios se otorgan en su área.

En algunas áreas se puede otorgar un trofeo o placa al equipo y mantenerlo en exhibición en la sede anfitriona. Es probable que su Liga también reconozca a los equipos o jugadores individuales otorgándoles premios anuales o de temporada adicionales, por ejemplo, al jugador más valioso (JMV) y al buen proceder deportivo, entre otros.

ESTATUTOS LOCALES

Hay algunos temas cubiertos por los estatutos locales, un documento recopilado por su operador de Liga con la aprobación de la APA. Es posible que el contenido de estos estatutos difiera de algunas secciones de este manual. Las reglas y pautas descritas en estos estatutos locales de la Liga se aplican únicamente en esa área de la Liga. Los temas que se pueden tratar en los estatutos locales de su Liga pueden incluir, entre otros:

- Los procedimientos para entregar y recolectar hojas de puntaje.
- Las sanciones y/o multas por retraso en la entrega de hojas de puntaje.
- Los procedimientos para registrar equipos para la sesión siguiente.
- Las sanciones específicas por comportamiento inadecuado.
- Información más específica acerca de la etiqueta y el buen proceder deportivo.
- Las políticas en relación con el uso de dispositivos electrónicos durante el juego de la Liga local.
- Los procedimientos a seguir por el Consejo de Administración.
- Las descripciones de los premios que se entregarán durante el calendario anual de la Liga, incluido el monto de la asistencia para gastos de viajes que se entrega a los equipos que clasifican para los Campeonatos Mundiales de Pool.
- Política de malas condiciones climáticas.
- Horario de oficina.
- Requisitos para solicitar y programar partidos previos al juego o de recuperación.

Asegúrese de conocer bien el estatuto local de su área.

NOTA: Los estatutos locales no pueden crear faltas de bola en mano. La sección de Reglas del juego de este manual contiene la lista exclusiva y completa de las faltas de bola en mano.

**LOS ESTATUTOS LOCALES NO PUEDEN
CREAR FALTAS DE BOLA EN MANO.**

REGLAS GENERALES

SECCIÓN 2

Las reglas generales rigen muchas de las situaciones que ocurren durante el juego semanal regular. Esta sección no aborda las reglas del juego, las cuales se cubren en otra sección de este manual. Las reglas generales incluyen las pérdidas automáticas, los procedimientos para protestas y disputas, el período de gracia, los requisitos de la membresía, información sobre cómo se inician los partidos y quién paga la mesa, cuestiones relacionadas con el buen proceder deportivo y muchos otros temas.

Todas las reglas que se abordan en esta sección son las Reglas Oficiales de la APA. Estas son el resultado de años de experiencia acumulada e información proporcionada por jugadores, Consejos y operadores de Liga. La igualdad y el respeto a los jugadores de todos los niveles de destreza fue la principal consideración de estas reglas y procedimientos. Con la aprobación de la APA, se pueden incluir algunas variaciones en los estatutos locales. Estas son las Reglas Generales:

1. SE PROHÍBE APOSTAR

Se prohíbe apostar en cualquier evento de pool de APA. Esto incluye, entre otros, las apuestas entre jugadores, apuestas paralelas, pozos secundarios, venta de equipos, subastas y Calcutas.

2. REQUISITOS DE EDAD

La participación en la Liga regular está abierta a miembros mayores de 18 años. Algunas de las áreas de la Liga pueden tener requisitos de edad mínima más alta debido a restricciones impuestas por las leyes estatales, provinciales, regionales, jurisdiccionales o locales, o por las sedes anfitrionas. Consulte los estatutos locales para conocer los requisitos de edad en su área. Los equipos que tengan jugadores menores de edad se arriesgan a sufrir sanciones.

Las Ligas Junior, donde estén disponibles, son para miembros menores de 18 años. La APA no aplica restricciones de edad mínima para las Ligas Junior; sin embargo, las leyes o costumbres locales tienen prioridad.

3. VERIFICACIÓN DE IDENTIDAD

Su oponente tiene todo el derecho a solicitar prueba de su identidad y de las de sus compañeros de equipo. Si se le solicita, debe proporcionar una identificación con fotografía emitida por el estado o provincia, identificación militar o pasaporte para establecer que usted

es la persona indicada en la lista de su equipo. Si la identificación presentada no es adecuada, juegue el partido, presente una protesta y dé a la Administración de la Liga Local tiempo suficiente para resolver el asunto. En todos los casos que una persona juegue un partido individual haciéndose pasar por otra, se procederá a suspender o a descalificar a todo miembro del equipo o de los equipos involucrados en la falsificación.

4. ELEGIBILIDAD DE SEXO

La participación en algunas divisiones y eventos está limitada a miembros de ciertos sexos. Si se cuestiona la elegibilidad de un participante en una de estas divisiones o eventos, el sexo indicado en la identificación con fotografía emitida por el estado o la provincia, la identificación militar o el pasaporte se usará para determinar la elegibilidad.

5. TODO JUGADOR DEBE SER MIEMBRO ACTUAL

Si un equipo permite que un jugador juegue sin tener su membresía actualizada, recibirá cero puntos por la semana o semanas en que ello ocurra. Su oponente recibirá los puntos que gane durante el partido del equipo, más todos los puntos disponibles en cualquier partido individual que involucre a un jugador que no esté al día con su membresía. Es responsabilidad del capitán asegurarse de que todos los miembros de su equipo hayan pagado sus renovaciones o enviado una solicitud de membresía junto con las cuotas correspondientes, la primera vez que jueguen. Si para la cuarta semana un jugador aún no ha jugado, sus cuotas deberán estar pagadas para ese momento o será eliminado de la lista del equipo.

6. JUGADORES NUEVOS

Los jugadores nuevos deben hacerse miembros antes de jugar su primer partido, ya sea en línea en poolplayers.com o a través de la aplicación de Servicios para los Miembros, o bien enviando el pago de sus cuotas de membresía y una solicitud de membresía completada y firmada junto con la hoja de puntaje de su equipo. Los equipos que le permitan a un jugador participar en un partido de equipos sin haber pagado su membresía serán responsables por la cuota de membresía no pagada la semana siguiente.

Por lo general, los jugadores nuevos empezarán en un nivel de destreza 3 (SL3).

NOTA 1: La Administración de la Liga Local está autorizada a asignar un nivel de destreza más elevado a un nuevo jugador si considera que ese nivel refleja con más precisión la verdadera destreza del jugador de pool.

NOTA 2: Los jugadores con un nivel de destreza establecido en el formato de Bola 8 comenzarán en el juego de Bola 9 con su nivel de destreza de Bola 8; los jugadores con un nivel de destreza establecido en el formato de Bola 9 comenzarán en el juego de Bola 8 con su nivel de destreza de Bola 9, a menos que sean SL1, SL8 o SL9 en el juego de Bola 9. Un jugador de nivel SL1 en Bola 9 comienza con SL2 en el juego de Bola 8; un SL8 o SL9 en Bola 9 comienza como SL7 en el juego de Bola 8.

El nivel de destreza de los nuevos jugadores puede no reflejar inmediatamente su verdadera habilidad porque esta todavía no se conoce. No es raro que el nivel de destreza de un nuevo jugador fluctúe durante las primeras semanas. El nivel de destreza de un jugador no se considera establecido hasta que tenga 10 puntuaciones de partido registradas en ese formato. Se impondrán sanciones a discreción de la Administración de la Liga Local si un jugador de nivel de destreza conocido comienza como un nuevo jugador.

7. PRUEBA DE MEMBRESÍA

Debe demostrar que es un miembro actual para recibir premios de la APA y descuentos exclusivos para miembros. Puede descargar una copia de su tarjeta de membresía en poolplayers.com o ingresar a su tarjeta de formato digital a través de la Aplicación de Servicios para los Miembros en su dispositivo móvil.

8. RENOVACIONES DE MEMBRESÍA

Los jugadores deben renovar su membresía para el próximo año calendario en Internet en poolplayers.com a partir del 1 de octubre. Cuando haga la renovación, asegúrese de actualizar su información de contacto. Debe pagar su cuota de renovación la primera vez que juegue un partido en el nuevo calendario anual.

EXCEPCIÓN: Si la sesión de otoño finaliza después del primero del año, las cuotas de membresía no vencen hasta la primera vez que juegue un partido en la sesión de primavera. Si su sesión de primavera empieza en diciembre, deberá pagar la membresía para el próximo año la primera vez que juegue un partido de la sesión de primavera o a más tardar la cuarta semana de la sesión de primavera, lo que ocurra primero.

Los avisos de renovación se distribuirán al final de la sesión de otoño, durante las reuniones de los capitanes de los equipos en la sesión de primavera y/o durante la primera semana de juego de la sesión de primavera. Todo miembro que no haya hecho su renovación para el final de la cuarta semana de juego será retirado de las listas de todos los equipos. Si un equipo tiene un jugador en su lista que no está disponible para hacer su renovación antes de la cuarta semana, se aconseja al equipo que haga la renovación por él.

9. LISTAS DE JUGADORES

Se pueden agregar nuevos jugadores a su lista en cualquier momento durante las primeras cuatro semanas de cada sesión. **Se debe notificar al equipo oponente de los cambios de la lista antes de iniciar el partido de equipos.** Para agregar un jugador a su lista, simplemente cámbielo en la aplicación para el Registro del Puntaje o escriba la palabra “agregar” y el nombre del jugador junto a la lista en su copia de la hoja de puntaje semanal. Para sacar a un jugador, tache el nombre en su hoja de puntaje y escriba “retirar” junto al nombre.

Si un nuevo miembro del equipo participó en otra área de la Liga de la APA o es un antiguo miembro, debe jugar a su nivel de destreza establecido. Antes de permitirle jugar al nuevo compañero de equipo, el capitán del equipo se debe comunicar con la Administración de la Liga Local para obtener el nivel de destreza establecido del jugador. Si juega a un nivel de destreza inferior, la Administración de la Liga Local tiene la facultad de hacer perder automáticamente el partido. Si se descubre que un jugador transferido o que regresa jugó a un nivel de destreza inferior al establecido durante un Torneo de Campeonato, el equipo del jugador puede estar sujeto a la descalificación. Los jugadores pueden ser retirados en cualquier momento durante la sesión, y deben ser retirados si pierden confiabilidad o causan problemas en la Liga.

Añadir jugadores a la lista después de la cuarta semana requiere la aprobación previa de la Administración de la Liga Local. Una prohibición estricta de permitir que equipos agreguen jugadores después de la cuarta semana de una sesión podría forzar a algunos equipos a retirarse de la Liga, lo que causaría pérdidas automáticas y reduciría la oportunidad de que sus oponentes jueguen. Sin embargo, no es requisito que la Administración de la Liga Local permita a un equipo agregar un jugador después de la cuarta semana.

Todos los cambios hechos a equipos calificados deben realizarse antes de que el equipo entregue sus hojas de puntaje correspondientes a la cuarta semana. **Alterar la lista de jugadores de un equipo calificado después de la semana cuatro de la sesión de primavera conducirá a la descalificación del equipo.**

NOTA: Ningún jugador puede jugar sin un hándicap después de la séptima semana de ninguna sesión, sin la aprobación de la Administración de la Liga Local.

10. USTED PUEDE APARECER EN UNA SOLA LISTA DE EQUIPO DENTRO DE UNA DIVISIÓN

Puede estar solamente en un equipo por división. Una vez que haya jugado un partido, no puede cambiarse de equipo dentro de una división durante una sesión, salvo con la aprobación de la Administración de la Liga Local, y en tal caso, solo una vez durante las primeras cuatro semanas.

11. JUEGO EN PARTIDO DE EQUIPOS

El formato determina el número de partidos individuales jugados durante un partido de equipo. Puede jugar una sola vez en un partido de equipos, salvo estipulación contraria en los estatutos locales.

12. QUIÉN JUEGA PRIMERO Y ORDEN DE JUEGO

Los capitanes de los equipos lanzan una moneda para decidir quién declarará al primer jugador. El ganador del lanzamiento tiene la opción de declarar primero o hacer que el capitán del equipo oponente elija primero. El equipo que declare primero en el primer partido, declara en segundo lugar en el segundo partido, luego primero otra vez en el tercer partido, etc.

Una vez que ambos equipos declaren a un jugador, los jugadores no se pueden cambiar a menos que la elección de jugador del equipo infrinja la regla de límite de nivel de destreza del equipo o la regla de nivel de destreza límite senior. Aunque no es requisito que los equipos notifiquen a sus oponentes que violarán la regla de límite de nivel de destreza del equipo o la regla de nivel de destreza límite senior, se considera buen proceder deportivo darles una oportunidad para que declaren a otro jugador.

13. PAGO DE LA MESA

Los equipos pagan la mesa por igual durante un partido. Solicitar al equipo que pierda que pague las cuotas de la mesa no está permitido. La Administración de la Liga Local no puede crear excepciones a esta regla.

- a. Mesas que funcionan con monedas** - Ambos equipos deben colocar una cantidad suficiente de monedas de 25 centavos cerca de la ranura de monedas de la mesa. Si al terminar el partido quedan monedas, se deben distribuir en partes iguales entre los dos equipos.
 - b. Mesas con medición de tiempo** - El costo de la mesa se debe pagar en forma equitativa por ambos equipos.
-

14. BYES (EQUIPOS AUSENTES)

Algunos programas de las divisiones pueden empezar con un bye (un bye es un equipo ausente) o se puede producir un bye si un equipo de la división abandona el torneo. En el caso de byes, ese partido no se cuenta como jugado. Respecto de la programación y los byes:

- a.** Si el programa de una división incluye un bye, la Administración de la Liga Local hará todo lo posible para reemplazar el bye. Si se reemplaza el bye, es posible que los equipos tengan que programar partidos de recuperación a discreción de la Administración de la Liga Local.

- b. Si un equipo se retira de una división creando un bye, la Administración de la Liga Local puede reemplazar el equipo a su propia discreción, exigir al nuevo equipo que haga arreglos para partidos de recuperación o que empiece en último lugar.
- c. Nunca habrá dos byes en un programa. Si hubiera un segundo bye, la Administración de la Liga Local emitiría un nuevo programa para eliminar el bye. El nuevo programa puede incluir el cambio a una sede diferente y lejana así como diferentes combinaciones de partidos.

A menos que se especifique de otra manera en sus estatutos locales, los byes se registran de la siguiente manera:

- **Divisiones de Bola 8 (abiertos y dobles)** - 8 puntos.
- **Divisiones de Bola 9 (abiertos y dobles)** - 60 puntos.
- **Divisiones de damas de Bola 8 y 3 personas de Bola 8** - 5 puntos.
- **Divisiones de damas de Bola 9 y 3 personas de Bola 9** - 40 puntos.
- **Divisiones de Másters** - 15 puntos.
- **Divisiones junior** - Verifique sus estatutos locales.

15. PÉRDIDAS AUTOMÁTICAS

Un partido de equipos se pierde automáticamente si un jugador no está junto a la mesa y listo para empezar dentro de los 15 minutos previos a la hora establecida. La hora oficial de la Liga es la hora real, no la hora que indica el reloj del bar. De vez en cuando, un equipo nuevo se equivoca o no entiende el programa. Habrá cierta indulgencia en el caso de equipos o divisiones nuevos. Los equipos se formaron para jugar, no para perder automáticamente. **Ambos equipos deben pagar las cuotas semanales completas, sin importar cuántos partidos individuales se jueguen.**

Las siguientes reglas corresponden a las pérdidas automáticas:

- a. Un equipo puede empezar el juego con un solo jugador presente. Una vez que inicie el partido de equipos, el juego debe ser continuo. Al final de cada partido individual, el equipo debe tener otro jugador disponible para jugar, o perderá automáticamente el(los) partido(s) restante(s). Si un equipo no tiene un jugador presente para el próximo partido individual, entonces se le anotan los puntos de pérdida automática al equipo oponente. Los partidos perdidos automáticamente no se cuentan como partidos jugados. Los puntos de pérdidas automáticas se otorgan solo si el equipo que no pierde tiene un jugador presente para el partido en cuestión que no infrinja la regla de límite de nivel de destreza del equipo.

**UNA VEZ QUE INICIE
EL PARTIDO, EL JUEGO
DEBE SER CONTINUO.**

- b. En caso de que ninguno de los equipos cuente con un jugador para el partido, no se le otorgarán puntos a ninguno. Por ejemplo, si un equipo cuenta con cuatro jugadores y el equipo oponente solo tiene tres jugadores, los puntos de pérdida automática se otorgan para el cuarto partido y a ningún equipo se le otorgan puntos para el quinto partido. Para registrar una pérdida automática, anote el nombre del jugador del equipo que no provoca la pérdida automática, su número de jugador y el número del equipo que no provoca la pérdida automática. Luego, escriba "pérdida automática" en el espacio provisto para el nombre del jugador del equipo que pierde automáticamente.
- c. Si un equipo estima necesario perder en forma automática partidos individuales debido a falta de jugadores, **la(s) pérdida(s) automática(s) debe(n) ser el/los último(s) partido(s)**. Si un equipo sabe que no tendrá suficientes jugadores, no puede elegir qué partidos individuales perder.
- d. **No se aceptarán pérdidas automáticas intencionales.** Si la Administración de la Liga Local determina que un equipo conspiró o actuó deliberadamente para recibir una pérdida automática, el equipo o los equipos involucrados estarán sujetos a sanciones.
- e. Si ambos capitanes de los equipos aceptan y reciben la aprobación de la Administración de la Liga Local, los partidos del equipo se reprogramarán. Todos los partidos de recuperación se deben jugar utilizando los niveles de destreza actuales.

A menos que se especifique de otra manera en sus estatutos locales, las pérdidas automáticas se registrarán de la siguiente manera:

- **Abierta Bola 8** - Se otorgan dos puntos para un partido individual perdido de manera automática durante el juego de sesión regular; tres puntos en eliminatorias y torneos. Se otorgan ocho puntos para una pérdida automática de equipo completo.
- **Abierta Bola 9** - Se otorgan hasta 15 puntos para un partido individual perdido de manera automática durante el juego de sesión regular; 20 puntos en eliminatorias y torneos. Se otorgan 60 puntos para una pérdida automática de equipo completo.
- **Damas Bola 8 y 3 personas Bola 8** - Se otorgan dos puntos para un partido individual perdido de manera automática durante el juego de sesión regular; tres puntos en eliminatorias y torneos. Se otorgan cinco puntos para una pérdida automática de equipo completo.
- **Damas Bola 9 y 3 personas Bola 9** - Se otorgan hasta 15 puntos para un partido individual perdido de manera automática durante el juego de sesión regular; 20 puntos en eliminatorias y torneos. Se otorgan 40 puntos para una pérdida automática de equipo completo.

- **Dobles** - Se otorgan dos puntos para un partido de singles Bola 8 y hasta 15 puntos para un partido de singles Bola 9. Se otorgarán puntos dobles (4 para Bola 8 o 30 para Bola 9) al partido de dobles.
- **Másters** - Se otorgan cinco puntos para un partido individual perdido de manera automática durante el juego de sesión regular; siete puntos en eliminatorias y torneos. Se otorgan 15 puntos para una pérdida automática de equipo completo.
- **Juniors** - Verifique sus estatutos locales.

16. ACERCA DE LOS EQUIPOS QUE ABANDONAN

Un equipo que abandone durante una sesión deberá pagar todas las cuotas pendientes, el saldo de las cuotas que habrían adeudado si hubiesen completado la sesión y un depósito de dos cuotas semanales (que se aplicará a las semanas finales de la sesión) antes de que se les permita volver a unirse a la Liga.

Un jugador que haya integrado uno de esos equipos y desee volver a unirse a la Liga, debe pagar primero su parte (la cual se calcula tomando la cantidad total que debe el equipo que abandonó y dividiéndola por el número de jugadores en la lista del equipo al momento en que el equipo abandonó) para poder ser restituido. Sin embargo, el capitán del equipo no puede ser elegible para la restitución hasta que se reúna la cantidad completa que debe el equipo.

17. DIVISIÓN DE PARTIDOS

Normalmente, un partido de equipos se juega en una sola mesa. Ocasionalmente, en el caso de los partidos largos resulta lógico dividir un partido de equipos en una segunda mesa si hubiera una del mismo tamaño disponible. Si el cuarto partido no ha iniciado dos horas después de la hora de inicio oficial de la Liga, los equipos deben hacer que el siguiente jugador empiece a jugar en una segunda mesa. El quinto partido luego se jugaría en la primera mesa que esté disponible. Si el quinto jugador no está presente, no se puede anunciar una pérdida automática hasta que el cuarto partido haya concluido.

Si un equipo intencionalmente impide que una segunda mesa esté disponible, o se resiste a usar una segunda mesa para dividir el partido, estará sujeto a sanciones. Si ambos equipos acuerdan continuar en la misma mesa, renuncian a la posibilidad de dividir partidos.

18. AYUDA DE ENTRENADOR

La ayuda de entrenador se define como dar consejos a su compañero de equipo durante su turno en la mesa. Algunas veces este tipo de asesoramiento está abierto a interpretación. Por lo tanto, cuando su oponente termine su turno, se le aconseja que deje de hablar con sus compañeros de equipo. Vaya a la mesa para empezar su turno.

NOTA 1: Se debe pedir un descanso antes de iniciar la ayuda de entrenamiento.

NOTA 2: Los jugadores no elegibles no pueden proveer entrenamiento ni participar en las decisiones del grupo.

NOTA 3: Solo se puede cargar una pausa a un equipo después de que se golpea el triángulo en cualquier partido individual.

Los comentarios que se relacionan con la situación del juego **se consideran** entrenamiento. Algunos ejemplos de comentarios que se consideran entrenamiento son:

- Qué bola tirar, excepto en Bola 9.
- Dónde dejar la bola blanca.
- Si tirar suave o fuerte.
- Si se debe usar efecto lateral.
- Si jugar seguro o a la defensiva.

Algunos ejemplos de comentarios que **NO se consideran** entrenamiento son:

- Decir a un jugador si tiene bolas rayadas o lisas (Bola 8).
- Decir a un jugador que marque la tronera cuando tire la bola 8.
- Recordar a un jugador cuál es la siguiente bola en la rotación (Bola 9).
- Aconsejar o colocar la bola blanca antes del descanso.
- Recordar a un jugador usar la tiza.
- Decir a un jugador que ha cometido una falta.
- Responder a un jugador una pregunta referente a las reglas.
- Comentarios como «buen tiro».
- Conversaciones con un jugador o comentarios hechos a un jugador mientras no sea su turno en la mesa.

Sea cortés con su oponente y observe las siguientes pautas de entrenamiento:

- a. Cualquier miembro elegible del equipo puede ser el entrenador. El entrenador no tiene que ser designado hasta que se pida un descanso, y para cada descanso se puede designar un entrenador diferente.
- b. Para evitar confusiones, marque las pausas o "time-outs" con una T en la hoja de puntaje. Tomar demasiadas pausas no es una falta, aunque los intentos constantes de hacerlo puede considerarse una violación del buen proceder deportivo. Depende del jugador notificar a su oponente si se le han agotado las pausas.
- c. Cualquier miembro del equipo de turno puede solicitar una pausa (time-out). A fin de evitar confusiones, pídale lo suficientemente fuerte y claro para que todos oigan.
- d. Si algún miembro del equipo sugiere una pausa al jugador, se cargará la pausa.
- e. Si el jugador que está tirando solicita una pausa, el entrenador puede negarse y no se cargará la pausa.
- f. Durante su turno en la mesa, el jugador puede discutir la estrategia solamente con el entrenador designado para esa pausa. Un entrenador puede obtener el consenso grupal del resto de su equipo y transmitirlo al jugador de turno, pero solo el entrenador designado puede transmitirlo.
- g. La ayuda del entrenador debe limitarse a un minuto o menos. Las violaciones de esta pauta pueden causar sanciones.
- h. Durante una pausa en una situación de bola en mano, el entrenador designado puede posicionar la bola blanca para el jugador de turno.
- i. Los entrenadores no pueden marcar la superficie de juego de la mesa ni guiar la bola blanca del jugador durante la ejecución del tiro. Sin embargo, el entrenador tiene permitido colocar un artículo en la banda para indicar adónde apuntar. El entrenador debe salir del área de juego antes de que el jugador intente el tiro.
- j. Para evitar disputas, al terminar el turno de su oponente, vaya a la mesa y empiece el suyo. No se siente a conversar con sus compañeros de equipo, porque su oponente puede pensar que le están dando consejos.

El número permitido de pausas en cada formato es el siguiente:

- **Divisiones abiertas (Bola 8 y Bola 9)** - Nivel de destreza 1, 2, 3 y jugadores **no clasificados** (nuevos en la APA) tienen dos pausas por juego. Los niveles de destreza 4 y superiores tienen una pausa por juego.
- **Divisiones de damas y 3 personas** - Aplican las reglas de divisiones abiertas.

- **División de dobles** - Aplican las reglas de divisiones abiertas para los partidos de singles. Puede usarse una pausa por juego, independientemente del nivel de destreza, durante el partido de dobles.
- **División de Másters** - No hay pausas.
- **Juniors** - Verifique sus estatutos locales.

19. SEDES ANFITRIONAS

Las sedes anfitrionas no se limitan a bares, clubes o salones de billar. Cualquier establecimiento con una mesa de billar puede recibir a un equipo, incluido un centro recreativo, de boliche, etc. Los equipos no pueden cambiar su sede anfitriona durante una sesión a menos que la sede cierre, la sede así lo solicite o la Administración de la Liga Local apruebe el cambio de lugar.

20. ASEGÚRESE DE LLEVAR EL PUNTAJE CORRECTAMENTE

Asegúrese de llevar el puntaje correctamente, especialmente cuando se marcan los innings o rondas y los tiros defensivos. Su hoja de puntaje no tiene que coincidir con la de su oponente. Lleve usted su puntaje y deje que su oponente lleve el suyo. Se evaluará imponer sanciones a los equipos o jugadores que:

- Intenten negociar los innings o rondas con su oponente.
- Entrenen a sus jugadores para que fallen tiros en un intento de acumular innings o rondas. Las fallas intencionales deben marcarse en el bloque de tiros defensivos de la hoja de puntajes.
- Alienten a un equipo o jugador a anotar el puntaje incorrectamente.

Llevar el puntaje correctamente es la mayor contribución que puede hacer para la buena operación del sistema de hándicap **The Equalizer®** y evitar el ocultamiento de destrezas. **The Equalizer®** funciona muy bien si cada equipo lleva la cuenta de los puntos correctamente.

Marcar información imprecisa en la hoja de puntaje, omitir información de una hoja de puntaje intencionalmente o acordar o conspirar con otras personas para representar falsamente en una hoja de puntaje lo que ocurrió durante un partido puede provocar su suspensión o cancelación de la membresía de la APA. Denuncie a cualquier equipo que usted piense que no sigue adecuadamente los procedimientos de registro de puntajes ante la Administración de la Liga Local o la APA. Puede obtener más información y ver videos instructivos sobre cómo llevar el puntaje en poolplayers.com.

21. TIROS DEFENSIVOS

Un tiro defensivo es uno en el que el jugador no tiene la intención de entronerar legalmente una bola. Esta definición incluye, entre otros, los tiros realizados con la intención de perjudicar al oponente del jugador al bloquear el tiro. La **INTENCIÓN** del jugador es el factor determinante. A menos que el jugador declare que su tiro fue defensivo, depende de la persona que lleva el puntaje decidir si el jugador tenía la intención de entronerar una bola. Marcar tiros defensivos de manera constante y correcta asegura la eficacia de **The Equalizer®**.

**LA INTENCIÓN
DEL JUGADOR
ES EL FACTOR
DETERMINANTE.**

Los tiros defensivos caen en dos categorías básicas: éticos y deshonestos. La persona que lleva el puntaje debe marcar ambos tipos como tiros defensivos en la hoja de puntaje.

Éticos - Hay varios tipos de tiros defensivos éticos:

- **Tiro de seguridad** - Un tiro de seguridad es una acción defensiva que el jugador realiza cuando no tiene ningún tiro factible o de alto porcentaje, o cuando decide dejar a su oponente en una situación difícil.
- **Solo contacto legal** - Hacer contacto legal sin la intención de entronerar una bola para negar la bola en mano del oponente.
- **Recoger la bola blanca** - Conceder el tiro en la mesa entregando la bola en mano al oponente.
- **Pegarle a la bola incorrecta intencionalmente** - Pegarle a la bola del oponente (Bola 8), o fuera de rotación (Bola 9), con el objetivo de crear una disposición de la mesa más favorable para el jugador.

Deshonestos - Tiros fallados intencionalmente con el objeto de manipulación del hándicap. Hacer tiros defensivos deshonestos se conoce comúnmente como ocultamiento de destrezas.

NOTA 1: Un intento de tiro defensivo que dé como resultado en el entroneramiento legal de una de las categorías de bolas del jugador (Bola 8) o el entroneramiento legal de alguna bola objetivo (Bola 9) no finaliza el turno del jugador. El jugador debe seguir tirando y el tiro debe marcarse como tiro defensivo.

NOTA 2: Un intento de entronerar una bola y dejar al oponente en una situación difícil si el intento falla no se considera un tiro defensivo. Estos tiros a menudo se denominan "tiros de doble dirección" porque tienen cualidades ofensivas y defensivas. Los tiros de doble dirección pueden ser deshonestos cuando se usan para ocultar la intención el jugador. Este simula un intento de entronerar una bola cuando su verdadero objetivo es hacer un tiro de

seguridad que la persona que lleva el puntaje no puede reconocer fácilmente. Si la persona que lleva el puntaje observa que el jugador realiza muchos tiros de doble dirección en un partido, debe hacer una nota en la hoja de puntaje.

22. SISTEMA DE HÁNDICAP

El sistema de hándicap **The Equalizer**® está diseñado para dar a cada miembro una posibilidad justa de ganar partidos. Ese sistema en parte es subjetivo. Cuando se considere que un jugador está jugando a un nivel inferior a sus verdaderas destrezas, el operador de la Liga está autorizado a cancelar la elegibilidad del equipo del jugador para las eliminatorias de la sesión y los torneos subsiguientes. Cuando esta determinación se toma durante las eliminatorias de la sesión, el operador de la Liga puede descalificar al equipo para las eliminatorias y los torneos subsiguientes. Los operadores de la Liga deben tomar las decisiones para descalificar o declarar inelegible a un equipo a más tardar 15 días después de las finales de eliminatorias de la sesión.

Cada jugador es responsable de asegurarse de que los niveles de destreza de sus compañeros reflejen sus verdaderas habilidades. Si piensa que el nivel de destreza de un compañero es demasiado bajo por cualquier razón, simplemente llame a la Administración de la Liga Local y pídale que eleven apropiadamente el nivel de destreza del jugador. Hay muchas medidas para evitar el ocultamiento de destrezas incorporadas en **The Equalizer**®, pero aun así, los intentos del ocultamiento de destrezas impiden el propósito de la APA de brindar a cada jugador una oportunidad justa de ganar cada vez que se juega. Los equipos o miembros que intenten ocultar su nivel de destreza estarán sujetos a sanciones que varían desde advertencias hasta la cancelación de la membresía.

Denuncie el ocultamiento de destrezas (sandbagging) al operador de la Liga, al representante de la división o al Consejo de Administración. Todas las inquietudes por ocultamiento de destrezas se deben hacer por escrito para documentarlas y se mantendrán confidenciales. Esta información ayudará a la Administración de la Liga Local a determinar si un jugador está intentando ocultar su nivel de destreza. Los equipos o individuos culpables de conspirar para manipular los niveles de destreza a través de prácticas deshonestas, según la Administración de la Liga Local, serán sancionados.

23. MÍNIMO OBTENIBLE LOCAL

Una vez que tenga registrados 10 partidos de la Liga (un nivel de destreza establecido) o se le haya asignado un nivel de destreza, no se le permitirá bajar más de un nivel de destreza. Pueden hacerse excepciones en raros casos de discapacidad física u otras

circunstancias extremas que podrían cambiar permanentemente la capacidad de tirar del jugador.

24. MÍNIMO OBTENIBLE DE CAMPEONATO

Los jugadores que han participado en un Campeonato de Jugadores de Pool o en los Campeonatos Mundiales de Pool recibirán un mínimo obtenible de campeonato (CLA). La APA mantiene un registro permanente de jugadores que han participado en eventos de Campeonatos. Los jugadores no pueden competir en un hándicap inferior a su CLA. Se pueden llegar a realizar algunas excepciones, pero solamente si la Administración de la Liga Local apela específicamente al CLA del jugador individual ante el Comité Revisor de Hándicap (HRC) de la APA. Las apelaciones adecuadamente justificadas serán otorgadas.

25. LÍMITE DE NIVEL DE DESTREZA DEL EQUIPO

Todos los formatos, a excepción del Masters, tienen un límite de nivel de destreza del equipo. El límite del nivel de destreza del equipo de cada formato se indica en los puntos a continuación. **Un equipo que juegue menos de un partido completo debe demostrar que si hubiera jugado todos los partidos, no habría excedido el límite de nivel de destreza del equipo.** Si se viola el límite de nivel de destreza del equipo, el equipo infractor recibe cero puntos por todo el partido de equipo. El equipo no infractor recibiría:

- **Abierta Bola 8 (regla de los 23 puntos)** - Todos los puntos que ganó hasta el momento en que se cometió la infracción, más dos puntos por el partido en el cual su oponente violó la regla de los 23 puntos y por todos los partidos individuales posteriores.
- **Abierta Bola 9 (regla de los 23 puntos)** - Todos los puntos que ganó hasta el momento en que se cometió la infracción, más 15 puntos por el partido en el cual se violó la regla de los 23 puntos y por todos los partidos individuales posteriores.
- **Damas Bola 8 y Bola 9 (regla de los 13 puntos)** - Todos los puntos que ganó hasta el momento en que se cometió la infracción, más dos puntos (15 puntos en Bola 9) por el partido en el cual se violó la regla de los 13 puntos y por todos los partidos individuales posteriores.
- **3 personas Bola 8 y Bola 9 (regla de los 14 puntos)** - Todos los puntos que ganó hasta el momento en que se cometió la infracción, más dos puntos (15 puntos en Bola 9) por el partido en el cual se violó la regla de los 14 puntos y por todos los partidos individuales posteriores.
- **Formatos de dobles (regla de los 10 puntos)** - Verifique sus estatutos locales.
- **Juniors** - Verifique sus estatutos locales.

NOTA 1: Una vez que ambos equipos declaren a un jugador, los jugadores no se pueden cambiar a menos que exista riesgo de incumplir la regla de límite de nivel de destreza del equipo.

NOTA 2: Un equipo tiene permitido tomar en cuenta el nivel de destreza de un jugador elegible de la lista pero que no esté presente en el partido para el límite de nivel de destreza del equipo.

NOTA 3: Durante la sesión de eliminatorias, la sesión de tres veces al año y los clasificatorios mundiales y los Campeonatos Mundiales de Pool, el nivel de destreza de un jugador no elegible no se puede usar para el límite de nivel de destreza del equipo.

Cuando se forma un nuevo equipo, debe tener cuidado con el número de jugadores seleccionados con alto nivel de destreza. Los equipos que no puedan cumplir con la regla del límite de nivel de destreza del equipo deben jugar:

- **Divisiones abiertas (Bola 8 y Bola 9)** - Cuatro jugadores cuyos niveles combinados de destreza no excedan 19, y perder automáticamente el quinto partido. Si los niveles de destreza de un equipo se elevan hasta el punto en que los niveles de destreza de los cuatro jugadores más bajos de la lista superan 19, podrá jugar con tres jugadores hasta 15 y perder automáticamente el cuarto y quinto partido.
- **Divisiones de damas** - Dos jugadoras cuyos niveles combinados de destreza no excedan 10, y perder automáticamente el tercer partido.
- **Divisiones de 3 personas** - Dos jugadores cuyos niveles combinados de destreza no excedan 11, y perder automáticamente el tercer partido.
- **Divisiones de dobles** - La suma de los niveles de destreza más altos de cada miembro del equipo debe ser igual o menor que 10 al inicio de la división.
- **Divisiones junior** - Verifique sus estatutos locales.

Solo después del saque inicial del partido individual que causa la violación, puede decirse que ha habido una violación oficial del límite de nivel de destreza del equipo. Si su oponente viola el límite de nivel de destreza del equipo, notifique al capitán del equipo oponente.

26. NÚMERO LIMITADO DE JUGADORES DE NIVEL DE DESTREZA SENIOR (BOLA 8 Y BOLA 9)

Los jugadores de nivel de destreza Senior son jugadores que tienen un nivel de destreza de 6 o superior. Los equipos no pueden tener más de dos jugadores de nivel de destreza Senior en un partido. La violación de la regla se concreta oficialmente cuando el tercer jugador de nivel de destreza senior abre juego en un partido individual. El jugador no

elegible pierde el partido individual en forma automática y los equipos pasan al siguiente partido manteniendo todos los puntos ganados en los partidos individuales anteriores. Los niveles de destreza de ambos jugadores cuentan para el límite de nivel de destreza del equipo para ese partido. Si se utiliza el nivel de destreza Senior de un tercer jugador, los puntos ganados por dicho tercer jugador no cuentan y el equipo víctima de la infracción recibirá los puntos de pérdida automática por ese partido individual.

NOTA: Una vez que ambos equipos declaren a un jugador, los jugadores no se pueden cambiar a menos que exista riesgo de incumplimiento de la regla de nivel limitado de destreza senior.

27. SESIONES ELIMINATORIAS

En las sesiones eliminatorias se aplican las mismas reglas que en las sesiones regulares. Los partidos eliminatorios y de campeonato, a excepción de las pérdidas automáticas, se registran igual que los juegos regulares de la Liga.

El primer equipo en llegar a un total de puntos de partidos que el equipo oponente no pueda superar se considera el ganador. Por lo tanto, los partidos eliminatorios a menudo terminan antes de que finalicen todos los partidos individuales. Una vez que el jugador alcance el número de armados de triángulo o bolas necesarios para asegurar el triunfo para su equipo, simplemente interrumpa el partido y escriba **"Partido incompleto"** o **DNF** (No finalizó) en la hoja de puntaje. Los dos equipos no podrán continuar jugando de común acuerdo, porque la hoja de puntaje debe indicar en qué momento el partido cesó realmente.

A menos que se especifique una estructura de eliminatorias diferente en sus estatutos locales, se debe seguir este proceso:

Al final de cada sesión, hay una eliminatoria de cada división entre los equipos con más puntaje y un equipo comodín. El equipo que gana las eliminatorias gana los premios, el título de la división de esa sesión y la posibilidad de participar en el Nivel Local de los Campeonatos Mundiales de Pool, lo que se conoce como Clasificados para el Mundial. Que un equipo gane la mayor cantidad de puntos durante la sesión no significa que el equipo gane el título de la división o elegibilidad. El nivel de puntos determina si el equipo es elegible para las eliminatorias. Las cuotas semanales completas se cobran durante las eliminatorias.

Durante las semifinales, el equipo en primer lugar juega contra el equipo comodín, y el equipo en segundo lugar juega con el de tercer lugar. En las finales, los dos ganadores de las semifinales compiten por el título de la división.

Selección del lugar de las sesiones eliminatorias

El lugar de las sesiones eliminatorias se decidirá en la reunión de capitanes de equipo, al principio de la sesión y se publicará en el cronograma. Los partidos de las eliminatorias pueden realizarse en un lugar neutral o en el lugar de uno o ambos de los equipos involucrados.

Cómo se elige el equipo comodín

Después de la última semana de juego, el operador de la Liga o el representante designado hará un sorteo para elegir al equipo ante la presencia de testigos. Aquellos equipos que no calificaron para las eliminatorias pueden participar en el sorteo, a menos que hayan perdido automáticamente más de cinco partidos individuales durante la sesión, no estén al día con el pago de las cuotas de la Liga o sean considerados no elegibles por el operador de la Liga.

Procedimientos de desempate

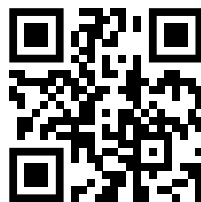
A menudo dos equipos terminan una sesión empatados. Se usarán los siguientes procedimientos de desempate para decidir qué equipo gana. En algunos casos, estos procedimientos solo determinan el primer y el segundo lugar. Sin embargo, en otros casos, deciden qué equipo(s) pasan a las eliminatorias.

Si dos equipos están empatados - El desempate se determina comparando el puntaje total registrado de cada uno de ellos durante la sesión regular. Si se enfrentaron más de una vez y el total general de puntos es un empate, solo se toma en cuenta el resultado del último partido en el que se enfrentaron. Si el resultado sigue siendo un empate, el ganador será determinado por el equipo que ganó la mayor cantidad de partidos individuales la última vez que se enfrentaron.

Si tres equipos o más empatan - El desempate se determina enfrentando a los equipos de acuerdo a qué equipos se enfrentaron primero en el programa durante la sesión. Después de determinar qué equipos se enfrentarán, proceder como se describió anteriormente para determinar un ganador y luego enfrentar al ganador contra el otro equipo.

El equipo que pierda queda fuera de toda consideración y recibe el lugar más bajo disponible en las posiciones de la división de los equipos empatados.

Si los equipos empataron y no se enfrentaron durante la sesión regular - A menos que lo establezcan de otra manera los estatutos locales, el ganador será el que ganó más puntos la última semana



**Escanee aquí para
ver ejemplos de
cómo desempatar.**

de la sesión regular. Si ambos equipos obtuvieron la misma cantidad de puntos durante la última semana de la sesión regular, se procederá a comparar el total de los puntos de la semana previa con el propósito de determinar un ganador. Se sigue utilizando este proceso hasta que se logre un desempate.

Empates en partidos eliminatorios

En caso de que haya un empate en un partido eliminatorio, el número de partidos individuales ganados por cada equipo determinará el ganador mediante los siguientes métodos:

- **Divisiones abiertas (Bola 8 y Bola 9)** - Si el partido de equipos sigue empatado luego de cuatro partidos y ningún equipo puede proveer un quinto jugador, entonces el primer equipo en ganar dos partidos individuales será declarado el ganador.
- **Divisiones de Másters, damas y 3 personas** - Si el partido de equipos sigue empatado luego de dos partidos y ningún equipo puede proveer un tercer jugador, entonces el primer equipo en ganar el primer partido individual será declarado el ganador.
- **Divisiones de dobles (Bola 8 y Bola 9)** - Si un partido eliminatorio termina empatado, el equipo que ganó el partido de dobles será declarado el ganador.
- **Divisiones junior** - Verifique sus estatutos locales.

Participación en sesiones eliminatorias

Para que un jugador participe en las sesiones eliminatorias, debe haber jugado por lo menos cuatro partidos con el mismo equipo durante la sesión. Los estatutos locales pueden imponer requisitos de elegibilidad adicionales para las eliminatorias. Un equipo con un jugador no elegible en su lista NO puede usar a tal jugador para propósitos del límite de nivel de destreza del equipo. Si se usa un jugador no elegible, la violación de esta regla se produce oficialmente luego del saque inicial del partido de ese jugador no elegible. El jugador no elegible pierde el partido en forma automática y los equipos pasan al siguiente partido individual. Los niveles de destreza de ambos jugadores cuentan para el cumplimiento de la regla del límite de nivel de destreza del equipo para ese partido. Una vez de que el partido haya terminado y los equipos hayan abandonado el lugar de juego, o luego de que ambos capitanes de equipo hayan firmado la hoja de puntaje, el partido se considerará jugado, aun si hubiese participado un jugador no elegible. El número de partidos jugados por cada jugador se muestra visiblemente en las hojas de puntaje de cada semana.

Los byes y las pérdidas automáticas de puntaje no se cuentan como partidos jugados.

28. SOLO JUGADORES AMATEURS

La APA es una Liga amateur. La APA se reserva el derecho de rechazar o anular la membresía de cualquier persona que se considere profesional o demuestre habilidades superiores a las del estatus de amateur. La APA emplea una serie de criterios para determinar si un jugador es profesional o amateur. Los criterios incluyen: tener una membresía de torneos de organizaciones de hombres o mujeres profesionales de billar, ganar puntos en cualquiera de estos torneos profesionales, ser conocido nacionalmente como alguien que juega por dinero a criterio de la APA, o ser conocido como jugador profesional de billar, una celebridad del billar o artista (reconocido por sus exhibiciones, profesionales retirados, etc.). La APA se reserva el derecho de determinar el estatus de aficionado o profesional de un miembro, y se pueden considerar todos, algunos o ninguno de los criterios mencionados. Los jugadores que participen en eventos profesionales, realicen exhibiciones o se comporten como profesionales de alguna otra forma tienen el riesgo de perder su estatus de amateur y pueden ser declarados no elegibles para ser miembros de la APA.

La Administración de la Liga Local tiene la opción de prohibir la participación en la Liga local a cualquier persona que haya demostrado constantemente características que excedan el estatus amateur, se sepa que juega por dinero o se perciba como alguien que gana una porción importante de sus ingresos jugando al pool. Un individuo que da exhibiciones o clases a cambio de dinero se considera profesional. De manera similar, un individuo con alto nivel de destreza empleado como gerente/encargado auxiliar de un salón de billar podría considerarse un profesional de la casa y no sería elegible para el juego aficionado. Sin embargo, una persona no se puede considerar profesional simplemente porque es un jugador de billar con alto nivel de destreza. Hay muchos jugadores amateurs con alto nivel de destreza que no presentan características profesionales y son bienvenidos en la APA.

29. EQUIPAMIENTO

Los dispositivos láser, tacos mecánicos y auxiliares de entrenamiento o práctica no se pueden usar en juegos de la Liga. Los equipos especiales, tales como puentes mecánicos y extensiones para tacos, están permitidos. Algunos tacos de especialidad se pueden permitir en forma limitada. Se espera que los jugadores usen equipo acorde a los fines previstos. A continuación se presentan las pautas adicionales de equipamiento y las reglas de uso aplicables en el juego de la Liga:

- **Tacos para salto de bola** - Solo se permiten en las divisiones de Máster.
- **Tacos para tiros de apertura** - Algunas veces estos tacos se combinan con tacos para salto de bola, estos tacos se permiten

en la Liga para tiros de apertura. Solo se pueden usar para tiros de salto o tiros de massé en divisiones máster.

- **Tacos para tiros regulares** - Estos tacos también se pueden utilizar para realizar tiros de salto, tiros de massé y tiros de apertura en todos los juegos de la Liga de la APA y torneos. No se permite "desarmar" su taco de tiros regulares para realizar un tiro de salto.

NOTA 1: El uso de un taco para tiros regulares en la apertura no lo califica como "taco para tiros de apertura".

NOTA 2: Los jugadores en silla de ruedas, juniors y los jugadores limitados en su estatura tienen permitido usar un taco junior o "corto" como taco para tiros regulares.

NOTA 3: Usted puede cambiar de tacos y/o las flechas del taco durante un juego siempre y cuando los tacos y/o flechas que usted cambie no violen ningunas de las reglas de uso y que cumpla con las pautas de tiempo.

Si no está seguro de si se permite el uso de un objeto en esta Liga, y no aparece establecido en ninguna parte en estas reglas, debe consultar el reglamento de la APA antes de usar el equipo.

30. JUGADORES QUE RECIBEN INCENTIVOS

Los jugadores no tienen permitido solicitar ni aceptar incentivos para jugar para un lugar o para un equipo, ya que tal actividad pone en riesgo la condición de amateur del jugador y va en contra del propósito de la APA. Los jugadores que soliciten o acepten incentivos pueden ser descalificados. Los incentivos inapropiados incluyen, entre otras cosas, uso de mesa gratis o pago de toda o parte de la membresía o cuotas semanales del jugador.

Es aceptable que una sede anfitriona ofrezca un beneficio o beneficios particulares a todos los miembros que participan en juegos de la Liga en su establecimiento. Sin embargo, no es aceptable que las sedes anfitrionas realicen ofertas especiales a un jugador particular o a un grupo limitado de jugadores.

31. LAS REGLAS ESTÁN SUJETAS A CAMBIOS

La APA se reserva el derecho de hacer modificaciones a los reglamentos y a las reglas en cualquier momento y según sea necesario. Cualquier cambio en las reglas será notificado a su operador de la Liga y puesto a disposición de todos los miembros a través de boletines, reuniones de capitanes de equipos y/o publicaciones en las redes sociales o en poolplayers.com. La APA también se reserva el derecho de hacer excepciones a las reglas, para promover la igualdad.

32. PROTESTAS Y DISPUTAS

En general, todas las protestas, disputas y quejas dirigidas a la Administración de la Liga Local deben ser presentadas por el capitán del equipo. Se sancionará a los equipos que interrumpen las operaciones de la Liga mediante protestas frívolas a la Administración de la Liga Local. La mayoría de las protestas y disputas se deben solucionar inmediatamente observando las reglas correspondientes en este manual y/o a través del sentido común del buen proceder deportivo. Su Administración de la Liga Local estará disponible para responder preguntas durante su horario de oficina pero quizá no esté disponible para hacer determinaciones durante el juego de la Liga.

Se le recomienda que resuelva cuantas disputas pueda en el momento. El procedimiento para resolver disputas es el siguiente:

- Si una disputa entre dos equipos no puede ser resuelta con base en las reglas existentes, los dos jugadores y los capitanes de los equipos intentarán primero resolver el asunto negociando e intentando conciliar. A menudo, una disputa se puede resolver fácilmente jugando nuevamente el juego. Si ambos equipos acuerdan repetir el juego, no se podrá presentar ninguna protesta posterior relacionada con la disputa que derivó en la repetición del juego. **No se puede concordar sobre una resolución con la idea de que si usted gana, está bien; y si pierde, de todas maneras protestará.**
- En caso de que los capitanes de los equipos no puedan resolver la disputa, ambos enviarán una protesta por escrito al operador de la Liga. Esta protesta debe describir las circunstancias involucradas e incluir un cargo de protesta de \$50 por cada equipo. El operador de la Liga se puede pronunciar acerca de la protesta/ disputa o delegarla al Consejo de Administración. La decisión del operador de la Liga o del Consejo de Administración es definitiva y el perdedor de la protesta perderá sus \$50. Se reembolsará al ganador. Usted perderá el derecho a protestar si se rehúsa a seguir jugando el partido o si no hace el intento de resolver el asunto mediante la negociación y/o conciliación.

Cuando la Administración de la Liga Local ya ha recibido su hoja de puntaje, es demasiado tarde para protestar. Conozca las reglas y revise la hoja de puntaje antes de presentarla a la Administración de la Liga Local. Es esencial que todas las partes implicadas demuestren buen proceder deportivo y buena conducta al ocurrir la disputa. Un mal proceder deportivo y/o comportamiento abusivo por cualquiera de las partes después de una decisión puede estar sujeta a una acción disciplinaria grave. Los equipos que constantemente se vean envueltos en disputas pueden incurrir en sanciones que van desde la deducción de puntos hasta la suspensión o la anulación de su membresía.

33. APELACIONES

El operador de la Liga revisa automáticamente todas las acciones disciplinarias recomendadas por el Consejo de Administración en su área, de existir, y le notificará la decisión a usted o al capitán del equipo. Una vez que el operador de la Liga y/o el Consejo de Administración siga una acción disciplinaria, usted tiene el derecho de apelar estas decisiones ante el Comité de Apelaciones de la APA. No puede apelar la decisión ante el Comité de Apelaciones de la APA hasta que el Consejo de Administración haya tomado una determinación sobre el asunto. Si desea apelar la acción disciplinaria ante la APA, debe presentar una apelación escrita dirigida al Comité de Apelaciones de la APA, a la dirección que aparece en la parte posterior de este manual, o escribir a appeals@poolplayers.com. La apelación debe indicar la acción disciplinaria tomada y el motivo por el que usted o su equipo consideran que la APA debe revisar la decisión de la Administración de la Liga Local. La APA tiene la autoridad exclusiva y entera discreción para resolver el asunto y su decisión será definitiva.

34. DERECHO A NEGAR SERVICIO

Los operadores de la Liga, a su entera discreción, tienen el derecho de negar servicio a cualquier individuo, a cualquier hora, sin importar si la membresía del individuo es de buena reputación.

35. LA APA ES LA AUTORIDAD MÁXIMA

La Asociación Americana de Jugadores de Pool (APA) es la máxima autoridad en cuanto a todas las reglas de la Liga.

La APA no discrimina, ni autoriza a sus operadores de la Liga o empleados a discriminar a ningún individuo por su raza, credo, religión, sexo, preferencia sexual ni cualquier otro criterio relacionado con la discriminación establecido por el Gobierno Federal. Todas las personas que cumplan con los requisitos de edad mínima pueden ser miembros de la APA, pueden gozar de los beneficios que otorga la membresía y pueden participar en los programas de la APA, a menos que hayan violado las reglas específicamente detalladas en este Manual de Equipos.

La APA y sus operadores de la Liga harán todo lo posible para promover armonía, seguridad y satisfacción entre los miembros de la APA que juegan en la Liga e intentarán satisfacer las solicitudes relacionadas con la composición de los equipos y los tipos de establecimientos que funcionan como sedes anfitrionas. Sin embargo, la APA no puede determinar ni es responsable de la composición de cada equipo. Generalmente, los equipos están formados por amigos, familiares o compañeros de trabajo, y ni la

APA ni su operador de Liga, ni sus empleados tienen la autoridad de garantizarle a un individuo que puede ser parte de un equipo en particular.

Generalmente los partidos de la APA se juegan en lugares públicos como salones de billar, bares y clubes. La APA no puede obligar a un equipo a jugar en un lugar donde sus miembros se sientan incómodos.

REGLAS DE JUEGO

SECCIÓN 3

DESCRIPCIÓN GENERAL

Es imposible establecer una regla para cada situación que se pueda presentar. **El sentido común debe prevalecer.** Juegue dentro del espíritu de las reglas tanto como del reglamento escrito. Los equipos que traten de tomar ventaja creando sus propias interpretaciones de las reglas pueden incurrir en una violación del buen proceder deportivo. **Gane en la mesa y no desde el asiento.**

Bola 8 se juega con una bola blanca y 15 bolas objetivo. El propósito principal de este juego es que un jugador emboque las bolas lisas enumeradas del 1 al 7 o las bolas rayadas enumeradas del 9 al 15 y luego emboque la bola 8 antes que su oponente. La categoría de bolas de cada jugador se determina cuando el primer jugador emboca legalmente una bola. Por ejemplo, si la primera bola entronerada en el juego es la bola 3, el jugador debe embocar el resto de las bolas de la 1 a la 7, mientras que el jugador oponente deberá embocar todas las bolas de la 9 a la 15. Cuando un jugador no logra embocar una bola de su categoría o comete una falta, el turno pasa al otro jugador. Un jugador que emboca legalmente una bola de su categoría debe continuar tirando.

El jugador que emboca primero toda su categoría de bolas y luego emboca la bola 8 es el ganador del juego. En el juego de la Liga, la bola 8 se debe embocar en una tronera marcada.

NOTA: En las divisiones de Máster, los jugadores tienen la opción de anunciar, en lugar de marcar, la tronera de la bola 8.

Bola 9 se juega con una bola blanca y nueve bolas objetivo enumeradas del 1 al 9. Es un juego de rotación, lo que significa que se tira a las bolas en orden numérico. El jugador que tira debe hacer que la bola blanca golpee primero la bola con el número más bajo que esté en la mesa. El partido finaliza cuando se entronera legalmente la bola 9. El jugador conserva su turno siempre que golpee primero la bola con el número más bajo y entronere una bola en forma legal. No es necesario que el jugador emboque la bola con el número más bajo para continuar tirando. Por ejemplo, el jugador puede golpear la bola 1 con la bola 4 (un tiro de combinación) entronerando la bola 4 y seguir su turno en la mesa. En su siguiente tiro, debe golpear primero la bola 1 nuevamente. Si el jugador que tira golpea la bola más baja contra la bola 9 y esta entra en la tronera, el partido se termina. En el juego de Liga, las bolas 1 a 8 valen un punto cada una cuando se entroneran y la bola 9 vale dos puntos.

NOTA: En las divisiones de Másters, la Bola 9 no se juega por cuenta/puntos de bolas. Cada juego individual se gana cuando el jugador entronera legalmente la bola 9.

1. TIRO DE ARRIME (LAGGING)

Los jugadores realizan el tiro de arrime aproximadamente al mismo tiempo para determinar quién realiza el tiro de apertura. La bola que se detiene más cerca de la banda de cabecera gana. Está permitido golpear la banda de cabecera. Si las bolas de arrime hacen contacto entre sí, ninguno de los jugadores golpea la banda de pie durante el tiro de arrime, o la bola se detiene en la mandíbula de una tronera, repetir el tiro de arrime. Cuando no se golpea la banda de pie o la bola toca las bandas largas o alguna tronera, se pierde el tiro de arrime. No se aconseja a los jugadores que usen la bola blanca para el tiro de arrime. La insistencia en usar la bola blanca para el tiro de arrime se considera una violación del buen proceder deportivo y será reportada a la Administración de la Liga Local. El ganador del tiro de arrime realiza el tiro de apertura en el primer partido y de ahí en adelante el ganador de cada partido abre el siguiente. Favor de observar lo siguiente:

- En las divisiones de Másters, el ganador del tiro de arrime podrá elegir el formato o hacer la apertura. Una vez seleccionado el formato, todo el set de ese formato debe completarse antes de pasar al otro formato.
- En las divisiones de dobles, el tiro de arrime no se toma en cuenta como parte de la rotación de jugadores.

2. ARMADO DE TRIÁNGULO

Todas las bolas deben estar congeladas (tocándose) lo más juntas que sea posible. El jugador que no abre el partido acomoda las bolas con la cabeza (el frente) de la bola sobre el punto de pie. El jugador que abre el partido puede pedir que se vuelva a armar el triángulo. El jugador que pierda el tiro de arrime y/o el jugador que pierda los partidos posteriores está encargado de armar el triángulo para su oponente. En cada formato, las bolas se deben acomodar de la siguiente manera:

- **Bola 8** - Las 15 bolas se acomodan en un triángulo, con la bola 8 en el centro. Las bolas restantes pueden colocarse en cualquier orden.
- **Bola 9** - Las bolas enumeradas del 1 al 9 se acomodan en forma de rombo o diamante. La bola 1 se coloca en el frente del diamante y la bola 9 en el centro. Las demás bolas objetivo pueden colocarse en cualquier orden. Cuando se utilicen mesas de monedas, los equipos tienen la opción de sustituir cualquiera de las bolas no usadas (bola 10 a bola 15) por bolas entroneradas

después de un juego corto; esto ahorrará dinero a ambos equipos durante la noche de la Liga. El jugador que abre el juego puede exigir que se utilicen en cada juego las nueve bolas con la numeración más baja disponibles.

Ejemplo: Si la bola 3 y la bola 9 se meten en la apertura del juego (porque un 9 en la apertura es un tiro ganador, a menos que se meta la bola blanca), puede usar la bola 10 y la bola 11 en el siguiente triángulo. La secuencia de bolas objetivo en el siguiente juego sería 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 10 y 11. La bola 11, de hecho, es la "bola 9" (la última bola) en este juego. No use la bola 10 para reemplazar la 3, ya que será muy confuso. Tire en orden numérico.

3. TIRO DE APERTURA

Las faltas se empiezan a contabilizar a partir de que se golpea el triángulo.

El jugador debe hacer el tiro de apertura detrás de la línea de cabecera para que se considere legal. Además, se deben arrimar a las bandas por lo menos cuatro bolas objetivo o se debe entronerar una bola objetivo. La bola blanca no debe tocar una banda antes que al triángulo.

**SOLO DESPUÉS
DE PEGARLE
AL TRIÁNGULO
COMIENZAN A
COMPUTARSE
LAS FALTAS.**

NOTA: Un jugador que físicamente no pueda hacer el tiro de apertura debido a una condición médica puede pasarlo a su oponente, pero solo con aprobación previa de la Administración de la Liga Local. Dichos casos se deben marcar como tiros defensivos y un inning, según corresponda. No se permite que un compañero del jugador haga el tiro de apertura por él.

El punto de contacto de la bola blanca con la mesa se usa para determinar si está detrás de la línea de cabecera, que también se conoce como estar **dentro**. Para tomar esta determinación, simplemente compare la línea de cabecera, una línea imaginaria que conecta los dos diamantes segundos de la banda de cabecera (ver el diagrama de la mesa en la página 86), con el punto de contacto de la bola blanca. Una bola que esté en el centro de la línea de cabecera se considera **fuera**, o que no está detrás de la línea de cabecera.

La bola blanca debe entrar en contacto con la formación de la siguiente manera para que se considere legal:

- **Bola 8** - Se debe tocar primero la primera bola o la segunda fila de bolas. No golpear primero la primera bola o la segunda fila de bolas no constituye una falta.
- **Bola 9** - Se debe tocar primero la bola 1. No golpear primero la bola 1 no constituye una falta.

Si se golpea el triángulo, pero el tiro de apertura no califica como legal, el jugador que no abrió el partido debe volver a armar el triángulo y el mismo jugador debe hacer un nuevo tiro de apertura.

Si se golpea el triángulo pero la apertura no califica como legal **y se mete la bola blanca**, el jugador oponente debe volver a armar el triángulo y hacer el tiro de apertura.

Los tiros de apertura seguros o suaves no están permitidos. Haga una nota en la hoja de puntaje si observa a un jugador haciendo un tiro de apertura seguro o suave. La Administración de la Liga Local podrá emitir sanciones a equipos y jugadores que no realicen el tiro de apertura con fuerza. Abrir con la fuerza apenas suficiente para cumplir con esta regla no es garantía contra sanciones. Abra tan fuerte como pueda hacerlo manteniendo el control.

4. DESPUÉS DE LA APERTURA

Después de la apertura pueden ocurrir varias circunstancias. Estas son:

- Una falta luego de una apertura legal le concederá bola en mano al oponente.
- Si no se entronera ninguna bola, le toca el turno al otro jugador.
- Si se entronera una bola objetivo, continúa tirando el jugador que hizo la apertura.

Bola 8

- a.** Si se mete la bola blanca en la apertura, se le concede bola en mano al jugador oponente, y debe ejecutarla detrás de la línea de cabecera, tirando a la bola que esté fuera de la línea de cabecera. Si una bola objetivo está justo en el centro de la línea de cabecera o fuera, se le puede tirar. Si la bola está adentro, no se le puede tirar. Si los dos jugadores no se ponen de acuerdo sobre si la bola está adentro o fuera, entonces deben consultar a una tercera persona. Si se consulta a una tercera persona, su opinión será definitiva. Si no hay una tercera persona disponible o acordada, los jugadores pueden decidir el conflicto tirando una moneda al aire. Tirar intencionalmente a una bola que está adentro es una violación del buen proceder deportivo y será reportada a la Administración de la Liga Local.

NOTA: La bola blanca debe estar adentro según se indica previamente antes de que pueda comenzar el juego.

Esto no constituye una falta y no habrá sanción alguna. Es responsabilidad del oponente asegurar que la bola blanca esté adentro antes del tiro. Si la bola blanca está fuera, el jugador que tira debe reubicarla detrás de la línea de cabecera.

- b.** Si la bola 8 se entronera en el tiro de apertura, se gana, a menos que el jugador haga una falta con la bola blanca, en cuyo caso, pierde.
- c.** Si se entroneran una o más bolas objetivo de una categoría en

el tiro de apertura, esa se convierte en la categoría de bolas del jugador.

- d. Si las bolas de cada categoría se entroneran en el tiro de apertura (por ejemplo, dos lisas y una rayada), sigue siendo mesa abierta.

El jugador que hace el tiro de apertura tiene la opción de tirar a cualquier bola, excepto la bola 8 (lo cual sería una falta); cualquier bola embocada sin falta cuenta. Si el jugador emboca una bola de cada categoría en su segundo tiro, la mesa continúa abierta; una falla o falta en el segundo tiro da como resultado una mesa abierta para el oponente. Si el oponente emboca una bola pero también comete una falta, la mesa sigue abierta.

NOTA: Durante una mesa abierta, un jugador puede tirar a una combinación de bolas lisas o rayadas; la bola embocada legalmente determinará su categoría de bolas para el resto del juego. No se puede usar la bola 8 como la primera bola en un tiro de combinación, porque nunca es neutral.

Bola 9

- a. Una falta luego de una apertura legal dará una bola en mano desde cualquier lugar de la mesa para el jugador oponente. Las bolas entroneradas, si las hay, permanecen así (no se las coloca en el punto de pie), menos la bola 9. Las bolas entroneradas se marcan como bolas muertas en la hoja de puntaje.
- b. Si se entronera la bola 9 en el tiro de apertura, se ganaría el juego, a menos que el jugador meta también la bola blanca, en cuyo caso la bola 9 (o cualquier otra bola con número alto) se coloca sobre el punto de pie y el turno pasa a su oponente. Si el punto de pie está ocupado por otra bola, la bola 9 se coloca directamente detrás de esa bola, lo más cercano posible al punto de pie.
- c. Si se entroneran una o más bolas en el tiro de apertura, sigue siendo el turno del jugador que abre el juego.

NOTA: Los push-outs son bastante comunes en los eventos profesionales y en el Campeonato Amateur de EE. UU.; sin embargo, no se permiten en la competencia de hándicap de la APA. Las divisiones de Másters no son con hándicap y siguen las reglas del Campeonato Amateur de EE. UU., por lo tanto, el push-out está permitido y cualquier bola entronerada en un push-out será colocada en el punto de pie.

5. TIRO DE BOLAS INCORRECTAS

Ocasionalmente, un jugador cometerá una falta al tirar erróneamente a la categoría incorrecta de bolas (en Bola 8) o a la bola con el número incorrecto (en Bola 9). El jugador que tira debe evitar una falta preguntando al oponente a qué bola o categoría de

bolas debería tirar. Si le preguntan, el oponente debe responder la verdad. Si el jugador le pega a la bola incorrecta, la falta se produce apenas se golpea la bola, sin importar si la bola se entronera o no.

NOTA: La falta debe anunciarse antes de que el jugador ejecute un tiro subsiguiente y haga contacto legal con una bola de su categoría real (en Bola 8) la bola objetivo del menor número en la mesa (en Bola 9). De lo contrario, no será contabilizada. Además, se aplicarán las siguientes reglas según el formato:

- **Bola 8** - Una vez que un jugador haya tocado la bola 8 legalmente, este asume el control de esa categoría de bolas que entroneró por error y puede terminar ganando el juego si logra entronerar legalmente la bola 8. Adicionalmente, si el jugador en espera no canta una falta antes de que termine el turno de su oponente, y luego le pega a la bola incorrecta en su turno, ambos jugadores asumirán la nueva categoría de bolas por el resto del partido.
- **Bola 9** - Todas las bolas entroneradas antes de pedir la falta se considerarán bolas muertas, excepto la bola 9, que será colocada en el punto de pie.

6. TIROS DE COMBINACIÓN

Los tiros de combinación son legales, pero hay que golpear primero la bola correcta.

Bola 8 - No se debe tocar primero la bola 8. Si un jugador no entronera una de sus bolas y en su lugar entronera una bola de su oponente, pierde su turno. No se coloca ninguna bola en el punto de pie.

Bola 9 - Se debe golpear primero la bola con el número más bajo de la mesa. Un jugador recibe crédito por todas las bolas que entronera legalmente después de que golpee primero la bola con el número más bajo en la mesa.

7. BOLAS ENTRONERADAS

Las bolas deben permanecer en la tronera para ser legales. Si se entronera alguna bola, incluyendo la bola blanca, pero rebota y regresa a la superficie de juego, no se considera entronerada y debe jugarse desde su posición. No es necesario que el jugador designe su bola objetivo ni dónde la entronerará durante el tiro, excepto cuando tire legalmente la bola 8.

NOTA 1: Una vez que una bola pare completamente de moverse, no se moverá nuevamente sin la acción de fuerzas externas. Por lo tanto, si una bola que había quedado colgando en la abertura de una tronera durante unos segundos de pronto cae dentro,

debe colocarse nuevamente sobre la mesa donde se encontraba originalmente.

NOTA 2: Si dos bolas se atascan en una tronera y quedan asomándose levemente sobre el borde, se consideran entroneradas. Déjelas caer en la tronera y prosiga el juego a menos que con eso concluya el juego.

8. BOLAS EN EL PISO

Las bolas objetivo que sean arrojadas de la mesa serán colocadas en el punto de pie. Si el punto de pie está ocupado, la bola será colocada justo detrás del punto de pie, lo más cerca de este como sea posible. Si se arrojan dos bolas o más al piso, se colocan en orden numérico, la de número menor debe ir más cerca del punto de pie. Las bolas colocadas en el punto de pie quedan tocándose entre sí.

- **Bola 8** - Puede suceder que un jugador entronere una bola en forma legal y a la vez arroje otra(s) bola(s) al piso. En esta situación, todavía es el turno del jugador y la bola o bolas no serán colocadas en el punto de pie hasta que termine su turno. Si la bola que saltó de la mesa es del jugador que está tirando, no se coloca en el punto de pie hasta que haya entronerado todas las otras bolas. Si la bola 8 salta de la mesa y cae al piso, el jugador pierde el juego.
- **Bola 9** - Las bolas que se arrojan fuera de la superficie de juego se colocan **de inmediato** en el punto de pie. La bola 9 se coloca en el punto de pie:
 - a. Siempre que se arroje fuera de la mesa, excepto cuando se entronere.
 - b. Siempre que se entronere y el jugador meta la bola blanca o cometa otra falta.

9. BOLAS MOVIDAS ACCIDENTALMENTE

Las bolas movidas accidentalmente deben reubicarse, a menos que hagan contacto con la bola blanca. Si las bolas movidas accidentalmente hacen contacto con la bola blanca, se crea una falta de bola en mano, en cuyo caso nada se reubica.

- Si el movimiento accidental ocurre entre un tiro y otro, la bola debe ser reubicada por el jugador oponente antes de realizar el tiro.
- Una bola que se haya movido accidentalmente durante un tiro debe ser reubicada por el oponente, después de finalizado el tiro y de que todas las bolas hayan dejado de rodar.

NOTA: Una bola objetivo que esté en movimiento y haga contacto accidental con un puente, taco, indicador de una tronera, etc., no se reubica.

Si en el transcurso del tiro, otra bola se detiene en la posición previamente ocupada por la bola movida accidentalmente, el oponente debe ser justo y colocar esta última bola lo más cerca posible a su posición original.

10. TIRO CERCANO

Las situaciones que pueden resultar en tiros malos son generalmente obvias. Las disputas sobre estas situaciones casi siempre se pueden evitar si se le pide a alguien (de mutuo acuerdo entre los contrincantes) que observe el tiro. El equipo que no está jugando debe protegerse interrumpiendo el juego antes del tiro. El jugador que tira tiene la obligación de detenerse si su oponente desea que haya un observador imparcial. Una vez que se acuerde en un tercero que observe el tiro, los jugadores deberán aceptar la decisión tomada y no se podrán presentar reclamos al respecto.

En general, el jugador que tira tiene la ventaja en situaciones de tiros cercanos. Si el observador no puede determinar qué bola se tocó primero, tal como en el caso de un golpe simultáneo, la decisión es del jugador que realizó el tiro. Los equipos que entran continuamente en disputas sobre tiros malos sin pedir verificación de una tercera persona pueden ser sancionados por comportamiento antideportivo y posiblemente perder puntos a discreción de la Administración de la Liga Local.

NOTA: Si no se pide a un tercero que observe el tiro y se disputa el tiro, la decisión tiende a favorecer al jugador que tira.

11. UN PIE EN EL SUELO

Cuando haya un puente mecánico disponible, por lo menos un pie debe estar en el piso al hacer el tiro. El incumplimiento de tener por lo menos un pie en el piso no es una falta, pero puede derivar en comportamiento antideportivo. La Administración de la Liga Local no puede garantizar que todas las sedes anfitrionas tengan un puente mecánico y algunas no tienen. Un equipo que tiene su propio puente mecánico solo puede usarlo si está dispuesto a compartirlo con el equipo adversario, ya que negarse a hacerlo supondría una ventaja injusta. Si no hay un puente mecánico, prevalecen las reglas de la casa.

- **Jugadores en sillas de ruedas** - Los jugadores en silla de ruedas deben permanecer sentados en la silla mientras tiran. Si un jugador decide levantarse de la silla de ruedas para hacer un tiro, debe salirse completamente de la silla. Los jugadores no pueden hacer tiros "mitad adentro, mitad afuera" de una silla de ruedas.

NOTA: Los jugadores que tengan una necesidad legítima de usar un banco debido a su estatura, tienen permitido hacerlo, siempre que puedan mover el banco por sí solos y mantener ambos pies sobre el banco. Además, pueden pararse en el banco para armar el triángulo o pedir ayuda a un compañero del equipo.

12. MARCAR LA MESA

No se permite marcar el paño de ninguna manera, incluyendo, entre otras cosas, usar tiza para trazar una línea o mojarse el dedo para humedecer el paño. Los equipos que marquen el paño están sujetos a sanciones por comportamiento antideportivo. Es aceptable colocar un trozo de tiza sobre la superficie dura de la banda.

13. PUNTOS MUERTOS

En el improbable caso de que el juego llegue a un punto muerto, es decir, que ningún jugador quiera o pueda utilizar la bola en mano, las bolas se deben acomodar nuevamente en el triángulo y el jugador que abrió el partido al inicio del juego en punto muerto lo abre otra vez. Un juego se considera en punto muerto cuando ambos jugadores o equipos acuerdan que lo es. No hay un número mínimo de turnos que deban transcurrir para que el juego se considere en punto muerto.

Para anotar el puntaje de un juego en punto muerto, debe hacer lo siguiente:

- **Bola 8** - Coloque una "X" a través de toda la caja de juego. Los innings y los tiros defensivos para el juego de punto muerto no cuentan.
 - **Bola 9** - El juego termina pero los puntos ganados se cuentan. Los innings y los tiros defensivos se mantienen y todas las bolas restantes que queden sobre la mesa se marcan como bolas muertas.
-

14. BOLAS CONGELADAS

Una bola congelada es una bola que está tocando otra bola o la banda de la mesa. Para que la regla de bola congelada tenga efecto, se debe declarar que la bola está congelada y deben verificarlo tanto el jugador que tira como su oponente. Si los jugadores del partido no se ponen de acuerdo, se debe pedir a un tercero que determine si la bola está congelada.

Bola objetivo congelada en una banda - Para hacer un tiro legal, después de hacer contacto con una bola que está congelada en una banda, el jugador debe:

- Dirigir la bola blanca a cualquier banda después de que la bola blanca toque la bola congelada.
- Dirigir la bola congelada a otra banda o embocarla en una tronera.
- Dirigir la bola congelada lejos de la banda y contra otra bola, y que esa bola haga que la bola congelada u otra golpee una banda o caiga en una tronera.

Para hacer un tiro legal, después del contacto simultáneo entre una bola congelada y la banda a la que está congelada, el jugador debe:

- Dirigir la bola blanca a otra banda.
- Dirigir la bola congelada a otra banda o embocarla en una tronera.
- Dirigir la bola congelada lejos de la banda y contra otra bola, y que esa bola haga que la bola blanca u otra golpee una banda o caiga en una tronera.
- Dirigir la bola congelada lejos de la banda y contra otra bola, y que esa bola haga que la bola congelada u otra golpee una banda o caiga en una tronera.

Bola blanca tocando su propia bola objetivo (Bola 8) / la bola con la menor numeración en la rotación (Bola 9) - Tirar la bola blanca hacia la bola congelada, o pegarle parcialmente, haciéndola mover con el tiro, constituye un contacto legal. Tirar la bola blanca en sentido opuesto a la bola congelada no constituye un contacto legal. Para que el contacto sea legal, después del tiro que separó la bola blanca de la congelada, debe darse alguna de estas situaciones:

- **Bola 8** - Después de separarse de la bola congelada, la bola blanca debe pegarle primero a otra bola objetivo de la categoría de los jugadores que están tirando, o bien volver y pegarle primero a la bola previamente congelada.
- **Bola 9** - Después de separarse de la bola congelada, la bola blanca debe volver y pegarle primero a la bola previamente congelada.

NOTA: Si el tiro separa la bola blanca de su propia bola objetivo congelada (Bola 8) / bola congelada de menor numeración en la rotación (Bola 9), y la bola congelada se mueve levemente al separarse de la bola blanca, no constituye un contacto legal.

Bola blanca tocando la bola objetivo de su oponente (Bola 8) / una bola que no sea la de menor numeración en la rotación (Bola 9) - Debe tirar en sentido contrario a la bola objetivo congelada del oponente (Bola 8) o a la bola congelada que no sea

la de menor numeración en la rotación (Bola 9). Si el jugador tira hacia la bola congelada o le pega parcialmente, haciendo que se mueva, constituye un contacto ilegal y es falta.

NOTA: Si el tiro separa la bola blanca de la bola objetivo congelada de su oponente (Bola 8) / de la bola congelada que no sea la de menor numeración en la rotación (Bola 9), y la bola congelada se mueve levemente al separarse de la bola blanca, no constituye un contacto ilegal y no se considera falta.

15. FALTAS

Si se comete alguna de las siguientes faltas, la sanción es bola en mano para el oponente. Asegúrese de que se le dé la opción de bola en mano antes de tocar la bola blanca, confirmándolo con su oponente. Bola en mano es la ventaja que se concede a un jugador cuando su oponente mete la bola blanca o comete alguna otra falta. El jugador beneficiado puede colocar la bola blanca en cualquier lugar de la superficie de juego.

EXCEPCIÓN: En Bola 8, al meter la bola blanca en el tiro de apertura se requiere que la bola en mano se ejecute desde atrás de la línea de cabecera y se haga contacto con una bola fuera de la línea de cabecera.

Incluso una vez que la bola blanca haya 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.

Únicamente el jugador o el capitán del equipo pueden cantar falta oficialmente, aunque cualquiera puede sugerir al jugador o al capitán del equipo que se debe comunicar una falta.

NOTA: Una falta que no se canta cuando ocurre no se puede reclamar una vez ejecutado el siguiente tiro.

Estas son las únicas faltas que resultan en bola en mano. Cualquier otra violación es una violación del buen proceder deportivo. Las faltas de bola en mano son:

- a. Si la bola blanca se entronera, cae al suelo o queda fuera de la superficie de juego por algún otro motivo.
- b. Cuando un jugador no logra pegarle a la bola correcta en el primer tiro.
- c. Cuando no se toca una banda o no se entronera una bola después del contacto. Hay que pegarle a una banda con la bola blanca o con cualquier otra, después de que la bola blanca y la bola objetivo hacen contacto. Si la bola regresa a la superficie de juego, se considera que le ha pegado a una banda.

- d. Si, después de hacer contacto con una bola que está tocando una banda, el jugador no hace lo siguiente:
- Dirigir la bola blanca a una banda después de que la bola blanca toque la bola congelada.
 - Dirigir la bola congelada a otra banda o embocarla en una tronera.
 - Dirigir la bola congelada lejos de la banda y contra otra bola, y que esa bola haga que la bola congelada u otra golpee una banda o caiga en una tronera.

Si, después de hacer contacto simultáneo entre una bola congelada y la banda a la que está congelada, el jugador no hace lo siguiente:

- Dirigir la bola blanca a otra banda.
 - Dirigir la bola congelada a otra banda o embocarla en una tronera.
 - Dirigir la bola congelada lejos de la banda y contra otra bola, y que esa bola haga que la bola blanca u otra golpee una banda o caiga en una tronera.
 - Dirigir la bola congelada lejos de la banda y contra otra bola, y que esa bola haga que la bola congelada u otra golpee una banda o caiga en una tronera.
- e. Golpear intencionalmente la bola blanca con efecto de pala para hacerla saltar sobre otra.
- f. Recibir consejos respecto de la estrategia de juego de parte de un jugador que no sea su entrenador designado, durante la pausa.
- g. Tocar o hacer que la bola blanca se mueva, a excepción de una situación de bola en mano.
- h. Alterar el curso de una bola blanca en movimiento, incluyendo un doble golpe.
- i. Cada vez que la bola blanca haga contacto con una bola movida accidentalmente.
- j. La bola blanca no toca ninguna bola objetivo durante el curso de un tiro.
- k. Tocar otra bola en la mesa mientras se coloca o ajusta la posición de la bola blanca, durante una bola en mano.

Dobles solamente - Tiro fuera de rotación. Una vez que el equipo haya tirado fuera de rotación, se considera que ha ocurrido una falta. Si el equipo que espera no canta la falta antes de que se haga el siguiente tiro, no recibirá bola en mano y el equipo que cambió la rotación asumirá la nueva rotación durante el resto del partido.

- **Bola 8** - Si la bola 8 se entronera durante el tiro, se pierde el juego, siempre y cuando se anuncie.
- **Bola 9** - Si la bola 9 se entronera durante el tiro, se coloca sobre el punto de pie y los oponentes reciben bola en mano.

16. CÓMO GANAR UN JUEGO

BOLA 8

- a. Usted entronera todas las bolas de su categoría y legalmente entronera la bola 8 en una tronera marcada correctamente.
- b. Su oponente entronera la bola 8 fuera de orden o hace que la bola 8 salte fuera de la mesa.
- c. Su oponente entronera la bola 8 en la tronera incorrecta.
- d. Su oponente no marca correctamente la tronera donde se entronera la bola 8 y usted pide la pérdida del juego.
- e. Su oponente comete una falta de bola blanca y luego entronera la bola 8.
- f. Su oponente altera el curso de la bola 8 o la bola blanca con la intención de evitar una pérdida.
- g. Su oponente mete la bola blanca o golpea la bola blanca fuera de la mesa al jugar la bola 8.

NOTA 1: Si su oponente está tirando a la bola 8 y no le pega, lo que en inglés se conoce comúnmente como "table scratch", se considera una falta y usted recibe bola en mano. Usted no gana debido a esta falta.

NOTA 2: No puede jugar la bola 8 al mismo tiempo que juega la última bola de su categoría. La bola 8 debe entronerarse con un tiro aparte. Si entronera la bola 8 al mismo tiempo que entronera la última bola de su categoría, pierde el partido.

Marcar la tronera

- a. Se debe colocar un portavasos u otro indicador junto a la tronera objetivo del jugador que tira.
- b. No se recomienda marcar la tronera con tiza.
- c. Ambos jugadores deben usar el mismo indicador.
- d. En la mesa debe haber solo un indicador a la vez.
- e. Si el indicador ya está puesto en la tronera indicada desde un intento o juego anterior, no es necesario tocarlo, moverlo o reposicionarlo.

NOTA: Si la bola 8 hace contacto con un indicador de tronera no es una falta y el tiro es válido..

BOLA 9

Entronera legalmente la bola 9.

SISTEMA DE HÁNDICAP ***THE EQUALIZER®***

SECCIÓN 4

La APA creó su propio sistema de hándicap, ***The Equalizer®***, que permite a los jugadores de todas las capacidades competir a un nivel casi parejo. ***The Equalizer®*** posibilita que los jugadores con menos destrezas no necesiten ganar tantos juegos en Bola 8, o tantos puntos en Bola 9, para vencer a oponentes con mayores destrezas. En el golf se dan o reciben jugadas de golpes y en los bolos se dan tiros. En esta Liga, los jugadores dan o reciben tacadas (games) o puntos. El número de tacadas o puntos por los que compiten los jugadores se determina comparando sus niveles de destreza.

Llevar la cuenta del puntaje correcta y cuidadosamente es la contribución más grande que puede hacer un miembro para facilitar la buena operación del sistema ***The Equalizer®*** y para evitar los abusos de manipulación de hándicap. ***The Equalizer®*** funciona muy bien si cada equipo lleva la cuenta de los puntos correctamente. La única manera en la que un equipo puede manipular ***The Equalizer®*** es **SI USTED SE LO PERMITE**. Su Administración de la Liga Local utiliza información de la hoja de puntaje que usted envía para evaluar los hándicaps. Usted mejora la Liga al mantener la puntuación en conformidad con las reglas descritas en este manual. Sus compañeros de equipo, los otros miembros, la Administración de la Liga Local y la APA apreciarán su cooperación.

1. CÓMO SE DETERMINAN LOS HÁNDICAPS

La Administración de la Liga Local revisa, calcula y actualiza regularmente los niveles de destreza de los jugadores. Su nivel de destreza (SL, por sus siglas en inglés) determina cuántas tacadas debe ganar en Bola 8, o cuántos puntos debe ganar en Bola 9, para poder ganar su partido. Calcular los niveles de destreza involucra una variedad de factores y la aplicación de fórmulas matemáticas específicas. Los factores que se consideran incluyen, entre otros, los datos de las hojas de puntaje semanales, el registro de sus juegos ganados/perdidos, el desempeño en los Torneos, la opinión de los Comités Consultivos de Hándicap y otras consideraciones.

2. CÓMO COMENZAR

Por lo general, todos los NUEVOS jugadores empezarán en un SL3.

NOTA 1: La Administración de la Liga Local está autorizada a asignar un nivel de destreza más elevado si considera que ese nivel refleja con más precisión la verdadera destreza del nuevo jugador de pool.

NOTA 2: Los jugadores con un nivel de destreza establecido en el formato de Bola 8 comenzarán en el juego de Bola 9 con su nivel de destreza de Bola 8; los jugadores con un nivel de destreza establecido en el formato de Bola 9 comenzarán en el juego de Bola 8 con su nivel de destreza de Bola 9, a menos que sean SL1, SL8 o SL9 en el juego de Bola 9. Un jugador de nivel SL1 en Bola 9 comienza con SL2 en el juego de Bola 8; un SL8 o SL9 en Bola 9 comienza como SL7 en el juego de Bola 8.

Su nivel de destreza se calcula después de su primer partido. No se permite que un jugador intente restablecer su nivel de destreza. No puede unirse nuevamente a la Liga ni transferirse a otra área de la Liga y empezar a jugar como jugador sin clasificación de destreza. Usted tiene la obligación de informar si fue miembro antes o si es miembro actual de otra área de la Liga y que ya tiene un nivel de destreza asignado.

3. TABLAS DE TACADAS QUE SE DEBEN GANAR

Su nivel de destreza y el de su oponente determinarán el número de tacadas en Bola 8 o de puntos en Bola 9 por los que competirá en el partido. Todas las hojas de puntaje incluyen una tabla de tacadas que se deben ganar o una tabla de puntos requeridos para ganar que le ayudará la noche del partido de la Liga.

Tabla de tacadas que se deben ganar en Bola 8
Su oponente

		Su oponente						
Nivel de destreza		2	3	4	5	6	7	
Usted	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	

Tabla de tacadas que se deben ganar para dobles en Bola 8
Su oponente

		Su oponente							
Nivel de destreza		6 o menos	7	8	9	10	11	12	
Usted	6 o menos	2/2	2/3	2/3	2/4	2/4	2/5	2/5	
	7	3/2	3/3	3/3	3/4	3/4	2/4	2/5	
	8	3/2	3/3	3/3	3/4	3/4	3/5	3/5	
	9	4/2	4/3	4/3	4/4	4/4	3/4	3/5	
	10	4/2	4/3	4/3	4/4	4/4	3/4	3/5	
	11	5/2	4/2	5/3	4/3	4/3	4/4	4/5	
	12	5/2	5/2	5/3	5/3	5/3	5/4	5/5	

En Bola 8, encuentre su nivel de destreza (singles) o nivel de destreza combinado (dobles) en el lado izquierdo de la tabla y el

nivel de destreza de su oponente en la parte superior de la tabla. Ahora, desde su nivel de destreza lea hacia la derecha, y del nivel de su oponente lea hacia abajo, hasta donde las dos trayectorias se encuentren. En ese espacio, el primer número indica cuántas tacadas debe ganar usted, y el segundo número indica cuántas tacadas debe ganar su oponente.

Tabla de puntos requeridos para ganar en Bola 9

Nivel de destreza del jugador	Puntos que se deben ganar
1	14
2	19
3	25
4	31
5	38
6	46
7	55
8	65
9	75

Tabla de puntos requeridos para ganar dobles en Bola 9

Nivel de destreza del jugador	Puntos que se deben ganar
4 o menos	19
5	22
6	25
7	28
8	31
9	35
10	38
11	42
12	46

Las tablas de la Bola 9 indican la cantidad de puntos que deben lograrse en cada nivel de destreza (singles) o nivel de destreza combinado (dobles) para ganar un partido. El partido individual termina cuando un jugador (singles) o equipo (dobles) obtiene la cantidad de puntos indicados en la Tabla de puntos requeridos para ganar.

Puede obtener más información del **The Equalizer®** en poolplayers.com.

CÓMO USAR LAS HOJAS DE PUNTAJE Y EL PUNTAJE DE PARTIDOS

SECCIÓN 5



Para obtener más información sobre cómo llevar el puntaje mediante la aplicación para el Registro del Puntaje, escanee aquí.

Las hojas de puntaje deben llenarse cuidadosa, completa y correctamente, y la deben firmar ambos capitanes de equipo. Se impondrán sanciones si en repetidas oportunidades se entregan hojas de puntaje ilegibles, incompletas o incorrectas.

NOTA: La falta de firma en la hoja de puntaje no constituye una disputa o una protesta.

La siguiente información está impresa en la parte superior de todas las hojas de puntaje:

- **Hoja del equipo para** - El número y nombre del equipo.
- **Para la semana N.º** - Indica la semana actual de juego seguida por el número de semanas en la sesión, junto con la fecha y la hora del partido.
- **División** - El nombre de la división e información de la sesión.
- **Representantes de la división** - El nombre y número de teléfono de la persona de contacto, por si tiene alguna pregunta.

Horas de inicio y finalización - Todas las hojas de puntaje tienen un espacio para anotar las horas de inicio y finalización de los partidos para asistir a la Administración de la Liga Local en la identificación de los equipos con problemas de juego lento. El objetivo de la APA es que todos los equipos estén en "casa para las 11".

- **Bola 8** - La hora de inicio se encuentra en la sección superior de la hoja de puntaje, a la derecha de la Tabla de nivel de destreza. El espacio para la hora de finalización se encuentra en la sección superior de la hoja de puntaje, a la izquierda de la Tabla de Puntos de partido obtenidos.

Vea el video de la APA "Home by 11" (En casa para las 11).



- **Dobles de Bola 8** - El espacio para las horas de inicio y finalización se encuentra en la esquina superior izquierda, debajo del logotipo de la APA.
- **Bola 9 y Dobles de Bola 9** - El espacio para las horas de inicio y finalización se encuentra en la esquina superior derecha, en el lado de puntuación de la hoja de puntaje.
- **Másters** - El espacio para las horas de inicio y finalización se encuentra en la esquina superior derecha.

Posiciones de la división hasta la semana pasada - Las posiciones de la división están impresas en cada hoja de puntaje y muestran los puntos totales de cada equipo y la cantidad de puntos que cada equipo obtuvo la semana anterior.

Listas - La hoja de puntaje incluye la lista de cada equipo junto con el nombre de cada equipo, sede anfitriona, números de membresía, niveles de destreza (excepto en las Divisiones Máster) y el número de partidos que cada jugador ha jugado durante la sesión. La hoja de puntaje también indica si el equipo tiene algún crédito o deuda pendiente.

Recuerde informar al equipo oponente acerca de los cambios en la lista antes de empezar el partido de equipo. Indique cualquier cambio en la lista en la hoja de puntaje junto a la lista de su equipo haciendo lo siguiente:

- **Para sacar a un jugador** - Tache el nombre y escriba la palabra "retirar" junto al nombre.
- **Para añadir un jugador** - Escriba la palabra "añadir" junto con el nombre y el nivel de destreza del jugador (excepto en Másters) de acuerdo a la lista de su equipo.

Declaración de jugadores - Los capitanes de los equipos lanzan una moneda para decidir quién declarará al primer jugador. Se provee un espacio para llevar un seguimiento de qué equipo selecciona primero en cada partido. El espacio se encuentra:

- **Bola 8** - Directamente arriba de la casilla del nombre del jugador, titulado "Equipo N.º".
- **Bola 9** - La esquina superior izquierda en el lado de puntuación de la hoja de puntaje.

Sección de cuotas - Los capitanes de equipo deben llenar la sección financiera ubicada en el extremo inferior izquierdo de la hoja de puntaje. Debe llevar una contabilidad de todo el dinero que fue colocado en el sobre con la hoja de puntaje. Es importante anotar los pagos correspondientes de cuotas anuales de membresía junto con los nombres de los miembros que estén pagando, además de cualquier otro pago fuera de lo común. Los jugadores en áreas con opción de pago electrónico deben verificar la información requerida en esta sección en sus estatutos locales.

Sección de tamaño de mesa - The Equalizer® toma en consideración el tamaño de la(s) mesa(s) donde se jugó el partido. Marque la casilla correspondiente para indicar el tamaño de la mesa usada para el partido.

- **Bola 8 y Dobles de Bola 8** - Se encuentra debajo de la sección de firma de los capitanes.
- **Bola 9 y Dobles de Bola 9** - Se encuentra justo sobre la sección de firma de los capitanes.

Siguiente partido programado - Se muestra el número de equipo, nombre, fecha y ubicación de su próximo partido programado en esta sección y se puede encontrar:

- **Bola 8 y Dobles de Bola 8** - Justo debajo de la sección de tamaño de la mesa.
- **Bola 9 y Dobles de Bola 9** - Justo debajo de las listas.
- **Másters** - Justo debajo de la sección de firmas de capitanes.

Centro de mensajes - Ubicado en la parte más inferior de todas las hojas de puntaje. Esta área puede ser usada por la Administración de la Liga Local para enviar mensajes a sus equipos, o por los equipos para escribir mensajes a la Administración de la Liga Local.

CÓMO SE ANOTA EL PUNTAJE EN EL JUEGO DE BOLA 8

A. Información del jugador

El ganador del tiro de arrime para iniciar el partido (o lag) se anota en la parte superior. Escriba el número de equipo del jugador, el apellido y la inicial del nombre, y su número de jugador que se indica junto al nombre en la lista del equipo. Llene la misma información sobre el oponente en la parte inferior. Consulte la tabla de "Tacadas que se deben ganar" y escriba el número de tacadas que cada jugador debe ganar.

- **Formato de dobles** - Escriba el nombre del equipo, los apellidos e iniciales del nombre de ambos jugadores. Consulte la tabla de "Partidas de dobles" en la hoja de puntaje y escriba el número de tacadas que cada jugador debe ganar.

B. Innings y pausas

Un inning es un ciclo completo en el que ambos jugadores (singles) o equipos (dobles) han tenido un turno en la mesa. El jugador o equipo que ganó el tiro de arrime tira en la mitad superior de cada inning mientras el jugador o equipo que perdió el tiro de arrime tira en la mitad inferior de cada inning durante todo el partido.

Escanee aquí para ver un video sobre la anotación correcta de la puntuación de Bola 8.



NO MARQUE UN INNING SOLO PORQUE EL PARTIDO HA TERMINADO.

Un inning no está completo y por lo tanto no se lo marca, hasta que el jugador (singles) o equipo (dobles) que perdió el tiro de arrime y está indicado en la parte inferior, falle o cometa una falta.

a. Casillas de juego - Cada juego tiene su propia casilla. Toda información pertinente al juego debe escribirse en la casilla del juego, a excepción de los tiros defensivos. En la casilla de juego:

- Indique el número de innings de cada juego marcando una raya vertical por cada inning. **Marque solo los innings completos.** Si un jugador entronera todas sus bolas corridas, y finaliza el juego o partida, no se marca un inning.
- Indique quién ganó el juego sombreando la porción derecha de cada casilla de juego (superior e inferior) que corresponda al jugador ganador.
- Marque en su hoja de puntaje, dentro de la casilla del juego correspondiente, si se entronera la bola 8 antes de tiempo (E8), si se mete la bola 8 junto con la blanca (8S), si se entronera la bola 8 en la tronera incorrecta (8WP), si se entronera la bola 8 en el tiro de apertura (8OB) y si el jugador abrió y después entroneró todas sus bolas sin fallar (BR).
- Indique las pausas tomadas marcando una "T" en los triángulos de la esquina de las casillas del juego. Use los dos triángulos superiores para el jugador o equipo indicado en la parte superior y los dos inferiores para el jugador o equipo indicado en la parte inferior. Marque siempre la primera pausa en el triángulo de la izquierda de la casilla de juegos.

b. Casilla de total de innings - Sume todos los innings de todo el partido y escriba el número en esta casilla.

C. Casillas de "8 en la apertura" y "8 corridas"

Hay casillas separadas para anotar estos tiros. Use la casilla apropiada para anotar todas las ocasiones en las que cada jugador entronera la bola 8 en el tiro de apertura (8OB) y cuando un jugador abre y entronera todas sus bolas más la bola 8 (BR - Break-and-Runs).

D. Casilla de tiros defensivos

Haga una raya vertical por cada tiro en el que el jugador no tenga **INTENCIÓN** de entronerar legalmente una bola de su categoría. Sume el total y encierre en un círculo el número de tiros defensivos de cada jugador al final del partido. Si en el partido no hubo tiros defensivos, anote "No DS" (ningún tiro defensivo) en la casilla. La anotación correcta de la puntuación exige el marcado detallado de los tiros fallados intencionalmente y ayuda a asegurar la precisión de todos los niveles de destreza.

Escanee aquí para ver un video sobre Tiros defensivos.



NOTA: La anotación de un tiro defensivo no afecta la anotación de un inning; por lo tanto, si el jugador indicado en la parte inferior hace un tiro defensivo, marque ambos, el tiro defensivo y el inning. Si el jugador de la parte superior hace un tiro defensivo, solo marque una raya en la casilla de tiros defensivos.

E. Casilla de juegos ganados

Anote el número total de juegos ganados por cada jugador (singles) o cada equipo (dobles) al final del partido.

F. Casilla de puntos de partido obtenidos

El número de puntos de partido obtenidos se determina por el número de juegos ganados por el jugador (singles) o equipo (dobles) perdedor, según se indica en la tabla de Puntos de partido obtenidos en la hoja de puntaje.

G. Casilla de puntos totales

Utilice la casilla de puntos totales para sumar los puntos de partido obtenidos para cada uno de los partidos jugados.

H. Sección de firma de los capitanes

a. Puntos del equipo: Escriba el número total de puntos de partido obtenidos por cada equipo en la casilla provista al final del renglón para la firma de los capitanes de equipo.

b. Firma de capitanes: Verifique el total de puntos para cada equipo y firme ambas hojas de puntaje.

CÓMO SE ANOTA EL PUNTAJE EN EL JUEGO DE BOLA 9

Las hojas de puntaje para la Bola 9 tienen dos lados. La puntuación se hace en el reverso y el resto de la información se debe llenar en el frente. Para evitar discrepancias, las personas que llevan el puntaje deben confirmar el puntaje después de cada juego. Al final de cada juego, los puntos obtenidos por los dos jugadores, más el número de bolas muertas, debe sumar 10.

A. Información del jugador

El ganador del tiro de arrime para iniciar el partido (o lag) se anota en la parte superior. Consulte las listas para anotar el número del equipo del jugador, el número de jugador, el apellido y la inicial del nombre, y el nivel de destreza. Consulte la tabla de "Puntos requeridos para ganar" y escriba el número de puntos que cada jugador debe obtener para ganar el partido. Llene la misma información sobre el jugador que perdió el tiro de arrime en la parte inferior.

Escanee aquí para ver un video sobre la anotación correcta de la puntuación de Bola 9.



B. La sección de puntaje

La sección de puntaje incluye seis renglones. Los renglones superiores e inferiores consisten en números que se usan para rastrear puntos como las bolas entroneradas del jugador. Los otros renglones son para anotar la información del jugador, la puntuación, los innings y las bolas muertas.

Indique los puntos obtenidos cruzando diagonalmente un número en el renglón superior para el jugador (singles) o equipo (dobles) indicado en la parte superior, o el renglón inferior para el jugador (singles) o equipo (dobles) indicado en la parte inferior. Se recomienda que cambie de diagonales izquierdas (\) a diagonales derechas (/) al final de cada partida, con el fin de ayudar a rastrear cuántos puntos obtuvo cada jugador en cada partido. Esta práctica sirve para evitar discrepancias de puntos.

NOTA: Las bolas 1 al 8 valen un punto cada una. La bola 9 vale dos puntos.

- **Puntaje:** Se proveen dos líneas de puntaje, una para cada jugador (singles) o equipo (dobles). Anote el número de puntos obtenidos por el jugador (singles) o equipo (dobles) al final de cada partido.
- **Innings:** Marque con rayas cada inning completo. Un inning es un ciclo completo en el que ambos jugadores (singles) o equipos (dobles) han tenido un turno en la mesa. Separe el número de innings jugados en cada partido trazando una línea vertical a la derecha de las rayas de recuento al final de cada partido. Un inning no está completo y por lo tanto no se lo marca, hasta que el jugador (singles) o equipo (dobles) que perdió el tiro de arrime y está indicado en la parte inferior, falle o cometa una falta. Si un jugador hace bolas 9 entroneradas en la apertura o aperturas seguidas del entronerado, marque 9OS o BR en lugar de cero.

NOTA: Marque solo los innings completos. Si

un jugador (singles) o equipo (dobles) hace una apertura seguida del entronerado de todas las bolas, ya sea que se necesite o no otro juego para determinar el resultado, el inning no ha terminado porque el turno del jugador no ha terminado. Nunca se marca un inning hasta que el jugador (singles) o el equipo (dobles) que perdió el tiro de arrime y que se anota en la mitad inferior durante todo el partido, falle o cometa una falta.

**MARQUE SOLO
LOS INNINGS
COMPLETOS.**

- **Bolas muertas:** Lleve un registro de las bolas que no fueron acreditadas para ningún jugador (singles) o equipo (dobles), por ejemplo, bolas medidas junto con la bola blanca, bolas medidas durante una falta o bolas que quedan sobre la mesa cuando se mete la 9, o si ocurre un punto muerto. La Bola 9 nunca es bola muerta. Se coloca en el punto de pie.

C. Casillas de 9 en la apertura y 9 en la apertura y corrida

Marque una raya vertical en la casilla correspondiente para registrar los tiros de 9 en la apertura y 9 en la apertura y corrida para cada jugador.

D. Casilla de total de innings

Sume el total de innings de todo el partido y anótelos en el espacio provisto a tal fin.

E. Casilla de tiros defensivos

Marque una raya vertical para cada tiro donde el jugador no tenga **INTENCIÓN** de entronerar legalmente una bola. Suma el total y encierre en un círculo el número de tiros defensivos de cada jugador al final del partido. Si en el partido no hubo tiros defensivos, anote "No DS" (ningún tiro defensivo) en la casilla. La anotación correcta de la puntuación exige el marcado detallado de tiros fallados intencionalmente y ayuda a asegurar la precisión de todos los niveles de destreza. La anotación de un tiro defensivo no afecta la anotación del inning.

F. Casilla de total de puntos

Escriba el número total de puntos anotados por cada jugador (singles) o equipo (dobles). Si un jugador (singles) o equipo (dobles) obtiene más puntos que el número requerido para ganar la partida individual, no marque el exceso de puntos.

G. Casilla de puntos de partido obtenidos

El número de puntos de partido obtenidos se determina por el número de bolas entroneradas por el jugador (singles) o equipo (dobles) perdedor. Llene la casilla utilizando la tabla de Puntaje del partido que se encuentra en el frente de la hoja de puntaje.

- **Formato de singles:** Hay un total de 20 puntos disponibles en cada partido.
- **Formato de dobles:** Hay un total de 40 puntos disponibles en cada partido.

H. Casilla de puntos totales

Utilice la casilla de puntos totales para sumar los puntos en la casilla de puntos de partido obtenidos para cada uno de los partidos individuales jugados.

I. Sección de firma de los capitanes

Se provee un espacio en la parte inferior de la hoja de puntaje para la firma de los capitanes de los equipos, nombre del equipo, número de equipo y puntos de partido obtenidos de cada equipo.

CÓMO SE ANOTA EL PUNTAJE EN MÁSTERS

Másters es un formato sin hándicap; por lo tanto, solo es necesario indicar el ganador de cada juego.

Una vez que los jugadores hacen el tiro de arrime, el ganador del tiro de arrime elige el formato para jugar primero, Bola 8 o Bola 9, o la primera apertura en el partido.

A. Sección de jugadores

Anote el jugador que hará el tiro de apertura del primer triángulo en la parte superior. Anote los números de equipos, apellidos de los jugadores e iniciales del nombre, y números de los jugadores de la lista anterior.

B. La sección de puntaje

Una vez seleccionado el formato, todo el set de ese formato debe completarse antes de pasar al otro formato. Hay casillas separadas para cada juego en cada formato.

a. Juegos de Bola 9 y Juegos de Bola 8: Escriba una "X" en la casilla de juego correspondiente para indicar el ganador de cada juego. Use el renglón superior para el jugador indicado en la parte superior y el renglón inferior para el jugador indicado en la parte inferior.

b. 9OS, 9B&R, 8OB y 8B&R: Anote una raya vertical por cada 9 en la apertura, 9 en la apertura y corrida, 8 en la apertura y 8 en la apertura y corrida que ejecute cada jugador. Use el renglón superior para el jugador indicado en la parte superior y el renglón inferior para el jugador indicado en la parte inferior.

c. Puntuación: Escriba el número total de juegos ganados por cada jugador, usando la casilla superior para el jugador indicado en la parte superior y la casilla inferior para el jugador indicado en la parte inferior.

C. Sección de firma de los capitanes

Se proporciona un espacio en la parte inferior de la hoja de puntaje para la firma de los capitanes de los equipos, nombre del equipo, número de equipo y puntos de partido obtenidos de cada equipo.

Puede obtener más información sobre la anotación correcta de la puntuación en poolplayers.com.

CONDUCTA DURANTE EL JUEGO EN LA LIGA

SECCIÓN 6

Todos los miembros deben demostrar buen proceder deportivo y una buena conducta. Las personas que demuestren un comportamiento antideportivo serán sacadas de la Liga. El propósito de esta sección es delinear qué acciones se aconseja que tome la Administración de la Liga Local en caso de comportamiento inapropiado durante el juego de la Liga. Su operador de la Liga es responsable de imponer sanciones a aquellos jugadores y/o equipos que no demuestren buen proceder deportivo o que no se comporten correctamente. Las pautas incluidas en el presente manual tratan el **CONTACTO FÍSICO y el ABUSO VERBAL**. En algunos casos hay margen para diversas opiniones, pero en otros no.

Ante un caso de comportamiento inapropiado, el operador de la Liga puede tomar una acción inmediata y/o una acción de seguimiento.

- **Una acción inmediata** es una acción que tiene un efecto inmediato en los resultados del partido de los equipos. La acción inmediata tiene un impacto en todo el equipo y puede afectar a personas inocentes.
- **Una acción de seguimiento** es una acción posterior al hecho, específicamente en contra del individuo que tuvo el comportamiento inapropiado.

1. CONTACTO FÍSICO

No se tolera el contacto físico hostil. El contacto físico hostil incluye, entre otros, un choque, empujón, empujón, golpe o contacto de índole sexual. Aunque, por lo general, este contacto se produce solo entre los miembros que participan del juego de la Liga, la Administración de la Liga Local debe imponer una sanción cuando una persona que no es miembro participa en el incidente, si se considera que esa persona está **relacionada con** alguno de los equipos. Será la Administración de la Liga Local la que determine, a su entera discreción, si una persona que no es miembro está o no **relacionada con** alguno de los equipos.

Acción inmediata - Si se produce un contacto físico hostil, el partido se da por finalizado. Hay un problema que el operador de la Liga deberá resolver en tal situación: si solo uno de los equipos fue el responsable del contacto físico hostil o si ambos equipos fueron culpables de ese contacto físico hostil. Cuando se produce un

contacto físico hostil, su operador de la Liga debe tomar una de las siguientes dos medidas:

- a. Cuando solo un equipo estuvo involucrado.** Si ocurrió durante un juego de la Liga, el equipo agresor pierde todos los puntos. El equipo no agresor recibirá puntos bye. Si el partido se llevó a cabo durante la sesión de eliminatorias o algún tipo de torneo, el equipo no agresor avanza a la siguiente ronda.
- b. Cuando los dos equipos estuvieron involucrados.** Si esto ocurrió durante un juego de la Liga, ningún equipo recibiría puntos por la noche. Si ocurrió durante una sesión de eliminatorias o torneos, ambos equipos quedan descalificados.

El operador de la Liga no tiene otra alternativa más que hacer cumplir alguna de estas dos opciones. El operador de la Liga no tiene otra alternativa más que hacer cumplir alguna de estas dos opciones.. La Administración de la Liga Local no puede considerar quién inició la agresión, ni debería considerar si la represalia, en caso de haber ocurrido, fue justificada. La única forma en que un equipo puede evitar que se le imponga la misma sanción que al otro es negándose a responder a la agresión, sin importar las provocaciones que tenga que soportar.

2. ABUSO VERBAL

El abuso verbal consiste en cualquier insulto, amenaza, comentarios de índole sexual o uso del lenguaje que pueda considerarse acoso o un intento de provocar a un jugador o equipo o de avergonzar al oponente. La Administración de la Liga Local siempre tendrá que aplicar su criterio en estos casos.

Acción inmediata - Si el operador de su Liga puede determinar que solo un equipo, o una persona relacionada con ese equipo, participó en el abuso verbal, el partido individual se le adjudicará al jugador víctima de la agresión. Un equipo será considerado responsable por todo abuso verbal perpetrado por los jugadores de su lista o por una persona que esté **relacionada con** el equipo. Si el operador de su Liga determina que el abuso verbal colocó al equipo víctima de la infracción en una situación de desventaja competitiva, puede declarar, a su entera discreción, la pérdida automática de todo el partido del equipo. Si ambos equipos participan en un abuso verbal, el operador de su Liga, a su entera discreción, puede sancionar a los equipos o jugadores cambiando los resultados finales de los partidos individuales o de equipo. Si un equipo participa en un abuso verbal durante eliminatorias o torneos de la sesión, el operador de su Liga tiene la autoridad de descalificar al equipo dado que tal comportamiento es extremadamente perjudicial.

NOTA: Alentar a su equipo no se considera acoso, pero a fin de garantizar el buen proceder deportivo y evitar conflictos y posibles sanciones, simplemente evite hacerlo cuando su oponente está tirando.

3. ACCIONES DE SEGUIMIENTO

Además de las acciones que tome el operador de la Liga con respecto al abuso verbal o físico, también puede tomar las siguientes medidas. Las acciones de seguimiento se ocupan de los asuntos a largo plazo relacionados con incidentes de comportamiento inapropiado. Por medio de la acción de seguimiento, la Administración de la Liga Local tiene la oportunidad de evaluar quién inició el problema.

La Administración de la Liga Local debe tomar una acción en contra de cualquier miembro involucrado en el incidente de contacto físico que se relacione de alguna manera con el juego de la Liga. No se acepta que los miembros se peleen afuera de la sede o que acuerden encontrarse y pelear afuera en otro momento. Si, de hecho, pelean en otro momento y la Administración de la Liga Local llega a la conclusión de que esa pelea se originó durante el juego en la Liga, la Administración de la Liga Local deberá tomar medidas. Si una pelea se produce afuera, pero durante el horario de la Liga, se la considerará igual que si hubiera ocurrido dentro. Si un jugador amenaza con esperar afuera hasta que se termine el partido, la Administración de la Liga Local deberá resolver que todo el partido por equipos queda perdido en forma automática. La simple amenaza de agresión física se tomará como si la persona que hizo la amenaza la hubiera concretado. La Administración de la Liga Local debe aplicar su mejor criterio a la hora de determinar qué sucedió y cuál es la respuesta más adecuada.

Las acciones de seguimiento tomadas por la Administración de la Liga Local pueden incluir sanciones tales como un período de prueba, una suspensión o la cancelación permanente de la membresía de la APA de un jugador o varios jugadores. La Administración de la Liga Local decide qué sanción es apropiada, pero se deben observar las siguientes pautas:

- a.** A cualquier persona que inicie una pelea o gresca se le debe cancelar su membresía de la APA.
- b.** Por lo general, a una persona que participa en una pelea o gresca para defenderse se le debe suspender por lo menos un mes, si es su primera violación de estas Reglas de conducta, o más tiempo, si ya ha violado estas Reglas o cometido otras violaciones del buen proceder deportivo.

- c. En general, a la persona que utilice sistemáticamente lenguaje grosero, provocador o intimidante se le aplicarán seis meses de suspensión o más si es la segunda violación de estas Reglas de conducta o si cometió otras violaciones del buen proceder deportivo.
- d. Por lo general, a una persona que se involucra en un menor grado de abuso verbal se le debería poner en período de prueba, o suspender, dependiendo de lo que la Administración de la Liga Local considere apropiado bajo esas circunstancias.

Períodos de prueba - Un jugador sometido a un período de prueba debe ser un miembro actual de la APA y participar activamente durante todo el período de prueba para completarlo. Los jugadores que se retiren o abandonen la Liga mientras estén en período de prueba, y que luego quieran volver al juego de la Liga, deberán completar la cantidad de tiempo que quedó en el período de prueba al momento que se retiraron o abandonaron la Liga.

Período de suspensión - Los jugadores que fueron suspendidos no pueden participar en ninguna actividad de la Liga y perderán su elegibilidad para participar en cualquier torneo que tenga lugar durante su período de suspensión. Se recomienda que los jugadores que están suspendidos no asistan a partidos de la Liga. Aquellos que asistan a partidos de la Liga mientras estén suspendidos y se comporten de manera inadecuada enfrentarán sanciones más severas. Todos los períodos de suspensión irán seguidos de un período de prueba de un año.

Cualquier persona o equipo que haya sido suspendido del juego en la Liga también perderá de inmediato algunos privilegios de la membresía, incluso la elegibilidad para torneos, hasta que se le levante la suspensión.

Cuando un jugador es suspendido ya no gozará del privilegio de entrenar a su equipo, llevar el puntaje o proponer jugadores, hasta que se le levante la suspensión. Si esta regla se quebranta, es posible que se imponga una suspensión mucho mayor.

Se unió a esta Liga para divertirse al igual que la gran mayoría de los otros miembros. Todos los miembros tienen el derecho a ser tratados según los modales de los buenos deportistas, y no se tolerará a los miembros que tengan conductas ofensivas. Es importante que todos los miembros del equipo conozcan las pautas de conducta de la APA. Los equipos deben analizar la posibilidad de quitar de la lista a quien no esté de acuerdo con estas reglas.

INFORMACIÓN Y REGLAS DEL TORNEO

SECCIÓN 7

INFORMACIÓN GENERAL DEL TORNEO

Todos los torneos de la APA requieren participación en el juego de la Liga. Los torneos que se ofrecen en el área de su Liga Local están sujetos a los requisitos de elegibilidad y calificación establecidos por la Administración de la Liga Local que se distribuyen antes del evento. En general, la APA exige que todos los torneos se jueguen siguiendo las Reglas oficiales de juego de la APA y que de alguna manera reembolsen el 100 % de las cuotas de participación. En algunas circunstancias, los torneos se pueden publicar específicamente como eventos de caridad o para la recaudación de fondos y pueden reembolsar menos del 100 % de las participaciones siempre y cuando se comunique previamente al inicio del evento con el recordatorio de que es un donativo.

TORNEOS DE CAMPEONATO

Para poder proteger la integridad de sus Campeonatos, la APA se reserva el derecho de declarar un área no elegible para participar, si el operador de la Liga no sigue exactamente los procedimientos delineados por la APA o no aplica correctamente **The Equalizer®** y/o no sigue los pasos necesarios para asegurar que los jugadores tengan el hándicap correcto.

1. Campeonatos de Jugadores de Pool

El Clásico de Bola 8 y el Shootout de Bola 9 son eventos de singles divididos por niveles según el nivel de destreza con jugadores preseleccionados en cada nivel. Las reglas del juego son las mismas que se usan durante los juegos de sesión regular de la Liga con hándicap. Se cobra una cuota de participación en el Nivel Local.

Después de calificar, no debe pagar cuotas de inscripción adicionales para participar en los niveles Regionales o de Campeonato. Todas las reglas pertinentes a estos eventos de singles aparecen listadas en la información de los Tribunales Clasificatorios locales y en poolplayers.com.

a. Elegibilidad de área

El área de una Liga debe tener por lo menos 12 equipos en el formato estándar de Bola 8 o Bola 9 para poder calificar a jugadores al Campeonato correspondiente.

b. Elegibilidad de jugadores

Para ser elegible para el Clásico de Bola 8 o el Shootout de Bola 9, un jugador:

- Debe tener 18 años de edad como mínimo.
- Debe ser miembro actual en un equipo activo en el formato correspondiente.
- Debe tener un hándicap establecido en el formato correspondiente. Un hándicap establecido es aquel que se basa en un mínimo de 10 puntuaciones de partido reales.
- Debe tener un mínimo de 10 puntuaciones de partido reales en los últimos dos años. Los puntajes del Tribunal Clasificatorio local no se toman en cuenta para el requisito mínimo.

c. Estructura del torneo

El Clásico de Bola 8 y el Shootout de Bola 9 están divididos en tres niveles: el Nivel Local, Regional y de Campeonato.

- **Nivel Local** - Los Tribunales Clasificatorios locales generalmente utilizan un formato de eliminación de singles, aunque pueden funcionar en una variedad de maneras, normalmente a discreción de la persona que esté a cargo de la clasificación con aprobación de la Administración de la Liga Local. Los Tribunales Clasificatorios locales pueden estar abiertos a todos los jugadores, o pueden estar agrupados de acuerdo al nivel de destreza u otros criterios.
- **Nivel Regional** - Los torneos se operan usando un formato de eliminación individual modificada. Los participantes se preseleccionan con jugadores de su mismo nivel de destreza o similar. Se utilizan grupos separados de torneo para cada nivel de destreza. Los torneos regionales se dividen en dos temporadas. Los jugadores que califican del 1 de enero al 15 de junio son elegibles para participar en los Regionales de la Temporada 1, que generalmente se llevan a cabo a principios de octubre. Los jugadores que califican del 16 de junio al 30 de noviembre son elegibles para participar en los Regionales de la Temporada 2, que generalmente se llevan a cabo a principios de marzo.
- **Nivel de campeonato** - Todos los participantes reciben asistencia de viaje y hospedaje pagado en el lugar del Torneo de Campeonato. Los torneos se operan usando un formato de eliminación individual modificada. Los campeones individuales se coronan en cada nivel de destreza, en cada formato.

2. Serie de enfrentamiento

Los Dobles de Bola 8, Dobles de Bola 9, Jack & Jill, Damas de Bola 8, Másters, los capitanes de equipo y los campeonatos en silla de ruedas tienen su propio set de requisitos de elegibilidad y calificación disponible en poolplayers.com. Algunos de los eventos de la Serie de enfrentamiento se llevan a cabo junto con los Campeonatos de Jugadores de Pool, mientras que otros se programan junto con los Campeonatos Mundiales de Pool. Las fechas de los eventos también aparecen en poolplayers.com.

3. Campeonatos de menores

Los Campeonatos Junior están disponibles para miembros de 7 a 18 años al momento del evento, que estén inscritos como estudiantes o graduados de la escuela secundaria.

Este evento es un Torneo de formato de eliminación individual modificada de Bola 9, agrupado según el número de participantes y preseleccionados de acuerdo al nivel de destreza. Incluye premios y trofeos garantizados para los ganadores del primero y segundo lugar. Consulte en sus estatutos locales los requisitos de elegibilidad y calificación. Consulte las reglas adicionales y más información en poolplayers.com.

4. Campeonatos Amateur de EE. UU.

Los Campeonatos Amateur de EE. UU. están abiertos para todos los jugadores e incluyen el Campeonato Amateur de EE. UU. y el Campeonato Amateur de EE. UU. de Mujeres. Son los torneos amateur sin hándicap más prestigiosos que organiza la APA. Las rondas preliminares se llevan a cabo en diversas localidades de todo Norteamérica. Los partidos son una combinación de juegos de Bola 8 y Bola 9. Consulte las reglas adicionales y más información en poolplayers.com.

5. Campeonatos Mundiales de Pool

Los Campeonatos Mundiales de Pool de la APA comprenden los Campeonatos Mundiales de Bola 8 y Bola 9. Todos los años se coronará a un equipo de cada formato como Campeón Mundial. El sistema **The Equalizer**[®], las reglas generales y las reglas de juego descritos en este manual se utilizan en todas las rondas de los Campeonatos Mundiales.

a. Elegibilidad de área

Para participar en los Campeonatos Mundiales, el área de la Liga Local también debe cumplir con un número mínimo de equipos. Una vez que se alcance ese mínimo, cuanto más equipos participen en su área, más equipos de su área avanzarán a la siguiente etapa.

- Un área de la Liga que tiene 20 o más equipos estándares

de 5 personas en un formato participando en la sesión de primavera del año de la Liga es elegible para avanzar a por lo menos un equipo en el formato correspondiente.

- Las áreas con 19 equipos o menos no son elegibles para hacer avanzar a un equipo. Solo los equipos abiertos de Bola 8 se cuentan para el requisito mínimo en Bola 8 y solo los equipos abiertos de Bola 9 se cuentan para el requisito mínimo en Bola 9.

b. Elegibilidad de jugadores

Para poder participar en los Campeonatos Mundiales, un jugador debe:

- Tener 18 años de edad como mínimo.
- Ser miembro de un equipo calificado para el campeonato mundial.
- Tener un hándicap establecido basado en un mínimo de 10 puntajes de partidos reales en el formato correspondiente, antes de finalizar la Sesión de primavera rumbo a los Clasificatorios Mundiales. Los partidos jugados durante las sesiones regulares, eliminatorias y torneos llevados a cabo tres veces al año se toman en cuenta para este requisito mínimo. Los puntajes obtenidos a través de la participación en otros eventos, antes de tener un hándicap establecido, no contarán para el requisito mínimo.
- Debe haber jugado por lo menos cuatro veces con el equipo durante la sesión regular de primavera (antes de las eliminatorias) previa a los Clasificatorios Mundiales. Los estatutos locales pueden imponer requisitos de elegibilidad adicionales.

c. Estructura del torneo

Los Campeonatos de Bola 8 y Bola 9 constan de dos niveles: el Nivel Local y el Nivel Mundial.

- **Nivel Local** - Los Clasificatorios Mundiales se llevan a cabo después de concluir la sesión de primavera, normalmente a finales de mayo o a principios de junio, y se basan en las Reglas de Campeonato.
- **Nivel Mundial** - Los Campeonatos Mundiales de Bola 8 y Bola 9 representan la culminación del año de la Liga y se llevan a cabo a principios o mediados de agosto. Todo equipo que llega al Nivel Mundial ya tiene premios garantizados. El desglose exacto de premios en efectivo, las fechas precisas del Torneo y otra información están disponibles en poolplayers.com, o comunicándose con la Administración de la Liga Local o la APA.

CAMPEONATOS MUNDIALES DE POOL

Los Campeonatos Mundiales de División Abierta de Bola 8 y Bola 9 tienen reglas específicas de elegibilidad y calificación, empezando en el Nivel Local con los Clasificatorios Mundiales. Las áreas que tienen una estructura adicional de Torneo utilizada para limitar las opciones para los Clasificatorios Mundiales pueden usar las mismas reglas.

1. Cómo convertirse en un equipo calificado

Los equipos califican para su Clasificatorio Mundial terminando la sesión con un puntaje elevado, ganando un título de la división o terminando las eliminatorias justo detrás de un equipo que ya está calificado. Al menos un equipo por división califica en cada sesión. Si la división juega las tres sesiones en el año de la Liga, calificará un mínimo de tres equipos. La única manera en que un equipo puede calificar para los Campeonatos Mundiales es a través de su desempeño en el juego regular de la Liga y en el Clasificatorio Mundial.

NOTA 1: La APA permite a las Ligas Locales establecer diferentes requisitos de calificación para adaptarse a los diferentes tamaños y estructuras de cada Liga. Asegúrese de verificar sus estatutos locales para ver si hay alguna variación en la estructura de calificación y requisitos.

NOTA 2: La calificación no se traslada a las divisiones de 4 equipos.

2. La elegibilidad puede perderse

Familiarícese con todas las reglas de esta sección para evitar perder la elegibilidad. Si tiene alguna inquietud sobre la elegibilidad de su equipo, comuníquese con la Administración de la Liga Local.

3. Los jugadores deben mantener la membresía al día

Si su membresía no está al día, no es elegible para participar en los Campeonatos Mundiales. En caso de que cualquiera de sus compañeros de equipo no esté disponible al momento de renovar la membresía, considere renovarla para que no se le saque de la lista y se convierta en ilegible. Si un jugador es quitado de su lista por error, notifique al operador de la Liga de inmediato.

4. Los equipos calificados deben mantener la condición de equipo activo

Un equipo que calificó en la sesión de otoño debe continuar jugando en la sesión de primavera en el área de la Liga donde calificó. Un equipo que calificó en otoño debe continuar jugando en primavera en el área de la Liga donde calificó. Los estatutos locales pueden imponer requisitos adicionales.

5. Regla del 50 % para equipos calificados

Los equipos calificados en una posición fuera de la mitad superior de su división en la(s) sesión(es) son sometidos a un examen riguroso de sus hándicaps y/o pueden perder la elegibilidad a discreción del operador de la Liga. Los equipos calificados de la sesión de verano deben terminar en una posición dentro de la mitad superior de su división en las sesiones de otoño y primavera posteriores, previas al Clasificatorio Mundial. Los equipos clasificados de la sesión de otoño deben terminar en una posición dentro de la mitad superior de su división en la sesión de primavera posterior del año de la Liga, previa al Clasificatorio Mundial.

6. Las listas de primavera son las listas del Clasificatorio Mundial

Su lista al final de la sesión de primavera será la lista del equipo para el Clasificatorio Mundial. Los jugadores que estaban en la lista cuando el equipo calificó, pero que no estén en la lista en la sesión de primavera anterior al Clasificatorio Mundial, no son elegibles porque ya no se consideran parte del equipo. **NO HAY EXCEPCIONES A ESTA REGLA.**

Un equipo con solo cuatro jugadores disponibles o elegibles en la lista tendrá que jugar en el Clasificatorio Mundial con esos cuatro jugadores. Todos los cambios a las listas de equipos calificados deben realizarse antes de que el equipo entregue sus hojas de puntaje correspondientes a la cuarta semana durante la sesión de primavera. Todas las listas de equipos calificados se congelan al concluir la cuarta semana. No podrá quitarse ni agregarse a nadie. **NO HAY EXCEPCIONES A ESTA REGLA.**

7. El nivel de destreza con el que debe jugar

Cada jugador empezará el Clasificatorio Mundial y los Campeonatos Mundiales en su nivel de destreza más alto. El nivel de destreza más alto de un jugador es el más alto de lo siguiente:

- El nivel de destreza que el jugador y el equipo piensan que representa la mejor destreza de juego del jugador.
- El nivel de destreza actual asignado por la APA al jugador.
- El nivel de destreza del jugador al final de la sesión en la que el equipo calificó para el Clasificatorio Mundial.
- El nivel de destreza más alto del jugador al final de cualquier sesión posterior a la sesión en la que el equipo calificó.
- El nivel de destreza más alto del jugador en cualquier área de la Liga de la APA en la que el jugador juega actualmente.

- El nivel de destreza del jugador al final del Clasificatorio Mundial en el año correspondiente de la Liga.
- El nivel de destreza que jugó durante cualquier Campeonato Nacional de Singles, Campeonato Nacional de Equipo, Campeonatos de Jugadores de Pool, o Campeonatos Mundiales de Pool.

Niveles de destreza mínimos para los campeonatos: Durante los eventos de nivel de campeonato al igual que en los torneos regionales del Clásico de Bola 8 y del Shootout de Bola 9, las damas pueden participar en su nivel de destreza asignado, incluso si dicho nivel de destreza asignado es inferior a SL3. Todos los demás jugadores deben participar a un nivel de destreza 3 o superior. Para ser elegible para participar en un nivel de destreza inferior a SL3, la identificación con fotografía emitida por el estado o la provincia, la identificación militar o el pasaporte deben indicar que pertenece al sexo femenino.

8. Número de puntajes sobre los que debe basarse el hándicap

Para poder participar en los Campeonatos Mundiales, un jugador debe haber establecido su hándicap antes del final de la sesión de primavera anterior al Clasificatorio Mundial, en el formato en el cual esté avanzando. Un hándicap establecido es aquel que se basa en un mínimo de 10 puntuaciones de partidos reales. Los partidos jugados durante las sesiones regulares, de eliminatorias y de tres veces al año se toman en cuenta para este requisito mínimo. Los puntajes obtenidos a través de la participación en otros eventos, antes de tener un hándicap establecido, no contarán para el requisito mínimo.

9. Adición de un nuevo jugador a un equipo calificado en la sesión de primavera

Cualquier jugador que sea agregado en la sesión de primavera a un equipo que clasificó debe tener un nivel de destreza que se base en, por lo menos, 20 puntajes. Si el jugador tiene menos de 20 puntajes, el operador de la Liga deberá aprobarlo antes de ser agregado a la lista. El nivel de destreza del jugador estará sujeto a un examen riguroso.

10. Cantidad de veces que debe haber jugado con su equipo

Cada jugador debe haber jugado por lo menos cuatro veces con el equipo durante la sesión regular de primavera (antes de las eliminatorias) previa a los Clasificatorios Mundiales. Los jugadores que jugaron menos de cuatro partidos no serán elegibles. Los estatutos locales pueden imponer requisitos de elegibilidad adicionales.

11. Niveles de destreza actualizados

El nivel de destreza de un jugador se puede ajustar durante cualquier etapa de los Campeonatos Mundiales, como resultado de **The Equalizer**[®], la decisión de un Director del Torneo o la decisión del Comité Revisor de Hándicap de la APA.

12. Los equipos deben mantener cuatro miembros originales

Para que un equipo pueda mantener su calificación, la lista del equipo para el Campeonato Mundial debe incluir a cuatro miembros originales. Los miembros originales son aquellos que estuvieron en un equipo cuando ganó la calificación para un Clasificatorio Mundial.

- Si un equipo califica en la sesión de verano, debe conservar a cuatro miembros originales en las sesiones de otoño y primavera posteriores. En caso de que un equipo calificado en verano deba volver a calificar en otoño, a partir de entonces todas las personas de la lista de la sesión de otoño se considerarán miembros originales.
- Un equipo que califica en la sesión de otoño debe conservar a cuatro miembros originales en la sesión de primavera posterior.
- Todo jugador de la lista de la sesión de primavera que haya estado en el equipo cuando calificó por primera vez, se considera original.
- Un jugador original que no satisfaga el requisito del mínimo de partidos jugados antes de las Eliminatorias no será elegible, pero se le seguirá considerando original.

13. Límite de nivel de destreza del equipo

La regla de 23 puntos se hará valer en todos los niveles de los Campeonatos Mundiales.

14. Pausas

Las pausas están limitadas a una por jugador, por juego, sin importar el nivel de destreza. Recuerde:

- Si algún miembro del equipo sugiere una pausa al jugador, se cargará la pausa.
- Si el jugador solicita una pausa, el entrenador puede negársela. Los jugadores no elegibles no pueden ofrecer ayuda de entrenamiento ni participar en las decisiones del grupo.

15. Jugadores en común en el nivel mundial de los campeonatos

Un jugador en común se define como un jugador que es integrante de más de un equipo. En los Campeonatos Mundiales, un equipo no puede tener más de dos jugadores en común con otro equipo en el mismo formato de juego. En los Campeonatos Mundiales, un jugador puede participar en hasta dos equipos en cada formato. Esto significa que un jugador puede calificar en un máximo de dos equipos de Bola 8 y dos equipos de Bola 9. Un jugador que califica en más de dos equipos en cualquier formato, tendrá que escoger qué lista de jugadores integrará antes de entrar a los Campeonatos Mundiales.

NOTA 1: Los jugadores que están avanzando a los Campeonatos Mundiales en varios equipos deben comunicarse con su operador de la Liga para obtener información adicional sobre las pautas que contemplan los casos de equipos con jugadores en común.

NOTA 2: No se demorarán los partidos para complacer a los jugadores que participan en varios equipos.

16. Requisitos de identificación

Todos los jugadores deben presentar una identificación con fotografía actual emitida por su estado o provincia de residencia, una identificación militar, o un pasaporte, en todos los Torneos de Campeonato. Los jugadores que no tengan una identificación con fotografía válida deben obtener una antes de participar en el evento.

NOTA: Un jugador que no pueda proporcionar el formulario de identificación con fotografía solicitado no podrá jugar sin la aprobación del Director del Torneo.

17. Política de asistencia para gastos de viaje

La Liga Local otorga asistencia para gastos de viaje a los equipos que avancen del Clasificatorio Mundial a los Campeonatos Mundiales de Pool. La asistencia para gastos de viaje pagada por la Liga Local no constituye un premio en efectivo y no se debe considerar como tal.

La asistencia para gastos de viaje tiene como propósito compensar algunos o todos los gastos realizados por el equipo para viajar y participar en los Campeonatos Mundiales de Pool. La asistencia para gastos de viaje debe distribuirse de modo equitativo entre los miembros del equipo que vayan al Torneo. La Administración de la Liga Local puede pedir comprobante de alojamiento o pasajes para viaje antes de que se distribuya la asistencia para gastos de viajes.

Los equipos que clasifiquen al Campeonato Mundial de Pool que no tengan intenciones de viajar ni de participar en el Torneo no son elegibles para recibir la asistencia para gastos de viaje; en tal situación, el equipo en la posición siguiente será elegible para competir en el Campeonato Mundial de Pool y recibir dicha asistencia. Además, si uno o más jugadores de un equipo clasificado deciden no asistir al Campeonato Mundial de Pool, esos miembros del equipo no serán elegibles para recibir la asistencia para gastos de viajes ni premios.

18. La APA es la autoridad máxima

Para preservar la integridad de la estructura de todos sus Campeonatos, la APA se reserva el derecho de descalificar a cualquier jugador y/o equipo cuando:

- a.** El paquete de certificación entregado por el jugador/equipo parezca haber sido alterado o contenga irregularidades que aparenten dar ventaja a un jugador o al equipo.
- b.** Algún integrante del equipo esté participando en un nivel de destreza inferior a su verdadera destreza de juego.
- c.** Se descubra alguna circunstancia de fraude de cualquier tipo.
- d.** La APA considere que el proceder deportivo o la conducta de un jugador o equipo desacredita el Torneo, la Liga o el deporte.

La decisión sobre si un jugador está participando a un nivel de destreza inferior a su verdadera destreza es necesariamente subjetiva. APA es el único juez que determina el nivel de destreza de un jugador y tomará tal determinación según su propio criterio y entera discreción.

La descalificación significará la pérdida de todos los títulos, galardones y premios monetarios, y una suspensión de la Liga por un mínimo de 2 años.

La APA es la máxima autoridad en cuanto a todos los reglamentos de un Torneo. Sus decisiones son definitivas.

GLOSARIO

Arrime (Lag): Método seguido para determinar quién empieza el primer juego.

Apertura (Tiro): El primer tiro del juego.

Ataque alargado: Un movimiento del taco que consiste en el seguimiento del mismo inmediatamente después de su contacto con la bola blanca y a través del lugar previamente ocupado por esta.

Banda de cabecera: La banda más cercana al extremo usado por los jugadores para iniciar el juego (vea el Diagrama de la mesa).

Banda de pie: (1) La banda corta más cercana al área donde se dispensan las bolas; (2) La banda corta más cercana a donde las bolas se acomodan en el triángulo; (3) La banda opuesta al extremo usado por los jugadores para hacer el tiro de apertura (vea el Diagrama de la mesa).

Bola blanca: La bola blanca que el jugador golpea primero al hacer un tiro.

Bola congelada: Una bola que queda tocando otra bola o una 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: (1) La ventaja que se concede a un jugador cuando su oponente mete la bola blanca o comete otra falta. Consiste en otorgar al jugador el derecho a colocar la bola blanca en cualquier lugar de la mesa. (2) Un movimiento defensivo para pasar su turno en la mesa.

Bola objetivo: Cualquier bola, excepto la bola blanca.

Bye (Equipo ausente): Un marcador de posición en un programa o Torneo para un equipo o participante faltante. Cuando una división tiene un número impar de equipos en un Torneo, hay un equipo faltante. Si un equipo tiene programado un bye, significa que no jugará en esa ocasión y no deberá hacer ningún pago.

Carambola: Cuando una bola rebota en otra bola.

Contragiro: Un método de golpear la bola blanca con el taco que hace que esta gire hacia atrás luego de tocar una bola objetivo.

Doble golpe: Un tiro ilegal en el que la punta del taco entra en contacto con la bola blanca dos veces durante la ejecución de un solo tiro. Esta falta puede ocurrir mediante el doble golpe arrión de la bola blanca, o en situaciones donde la bola blanca esté casi congelada a la bola objetivo o a la banda. En el segundo caso, el doble golpe suele ocurrir debido a la dificultad asociada con tener que alejar el taco del tiro lo suficientemente rápido para evitar que la bola blanca rebote en la dirección del taco. En general, se pueden

reducir las posibilidades de cometer este tipo de falta si se golpea la bola blanca en la dirección de la bola objetivo o hacia la banda en ángulo, o al elevar la culata de su taco aproximadamente 30 grados. Esto no garantiza que se pueda evitar la falta; sin embargo, reduce la longitud del ataque alargado, que es la causa principal de un doble golpe.

Efecto hacia delante: Un método de golpear la bola blanca con el taco que hace que siga la misma trayectoria de la bola objetivo al golpearla.

Efecto lateral: Un método de golpear la bola blanca con el taco que causa algún tipo de giro.

En la colina: Describe a un jugador que solamente necesita ganar un juego más para ganar su partido individual.

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

Inning o ronda: Un ciclo completo en el que cada jugador tuvo un turno en la mesa.

Kick shot: Es cuando un jugador golpea la bola blanca impulsándola a la banda de la mesa antes de contactar la bola objetivo.

Línea de cabecera: La línea imaginaria que cruza la mesa entre los segundos diamantes de la banda de cabecera (vea el Diagrama de la mesa.).

Mandíbula de la tronera: (1) La parte de la almohadilla con corte en ángulo para formar la apertura de la base de la mesa en la tronera; (2) Área de la superficie de juego entre una banda extremo y una banda lateral (ver Diagrama de la mesa). Una bola se considera en la mandíbula de la tronera si una parte de la misma cruza la línea imaginaria tal como se muestra en el Diagrama de la mesa.

Mesa abierta: Término que se utiliza para describir el estado de un juego de Bola 8, después del tiro de apertura, en el que ningún jugador asumió una categoría de bolas objetivo. El jugador puede tirar a cualquier bola, excepto la bola 8, cuando la mesa está abierta sin cometer faltas, suponiendo que se cumplen todos los demás aspectos de un tiro legal.

Meter la bola blanca: (1) Meter la bola blanca. (2) Hacer saltar la bola blanca de la mesa al piso.

Miembros originales: Término que se refiere a los miembros que estuvieron en un equipo cuando ganó la calificación para un Clasificatorio Mundial.

Nivel de destreza establecido: Un hándicap que se basa en 10 puntajes de partidos en un formato dado.

Ocultamiento de destrezas (sandbagging): La práctica deshonesta de jugar por debajo de su habilidad real para manipular su hándicap.

Partido colina a colina: El punto en un partido donde dos jugadores solamente necesitan un juego más para ganar.

Pifia: Cuando la punta del taco no golpea la bola blanca directamente y rebota en ella sin impulsarla en la trayectoria deseada.

Puente: (1) Mano que sostiene y guía el taco; (2) el tipo de sujeción; (3) una placa montada o ubicada cerca o en la punta de un taco.

Punto de pie: Un punto ubicado exactamente en el centro de una línea imaginaria que cruza la mesa entre los segundos diamantes de la banda de pie (Vea el Diagrama de la mesa.).

Push-out: Un tiro en Bola 9 que requiere anunciar la intención de hacer un push-out y luego hacer un tiro a 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). Los push outs solo los usa el jugador que abre el juego inmediatamente después del tiro de apertura, si metió una bola, o el jugador entrante si no se metió ninguna bola en el tiro de apertura. Cualquier bola entronerada durante un push-out no cuenta y se coloca en el punto de pie. El oponente del jugador que tira tiene entonces la opción de tirar desde la nueva posición o decirle al tirador que tome el tiro. A partir de ese momento se aplican las reglas normales de juego. Los push-outs se permiten en los Másters y en el Campeonato Amateur de EE. UU.; sin embargo, no se permiten en la competencia de hándicap porque dan a los jugadores con alta destreza demasiada ventaja.

Push shot: Tiro en el que la bola blanca se congela a la bola objetivo y el jugador mantiene la punta del taco en la bola blanca mientras empuja al hacer el tiro. Los push shots no son faltas, pero los jugadores que repetidamente empujen con fuerza la bola blanca atravesando las bolas objetivo que están congeladas a esta, y que utilizan el taco a un ángulo nivel con un ataque demasiado largo, pueden quedar sujetos a una sanción por comportamiento antideportivo. En general, se pueden reducir las posibilidades de ser acusado de realizar un push shot, si se golpea la bola blanca en ángulo o se eleva la culata del taco aproximadamente 30 grados.

Seguridad: Es una acción defensiva que hace el jugador cuando no tiene un tiro "posible" o de "alta probabilidad", o cuando opta por dejar a su oponente en una situación difícil. Es un tiro legal y parte del juego de pool. Un tiro de seguridad siempre tiene que cumplir las reglas de pegarle a la bola correcta primero y después pegar a la banda. Si durante esta acción se entronera la bola correcta accidentalmente, el jugador debe seguir tirando. Los jugadores íntegros siempre anuncian sus tiros seguros. Los tiros seguros deben marcarse como tiros defensivos en la hoja de puntajes.

Sesión: Se refiere a la temporada en la cual se llevó a cabo el juego de la Liga. Hay tres sesiones en cada calendario anual de la Liga: verano, otoño y primavera.

Superficie de juego: La superficie de la mesa.

Taco para tiros regulares: Cualquier taco de pool estándar diseñado para llevar a cabo la mayoría de los tiros en un partido de pool. Estos tacos también se pueden utilizar para realizar tiros de salto, tiros de massé o tiros de apertura en los juegos de la Liga de la APA.

Tacos especializados: Tacos especialmente diseñados para realizar tiros específicos. Estos incluyen, entre otros, los tacos para salto de bola, los tacos para tiros de apertura y los tacos para realizar tiros de salto de bola en la apertura (combinaciones de tacos para saltos de bola y para tiros de apertura) y cortos.

Tiro a la banda: Dirigir una bola objetivo a la banda en el curso de un tiro.

Tiro apertura suave: A menudo se lo denomina “tiro de apertura seguro”. Es un tiro de apertura que se ejecuta a un nivel significativamente inferior al de la fuerza completa del jugador que abre el juego. También se conoce como “tiro seguro” y no está permitido en los partidos de la APA.

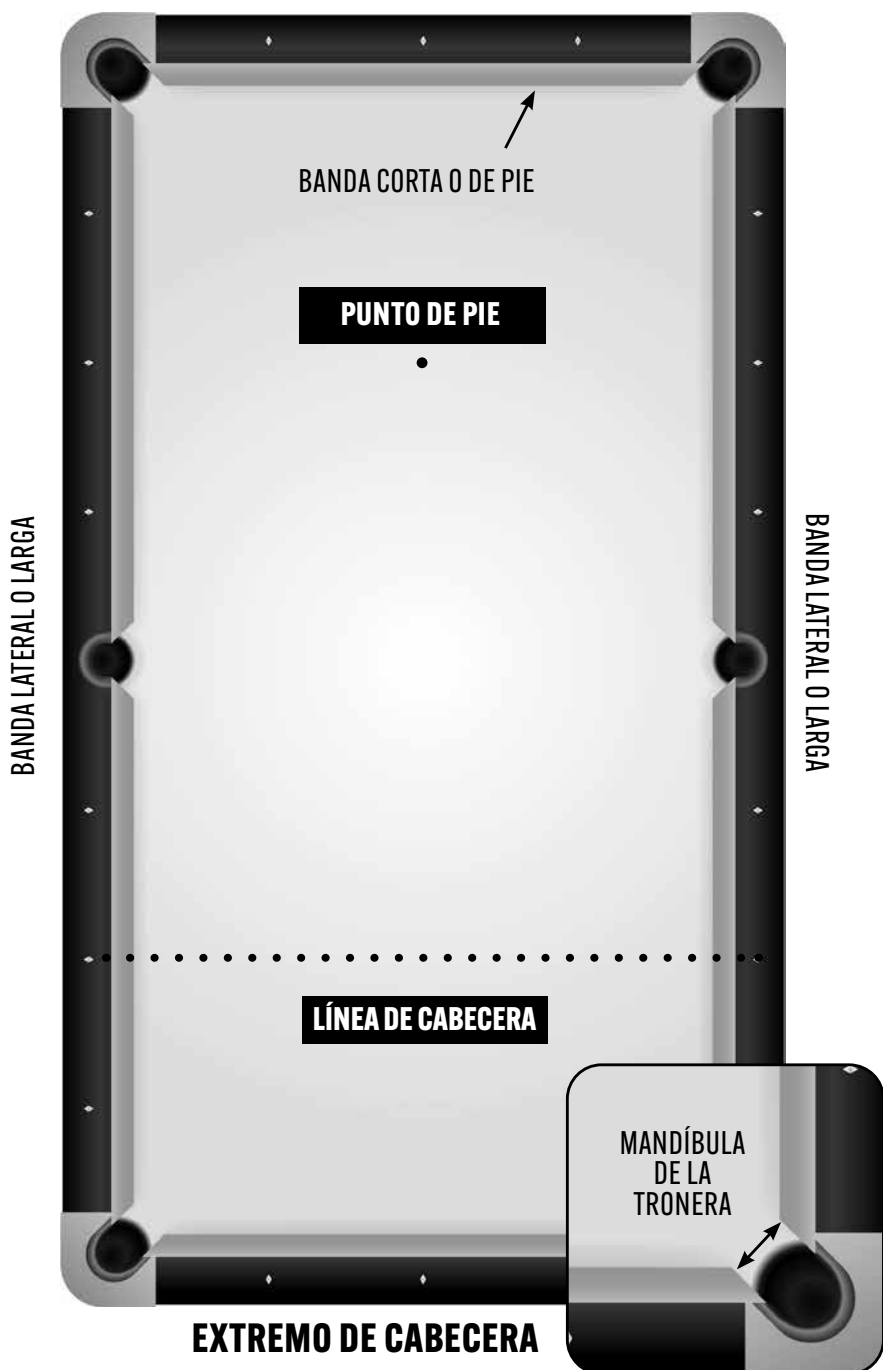
Tiro de doble dirección: Un intento de entronerar una bola y dejar al oponente en una situación difícil en caso de que falle el intento.

Tiro de salto: Es cuando se golpea la bola blanca con la punta del taco hacia abajo con el propósito de elevarla o hacerla saltar sobre una bola objetivo que obstaculiza para lograr un tiro legal.

Tiro vertical (massé): Es cuando un jugador intenta curvar la trayectoria de la bola blanca alrededor de otra bola para golpear una bola objetivo. El massé se logra levantando la culata del taco y usando efecto lateral derecho o izquierdo. Mientras más se levanta el taco, más se curva la bola blanca. Los tiros massé extremos, ejecutados incorrectamente, pueden causar daños a las mesas de pool y al equipamiento de billar.

Tiros defensivos: Un tiro en el que el jugador no tiene intención alguna de entronerar una bola de su categoría (Bola 8), o entronerar alguna bola después de hacer contacto con la bola del número más bajo en la mesa (Bola 9).

BANDA DE PIE



ÍNDICE

- 8 metida en apertura, 63, 67
- 9 en la apertura, 45, 65-67
- Adición de jugadores, 23, 61, 78
- Apelaciones, 33, 41
- Apuestas, 20
- Armado de triángulo, 44, 51
- Ataque alargado, 82
 - Definición, 82
- Ayuda de entrenador, 28-30, 54, 71, 79
 - Ver también Pausas
 - Colocación de bola blanca, 30
 - Entrenadores permitidos por juego, 28-30, 79
 - Faltas, 54
 - Pautas, 28-30
- Banda de cabecera, 86
 - Definición, 82
- Banda de pie, 44, 86
 - Definición, 82
- Bola blanca
 - Definición, 82
- Bola congelada, 51-54
 - Definición, 82
- Bola en mano, 6, 19, 29, 31, 46-47, 49, 51, 53-55
 - Ver también Faltas
 - Colocación de bola blanca, 30, 46-47, 53
 - Definición, 82
 - Durante la pausa, 30
 - Inmediatamente después del tiro de apertura, 46-47, 53
- Bolas muertas, 47-48, 51, 64-65
- Bola objetivo
 - Definición, 82
- Buen proceder deportivo, 6, 68
 - Ver también Conducta
 - Sanciones/violaciones del buen proceder deportivo, 5, 8, 15, 43, 46, 50-51, 84
- Byes (equipos ausentes), 25-26, 69
 - Definición, 82
 - No se cuentan como partidos jugados, 25, 38
- Campeonatos de la APA, 1, 19, 23, 33, 72-81
 - Ver también Torneos de campeonato
- Capitanes de equipos, 13
- Carambola
 - Definición, 82
- Clásico de Bola 8, 1, 72-73, 78
- Colocación de bolas en el punto de pie, 47-49, 55, 65, 84
- Comité Consultor de Hándicap, 16
- Cómo ganar un juego, 55-56
- Conducta, 68-71, 81
- Consejo de Administración, 15, 19, 32, 40
- Contragiro
 - Definición, 82
- Cuotas, 16-17, 21-22, 25, 27, 36, 61, 72
 - Cuotas semanales, 17, 25, 35
 - Eliminatorias, 36
 - Membresía, 16-17, 21-22
 - Transferibilidad, 16
 - Renovaciones, 16-17, 21-22
 - Sección sobre hoja de puntajes, 61
 - Torneo, 72
- Disputas, 40
- Descalificación, 23, 39, 69, 81
- División, 14, 23
- División de partidos, 27
- Efecto hacia adelante
 - Definición, 83
- Efecto lateral
 - Definición, 83
- Elegibilidad, 13, 15, 21, 27-29, 32, 34-38, 71-80
 - Beneficios de la membresía, 17, 29, 41-42, 70
 - Eliminatorias, 32, 36-38
 - Torneos de campeonato, 23, 72-80
- Eliminatorias, 35-37
- En la colina
 - Definición, 83
- Empates, 37
 - Procedimiento de desempate, 36-37
- Equipamiento, 38-39
- Equipos comodines, 35-36
- Equipos/jugadores calificados
 - Ver Torneos de campeonato
- Estatutos locales, 19
- Estructura de la Liga, 12-19
 - Administración de la Liga, 12, 16
- Etiqueta, 6-7
 - Ver también Buen proceder deportivo
- Faltas, 6, 19, 28, 43-50, 53-55
 - Ayuda de entrenador, 29
 - Doble golpe, 54
 - Definición, 83
 - Faltas de bola blanca, 52-54
 - Definición, 82
 - Pérdida del juego, 54
 - Tiros buenos/Tiros malos, 50, 52
- Formatos, 12-13, 22, 24-30, 33-34, 37, 43-45
 - Participación de sexo específico, 12-13
- Identificación, 20-21, 80
- Innings o rondas, 62-66
 - Definición, 83
- Juegos en punto muerto, 51
- Jugador de nivel de destreza senior, 24, 34-35
 - Regla de nivel limitado de destreza senior, 34
- Kick Shot
 - Definición, 83
- Límite de nivel de destreza del equipo, 24-25, 33-35, 37, 79
 - Regla de límite de nivel de destreza del equipo, 33-35
- Línea de cabecera, 45-46, 53, 84
 - Definición, 83
- Mandíbula de la tronera, 44, 86
 - Definición, 83
- Manipulación del hándicap, 16, 31-32, 57

- Ver también Ocultación de destrezas
- Marcar la mesa, 51
- Marcar la tronera, 55
- Mesa abierta, 47
 - Definición, 83
- Meter en el tiro apertura, 45-47, 53
 - Meter la bola blanca, 46-47, 49, 53, 55
 - Definición, 83
 - Table scratch, 55
- Miembros originales, 79
 - Definición, 83
- Mínimo obtenible de campeonato (MOC), 33
- Nivel de destreza mínimo obtenible, 33
- Niveles de destreza, 13, 16, 21-24, 26, 29-30, 32-35, 37-38, 57-59, 77-78, 81
 - Asignación de, 22-23, 32-33, 77-78
 - Definición, 83
 - Establecido, 18, 22-23, 32, 58, 73, 75, 78
 - Jugadores nuevos, 22-23
 - Manipulación de, 32-33
 - Ver también Manipulación del hándicap
 - Pausas, 30
 - Reporte, 33
 - Tablas de tacadas que se deben ganar, 58-59
- Ocultamiento de destrezas (Sandbagging), 32
 - Ver también Manipulación del hándicap
 - Definición, 84
- Operador de Liga, 12
- Partido colina a colina
 - Definición, 84
- Pausas, 28-30, 79
 - Ver también Ayuda de entrenador
- Pautas de tiempo, 8
- Pérdidas automáticas, 25-27, 33-34
 - No se cuentan como partidos jugados, 27, 38
 - Pérdidas automáticas intencionales, 27
- Período de prueba, 15, 70-71
- Pifia
 - Definición, 84
- Protestas, 40
- Puntaje, 18, 26-27, 30-31, 57-67
 - Anotación de puntuación de Bola 8, 62-64
 - Anotación de puntuación de Bola 9, 63-65
 - Anotación de puntuación de Másters, 67
 - Byes (equipos ausentes), 26
 - Eliminatorias, 27-28, 35
 - Marcar información imprecisa, 31
 - Pérdidas automáticas, 27-28
 - Partido eliminatorio incompleto, 35
 - Reporte, 31
- Puntos que debe ganar en Bola 9, 59
- Push Out, 47
 - Definición, 84
- Push Shot
 - Definición, 84
- Reglas de juego, 43
- Reglas de la casa, 14
- Representantes de división, 14-15
- Requisitos de edad, 20, 41, 73-74
- Retiro de jugadoras, 23, 61, 71, 76-77
- Sede anfitriona, 6-7, 13-15, 19, 39, 41
- Sesión, 18
 - Definición, 85
- Shootout de Bola 9, 1, 72-73, 78
- Sistema de hándicap, 32-33, 57-59
- Superficie de juego, 29, 48-49, 53
 - Definición, 85
- Suspensión, 15, 30, 40, 70-71, 81
- Tacadas que debe ganar en Bola 8, 58-59
- Taco para tiros regulares, 39
 - Definición, 85
- Tacos para salto de bola, 38, 85
- Tacos para tiros de apertura, 38, 85
- Tiro a la banda
 - Definición, 85
- Tiro de apertura, 44-45
 - Después de la apertura, 46-47
 - Legal/Ilegal, 45-46
 - Mesa abierta, 47
 - Definición, 82
 - Meter la bola blanca en el tiro de apertura, 46-47
 - Suave, 46
 - Definición, 85
- Tiro de arrime (Lag/lagging), 44
 - Definición, 82
- Tiro de doble dirección, 32
 - Definición, 85
- Tiro de salto, 14, 39, 54, 85
 - Definición, 85
 - Ilegal/Efecto de pala, 54
- Tiro de seguridad, 31
 - Ver también Tiros defensivos
 - Definición, 84
- Tiro vertical (Massé), 14, 39
 - Definición, 85
- Tiros de combinación, 43, 47-48
- Tiros defensivos, 31-32, 51, 63-64, 66
 - Ver también Ocultación de destrezas
 - Ver también Tiro de seguridad
 - Definición, 85
 - Ético vs. deshonesto, 31
 - Y registro de puntajes, 31, 51, 61-62, 65
- Torneos de campeonato
 - Ver también Eliminatorias
 - Asignación de niveles de destreza, 23, 32, 77-78, 81
 - Campeonatos de Jugadores de Pool, 1, 72-73
 - Campeonatos Mundiales de Pool, 1, 33, 35, 74-81
 - Jugadores en común, 79-80
 - Lista de primavera, 77
 - Nivel local, 36, 76
 - Elegibilidad, 73-75
 - Equipos/jugadores calificados, 24, 34, 75-79
 - Paquete de certificación, 81
 - Pérdida de elegibilidad, 70, 76
 - Tribunales Clasificatorios, 72-23
- Tribunal Clasificadorio/Tribunal Clasificadorio local
 - Ver Torneos de campeonato
- Trofeos y premios, 18

APA OFFICIAL SPONSORS



THE BELGIAN BILLIARD BALLS

Official Ball of the APA

and the APA Championships



Official Online Billiards Retailer of APA

Official Sponsor of the APA Championships



**Official Pool Table of the APA
and the APA Championships**

ACTION

**Official Cues and Cases
of the APA**



THE GOVERNING BODY OF AMATEUR POOL®

poolplayers.com



THE GOVERNING BODY OF AMATEUR POOL®

poolplayers.ca



¡ESCANÉEME!

¡DESCARGUE LA VERSIÓN DIGITAL!

American Poolplayers Association
1000 Lake Saint Louis Blvd. • Suite 325
Lake Saint Louis, MO 63367
636-625-8611 • Línea directa para miembros ext. 5210