

NORTH AMERICAN Heyball Open

October 22-26, 2025

64 MEN & 64 WOMEN
Champions win \$10K each
& paid trip to the 2026
Heyball Masters.

JOY BILLIARDS
UNITING THE **WORLD**

\$100
Entry Fee

Total prize payout:

\$116K

WHT.

MÉXICO CITY

利百文®
Liber Win



JOY 乔氏



OF AMERICA

Guía para Atletas

ACERCA DE

Este documento es la fuente principal de información para los atletas del Abierto de Heyball de Norteamérica 2025.

¿Qué es el Abierto de Heyball de Norteamérica 2025?

El **Abierto de Heyball de Norteamérica** es un torneo de Heyball a nivel continental recién programado para 2025. Se llevará a cabo del **22 al 26 de octubre de 2025** en **México**, con un fondo total de premios de **USD 116,000**. Este evento tendrá lugar en el **Shen Ba Heyball Club** en Ciudad de México con 8 mesas de Heyball JOY de nueve pies, y una mesa posicionado para transmisión en vivo disponible para que todos lo vean gratis en línea en: [YouTube.com/@BilliardCongressofAmerica](https://www.youtube.com/@BilliardCongressofAmerica) o [WPA Live.tv](https://www.wpalive.tv).

Este evento forma parte de una iniciativa global de JOY Billiards y la Asociación Mundial de Pool (WPA) para ofrecer una plataforma de alta calidad y exposición internacional a la disciplina de billar Heyball, donde los mejores en el deporte pueden competir y mostrar sus habilidades. Esta es una serie de eventos internacionales en 6 continentes, todos sancionados por la WPA.

El objetivo de esta serie de eventos es aumentar el conocimiento, la popularidad y la participación en Heyball en todo el mundo.

EQUIPAMIENTO OFICIAL DEL TORNEO

- Mesa Internacional de Heyball JOY de 9 pies
- Rack – Triángulo, Racks de árbitro
- Paño – Strachan
- Bolas – WPA Unity

LUGAR

Shen Ba Heyball Club

Londres 25-Piso 4
Juárez, Benito Juárez,
06600 Ciudad de México, CDMX, México

+52 55 4833 0582

[Página de Facebook](#)

ÍNDICE

Detalles Principales	Página 4
Reunión de Atletas	Página 6
Detalles de Pago	Página 7
Reembolsos	
Pagos	
Detalles de viaje	Página 8
Aeropuerto	
Visado	
Planifica tu viaje con cuidado	
Detalles del hotel	Página 9
Formato del evento	Página 10 & 11
Código de vestimenta	Página 12
Ropa Aprobada	
Ropa Prohibida	
Logotipos y Parches	
Información de Transmisión y Streaming	Página 13
Acuerdo del Atleta	Página 14
Reglas WPA WSR Heyball.	Página 15

CRONOGRAMA DEL EVENTO PRINCIPAL

Última Llegada:	Hombres: 21 de octubre, martes Mujeres: 23 de octubre, jueves
*Reunión de Atletas:	*Hombres: 7:30 pm (hora local) - 21 de octubre, martes <i>En el lugar, en el 6^{to} piso en la sala de conferencias</i> *Mujeres: 7:30 pm (hora local) - 23 de octubre, jueves <i>En el lugar, en el 6^{to} piso en la sala de conferencias</i> *La reunión de atletas es obligatoria. Los atletas que no asistan pueden ser descalificados y reemplazados.
Inicio del torneo:	Hombres: 9:00 am (hora local) - 22 de octubre, miércoles Mujeres: 9:00 am (hora local) - 24 de octubre, viernes
Finales:	Hombres: hora por determinar - 24 de octubre, viernes Mujeres: hora por determinar - 26 de octubre, domingo
Disciplina:	Heyball
Cuota de inscripción:	\$100
Fecha límite para la cuota de inscripción de atletas internacionales	10 de octubre de 2025
Cuadro: Fase 1:	64 jugadores, doble eliminación
Cuadro: Fase 2:	16 jugadores, eliminación simple
Duración de la carrera: Fase 1 y 2:	Carrera a 7 o 90 minutos (hombres) Carrera a 6 o 90 minutos (mujeres)
Reglas:	Reglas WPA WSR Heyball

Asignaciones de miembros:

AAPA	5 hombres y 5 mujeres
ACBS	8 hombres y 8 mujeres
BCA	8 hombres y 8 mujeres
CPB	7 hombres y 7 mujeres
EPBF	8 hombres y 8 mujeres
OPBA	4 hombres y 4 mujeres
Anfitrión	14 hombres y 14 mujeres
Ranking de Heyball de la WPA	8 hombres y 8 mujeres
Comodín Joy/WPA	2 hombres y 2 mujeres

La fecha límite para que los miembros de la WPA envíen nominaciones de atletas por correo electrónico a events@wpapool.com es el 3 de octubre de 2025.

Cualquier plaza no cubierta con asignaciones de miembros para esta fecha será devuelta a la WPA, Joy Billiards, y/o al Anfitrión. La fecha límite para el registro en línea de atletas a través del sitio web de la WPA es el 10 de octubre de 2025.

PREMIO EN METÁLICO

Premio en Metálico: \$58,000 para el evento masculino y \$58,000 para el evento femenino

Lugar	Cantidad		TOTAL
1 ^o	\$10,000	1	\$10,000
2 ^{do}	\$6,000	1	\$6,000
3 ^{ro}	\$4,000	2	\$8,000
5 ^{to}	\$2,000	4	\$8,000
9 ^{no}	\$1,250	8	\$10,000
17 ^{mo}	\$600	8	\$4,800
25 ^{vo}	\$400	8	\$3,200
33 ^{ro}	\$300	16	\$4,800
49 ^{no}	\$200	16	\$3,200
TOTAL: 64 atletas			\$58,000

El dinero del premio será transferido electrónicamente por la WPA dentro de los 30 días posteriores al evento. Los pagos se realizarán a las cuentas bancarias proporcionadas por los atletas durante el proceso de registro en línea.

REUNIÓN DE ATLETAS

Habrá una reunión obligatoria para los atletas, y es obligatorio que todos los atletas asistan.

La reunión de atletas para los **HOMBRES** se llevará a cabo el martes 21 de octubre a las 7:30 p.m., la noche antes de que comience el torneo masculino, en el sexto piso del lugar.

La reunión de atletas para las **MUJERES** se llevará a cabo el jueves 23 de octubre a las 7:30pm, la noche antes de que comience el torneo femenino, en el 6º piso del lugar.

La reunión será conducida por la gestión del evento y el director del torneo. Cualquier atleta que no esté presente puede ser reemplazado por un atleta en la lista de espera a discreción exclusiva del Congreso de Billar de América, sin reembolso.

DETALLES DE PAGO

La cuota de inscripción para el Campeonato Abierto de Heyball de América del Norte 2025 es de \$100 USD. Si ha confirmado su invitación a este evento a través de su federación nacional o continental, el pago debe realizarse antes de la fecha límite de pago.

Para realizar el pago de la cuota de inscripción y registrarse para el evento, por favor visite:

<https://wpapool.com/2025-north-american-heyball-open/>

Por favor, haga clic en el enlace de arriba y siga las instrucciones para registrarse en el evento.

La fecha límite para la inscripción en línea de los atletas es: 10 de octubre de 2025

Para obtener ayuda con la inscripción, por favor contacte a la WPA en events@wpapool.com.

REEMBOLSOS

Cuando te registras para un evento del Congreso de Billar de América, estás comprometiéndote con el evento, los organizadores, los aficionados, los patrocinadores del evento, tus patrocinadores y contigo mismo. Se pueden solicitar reembolsos antes de la fecha límite de la tarifa de inscripción y se procesarán y se determinará si son elegibles caso por caso. No se reembolsará ninguna tarifa de inscripción después de la fecha límite.

Las solicitudes de reembolso deben ser recibidas por escrito en la WPA antes de la fecha límite de pago de la inscripción y se determinará si son elegibles para reembolso después de que el evento concluya. Las tarifas administrativas no son reembolsables y se aplicará una tarifa adicional de \$15 en caso de reembolso.

PAGOS

Los pagos se realizarán mediante transferencia bancaria a los datos de la cuenta proporcionados por el atleta durante el registro. No espere su pago inmediatamente después de ganar o ser eliminado, ya que todos los pagos se procesarán al concluir el evento y se transferirán directamente a su cuenta. Los pagos se realizarán en moneda estadounidense. Para recibir el pago, primero debe completar completamente el proceso de registro, y un registro incompleto puede resultar en pagos que tarden más de lo normal.

DETALLES DE VIAJE

AEROPUERTO **Aeropuerto Internacional de la Ciudad de México Benito Juárez** (<https://www.aicm.com.mx/>)

El Aeropuerto Internacional de la Ciudad de México está a unos 10 a 20 minutos en Uber del lugar Shen Ball Heyball Club, dependiendo del tráfico.

No habrá ningún servicio de transporte desde el Aeropuerto Internacional de la Ciudad de México al hotel o al lugar del evento.

No habrá servicio de transporte desde el hotel anfitrión al recinto. Los atletas son responsables de su propia asistencia y participación en el evento.

VISADO

Muchos países no necesitan un visado para viajar a México con fines turísticos. Sin embargo, todos los visitantes turísticos de México deben obtener una Tarjeta de Turista.

Aunque tu nacionalidad no requiera un visado, es posible que necesites mostrar documentación adicional para ingresar al país.

Para entrar a México, podrías necesitar:

- Un pasaporte en buen estado válido por al menos seis meses desde la fecha de salida de México
- Una página en blanco en el pasaporte para el sello de entrada
- Una Tarjeta de Turista o visado de visitante
- Un billete de regreso o continuación desde México
- Prueba de fondos para apoyarte económicamente mientras viajas en México
- Documentación que respalde el propósito de tu estancia, como reserva de alojamiento o tour.

Esta es solo información general y puede estar sujeta a cambios. Usted es responsable de obtener la información relevante sobre visados y viajes requerida para la entrada, salida y viaje a cada país o región que visite en su viaje. Debe confirmar esto con las embajadas y/o consulados pertinentes.

Si necesita una carta de invitación para el visado, envíe un correo electrónico a events@wpapool.com. La WPA estará encantada de asistirle de inmediato.

PLANIFIQUE SU VIAJE CON CUIDADO

Le recomendamos que deje tiempo suficiente antes y después del evento para viajar. La organización y el director del evento no son responsables de retrasos de aerolíneas, equipaje perdido, atascos de tráfico o cualquier otro problema relacionado con el viaje que pueda hacerle perder la reunión de atletas y su lugar. Los partidos no se retrasan ni se adelantan para acomodar problemas de viaje. Por lo tanto, se le aconseja llegar no más tarde del día antes de que comience el evento y no irse antes del día después de que termine el evento.

DETALLES DEL HOTEL

En este momento, el hotel anfitrión oficial para el evento aún no ha sido confirmado. Estamos en las etapas finales para asegurar el alojamiento y proporcionaremos todos los detalles, incluidos enlaces de reserva, tarifas y comodidades, a más tardar el **24 de septiembre de 2025**. Esta información se distribuirá a todos los atletas registrados, miembros continentales y socios del evento y se publicará en la página de registro del evento tan pronto como esté disponible.

- No está permitido practicar libremente, y todas las prácticas deben ser programadas con el director del torneo.
- Los dos jugadores programados en la mesa principal pueden jugar una partida cada uno antes del encuentro.
- Entre los partidos, los jugadores pueden practicar con racks alternativos hasta la hora del partido. 11
- Si una mesa no está disponible hasta la hora del partido o más tarde, los jugadores pueden hacer un rack cada uno antes de comenzar el partido.

CUADROS ONLINE

DigitalPool es el sistema de software del torneo.

ROPA APROBADA

Este torneo aplicará el código de vestimenta descrito en las regulaciones de la WPA: [Haz clic aquí](#).

Los atletas deben estar vestidos profesionalmente durante todo el evento, no solo durante su partido. Esto incluye prácticas, reuniones y las áreas públicas del recinto.

VESTIMENTA PROHIBIDA

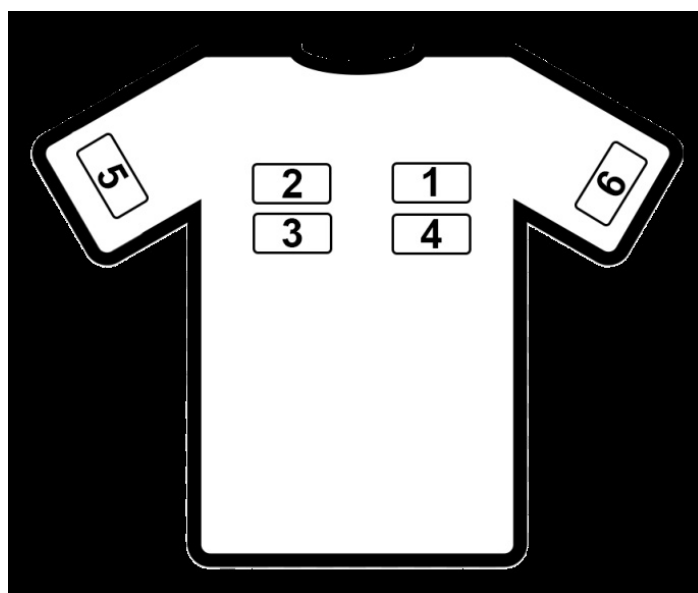
Bajo ninguna circunstancia la organización aceptará cualquiera de estas prendas:

- Ropa deportiva de cualquier tipo, incluyendo pero no limitándose a ropa de gimnasia, trajes de baño, chándales, uniformes, camisetas deportivas o cualquier tipo de pantalones con rayas contrastantes no asociadas con ropa formal.
- Pantalones cortos de cualquier tipo, sin importar la longitud aparente. Los pantalones deben ser normales en cuanto al ajuste apropiado en relación con la longitud de la prenda y no deben ser excesivamente holgados o sueltos.
- Mono, petos, vaqueros, sombreros, auriculares o audífonos (a menos que haya necesidad médica, se requiere prueba)

LOGOTIPOS Y PARCHES

Los atletas pueden llevar un máximo de cuatro (4) de sus propios logotipos en la ropa de juego ("Logotipos del atleta"). Todos los logotipos, incluyendo los de la marca de ropa y los de federaciones, están incluidos en este máximo de cuatro (4) restricciones. Los atletas pueden mostrar un quinto logotipo si este es un socio oficial del evento. Estos logotipos deben estar ubicados en las posiciones 2-6 del diagrama. El texto en las camisetas se tratará como un logotipo de patrocinador, a menos que sea el nombre del atleta, su apodo o el país que representan.

Además, el Congreso de Billar de América puede proporcionar a los atletas un parche adicional para el evento.



Este debe ser mostrado como se indica en la posición (1) en la imagen de abajo.

Los logotipos no deben exceder los sesenta y cinco (65) centímetros cuadrados. El atleta debe presentar a la organización, antes de su primer partido, muestras de todos los logotipos de patrocinadores para aprobación. Los logotipos solo deben ser llevados en las posiciones mostradas en la imagen a la derecha.

La organización se reserva el derecho de prohibir cualquier logotipo de patrocinador por cualquier motivo, incluyendo pero no limitado a no presentar el logotipo para aprobación o conflictos con cualquier otro evento o patrocinador de transmisión.

INFORMACIÓN SOBRE LA TRANSMISIÓN

Este evento será transmitido en vivo en [YouTube.com/@BilliardCongressofAmerica](https://www.youtube.com/@BilliardCongressofAmerica) y [WPALive.tv](https://www.wpalive.tv)

REGISTRO DE LICENCIA DE JUGADOR WPA

Todos los atletas que participen en el North American Heyball Open 2025 deberán tener una Licencia de Atleta WPA vigente. Los atletas con estado de licencia de jugador deben actualizarse a una Licencia de Atleta WPA, ya que se trata de un evento internacional. Los atletas sin una Licencia de Atleta WPA válida tendrán sus pagos retenidos hasta que su licencia esté activada.

Para más información o asistencia, por favor envíe un correo electrónico a events@wpapool.com.

ACUERDO DEL DEPORTISTA

Estos términos establecen las reglas legalmente vinculantes para participar en el evento. Al registrarse, los deportistas aceptan estar sujetos a todos los términos y condiciones establecidos por el Congreso de Billar de América (BCA) y otros socios del evento de la Asociación Mundial de Pool. Si tienes menos de 18 años, aceptas obtener el consentimiento de tu tutor legal para participar bajo estos términos.

Usted reconoce que ha leído y comprende completamente la última edición de la Guía del Atleta, las Regulaciones del Torneo y/o todas las normas y regulaciones y verificará la última edición de todos los documentos antes del inicio del evento. Usted acepta cumplir con todas las normas y regulaciones implementadas por la BCA, WPA y otros socios del evento. La BCA y otros socios del evento se reservan los siguientes derechos y responsabilidades: determinar la elegibilidad de un atleta, negar la entrada a cualquier persona por cualquier motivo, cambiar el tamaño de los campos, ajustar las clasificaciones, mostrar nombres y clasificaciones en línea, cambiar horarios y pagos basados en, pero no limitados a, tamaños de campo, clima inclemente, actos de Dios, guerra o terrorismo.

Usted comprende que existe un riesgo inherente de exposición a COVID-19 y otras enfermedades al participar en cualquier evento donde se reúnen personas. Aunque es imposible predecir exactamente qué restricciones de COVID-19 estarán vigentes en el momento del evento, usted acepta adherirse a todas las normas y regulaciones de seguridad implementadas por BCA, WPA y el lugar anfitrión, el gobierno estatal o las ordenanzas locales.

Mascarillas, distanciamiento social y controles de temperatura son solo algunos ejemplos de posibles precauciones de seguridad que podrían estar vigentes. Usted acepta esto al registrarse y la negativa a seguir las normas y regulaciones de seguridad no es justificación para un reembolso.

Entiendes que tu participación en este evento es completamente voluntaria. El BCA, WPA y todos los representantes, agentes, patrocinadores y afiliados están exentos de cualquier responsabilidad por lesiones, enfermedades, pérdidas, daños, responsabilidades o gastos de cualquier tipo incurridos por mí, mis herederos o representantes personales, ya sean causados o alegados por causa durante o alrededor de este evento. La responsabilidad máxima del BCA, WPA y todos los socios del evento, si la hubiera, se limitará al reembolso de la cuota de inscripción pagada.

La descalificación de cualquier evento del BCA, por cualquier motivo, resultará en la pérdida de cualquier premio en efectivo ganado por dicho atleta, y posible suspensión de futuros eventos sancionados por el BCA o WPA.

El BCA, WPA y otros socios del evento pueden utilizar tu fotografía, imagen, apariencia o nombre con fines informativos, de reporte o promocionales a través de impresiones, videos y otros medios sin limitación ni compensación de ningún tipo. Al participar, liberas además todos los derechos de medios y de aparición al BCA, WPA y otros socios del evento para producir partidos televisados, grabados o transmitidos en el evento y para todas las imágenes fotográficas tomadas en el evento. Al registrarte, aceptas que el BCA, WPA y otros socios del evento también puedan agregar tu dirección de correo electrónico a su lista de correos y enviarte correos electrónicos periódicos a su libre discreción.



WORLD POOL ASSOCIATION

Reglas de Heyball

CAPÍTULO : Principios Generales

Estos principios generales enumeran los elementos que no están incluidos en las reglas del Heyball pero que deben ser acordados durante las competencias, incluyendo el código de vestimenta, procedimientos de apelación y programación de eventos. El contenido de los principios generales puede variar de un evento a otro, abarcando aspectos como el número de juegos en un partido y el orden de saque. El Director del Torneo o el Árbitro Principal tienen la autoridad para finalizar y aplicar estos detalles de acuerdo con el espíritu de los Reglamentos Generales antes del evento. Es importante que las reglas de competencia se cumplan estrictamente a lo largo de cada partido.

Estas reglas también deben leerse junto con las Reglas Generales de la WPA (copia en el Apéndice A). En caso de conflicto, las reglas del Heyball tienen prioridad.

1. Reglas de Competencia

Las reglas de la competición no pueden ser alteradas arbitrariamente. A menos que el Director del Torneo o el Árbitro Principal del evento lo autoricen, cualquier cambio temporal en las reglas debe ir acompañado de una explicación por escrito, que deberá ser anunciada en la reunión previa al evento con los atletas.

2. Código de Vestimenta

La vestimenta de los jugadores debe cumplir con los requisitos de la competición y estar ordenada y limpia. Si un jugador no está seguro de si su vestimenta cumple con los requisitos, puede confirmarlo con el Director del Torneo o el Árbitro Principal antes del partido. El Director del Torneo o el Árbitro Principal tienen la última palabra sobre el código de vestimenta. En circunstancias especiales, el Director del Torneo o el Árbitro Principal pueden permitir que los jugadores cuya vestimenta no cumpla con los requisitos jueguen, como en casos de equipaje extraviado debido a problemas de vuelo o condiciones físicas especiales de los jugadores. Los jugadores pueden ser descalificados del partido si su vestimenta no cumple con los requisitos. Si no se anuncian requisitos específicos de vestimenta antes del evento, se aplicarán los siguientes requisitos de vestimenta por defecto:

Todos los jugadores participantes (independientemente del género) deben usar un chaleco, una camisa de manga larga de color sólido (se recomienda negro o blanco) y una pajarita. La camisa debe estar metida dentro del pantalón. Los pantalones

deben ser pantalones negros (tipo traje o estilo formal de negocios, no se permiten vaqueros); los zapatos deben ser de cuero negro (color sólido).

3. Código de Conducta para Árbitros

3 El árbitro deberá:

- ser el único juez de un partido y tomar decisiones sobre todos los eventos durante el mismo,
- ser responsable de hacer cumplir las reglas de la competencia y asegurar el progreso fluido del partido,
- responder las preguntas de los jugadores sobre hechos objetivos relacionados con el partido y las reglas de la competencia,
- tener la autoridad para posponer el partido en caso de violación del principio de juego limpio (o cuando surja una disputa),
- tomar decisiones basadas en el principio de juego limpio en casos donde las reglas no cubren,
- si se solicita, informar al jugador que dispara sobre el número de la bola objetivo o si la mesa está cerrada,
- limpiar cualquier bola en la mesa a petición razonable. En partidos con límite de tiempo, el tiempo que tome el árbitro para limpiar la bola se contará como parte del tiempo de tiro del jugador, y
- ayudar a los jugadores a tomar o devolver equipo auxiliar como el puente mecánico a su petición.

3 El árbitro no deberá:

- responder preguntas no relacionadas con las reglas,
- dar pistas al jugador que dispara sobre posibles faltas en ese tiro, y no
- proporcionar sugerencias y opiniones que puedan influir en el resultado del partido,

3 Si el árbitro no nota una situación controvertida, podrá tomar decisiones después de consultar con el anotador, otros miembros del evento, equipos de grabación en el lugar, o espectadores en la mejor posición de visión.

4. Colocación de las bolas

Se debe usar un triángulo para la colocación. Todas las bolas deben colocarse tan juntas como sea posible. Si no es posible hacerlo perfectamente, las tres bolas en el vértice del triángulo deben estar pegadas entre sí, y el resto deben estar pegadas o lo más juntas posible. La colocación de las bolas es responsabilidad del árbitro. Los jugadores tienen permitido revisar la colocación una vez por cada agrupación.

5. Declaración de Bolas Congeladas

El árbitro deberá observar cuidadosamente y anunciar cuando la bola objeto esté congelada al cojín o al taco. Los jugadores pueden recordar al árbitro que haga tales anuncios si es necesario. Los jugadores deben dar al árbitro tiempo suficiente para hacer un juicio. En los partidos con límite de tiempo, el tiempo que tarda el árbitro en observar si la bola objeto está congelada o no no se contará en el tiempo de tiro del jugador. Si el árbitro no hace un anuncio, se considerará que la bola no está congelada al cojín o al taco.

6. Prevención de Interferencias Externas

El árbitro deberá evitar interferencias durante el partido, como interferencias de jugadores en mesas adyacentes o del público. Si es necesario, el partido podrá ser suspendido o aplazado debido a tales interferencias. Las interferencias pueden ser físicas o verbales.

7. Fuerza Mayor

Pueden surgir situaciones imprevistas que no están contempladas en las reglas durante el partido. En tales casos, el árbitro deberá tomar una decisión basada en el principio de juego limpio. Si es necesario, un partido puede trasladarse a otra mesa, y si no se pueden restaurar las posiciones de las bolas, el árbitro declarará el partido en tablas.

8. Entrenamiento

Los jugadores no están permitidos a recibir entrenamiento durante el partido. Si el árbitro considera que un entrenador está interfiriendo o afectando el partido, puede ordenar que el entrenador se mantenga alejado de la mesa.

9. Aceptación del equipo

Una vez iniciado el partido, los jugadores no tienen derecho a cuestionar la calidad o autoridad del equipo proporcionado por el organizador. Cualquier objeción debe plantearse antes del inicio del partido.

10. Uso del equipo por parte de los jugadores

El equipo utilizado por los jugadores debe cumplir con las normativas establecidas por el Director del Torneo o el Árbitro Principal. Generalmente, los jugadores no pueden utilizar otros tipos nuevos de equipo durante el partido. El equipo mencionado a continuación es legal. Si los jugadores tienen dudas sobre el uso específico del equipo, deben consultar con el Director del Torneo o el Árbitro Principal antes del partido y obtener una respuesta clara.

- (a) Tacos: Los jugadores pueden cambiar de taco durante el partido y pueden utilizar extensiones integradas o externas para aumentar la longitud del taco.
- (b) Tiza: Los jugadores pueden usar tiza para evitar que la punta del taco resbale y pueden traer su propia tiza, pero el color de la tiza debe coincidir con el color del tapete. Si la tiza del jugador deja marcas evidentes en la mesa que interfieren con sus tiros, el árbitro puede exigir al jugador que cambie la tiza.
- (c) Puentes: Los jugadores pueden utilizar más de dos tipos de puentes para apoyar el taco. Los jugadores pueden usar sus propios puentes, pero deben cumplir con las regulaciones o ser aprobados por el árbitro de turno.

- (d) Guantes: Los jugadores pueden usar guantes para mejorar el agarre del taco o el puente de mano.
- (e) Polvos de talco: Se permite a los jugadores usar polvos de talco en cantidades razonables, según lo determine el árbitro.

11. Puntualidad

Los jugadores deben llegar a la mesa y estar listos para comenzar el partido dentro del tiempo especificado. Si un jugador no se presenta en el tiempo indicado, se le penalizará según las medidas acordadas antes del partido. Si ambos jugadores llegan tarde, se les penalizará de acuerdo con sus circunstancias individuales. Para los jugadores que se retrasan repetidamente, el Director del Torneo o el Árbitro Principal pueden imponer sanciones más estrictas.

12. Orden de Rompimiento

Se utilizarán rompimientos alternos.

13. Jugador No Tirador

Cuando el jugador tirador está jugando en la mesa, el jugador no tirador debe permanecer en su área de asiento designada. Si un jugador necesita salir del área de competición durante el partido (incluyendo entre partidas), debe obtener el permiso del árbitro. Salir del área de competición sin el permiso del árbitro será considerado como conducta antideportiva.

14. Tiro con límite de tiempo

Los tiros con límite de tiempo se utilizan frecuentemente en los partidos de Heyball. Antes del partido, el Director del Torneo o el Árbitro Principal especificarán el límite de tiempo para cada partido o cada tiro, así como la duración y el número de extensiones permitidas por rack o partido. Generalmente, se otorgan 45 segundos por cada tiro a los jugadores, aunque el Director del Torneo o el Árbitro Principal pueden establecer un límite de tiempo diferente.

Durante el partido, un miembro del personal (árbitro u oficial fuera de la mesa) o un dispositivo de cronometraje especializado controlará el tiempo. Normalmente, se dará un recordatorio cuando queden 10 segundos, y comenzará una cuenta regresiva cuando queden 5 segundos. El cronometraje comienza cuando todas las bolas en la mesa están quietas y termina cuando la punta del taco contacta la bola blanca para realizar un tiro. Cada jugador puede solicitar una extensión por rack, usualmente de 30 segundos. Si el jugador no realiza el tiro en el tiempo especificado, se considerará falta.

15. Tiempo fuera

Además de las regulaciones del Director del Torneo o el Árbitro Principal, los jugadores pueden solicitar tiempo fuera bajo circunstancias especiales. El jugador debe informar al árbitro de su intención antes de solicitar un tiempo fuera y confirmar que el árbitro está al tanto de la situación y obtener el consentimiento del árbitro en servicio.

Durante el tiempo fuera, si un jugador tiene un comportamiento inapropiado, se le privará del derecho a solicitar tiempo fuera. En casos graves, se le podrá penalizar por conducta antideportiva. La solicitud de tiempo fuera del jugador debe realizarse entre racks, excepto en circunstancias especiales.

Si un jugador experimenta molestias debido a la medicación u otras razones especiales, el Director del Torneo o el Árbitro Principal pueden ajustar el número y el tiempo del tiempo fuera.

Cuando se presente una situación que afecte la equidad y el desarrollo fluido del partido, el árbitro debe suspender inmediatamente el encuentro hasta que se resuelva la situación. Si el problema ocurre durante una partida, el árbitro debe asegurarse de que las posiciones de las bolas en la mesa permanezcan inalteradas hasta que termine el tiempo de espera, y el partido continuará en el orden de juego anterior a la pausa.

Si el patrón no puede mantenerse por razones objetivas, el árbitro o el Director del Torneo o el Árbitro Principal tienen el derecho de informar a los jugadores que la partida actual es inválida en el momento adecuado y reiniciar una nueva partida cuando el encuentro pueda avanzar sin problemas. Los jugadores no pueden tomar pausas voluntarias durante el partido. El Director del Torneo o el Árbitro Principal establecerán pausas oficiales según la situación actual. Las pausas oficiales suelen darse después de cada ocho partidas, con una duración de 5 o 10 minutos dependiendo de las condiciones del lugar.

16. Conducta inapropiada

Si un jugador se niega a jugar un rack, o si sus palabras o acciones, según el juicio del árbitro, son intencionalmente o persistentemente inapropiadas, incluyendo perder tiempo continuamente y haber sido advertido bajo el Artículo 18 de este capítulo por mostrar comportamiento impropio, el árbitro advertirá al jugador que si no mejora su conducta, perderá el partido.

17. Sanciones por conducta antideportiva

Las reglas de la competencia y los principios generales otorgan al Director del Torneo o al Árbitro Principal la discreción adecuada para sancionar la conducta antideportiva. La base para las sanciones puede considerar los siguientes aspectos:

- el comportamiento previo del jugador, las advertencias anteriores,
- la gravedad de la conducta,
- y si se destacó durante la reunión previa al evento.

Además, se puede tener en cuenta el nivel del partido, ya que un atleta de alto nivel no solo debe poseer habilidades excepcionales, sino también demostrar un comportamiento adecuado.

18. Reglas de Apelación

Si un jugador necesita apelar, debe primero comunicarse con el árbitro, quien tomará la decisión más adecuada. Si el jugador tiene alguna objeción al resultado, puede apelar al árbitro principal y luego al Director del Torneo o al árbitro jefe. En eventos regulares, la decisión del Director del Torneo o del árbitro jefe es final. El jugador debe pagar la tasa de apelación por cada apelación. Si la apelación no tiene éxito, la tasa de apelación no será devuelta. La cantidad específica de la tasa de apelación debe estar claramente indicada en las regulaciones del evento o durante la reunión previa al evento. El mismo jugador solo puede apelar una vez sobre el mismo asunto. Si apela una segunda vez sobre el mismo asunto, se considerará una conducta antideportiva y estará sujeto a las sanciones adecuadas.

CAPÍTULO : NORMAS DE HEYBALL

1. Responsabilidades del Jugador

Los jugadores son responsables de comprender todas las reglas, regulaciones y horarios relacionados con el evento. Aunque el Director del Torneo o el Árbitro Principal se esforzarán por transmitir información relevante de manera precisa y rápida a los jugadores, esta sigue siendo la responsabilidad principal de los jugadores.

2. Método de Juego

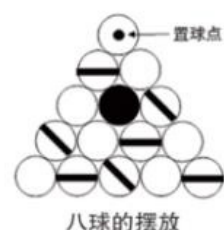
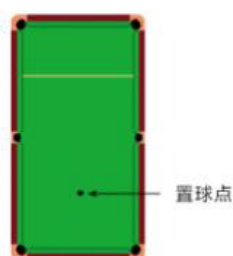
Los partidos de Heyball utilizan el conjunto de bolas UNITY de la WPA. Un jugador gana la partida al meter primero todas sus bolas de objeto y luego embocar legalmente la bola 8.

3. Equipamiento

- (a) Mesa: las dimensiones internas son 2,540mm x 1,260mm(+/-9mm), y la altura desde el suelo hasta la parte superior de la banda debe ser de 800mm a 850mm;
- (b) Tacos: No menos de 101.6cm, y su material y forma deben cumplir con los estándares de los World Heyball Masters;
- (c) Bolas: Diámetro 57.15mm(+/-0.05mm), peso 156g-170g A partir del 25 de agosto de 2025, se debe usar el conjunto de bolas UNITY de la WPA;
- (d) Punto de pie: Un punto en la línea central longitudinal de la mesa, a 635mm de la banda superior;
- (e) Cuerda de cabeza: Una línea paralela a la banda inferior de la mesa, a 635mm de la banda inferior, e intersectando las bandas laterales izquierda y derecha.

4. Colocación de las Bolas

Coloca las bolas en un triángulo, con la bola del vértice situada en el "punto de pie." La bola 8 debe estar en el centro del triángulo. Coloca una bola sólida y una bola rayada en cada extremo de la base del triángulo, y las demás bolas sólidas y rayadas deben estar lo más separadas posible.



Ambos jugadores pueden inspeccionar la colocación de las bolas para asegurar el cumplimiento de las reglas y pueden solicitar correcciones. Al usar un triángulo, las dos primeras filas de tres bolas deben estar bien apretadas, y las bolas restantes deben colocarse lo más cerca posible.

5. Lanzamiento Inicial

El lanzamiento inicial es el primer golpe del partido y determina el orden de rompimiento. El jugador que gana el lanzamiento elige quién romperá primero. El árbitro colocará una bola a cada lado de la mesa detrás de la Línea de Cabeza. Los dos jugadores lanzan las bolas casi al mismo tiempo, haciéndolas tocar la banda superior (la banda corta cerca del punto de pie) y regresar. El jugador cuya bola se detiene más cerca de la banda inferior (la banda corta cerca de la Línea de Cabeza) gana el lanzamiento.

5.1 Un lanzamiento ilegal o un lanzamiento que no resulta en una victoria ocurre cuando la bola de un jugador:

- (a) cruza el eje longitudinal de la mesa y entra en el área del oponente;
- (b) no toca la banda superior;
- (c) toca la banda superior más de una vez;
- (d) es embolsada o sale de la mesa;
- (e) toca las bandas laterales o se queda en la boca de un bolsillo de esquina y ha pasado la nariz de la banda inferior.

5.2 Si ocurre alguna de las siguientes situaciones, los jugadores deben volver a realizar el desempate:

- (a) un jugador lanza la bola significativamente más tarde que el oponente (la bola lanzada por un jugador ya ha tocado la banda superior mientras que el otro jugador aún no ha realizado el tiro);
- (b) el árbitro no puede determinar cuál bola ha parado más cerca de la banda inferior; o
- (c) ambos desempates son defectuosos.

6. Golpe de apertura

- (a) El golpe de apertura debe ser contundente y, según el criterio del árbitro, puede considerarse ilegal; los golpes suaves están prohibidos. Si el árbitro determina que el golpe de un jugador no es legal, la primera infracción resultará en una advertencia, la segunda en la pérdida de un juego, y la tercera en la pérdida del partido;
- (b) No romper intencionalmente o fallar será considerado una falta deliberada, resultando en la pérdida de un juego;
- (c) Un golpe que resulta en menos de cuatro bolas objetivas tocando las bandas (o al menos una bola siendo embocada) es una apertura ilegal y permite al jugador contrario elegir aceptar el patrón y seguir jugando, o volver a colocar las bolas y que él o el jugador inicial realicen otra apertura, sin bola en mano detrás de la Línea de Cabeza;
- (d) La bola blanca debe colocarse detrás de la Línea de Cabeza, en cualquier posición dentro de ella. Si más de la mitad de la bola blanca cruza la Línea de Cabeza, la primera infracción resultará en un recordatorio, y la segunda infracción después de la apertura resultará en una falta.
- (e) Para una falta en el golpe de apertura, el jugador contrario puede elegir una bola en mano detrás de la Línea de Cabeza, o volver a colocar las bolas y realizar él mismo la apertura, o volver a colocar las bolas y que el oponente realice la apertura.

- (f) Si la bola 8 se emboca durante el tiro de apertura sin que ocurra ninguna falta, el jugador que rompe puede optar por colocar de nuevo la bola 8 en el punto de pie y continuar jugando, o volver a romper. Si ocurre una falta, el jugador contrario puede elegir colocar de nuevo la bola 8 en el punto de pie, tomar bola en mano detrás de la línea de cabeza, o volver a colocar las bolas en su posición inicial y romper él mismo, o volver a colocar las bolas y dejar que el oponente rompa.
- (g) Si durante el tiro de apertura se produce un error no intencionado que impide que la bola blanca toque el grupo, el jugador contrario solo puede optar por realizar el tiro él mismo o pedir al jugador que rompió que vuelva a realizar el tiro, sin tener una bola en mano detrás de la Línea de Cabeza.

7. Re-ubicación de Bolas

Cuando sea necesario reubicar las bolas, el árbitro las colocará en sus posiciones originales lo mejor posible. Si una bola obstructiva lo impide, la bola que se debe reubicar se colocará en el eje longitudinal entre el punto de pie y el cojín superior, lo más cerca posible del punto de pie sin tocar otras bolas. Si toda la línea entre el punto de pie y el cojín superior está cubierta por otras bolas, la bola que se debe reubicar se colocará lo más cerca posible del punto de pie en el eje longitudinal de la mesa. El jugador debe aceptar la posición determinada por el árbitro.

8. Bola en Mano Detrás de la Línea de Cabeza

Cuando el jugador que rompe comete una falta, el oponente puede optar por tomar una bola en mano detrás de la Línea de Cabeza. En este caso, la bola blanca debe colocarse detrás de la Línea de Cabeza, (con el centro de la bola blanca detrás de la Línea de Cabeza), y el jugador no puede disparar directamente a una bola objeto que también esté detrás de la Línea de Cabeza. Sin embargo, el jugador puede primero disparar la bola blanca más allá de la Línea de Cabeza y luego hacer que vuelva para contactar con una bola objeto detrás de la Línea de Cabeza. Si todas las bolas objeto legales están detrás de la Línea de Cabeza, el jugador puede solicitar al árbitro que reubique la bola objeto legal más cercana a la Línea de Cabeza en el punto de pie. Si dos o más bolas objeto legales están a la misma distancia de la Línea de Cabeza, el jugador puede especificar cuál bola reubicar. Una bola objeto que esté exactamente en la Línea de Cabeza puede ser disparada directamente.

9. Bola en Mano

Cuando la bola blanca está en mano, el jugador puede colocarla en cualquier parte de la superficie de juego y continuar moviéndola hasta ejecutar un tiro. Los jugadores pueden usar cualquier parte del taco para mover la bola blanca, incluida la punta, pero no con un movimiento de golpe hacia adelante. Para los tiros de apertura, la colocación de la bola blanca está restringida a la zona detrás de la Línea de Cabeza. Cuando un jugador comete una falta (excepto una falta en el tiro de apertura), el oponente puede colocar la bola blanca en cualquier lugar de la mesa y disparar en cualquier dirección, y puede seguir moviendo la bola blanca antes de ejecutar el tiro. El jugador puede usar la parte del taco que no es la punta para mover la bola blanca; tocar la bola blanca con la punta constituye una falta.

10. Mesa Abierta

Una mesa abierta se refiere a una situación en el partido donde aún no se ha determinado la propiedad de los dos grupos de bolas.

- 1 La mesa está inmediatamente abierta después del tiro de apertura. Cuando la mesa está abierta, un jugador puede embocar legalmente cualquier bola objetivo excepto la bola 8 primero. Sin embargo, si la bola blanca contacta primero la bola 8, es una falta. Si todas las bolas lisas o rayadas son embolsadas después del tiro de apertura, la mesa está

considerada abierta; los dos jugadores solo pueden elegir embolsar el grupo restante de bolas primero hasta que la propiedad del grupo se determine legalmente y la mesa se cierre.

- 10.2 Cuando la mesa está abierta, no es necesario retirar las bolas embolsadas ilegalmente (excepto la bola 8). Página 9 de 21
- 10.3 La propiedad del grupo de bolas no se determina con el tiro de apertura. Independientemente de si se emboca alguna bola durante el tiro de apertura, la mesa está abierta. La propiedad del grupo de bolas se determina por el jugador que emboca legalmente una bola de uno de los grupos primero después del tiro de apertura, momento en el cual la mesa se cierra.
- 10.4 Cuando la mesa está abierta, si la bola blanca contacta legalmente dos bolas de diferentes grupos simultáneamente, y ambas bolas o bolas de ambos grupos son embocadas, el jugador puede optar por continuar jugando con bolas de cualquiera de los dos grupos. Independientemente de si el siguiente tiro resulta en embocar una bola, el próximo jugador solo puede elegir jugar con bolas del otro grupo.

11. Llamar tu tiro - No hace falta

No es necesario anunciar tu tiro / designar un bolsillo, incluso para la bola 8 o el desempate. Los golpes de suerte están permitidos.

12. Realización de Tiros

- 1 Agrupación de Bolas: Cuando la mesa está abierta, si la primera bola golpeada o una bola del mismo grupo que la primera bola golpeada es embocada, la agrupación se completa y esas bolas se convierten en las siguientes bolas objeto legales del jugador, y la mesa se cierra. Después de que la mesa esté cerrada, cuando un jugador realiza un tiro, la bola blanca debe primero contactar con una bola del grupo elegido. Si todas las bolas del grupo del jugador han sido embocadas, la bola blanca debe primero contactar con la bola 8.
- 1 Después de que la bola blanca contacte con una bola objeto, si no se emboca ninguna bola objeto, al menos una bola (incluyendo la bola blanca) debe tocar una banda.
- 1 Después de que un jugador realice un tiro, las bolas objeto no embocadas y la bola blanca deben permanecer en la mesa. Si alguna bola objeto (excluyendo la bola 8) se detiene fuera de la mesa, se considera una desaparición legal y no se vuelve a colocar en la mesa.
- 1 Durante el tiro (incluyendo antes y después del golpe), ninguna parte del cuerpo del tirador (incluyendo ropa, cabello) ni equipo (incluyendo el taco, puente, tiza, etc.) excepto la punta del taco, puede tocar ninguna bola en la mesa.
- 1 Durante un solo golpe, la punta del taco no puede tocar la bola blanca más de una vez. Penalización por violar esta regla: el oponente obtiene una bola en mano. Todas las faltas deben ser anunciadas antes del siguiente tiro; de lo contrario, se considera que no han ocurrido.
- 1 Doble golpe: Si el taco toca la bola blanca más de una vez durante el tiro, es una falta. Si la bola blanca está muy cerca de la bola objeto, y la punta toca la bola blanca, y la bola blanca contacta con la bola objeto antes de que la punta deje la bola blanca, el tiro es una falta. Si la bola blanca está muy cerca de la bola objeto, y el golpe del jugador solo roza ligeramente la bola objeto, se presume que no se ha cometido la falta mencionada anteriormente.

- 12.7 Empuje: Durante el golpe, la punta del taco no debe extenderse para aumentar la distancia de contacto con la bola blanca, formando un evidente golpe de empuje, de lo contrario es falta. En otras palabras, la acción de la punta del taco sobre la bola blanca debe ser un "golpe" instantáneo, no un "empuje" durante un período de tiempo.
- 12.8 Durante el tiro, si la bola blanca o la bola objetivo rueda sobre la banda y regresa a la mesa sin tocar ningún objeto, se considera un tiro legal. Sin embargo, si toca algún objeto antes de regresar a la mesa, o si la bola permanece en la banda, se considera un tiro ilegal. Página 10 de 21
- 12.9 Cuando un jugador recibe una ventaja, debe recordar al árbitro, y el árbitro debe retirar la bola objeto con ventaja antes de que el jugador continúe jugando. Si el jugador continúa jugando antes de que el árbitro retire la bola objeto con ventaja, es falta.

13. Contacto de la Bola Blanca con Bolas Legales e Ilegales Simultáneamente

Si la bola blanca hace que una bola objeto legal y una bola objeto ilegal se muevan casi al mismo tiempo en un instante, y es difícil determinar qué bola fue golpeada primero, se asume que la bola objeto legal fue golpeada primero.

14. Asentamiento de Bolas

Una bola puede asentarse ligeramente después de parecer que se ha detenido, posiblemente debido a pequeñas imperfecciones en la bola o en la mesa. Esto se considera una ocurrencia normal durante el partido, a menos que resulte en que una bola sea embolsada. En tal caso, la bola que cayó en el bolsillo por sí sola debe ser reposicionada lo más cerca posible de su posición original. Si una bola es embolsada debido a que se movió por sí sola durante el tiro de un jugador, y este embolsamiento afecta el resultado del tiro, el árbitro debe restaurar la mesa y permitir al jugador repetir el tiro. Si una bola se detiene casi inmóvil o ya está inmóvil en la boca de un bolsillo pero luego cae en el bolsillo por sí sola dentro de 3 segundos, el embolsamiento se considera válido.

15. Bolas Congeladas

- 1 Cuando la bola blanca está congelada a una bola objeto legal en la mesa, no hay límite en la dirección del tiro del jugador. Si el tiro no hace que la bola objeto se mueva directamente, no se considera que la bola objeto haya sido golpeada en ese momento. Si la bola objeto se mueve directamente, no se considera un doble golpe, pero la acción del tiro debe ser evidente. Si es claramente un golpe de empuje, es una falta.
- 1 Cuando una bola objeto está congelada a una banda, antes de ser golpeada, "si la mesa no ha completado un contacto legal con la banda," la bola objeto debe dejar la banda después de ser golpeada y luego contactar nuevamente con una banda o hacer que otra bola (incluida la bola blanca) contacte con una banda, o que una bola sea embolsada. Pena por violar esta regla: el oponente recibe una bola en mano.

16. Golpe de Salto

- 1 Un jugador puede golpear la bola blanca para saltar sobre otras bolas objeto y golpear legalmente una bola objeto de su propio grupo.

16.2 Al saltar la bola blanca, el jugador debe golpear la parte superior de su superficie con la punta del taco. Página 11 de 21

Penalización por violar la regla anterior: el oponente recibe una bola en mano.

- 1 Si el jugador golpea la bola blanca en la mitad inferior de su superficie, o la bola blanca salta debido a un error o por otras razones, si salta sobre las bolas obstáculo, se considera un tiro ilegal. Si no salta sobre una bola obstáculo y golpea legalmente una bola objetivo de su propio grupo, se considera un tiro legal.

17. Faltas

Si un jugador comete una falta, el oponente obtiene una bola en mano. Las siguientes son faltas generales en los partidos:

- (a) La bola blanca se rasca o sale de la mesa;
- (b) La bola blanca primero contacta una bola objeto ilegal;
- (c) Golpear la bola blanca cuando cualquier bola en la mesa no ha terminado completamente de moverse;
- (d) Ambos pies del jugador dejan el suelo simultáneamente en el momento de golpear la bola;
- (e) Una bola objeto se detiene fuera de la mesa;
- (f) Tocar las bolas ilegalmente;
- (g) Doble golpe;
- (h) Empujón - Es una falta prolongar el contacto del taco con la bola blanca más allá de lo visto en tiros normales;
- (i) Juego incorrecto detrás de la línea de cabeza;
- (j) Disparar con una sola mano;
- (k) Colocar equipos auxiliares como extensores de taco externo o puentes para disparar la bola en la mesa;
- (l) Dispositivos móviles como teléfonos móviles hacen ruido, y la primera vez se considerará como falta, y la pérdida de la partida actual después.

18. Faltas Intencionales

Las faltas intencionales se consideran conducta antideportiva. Si un jugador comete una falta intencional durante un partido, perderá el juego en curso por la primera infracción y todo el partido por la segunda infracción.

19. Confusión de Grupos de Bolas

Después de que la mesa esté cerrada, si un jugador golpea incorrectamente las bolas del otro grupo, la falta debe ser anunciada antes del siguiente tiro. Cuando cualquier jugador o un árbitro se da cuenta de que los grupos se han jugado incorrectamente, el juego debe detenerse de inmediato y reordenarse.

20. Pérdida de la Ronda

El jugador pierde si:

- (a) Introduce la bola 8 mientras comete una falta (excepto durante el tiro de apertura);
- (b) Introduce la bola 8 en su último tiro antes de la bola 8;
- (c) Lanza la bola 8 fuera de la mesa;
- (d) Introduce la bola 8 antes de que su grupo esté despejado;
- (e) Mientras la bola 8 permanezca en la mesa, solo pueden haber faltas. Sin embargo, si la bola 8 no está en la mesa, se perderá la ronda.

21. Empate

Si el árbitro considera que se ha producido un empate o es probable que ocurra, debería proponer que los jugadores rearmen y rompan. Sin embargo, si algún jugador se niega, el árbitro permitirá que el juego continúe por un tiempo. Generalmente, el árbitro permitirá que cada jugador haga tres tiros más o tome otra decisión basada en su juicio. Si el empate no se rompe después de eso, el árbitro declarará un empate y volverá a rearmar las bolas para reiniciar el juego, con las siguientes condiciones:

- (a) El jugador que rompió originalmente romperá de nuevo;
- (b) El orden original de tiro permanecerá sin cambios.

22. Interferencia Externa

Cuando ocurre una interferencia externa durante un tiro que afecta su resultado, el árbitro restaurará las bolas a las posiciones que tenían antes del tiro, y el tiro se repetirá. Si la interferencia no tuvo efecto en el tiro, el árbitro restaurará las bolas perturbadas y el juego continuará. Si las bolas no pueden ser restauradas a sus posiciones originales, la situación se manejará como un empate.

23. Concesión

En un rack o una partida, los jugadores tienen prohibido conceder una bola a su oponente o abandonar. Tal comportamiento se considera una conducta antideportiva.

24. Conducta Antideportiva

Generalmente, las sanciones por conducta antideportiva pueden ser ajustadas por el árbitro según su juicio sobre las faltas del jugador. Estas sanciones pueden variar desde una advertencia, una penalización estándar por falta, la pérdida del rack, ronda o partido, descalificación del evento, o posible pérdida de clasificaciones, medallas, premios en dinero y puntos de clasificación, etc. En resumen, para conducta antideportiva, el árbitro debe tomar una decisión que esté en línea con el espíritu del evento. La conducta antideportiva se refiere a cualquier acto intencional que empañe el espíritu deportivo, socave o altere los principios del juego limpio. Esto incluye:

- (a) distraer al oponente;

- (b) cambiar la posición de las bolas en juego, excepto mediante un golpe;
- (c) hacer un golpe incorrecto intencionalmente;
- (d) continuar jugando después de que se haya declarado una falta o se haya suspendido el juego; Página 13 de 21
- (e) practicar durante el partido;
- (f) marcar la mesa;
- (g) retrasar intencionadamente el partido;
- (h) usar el equipo de manera incorrecta;
- (i) ceder una bola al oponente;
- (j) comportamiento inapropiado (decir palabrotas, golpear la mesa, lanzar el taco, etc.).

La interpretación final de estas reglas corresponde a la Asociación Mundial de Billar.

CAPÍTULO I: REGLAS PARA PARTIDOS CON LÍMITE DE TIEMPO

1. Límite de Tiempo

Para cada partido, el tiempo total es de 120* minutos. El Director del Torneo o el Árbitro Principal decidirá si se tiene en cuenta el tiempo de colocación del árbitro. Para cada tiro, el reloj de tiro es de 45 segundos. Cada jugador tiene permitido una extensión solo una vez por rack, y la extensión dura 30 segundos. El árbitro debe recordar a los jugadores cuando:

- (a) El partido llega a la mitad del tiempo;
- (b) quedan 5 minutos;
- (c) queda 1 minuto;
- (d) quedan 10 segundos; y
- (e) el árbitro debe contar regresivamente desde los últimos 5 segundos: “5, 4, 3, 2, 1” y entonces el partido termina.

* El tiempo límite para un partido puede variar de torneo a torneo – aquí y de aquí en adelante se usa 120 minutos como ejemplo.

2. El saque inicial y el tiro de apertura

Los jugadores primero hacen un saque inicial para determinar el orden de juego y luego se turnan para el tiro de apertura. Hay un reloj de 30 segundos para el tiro de apertura sin extensiones disponibles.

3. Tiro de apertura legal

Esto es lo mismo que la Regla 6 del Capítulo II: Tiro de apertura

4. Ganando, Perdiendo y Desempate

Si el partido llega al punto de tiempo de 120 minutos y se ha realizado un tiro, es un tiro legal. Si el tiro es para la bola 8 y la bola 8 es embocada legalmente, el jugador gana la partida. Si la bola 8 es embocada ilegalmente, el oponente gana la partida. Si la bola 8 no es embocada, la partida se considera un empate (sin puntos para ninguna parte).

Si el partido llega al punto de tiempo de 120 minutos, la última partida termina, el jugador con más puntos es declarado ganador. Si el partido llega al punto de tiempo A, el marcador está empatado y quedan bolas en la mesa, la partida se considera un empate, y el partido pasa al desempate.

Para el desempate:

- (a) Primero, ambos jugadores hacen el primer tiro. El jugador que gana ese tiro tiene el derecho de elegir quién dispara primero.
- (b) Los jugadores realizan 5 tiros por turno. Hay un reloj de tiro de 30 segundos para cada tiro, sin extensiones disponibles. Cada tiro legal equivale a 1 punto.
- (c) Después de 5 rondas, el tirador con más puntos gana el juego.
- (d) Si el marcador está empatado después de 5 rondas, el desempate pasa a muerte súbita.
- (e) Posición de las bolas en el desempate: La bola blanca se coloca en el punto de salida y la bola 8 se coloca en el punto de llegada.

5. Falta Intencional

Las faltas intencionales están prohibidas. La primera falta intencional de un jugador se juzgará como perder una serie, y una segunda falta intencional resultará en perder el partido.

6. Tiempo Fuera

Hay un tiempo fuera oficial de 5 o 10 minutos después de cada 8 series, el jugador que llegue tarde será considerado como perdedor de la serie. Excepto en circunstancias especiales, los jugadores no pueden solicitar tiempo fuera por su cuenta. El tiempo fuera no se contará dentro del tiempo de partido de A minutos.

7. Disputa

Si ocurren disputas durante el juego, el tiempo dedicado a la disputa no se cuenta en el tiempo del partido.

8. Conducta Antideportiva

Interferir con el oponente incluye:

- hacer ruido intencionalmente mientras el oponente realiza un tiro,
- realizar acciones que distraigan frente al jugador que está realizando el tiro,
- involucrarse en una comunicación excesiva con el oponente o los espectadores durante el partido, y

- otros comportamientos similares.

El juego negativo incluye:

- rendirse en el partido o no tomarlo en serio cuando el oponente lidera en puntuación, Página 15 de 21
- ceder una bola al oponente,
- retrasar el partido intencionalmente,
- salir del área de juego sin el permiso del árbitro,
- ceder la derrota antes de que el oponente haya embocado todas sus bolas, y otros comportamientos similares.

Si se sospecha que un jugador está interfiriendo con el oponente, participando en juego negativo, u otros comportamientos similares, recibirá una advertencia por la primera infracción, perderá una partida por la segunda infracción y perderá todo el encuentro o será descalificado del evento actual por la tercera infracción.

Si un jugador realiza un comportamiento inapropiado grave, como falta de respeto (incluso insulto) hacia los oponentes y árbitros, se considerará que pierde la partida o el encuentro, y se informará al Director del Torneo o al Árbitro Principal para la imposición de una penalización y suspensión (para más detalles, consulte el artículo 24 de la Parte II).

Apéndice A

Reglas Generales de la WPA

1. Reglas Generales

Las siguientes Reglas Generales se aplican a todos los juegos cubiertos por estas reglas excepto cuando se contradigan con reglas específicas de juegos. Además, el Reglamento de Billar de Pool cubre aspectos del juego no directamente relacionados con las reglas del juego, como especificaciones de equipos y organización de eventos.

Los juegos de billar se juegan sobre una mesa plana cubierta con tela y rodeada de cojines de goma. El jugador utiliza un palo (taco de billar) para golpear una bola blanca que a su vez golpea bolas objetivo. El objetivo es introducir las bolas objetivo en seis agujeros situados en el borde de los cojines. Los juegos varían según cuáles bolas son objetivos legales y los requisitos para ganar un partido.

[Comentarios editoriales sobre la versión en inglés: Se ha utilizado el género masculino por simplicidad de redacción y no está destinado a especificar el género de los jugadores o oficiales. La palabra "juego" se utiliza para referirse a una disciplina como el 9-Ball en lugar de a una serie o un partido.]

1.1 Responsabilidad del Jugador

Es responsabilidad del jugador conocer todas las reglas, regulaciones y horarios que aplican a la competencia. Aunque los oficiales del torneo harán todo lo posible para tener dicha información disponible para todos los jugadores como sea adecuado, la responsabilidad final recae en el jugador.

1.2 Desempate para Determinar el Orden de Juego

El lag es el primer tiro del partido y determina el orden de juego. El jugador que gane el lag elige quién disparará primero.

El árbitro colocará una bola a cada lado de la mesa, detrás de la línea de cabeza y cerca de ella. Los jugadores dispararán casi simultáneamente para que cada bola toque la banda de pie con el objetivo de regresar la bola más cerca de la banda de cabeza que su oponente.

Un tiro de lag es malo y no puede ganar si la bola del tirador:

- (a) cruza la línea larga;
- (b) contacta la banda de pie más de una vez;
- (c) es embocada o sacada de la mesa;
- (d) toca la banda lateral; o
- (e) la bola queda dentro del bolsillo de la esquina y más allá del borde de la banda de cabecera. Además, un tiro de desempate será malo si ocurre cualquier falta que no sea de bola objetiva, excepto 3.9 Bolas en Movimiento (ver más abajo).

Los jugadores repetirán el desempate si:

- (a) la bola de un jugador es golpeada después de que la otra bola ha tocado la banda de pie;
- (b) el árbitro no puede determinar qué bola se ha detenido más cerca de la banda de cabecera; o
- (c) ambos desempates son malos.

1.3 Descansos Sucesivos

En disciplinas puntuadas por el rack como el 9-Ball, los tiros de apertura alternarán entre los jugadores.

1.4 Uso del equipo por parte del jugador

El equipo debe cumplir con las especificaciones existentes de la WPA. En general, los jugadores no están permitidos introducir equipos novedosos en el juego. Los siguientes usos, entre otros, se consideran normales. Si el jugador tiene dudas sobre un uso particular del equipo, debe discutirlo con la administración del torneo antes de comenzar el juego. El equipo debe ser utilizado únicamente para el propósito o de la manera para la que fue diseñado. (Ver 3.16 Conducta Antideportiva. (ver abajo))

Palos de billar – Al jugador se le permite cambiar entre palos de billar durante el partido, como los palos de saque, salto y normales. Puede utilizar un extensor incorporado o un extensor adicional para aumentar la longitud del palo.

- (a) Tiza – El jugador puede aplicar tiza en su punta para evitar errores, y puede usar su propia tiza, siempre que su color sea compatible con el paño.
- (b) Puentes mecánicos – El jugador puede usar hasta dos puentes mecánicos para apoyar el palo de billar durante el tiro. La configuración de los puentes queda a criterio del jugador. Puede usar su propio puente si es similar a los puentes estándar.
- (c) Guantes – El jugador puede usar guantes para mejorar el agarre y/o la función de la mano de puente.
- (d) Polvo – Se permite al jugador usar polvo en una cantidad razonable según lo determine el árbitro.

1.5 Colocación de bolas

Las bolas se colocan (devuelven al juego en la mesa) situándolas en la cuerda larga (eje largo de la mesa) lo más cerca posible del punto de pie y entre el punto de pie y el raíl de pie, sin mover ninguna bola que interfiera. Si la bola a colocar no puede situarse en el punto de pie, debe colocarse en contacto (si es posible) con la bola que interfiere. Sin embargo, cuando la bola blanca está cerca de la bola colocada, no debe situarse en contacto con la bola blanca; se debe mantener una pequeña separación. Si toda la cuerda larga debajo del punto de pie está bloqueada por otras bolas, la bola se coloca por encima del punto de pie, lo más cerca posible del punto de pie.

1.6 Bola Blanca en Mano

Cuando la bola blanca está en mano, el jugador puede colocarla en cualquier parte de la superficie de juego (ver 2.1 Partes de la Mesa (ver abajo)) y puede seguir moviéndola hasta que ejecute un tiro. (Ver definición 2.19 Tiro. (ver abajo)) Los jugadores pueden usar cualquier parte del taco para mover la bola blanca, incluyendo la punta, pero no con un movimiento de golpe hacia adelante. En algunos juegos y para la mayoría de los tiros de apertura, la colocación de la bola blanca puede estar restringida al área detrás de la Línea de Cabeza dependiendo de las reglas del juego, y entonces 3.10 Mala Colocación de la Bola Blanca (ver abajo) y 3.11 Juego Incorrecto desde Detrás de la Línea de Cabeza (ver abajo) pueden aplicarse.

Cuando el jugador tiene la bola blanca en mano detrás de la Línea de Cabeza y todas las bolas objeto legales están detrás de la Línea de Cabeza, puede solicitar que la bola objeto legal más cercana a la Línea de Cabeza sea colocada. Si dos o más bolas están a igual distancia de la Línea de Cabeza, el jugador puede designar cuál de las bolas equidistantes debe colocarse. Una bola objeto que descansa exactamente en la Línea de Cabeza es jugable.

1.7 Llamada Estándar de Tiro

En los juegos donde el jugador debe llamar los tiros, se debe indicar la bola y el bolsillo para cada tiro si no son evidentes. Los detalles del tiro, como las bandas tocadas u otras bolas contactadas o embocadas, son irrelevantes. Solo se puede llamar una bola por tiro.

Para que un tiro llamado cuente, el árbitro debe estar seguro de que se realizó el tiro intencionado, por lo que si hay alguna posibilidad de confusión, por ejemplo, con tiros de banco, combinaciones y similares, el jugador debe indicar la bola y el bolsillo. Si el árbitro o el oponente no están seguros del tiro a realizar, pueden pedir una llamada.

En los juegos de llamada de tiro, el jugador puede optar por llamar “seguridad” en lugar de una bola y un bolsillo, y entonces el turno pasa al oponente al final del tiro. Si las bolas se colocan después de las jugadas de seguridad depende de las reglas del juego en particular.

1.8 Asentamiento de las bolas

Una bola puede asentarse ligeramente después de parecer que se ha detenido, posiblemente debido a pequeñas imperfecciones en la bola o la mesa. A menos que esto haga que una bola caiga en un bolsillo, se considera un riesgo normal del juego, y la bola no será movida de nuevo. Si una bola cae en un bolsillo como resultado de dicho asentamiento, se restaura lo más cerca posible a su posición original. Si una bola asentada cae en un bolsillo durante o justo antes de un tiro, y esto afecta al tiro, el árbitro restaurará la posición y el tiro será repetido. El jugador no es penalizado por disparar mientras una bola está asentándose. Ver también 2.2 Bola Embolsada (ver abajo).

1.9 Restauración de una Posición

Cuando sea necesario restaurar o limpiar las bolas, el árbitro devolverá las bolas alteradas a sus posiciones originales lo mejor que pueda. Los jugadores deben aceptar el juicio del árbitro sobre la colocación.

1.10 Interferencia Externa

Cuando ocurre una interferencia externa durante un tiro que afecta el resultado de dicho tiro, el árbitro restaurará las bolas a las posiciones que tenían antes del tiro, y se repetirá el tiro. Si la interferencia no tuvo efecto en el tiro, el árbitro restaurará las bolas perturbadas y el juego continuará. Si las bolas no pueden ser restauradas a sus posiciones originales, la situación se manejará como un empate técnico.

1.11 Solicitar Decisiones y Protestar Fallos

Si un jugador considera que el árbitro ha cometido un error de juicio, puede pedirle al árbitro que reconsidere su decisión o la falta de la misma, pero la decisión del árbitro sobre las decisiones de juicio es definitiva. Sin embargo, si el jugador siente que el árbitro no está aplicando correctamente las reglas, puede solicitar una resolución por la autoridad de apelaciones designada. El árbitro suspenderá el juego mientras se procesa esta apelación. (Ver también parte (d) de 3.16 Conducta Antideportiva. (ver abajo)). Las faltas deben ser señaladas prontamente. (Ver 3. Faltas. (ver abajo)).

1.12 Concesión

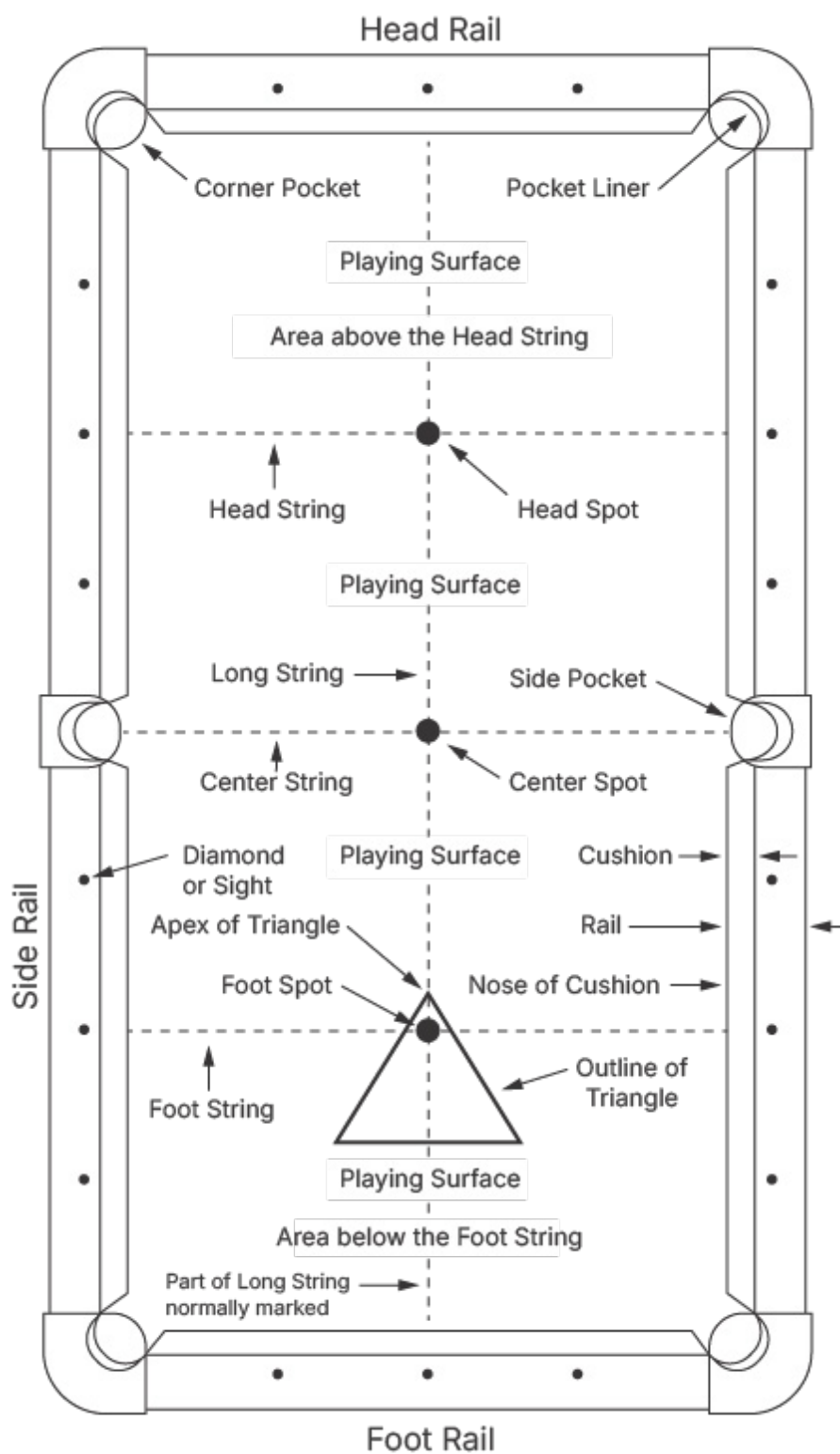
Si un jugador concede, pierde el partido. Por ejemplo, si un jugador desmonta su taco de billar mientras el oponente está en la mesa y durante la jugada decisiva del contrario, se considerará una concesión del partido.

1.13 Empate técnico

Si el árbitro observa que no se está avanzando hacia una conclusión, anunciará su decisión y cada jugador tendrá tres turnos más en la mesa. Luego, si el árbitro determina que todavía no hay progreso, declarará un empate técnico. Si ambos jugadores están de acuerdo, pueden aceptar el empate sin tomar sus tres turnos adicionales. El procedimiento para un empate técnico está especificado bajo las reglas de cada juego.

Reglas WPA Referenciadas

2.1 Partes de la Mesa



Las siguientes definiciones de las partes de la mesa se refieren al diagrama adjunto. Algunos detalles sobre el tamaño exacto y la ubicación se encuentran en las Especificaciones de Equipamiento de la WPA. Visite el sitio web de la WPA en <https://www.wpapool.com> para obtener información actualizada.

La mesa está compuesta por bandas, amortiguadores, superficie de juego y troneras. El extremo de pie de la mesa es donde usualmente comienzan las bolas objeto, mientras que el extremo de cabeza es donde generalmente comienza la bola blanca.

Por encima de la Línea de Cabeza está el área entre la Banda de Cabeza y la Línea de Cabeza, sin incluir la Línea de Cabeza.

Los amortiguadores, la parte superior de las bandas, las troneras y los forros de las troneras son partes de las bandas. Hay cuatro "líneas" en la superficie de juego como se muestra en el diagrama:

- (a) la Línea Larga en el centro de la mesa,
- (b) la Línea de Cabeza delimitando el cuarto de la mesa más cercano a la Banda de Cabeza,
- (c) la Línea de Pie delimitando el cuarto de la mesa más cercano a la Banda de Pie, y
- (d) la Línea Central entre las dos troneras laterales.

Estas líneas están marcadas solo como se menciona a continuación.

Las bandas pueden tener incrustaciones llamadas diamantes o puntos de vista que marcan $\frac{1}{4}$ del ancho y $\frac{1}{8}$ de la longitud de la mesa, medidos de borde a borde en los amortiguadores.

En la superficie de juego, que es la parte plana cubierta de tela de la mesa, se marcará lo siguiente si son utilizados en la Disciplina que se juega:

- (e) el Punto de Pie, donde se encuentran la Línea de Pie y la Línea Larga; el Punto de Cabeza, donde se encuentran la Línea de Cabeza y la Línea Larga,
- (f) el Punto Central, donde se encuentran la línea central y la Línea Larga; la Línea de Cabeza,
- (g) la Línea Larga entre el Punto de Pie y el Rail de Pie, y
- (h) el triángulo, ya sea en contorno o con marcas de alineación dependiendo del juego.

2.2 PELOTA EMBOCADA

Una bola está embocada si se detiene en un bolsillo debajo de la superficie de juego o entra en el sistema de retorno de bolas.

Una bola que cuelga sobre el borde de un bolsillo parcialmente sostenida por otra bola se considera embocada si al retirar la bola de soporte, esta cae en el bolsillo. Situaciones posibles incluyen dos bolas atascadas juntas en las mandíbulas, o un bolsillo lleno con bolas embocadas que sostienen una bola en el borde. Cualquier bola así sostenida será retirada del bolsillo y colocada como si hubiera sido embocada de acuerdo con las reglas de la disciplina que se esté jugando.

Si una bola se detiene cerca del borde de un bolsillo y permanece aparentemente inmóvil durante cinco segundos después de que el tiro haya terminado, no se considera embocada si luego cae en el bolsillo por sí sola (ver 1.8 Asentamiento de bolas para más detalles). Durante ese periodo de cinco segundos, el juego se suspende.

Una bola-objetivo que rebota desde un bolsillo hacia la superficie de juego no es una bola embocada. Si la bola blanca contacta una bola ya embocada, la bola blanca se considerará embocada, ya sea que rebote del bolsillo o no. El árbitro retirará bolas-objetivo embocadas de bolsillos llenos o casi llenos, pero es responsabilidad del tirador asegurarse de que esta tarea se realice.

2.19 TIRO

Un tiro comienza cuando la punta contacta con la bola blanca debido a un movimiento de golpe hacia adelante del taco. Un tiro termina cuando todas las bolas en juego han dejado de moverse y girar. Se dice que un tiro es legal si el tirador no cometió falta durante el tiro.

3. Faltas

Las siguientes acciones son faltas en el pool cuando están incluidas en las reglas específicas del juego que se está jugando. Si ocurren varias faltas en un solo tiro, solo se aplica la más grave. Si no se marca una falta antes de que comience el siguiente tiro, se considera que la falta no ha ocurrido.

3.9 Bolas en Movimiento

Es falta comenzar un tiro mientras alguna bola en juego se está moviendo o girando.

3.10 Colocación Incorrecta de la Bola Blanca

Cuando la bola blanca está en mano y restringida al área por encima de la Línea de Cabeza, es falta jugar la bola blanca desde sobre o debajo de la Línea de Cabeza. Si el jugador no está seguro de si la bola blanca ha sido colocada por encima de la Línea de Cabeza, puede pedir al árbitro una determinación.

3.11 Juego Incorrecto Desde Encima de la Línea de Cabeza

Cuando la bola blanca está en mano por encima de la Línea de Cabeza, y la primera bola que contacta la bola blanca también está por encima de la Línea de Cabeza, el tiro es falta a menos que la bola blanca cruce la Línea de Cabeza antes de ese contacto. Si tal tiro es intencional, es conducta antideportiva.

La bola blanca debe cruzar la Línea de Cabeza o contactar una bola delante o sobre la Línea de Cabeza, de lo contrario el tiro es una falta, y la bola blanca queda en mano para el siguiente jugador según las reglas del juego específico. Si el tiro es intencional, también se considera conducta antideportiva.

3.16 Conducta Antideportiva

La penalización normal por conducta antideportiva es igual a la de una falta grave, pero el árbitro puede imponer una penalización según su juicio sobre la conducta. Entre otras penalizaciones posibles están una advertencia; una penalización de falta estándar, que contará como parte de una secuencia de tres faltas si es aplicable; una penalización de falta grave; pérdida de un rack, set o partido; expulsión de la competición, posiblemente con la pérdida de todos los premios, trofeos y puntos de clasificación.

La conducta antideportiva es cualquier comportamiento intencional que desprestigie el deporte, o que interrumpa o cambie el juego hasta el punto de que no se pueda jugar de manera justa. Incluye:

- (a) distraer al oponente,
- (b) cambiar la posición de las bolas en juego que no sea por un tiro,
- (c) realizar un tiro fallando intencionalmente,
- (d) continuar jugando después de que se ha llamado una falta o se ha suspendido el juego,
- (e) practicar durante un partido,
- (f) marcar la mesa,
- (g) retrasar el juego, y
- (h) usar el equipo inapropiadamente.