



Reglamento Oficial del juego del Snooker de la

WORLD PROFESSIONAL BILLIARDS

AND

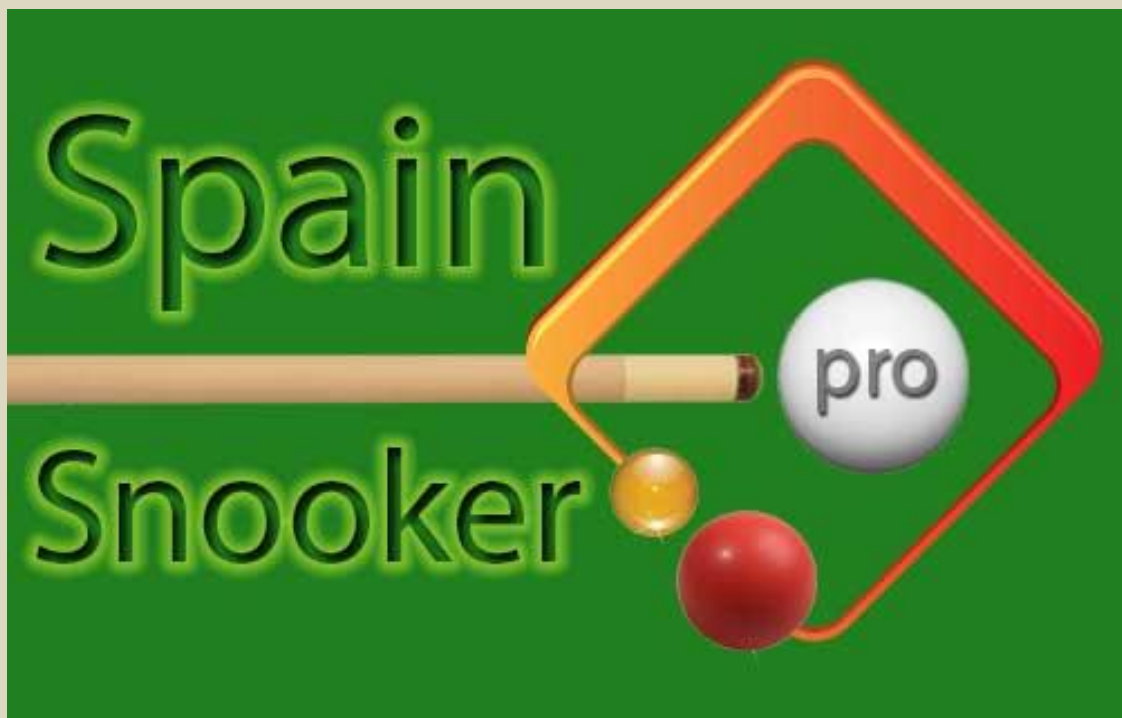
SNOOKER ASSOCIATIONⁱ

(WPBSAⁱⁱ)



Traducido por:

Elena Gallardo y J. Miguel Jiménez
Elena Gallardo y J. Miguel Jiménez



spainprosnooker.com

ÍNDICE

SECCIÓN 1, EQUIPAMIENTO

La Mesa estándar	5
Las Bolas	6
El Taco	7
Auxiliar (material de asistencia)	7

SECCIÓN 2, DEFINICIONES

Frame	8
Juego	8
Partida	8
Bolas	8
Striker y Turno	9
Golpe/Tiro	9
Entronarar o Embocar (pot)	10
Rotura (break)	10
En mano (in-hand)	10
Bola en juego	11
Bola on (ball on)	11
Bola nominada (nominated ball)	12
Bola libre (free ball)	12
Fuera de la mesa (forced off the table)	12
Puntos de penalización	12
Falta (foul)	12
Situación de Snooker	12
Punto de bola ocupado (spot occupied)	14
Golpe/Tiro de empuje (push stroke)	14
Tiro de salto (jump shot)	14
Miss	15

SECCIÓN 3, EL JUEGO

Descripción	16
Posición de las bolas	17
Modo de juego	18
Final de Frame, Juego o Partida	21
Jugar desde la posición Bola en mano	22

Golpear dos bolas simultáneamente	22
Colocar las bolas de color en sus puntos	23
Touching Ball	24
Bola en el borde de la Tronera	26
Sanciones	26
Faltas	29
Situación de Snooker después de falta	31
Volver a jugar	32
Foul and a Miss	32
Bola movida	35
Tablas o Punto Muerto	36
Snooker con 4 jugadores	36
Uso de Equipos Auxiliares	37
Interpretación	38
SECCIÓN 4, LOS JUGADORES	
Conducta	39
Penalización	40
El jugador no atacante	41
Ausencia	41
Conceder un frame	41
SECCIÓN 5, LOS OFICIALES	
Árbitro	42
Marker	43
Recorder	43
Asistencia prestada por los oficiales	43
Notas aclaratorias	43

**REGLAS
DEL
SNOOKER**

SECCIÓN 1 EQUIPAMIENTO

Las medidas entre paréntesis indican la equivalencia métrica en milímetros más aproximada.

1.- La Mesa estándar

(a) Dimensiones

El área de juego entre las bandas será de 11 pies y 8,5 pulgadas x 5 pies y 10 pulgadas (3569 mm x 1778 mm), con una desviación en ambas dimensiones de +/- 0,5 pulgadas (+/- 13 mm).

(b) Altura

La altura de la mesa desde el suelo hasta la parte superior de las bandas será de entre 2 pies y 9,5 pulgadas a 2 pies y 10,5 pulgadas (851 mm a 876 mm).

(c) Aberturas de las Troneras

(i) Deberán haber troneras en las esquinas (dos en la zona del punto de bola negra, llamadas troneras superiores, y dos en la zona de salida, llamadas troneras inferiores) y una a cada lado en la mitad de las bandas largas (llamadas troneras centrales).

(ii) Las aberturas de las troneras se ajustarán a los modelos patentados y autorizados por The World Professional Billiards and Snooker Association (WPBSA Ltd).

(d) Línea de Cabaña y Cabaña

La línea recta trazada a 29 pulgadas (737mm) de la superficie de la banda inferior, y paralela a ella, se llama la Línea de Cabaña, y esa línea y el espacio intermedio se denomina Cabaña.

(e) La "D"

La "D" es un semicírculo trazado en la Cabaña, con su centro en el medio de la línea de Cabaña, y con un radio de 11,5 pulgadas (292 mm).

(f) Puntos

Cuatro puntos están marcados en la línea central longitudinal de la mesa:

(i) el Spot (conocido como el Punto de **Negra**) a 12 pulgadas y $\frac{3}{4}$ (324 mm) desde un punto perpendicularmente por debajo de la superficie de la banda superior;

(ii) el Punto Central (conocido como Punto de **Azul**), localizado a medio camino entre las caras internas de las bandas superior e inferior;

(iii) el Punto de la Pirámide (conocido como Punto de **Rosa**), localizado a medio camino entre el Punto Central y la cara interna de la banda superior;

(iv) el Medio de la Línea de Cabaña (conocido como Punto de **Marrón**).

Otros dos puntos utilizados se encuentran en las esquinas de la "D". Visto desde el extremo de la Cabaña, el de la derecha se conoce como el Punto de **Amarilla** y el de la izquierda, como el Punto de **Verde**.

2.- Las Bolas

(a) Las bolas deberán ser de una composición aprobada y dispondrán cada una de un diámetro de 52,5 mm, con una desviación de +/- 0,05 mm;

(b) serán de igual peso y la diferencia entre la bola más pesada y la bola más ligera no deberá ser de más de 3 gramos; y

(c) una bola o un conjunto de bolas puede ser cambiado por acuerdo entre los jugadores o en una decisión tomada por el árbitro.

3.- El Taco

El taco no podrá medir menos de 3 pies de longitud (914 mm) y no debe mostrar una desviación sustancial del aspecto y forma tradicional y generalmente aceptado.

4.- Auxiliar (material de asistencia)

Diversos soportes, alargadores de tacos (llamados butts o mini-butts, de acuerdo a la longitud), extensiones y adaptadores pueden ser utilizados por los jugadores cuando se enfrentan a posiciones difíciles para realizar un tiro. Pueden formar parte del equipamiento que normalmente se encuentra en la mesa pero también incluye los equipamientos introducidos por cualquier jugador o el árbitro (ver también la Sección 3 Regla 18). Todas las extensiones, adaptadores y otros dispositivos para ayudar a realizar el tiro deben ser de un diseño aprobado por la WPBSA Ltd.

SECCIÓN 2 DEFINICIONES

Las definiciones estándar usadas en el presente Reglamento se denominarán en *cursiva*.

1.- Frame

Un *frame* de billar comprende el período desde el comienzo del juego (Sección 3, Regla 3 c), con todas las bolas puestas tal como se describe en la Sección 3 Regla 2, y con cada jugador jugando a su vez hasta que el frame se termina por:

- (a) concesión por cualquier jugador durante su turno;
- (b) el jugador que va por delante lo reclama cuando: la Negra es la única bola objetivo que queda en la mesa, los puntos agregados no son relevantes, y hay una diferencia de más de siete puntos entre los puntajes en su favor;
- (c) se emboca la última bola o se produce falta cuando: la Negra es la única bola objetivo que queda en la mesa (ver Sección 3, Regla 4); o
- (d) siendo adjudicado por el árbitro según la Sección 3, Regla 14 (d) (ii) o la Sección 4 Regla 2.

2.- Juego

Un *juego* es un número de frames pactado o estipulado.

3.- Partida

Una *partida* es un número de juegos pactado o estipulado.

4.- Bolas

La bola Blanca es la bola jugadora (o *cue ball*).

Las 15 Rojas y las 6 de color son las *bolas objetivo*.

5.- Striker y Turno

La persona a punto de jugar o en el juego es el *striker* (jugador que tira) y permanece así hasta el *golpe final*, o hasta que comete *falta*, y su turno termina cuando el árbitro haya verificado que finalmente ha dejado la mesa. Si el jugador que no está tirando, entra en la mesa, *fuera de su turno*, será considerado como el jugador que tira para cualquier *falta* que pueda cometer antes de abandonar la mesa. Cuando el árbitro esté convencido de que se han cumplido las condiciones anteriores, comenzará el turno del jugador entrante que tira. Su turno y su derecho a jugar otro *golpe* terminan cuando:

- (a) no consigue puntuar en un golpe; o
- (b) comete una *falta*; o
- (c) le pide al oponente que juegue otra vez después de que éste haya cometido una *falta*.

6.- Golpe/Tiro (*stroke*)

(a) Un *golpe* (o tiro) se produce cuando el jugador que tira golpea la *bola blanca* con la corona/punta del taco, excepto mientras aborda la bola blanca (conocido como corrimiento).

(b) Un *golpe* es *correcto* cuando no se realiza ninguna infracción de la regla.

(c) Un golpe no se completa hasta que:

- (i) todas las bolas han llegado a detenerse;
- (ii) el jugador que tira se ha puesto de pie, en disposición para un sucesivo golpe, o para abandonar la mesa;

(iii) cualquier equipamiento utilizado por el jugador que tira se ha retirado de las zonas de peligro de la mesa; y

(iv) el árbitro ha cantado cualquier puntuación correspondiente al golpe.

(d) Un *golpe* puede hacerse directa o indirectamente, de este modo:

(i) un *golpe* es *directo* cuando la bola blanca golpea una *bola objetivo* sin antes golpear una banda;

(ii) un *golpe* es *indirecto* cuando la *bola blanca* golpea una o más bandas antes de golpear una *bola objetivo*.

(e) Tras el *golpe* final del turno del oponente, si un jugador entrante realiza un *tiro* o golpea la *bola blanca* antes de que las bolas hayan parado, será sancionado como si fuera el jugador que tira, y su entrada a la mesa terminará.

7.- Entronerar o Embocar (*pot*)

Se emboca cuando una *bola objetivo*, tras el contacto con otra bola y sin ninguna violación de estas Reglas, entra en una tronera. Poner una bola en movimiento para ser embocada se conoce como *embocar* o *entronerar*.

8.- Rotura (*break*)

Una rotura, o *break*, es una serie de bolas embocadas en sucesivos golpes hechos por un único jugador en cualquier turno durante el frame.

9.- En mano (*in-hand*)

(a) La *bola blanca* está *en mano*:

- (i) antes de comenzar cada frame;
- (ii) cuando ha entrado en la tronera;
- (iii) cuando de manera violenta o forzosa sale fuera de la mesa; o
- (iv) cuando la negra es colocada en su punto en el caso de resultados de empate.

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

- (i) cuando es jugada de manera correcta desde la posición en mano; o
- (ii) se comete una falta mientras la bola está en la mesa.

(c) Se dice que el jugador que tira está *en mano* cuando la bola blanca está en mano de la manera en que se ha explicado anteriormente.

10.- Bola en juego (*ball in play*)

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

(b) Las bolas objetivo están en juego desde el inicio del frame hasta el embocado, o hasta que son forzadas a salir de la mesa.

(c) Las bolas de color se convierten de nuevo en bolas de juego cuando son recolocadas en su punto.

11.- Ball on

Cualquier bola que pueda ser alcanzada por el primer impacto de la bola blanca, o cualquier bola que no pueda ser alcanzada pero pueda ser embocada, se dice que está "*on*".

12.- Bola Nominada (*nominated ball*)

(a) Una *bola nominada* es la bola objetivo que el jugador que tira anuncia, o indica por petición del árbitro, y que se compromete a golpear en primer lugar con la bola blanca.

(b) Si así lo solicita el árbitro, el jugador que tira debe manifestar qué bola en ese momento es “*on*”.

13.- Bola Libre (*free ball*)

Una bola libre, o *free ball*, es una bola distinta a la “*on*”, pero que el jugador que tira denomina como *bola on* cuando tras una falta se produce una situación de *snooker* (ver Sección 3, Regla 12).

14.- Fuera de la mesa (*forced off the table*)

Una bola está *fuera de la mesa* si descansa en un sitio que no sea el lecho de la mesa o en una tronera, o si es recogida por el jugador que tira, o intencionadamente es movida con la mano mientras está en juego, a excepción de lo previsto en la Sección 3, Regla 14 (g).

15.- Puntos de penalización (*penalty points*)

Los *puntos de penalización* se conceden a un oponente después de cualquier *falta*.

16.- Falta (*foul*)

Una *falta* es cualquier infracción de este Reglamento.

17.- Situación de Snooker (*snookered*)

La bola blanca se dice que está en situación de *snooker* cuando un golpe directo en línea recta a todas las *bolas on* esté, total o parcialmente obstruido por una bola o bolas que no son “*on*”. Si

una o más *bolas on* pueden ser golpeadas por ambos bordes extremos y están libres de obstrucción por cualquier bola no “*on*”, la bola blanca no está en situación de *snooker*.

(a) Si hay *bola en mano*, la bola blanca está en situación de *snooker* si está obstruida, como se describe en el párrafo superior, desde todas las posiciones posibles en o dentro de las líneas de la "D".

(b) Si la bola blanca está tan obstruida como para golpear una *bola on* por más de una bola no “*on*”:

(i) la bola más cerca de la bola blanca se considera que es la bola que provoca la situación de *snooker*; y

(ii) en el caso de que haya más de una bola obstruyendo la bola blanca a una distancia equidistante, todas las bolas serán consideradas como la causa que provoca la situación de *snooker*.

(c) Cuando una Roja es la *bola on*, si la bola blanca está obstruida para golpear diferentes Rojas por diferentes bolas no “*on*”, ninguna provoca situación de *snooker*.

(d) Se dice que el jugador que tira está *snooker* cuando la bola blanca está en situación de *snooker*, tal y como se ha explicado con anterioridad.

(e) La bola blanca no puede estar en situación de *snooker* por una banda. Si la superficie curva de una banda obstruye la bola blanca, y está más cerca de la bola blanca que cualquier bola no “*on*” que pueda obstruir, la bola blanca no está en situación de *snooker*.

18.- Punto de Bola Ocupado (*spot occupied*)

Se dice que un *punto de bola* está ocupado si una bola no se puede colocar en él sin que ésta toque a otra.

19.- Golpe/Tiro de empuje (*push stroke*)

Un *golpe/tiro de empuje* se hace cuando la corona/punta del taco permanece en contacto con la bola blanca:

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

(b) cuando la bola blanca entra en contacto con una bola objetivo, excepto cuando la bola blanca y una bola objetivo están casi tocándose, no podrá ser considerado un *golpe/tiro de empuje* si la bola blanca golpea de manera muy fina un borde de la bola objetivo.

20.- Tiro de Salto (*jump shot*)

Un *tiro de salto* se realiza cuando la bola blanca pasa por encima de cualquier parte de una bola objetivo, ya sea tocándola en el proceso o no, con excepción de:

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

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

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

21.- Miss

Cuando la bola blanca no puede contactar primero con una *bola on* y el árbitro considera que el jugador que tira no ha hecho un intento lo suficientemente bueno para golpear la *bola on*.

SECCIÓN 3 EL JUEGO

1.- Descripción

El Snooker puede ser jugado por dos o más jugadores, ya sea de forma independiente o por equipos. Se puede resumir el juego como sigue:

(a) Cada jugador utiliza la misma Bola Blanca, o *cue-ball*, y hay veintiuna bolas objetivo (15 **rojas**, que valen 1 punto cada una, y 6 de colores: **Amarilla**, vale 2 puntos; **Verde**, vale 3 puntos; **Marrón**, vale 4 puntos; **Azul**, vale 5 puntos; **Rosa**, vale 6 puntos y **Negra**, 7 puntos.

(b) Los golpes de puntuación, en el turno de un jugador, se consiguen embocando las bolas rojas y las de color alternativamente hasta que todas las rojas han salido de la mesa y, entonces, las bolas de color se embocan en el orden ascendente de su valor.

(c) Los puntos otorgados por golpes de puntuación se añaden al marcador del jugador que tira.

(d) Los puntos de penalización de faltas se añaden a la puntuación del oponente.

(e) Una táctica empleada en cualquier momento durante un frame es dejar la bola blanca detrás de una bola no “on”, de tal forma que se provoca una situación de snooker para el siguiente jugador. Si un jugador, o equipo, tiene más puntos por detrás que los puntos que quedan sumando las bolas disponibles en la mesa, entonces el intentar provocar snookers con la esperanza de ganar puntos a partir de faltas se convierte en lo más importante.

- (f) El ganador de un *frame* es el jugador o equipo que:
- (i) hace la puntuación más alta;
 - (ii) se le concede el frame; o
 - (iii) se le otorga el frame según lo estipulado en la Sección 3, Regla 14 (d) (ii) o la Sección 4, Regla 2.
- (g) El ganador de un *juego* es el jugador o equipo que:
- (i) gana más frames, o el número requerido de éstos.
 - (ii) hace el mayor total de puntos, cuando los puntos alcanzados son relevantes; o
 - (iii) se le concede el juego bajo lo dispuesto en la Sección 4, Regla 2.
- (h) El ganador del partido es el jugador o equipo que gana la mayoría de los juegos o, cuando el total de puntos es relevante, con el mayor número de puntos total.

2.- Posición de las Bolas

- (a) Al comienzo de cada frame la bola blanca está en mano y las bolas objetivo se colocan sobre la mesa de la siguiente manera:
- (i) las bolas **rojas**, en la forma de un triángulo equilátero, fuertemente compactadas, con la roja en la posición de vértice en la línea del centro de la mesa, por encima del Punto de la Pirámide de tal forma que esté tan cerca de la bola **rosa** como sea posible pero sin tocarla, y la base del triángulo lo más cerca posible y en paralelo a la banda superior.

(ii) las seis bolas de color en los lugares designados en la Sección 1, Regla 1 (f).

(b) Si se comete un error en la creación de la mesa se aplicará la Sección 3, Regla 7 (c), y el frame comenzará según la Sección 3, Regla 3 (c).

(c) Una vez comenzado un frame, la bola en juego sólo puede ser limpiada por el árbitro a petición razonable del jugador que tira y:

(i) la posición de la bola, si no está en un punto de bola, es marcada por un dispositivo adecuado antes de que la bola se levante para ser limpiada;

(ii) el dispositivo que se utiliza para marcar la posición de una bola que está siendo limpiada se considerará y adquirirá el valor de la bola hasta que ésta haya sido limpiada y colocada de nuevo en su lugar. Si cualquier jugador, que no sea el que tira, toca o perturba el dispositivo el árbitro cantará una Penalización y el infractor será sancionado como si fuera el jugador que tira pero sin afectar el orden del juego. El árbitro deberá devolver el dispositivo o la bola que está siendo limpiada a su posición, si es necesario para su cumplimiento, incluso si se hubiera levantado de la mesa.

3.- Modo de Juego

Los jugadores deberán determinar el orden de juego por sorteo o de cualquier forma de mutuo acuerdo, el ganador tiene la opción de elegir qué jugador juega primero.

(a) El orden de juego elegido debe permanecer inalterado durante todo el frame, excepto cuando a un jugador se le pida por parte de su contrincante que vuelva a jugar después de haber cometido una falta.

(b) El jugador o equipo que golpee primero deberá alternarse en cada frame durante todo un juego.

(c) El primer jugador juega desde la posición en mano, el frame comienza cuando la bola blanca se ha puesto sobre la mesa y ha sido contactada por la corona/punta del taco o en cualquiera de los dos casos:

(i) al hacer un golpe/tiro; o

(ii) mientras se ataca la bola blanca.

(d) Si un frame es iniciado por el jugador o equipo equivocado:

(i) se reiniciará correctamente, sin penalización, si sólo se ha jugado un golpe/tiro y no se ha cometido falta; o

(ii) se continuará de manera normal si se ha jugado otro golpe/tiro, o si se ha cometido falta tras la finalización del primer golpe/tiro, en el siguiente frame se retomará el orden correcto de tal manera que un jugador o equipo comenzará a jugar durante 3 frames consecutivos; o

(iii) deberá ser reiniciado de nuevo, por el jugador o equipo correcto, en el caso en que el frame se declare en punto muerto (Ver Sección 3, Regla 16).

(e) Para que un golpe sea correcto, ninguna de las infracciones descritas a continuación en la Regla 10 (Sanciones) debe producirse.

(f) Para el primer golpe de cada turno, hasta que todas las bolas rojas estén fuera de la mesa, una bola roja o una bola libre nominada como bola roja es la bola on, y el valor de cada bola roja y cualquier bola libre nominada como roja, embocada en el mismo golpe, se anota al marcador.

(g) (i) Si una bola roja, o una bola libre nominada como roja, es embocada, el mismo jugador juega el siguiente tiro y la siguiente bola on es una bola de color a elección del jugador que tira, si es embocada el valor de puntos de la bola de color se suma a la puntuación y entonces la bola es recolocada en su punto.

(ii) La rotura (break) prosigue embocando bolas rojas y de color alternativamente, hasta que todas las bolas rojas desaparezcan de la mesa y, en su caso, una bola de color haya sido jugada a continuación de embocar la última bola roja.

(iii) Las bolas de color se convierten, entonces, en bolas on en el orden ascendente de su valor de acuerdo con la Sección 3, Regla 1 (a) y cuando la próxima bola es embocada permanece fuera de la mesa, salvo lo dispuesto en la Sección 3, Regla 4, y el jugador que tira juega el siguiente golpe/tiro en la siguiente bola de color "on".

(iv) En el caso de que el jugador que tira, durante un break, juegue antes de que el árbitro haya terminado de colocar una bola de color en su punto mientras el resto de las bolas está en reposo, el valor de la bola de color no será sumado y se aplicarán, según corresponda, la Sección 3, Regla 10 (a) (i) o la Sección 3, Regla 10 (b) (ii).

(h) Las bolas rojas no suelen ser reemplazadas en la mesa una vez embocadas o forzadas a salir fuera de la mesa, independientemente del hecho de que un jugador puede así beneficiarse de una falta. Sin embargo, hay excepciones previstas en el Sección 3, Reglas 2 (c) (ii), Regla 9, Regla 14 (b) y (f), 15 (a) y 18 (c).

(i) Si el jugador que va a tirar falla al embocar una bola, debe abandonar la mesa sin indebida demora. En el caso de que cometiera una falta anteriormente, o mientras abandona la mesa, será penalizado conforme a lo dispuesto en la Sección 3, Regla 10. El siguiente golpe entonces será jugado donde la bola blanca se haya detenido, o desde la posición en mano si la bola blanca ha salido de la mesa, excepto cuando la bola blanca es recolocada de conformidad con la Sección 3, Regla 14 (e).

(j) Si una bola entra en una tronera y rebota sobre la mesa no cuenta como si hubiera sido embocada. El jugador que tira no tiene resarcimiento si esto ocurre porque la tronera está sobrecargada.

4.- Final de Frame, Juego o Partida

(a) Cuando la bola Negra es la única bola objetivo que queda sobre la mesa, la primera puntuación o falta finaliza el frame exceptuando sólo si se dan alguna de estas dos condiciones:

(i) las puntuaciones son iguales; o

(ii) los puntos agregados no son relevantes.

(b) Se aplican ambas condiciones como aparece en el párrafo (a) de arriba cuando:

(i) la bola Negra es recolocada en su punto;

(ii) los jugadores sortean la opción de quién juega el siguiente;

(iii) el siguiente jugador juega desde la posición de bola en mano; y

(iv) la siguiente puntuación o falta finaliza el frame.

(c) Cuando puntuación global determina al ganador de un juego o partido, y los puntajes totales están igualados al final del último frame, los jugadores de ese frame deberán seguir el procedimiento para una recolocación de la bola Negra, tal y como figura en el apartado (b) anterior.

5.- Jugar desde la posición Bola en mano

Para jugar desde la posición de bola en mano la bola blanca debe ser alcanzarse desde una posición en o dentro de las líneas de la "D", pero puede ser jugada en cualquier dirección.

(a) El árbitro indicará, si se le pide, si la bola blanca se coloca correctamente (es decir, que no esté fuera de las líneas de la "D").

(b) Si la corona/punta del taco tocara la bola blanca mientras se está posicionando, y el árbitro está convencido de que el jugador que tira no estaba intentando jugar un golpe, entonces la bola blanca no se considera que esté en juego.

6.- Golpear dos bolas simultáneamente

Dos bolas, excepto dos rojas o una bola libre (*free ball*) y una *bola on*, no deben ser golpeadas simultáneamente por el primer impacto de la bola blanca.

7.- Colocar las bolas de color en sus puntos

Cualquier bola de color embocada, o forzada a salir de la mesa, será recolocada en su sitio antes del siguiente golpe, hasta que finalmente sea embocada según lo dispuesto en la Sección 3, Regla 3 (g) (iii).

(a) Un jugador no será responsable de cualquier error que cometa el árbitro si se equivoca al colocar cualquier bola en su punto correcto.

(b) Si una bola de color es recolocada en su punto erróneamente después de ser embocada en orden ascendente, de acuerdo con la Sección 3, Regla 3 (g) (iii), deberá ser retirada de la mesa sin penalización cuando el error sea descubierto y el juego continuará desde la posición resultante.

(c) Si se hace un golpe/tiro con una bola, o bolas, no colocadas correctamente en su punto, se considerarán que están bien colocadas en su punto para los golpes/tiros posteriores. Cualquier bola de color que esté incorrectamente fuera de la mesa será recolocada en su punto.

(i) sin penalización cuando se descubra que falta por un error de supervisión anterior;

(ii) será objeto de sanción si el jugador que tira jugó antes de que el árbitro pudiera efectuar la colocación en su punto.

(d) Si una bola de color tiene que ser colocada en su punto pero está ocupado, se colocará en el punto de mayor valor que esté disponible.

(e) Si hay más de una bola de color para ser colocada en sus puntos y éstos están ocupados, la bola de valor más alto tendrá prioridad en el orden de la colocación.

(f) Si todos los puntos de bola están ocupados, la bola de color se colocará lo más cerca posible de su punto, entre ese punto de colocación y la parte más cercana de la banda superior.

(g) En el caso de la bola Rosa y de la Negra, si todos los puntos de colocación están ocupados y no hay espacio suficiente entre el lugar correspondiente y la parte más cercana de la banda superior, la bola de color deberá colocarse lo más cerca posible de su propio lugar en la línea central de la mesa debajo del punto de bola.

(h) En cualquier caso, cuando la bola de color se coloca en su punto no debe estar tocando otra bola.

(i) Una bola de color, para estar correctamente colocada en su punto, debe colocarse con la mano en el punto de bola según lo designado en estas Reglas.

8.- Touching Ball

(a) Si al término de un golpe la bola blanca está en contacto con una bola o bolas on, o que podrían ser "on", el árbitro deberá indicar *Touching Ball* e decir qué bola o bolas on está tocando la blanca. Si la bola blanca está tocando una o más bolas de color después de que una roja sea embocada (o una *free ball* nominada como roja), el árbitro deberá preguntar al jugador que tira que diga qué bola de color va a jugar.

(b) Cuando una *touching ball* sea cantada, el jugador que va a tirar debe jugar la bola blanca lejos de esa bola sin moverla o se considerará un movimiento de empuje (*push stroke*).

(c) Si el jugador no mueve la bola objetivo que está en situación de *touching ball*, no habrá penalización si:

(i) es una bola on;

(ii) la bola pudiera ser “on” y el jugador que tira la anuncia como tal; o

(iii) la bola pudiera ser “on” y el jugador que tira la anuncia como tal y primero golpea otra bola que pudiera ser “on”.

(d) Si la bola blanca se detiene tocando o casi tocando una bola que no es “on”, el árbitro, si se le pregunta si es *touching*, responderá SÍ o NO. El jugador que va a tirar debe jugar lejos de la bola sin moverla, pero primero debe golpear una bola on.

(e) Cuando la bola blanca está en contacto tanto con una bola on como con una bola no “on”, el árbitro sólo indicará *touching* sobre la bola on. Si el jugador que va a tirar pregunta al árbitro si la bola blanca también está en contacto con una bola no “on”, tiene derecho a ser informado.

(f) Si el árbitro considera que cualquier movimiento de una *touching ball* en el momento de golpear no fue causado por el jugador que iba a tirar, no podrá cantar falta.

(g) Si una bola objetivo parada, y no tocando la bola blanca cuando es examinada por el árbitro, con posterioridad se ve que está tocando la bola blanca antes de que el golpe se haya producido, las bolas serán reposicionadas por el árbitro. Esto también se aplica a una *touching ball* que más tarde, cuando es

examinada por el árbitro, resulta que no está en situación de *touching*; las bolas serán reposicionadas por el árbitro.

9.- Bola en el borde de la Tronera

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

(a) No siendo parte de ningún golpe/tiro en curso, será recolocada en su posición y todos los puntos anotados previamente se tendrán en cuenta.

(b) Si hubiera sido golpeada por cualquier bola involucrada en un golpe:

(i) sin vulneración de estas Reglas (incluidos los casos en que se habría producido una infracción, pero sin tener que ver con la bola cayendo en la tronera), todas las bolas serán recolocadas y el golpe/tiro se jugará de nuevo, o se jugará un golpe diferente, a discreción del mismo jugador que vaya a tirar.

(ii) si se comete una falta, el jugador que tira incurre en la pena señalada en la Sección 3, Regla 10, se recolocarán todas las bolas y el siguiente jugador tendrá las opciones habituales después de una falta.

(c) Si una bola se balancea momentáneamente en el borde la tronera y luego cae dentro, contará como que ha caído en la tronera y no será recolocada.

10.- Sanciones

Los siguientes actos son faltas e incurren en una penalización de cuatro puntos, a menos que sea superior, como se indica a

continuación en los apartados de la (a) a la (d). Las sanciones son:

(a) el valor de la bola on por:

(i) golpear antes de que el árbitro haya colocado en el punto de bola una bola de color tomada como una bola libre;

(ii) golpear la bola blanca más de una vez durante un golpe/tiro;

(iii) golpear cuando ambos pies no están en el suelo;

(iv) jugar fuera de turno, o jugar un golpe antes de que el turno del oponente haya acabado, lo que es contrario a la Sección 2, Regla 6 (e);

(v) jugar indebidamente desde la posición bola en mano, incluso en el golpe inicial;

(vi) haciendo que la bola blanca haga *miss* a todas las bolas objetivo;

(vii) haciendo que la bola blanca entre en una tronera;

(viii) haciendo que la bola blanca esté en posición de *snooker* detrás de una *free ball*, salvo lo dispuesto en la Sección 3, Regla 12 (b) (ii);

(ix) jugando un tiro de salto (*jumping shot*);

(x) jugando con un taco no estándar; o

(xi) consultar con un compañero, lo que es contrario a la Sección 3, Regla 17 (e);

(b) el valor de la bola on, o de la bola que se trate, que sea de mayor valor, por:

- (i) golpear cuando cualquiera bola no está parada;
- (ii) golpear antes de que el árbitro haya terminado de colocar en su punto una bola de color que no es una *free ball*;
- (iii) haciendo que una bola no “on” entre en la tronera;
- (iv) haciendo que la bola blanca primero golpee a una bola no “on”;
- (v) haciendo un movimiento de empuje (*push stroke*);
- (vi) tocando una bola o el marcador de bolas en juego; o
- (vii) haciendo que una bola salga de la mesa de manera forzada o violenta.

(c) el valor de la bola on o la de mayor valor de las dos bolas en cuestión, al hacer que la bola blanca primero golpee simultáneamente dos bolas, excepto dos rojas (cuando la roja es la bola on), o una *free ball* o una bola on.

(d) 7 puntos si el jugador que va a tirar:

- (i) utiliza una bola fuera de la mesa para cualquier propósito;
- (ii) utiliza cualquier objeto para medir los huecos o la distancia;
- (iii) toca cualquier bola durante una consulta, tal como se describe en la Sección 3, Regla 14 (g);

(iv) juega a rojas, o una bola libre seguida de una roja, en golpes sucesivos;

(v) utiliza cualquier bola que no sea la blanca como tal para cualquier golpe después de que haya comenzado el frame;

(vi) no declara qué bola va a jugar cuando está en situación de snooker o cuando así lo solicite el árbitro; o

(vii) después de embocar una roja (o una *free ball* nominada como roja) comete una falta antes de haber nominado la bola de color.

11.- Faltas

Si se comete una falta, el árbitro pronunciará inmediatamente FALTA.

(a) Si el jugador que va a tirar no ha ejecutado un golpe, su turno finaliza inmediatamente y el árbitro anunciará la sanción.

(b) Si el golpe se ha hecho, el árbitro esperará hasta la finalización del mismo antes de anunciar la sanción.

(c) Si una falta no es ni otorgada por el árbitro ni reclamada con éxito por el jugador que no está tirando antes de realizar el siguiente golpe, se condona.

(d) Cualquier bola de color que no esté correctamente colocada en su punto permanecerá donde esté posicionada, excepto si es forzada a salir de la mesa, en cuyo caso será recolocada correctamente en su punto.

(e) Todos los puntos anotados en un *break* antes de una falta estarán concedidos y sumados, pero el jugador que tira no

sumará ningún punto por ninguna bola embocada durante un tiro en el que se cante falta.

(f) El siguiente golpe será jugado desde donde haya parado la bola blanca, si ésta ha salido de la mesa desde la posición bola en mano.

(g) Si se comete más de una falta en el mismo golpe, se originará la sanción de valor más alto.

(h) El jugador que cometió la falta:

(i) incurre en la pena prescrita en la Regla 10 (Sanciones); y

(ii) tiene que jugar el siguiente golpe si lo solicita el otro jugador.

(i) Si el jugador que tira, cuando está en situación de snooker u obstaculizado de cualquier manera, comete falta sobre cualquier bola incluyendo la bola blanca mientras se prepara para jugar un golpe, si su oponente lo solicita tendrá que jugar de nuevo, el oponente tendrá la opción de decidir si la bola será la misma que era antes de la infracción, es decir:

(i) cualquier bola roja, cuando la roja sea la bola on;

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

(iii) una bola de color elegida por el jugador que va a tirar, cuando después de embocar una bola roja la bola on sea de color; o

(iv) la opción de jugar la próxima bola roja o amarilla cuando no quedan bolas rojas.

Cualquier bola(s) será(n) recolocada(s) en su posición(es) original(es) por el árbitro si así lo solicita el jugador no infractor.

12.- Situación de Snooker después de falta

Tras una falta, si la bola blanca está en situación de snooker (véase la Sección 2, Regla 17), el árbitro deberá indicar *FREE BALL*.

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

(i) podrá designar cualquier bola como bola on, pero la *free ball* no puede ser la bola on;

(ii) cualquier bola nominada se considerará, y adquirirá el valor de la bola on, excepto si es embocada, que deberá volver a ser colocada en su punto.

(b) Es una falta si la bola blanca:

(i) falla al golpear la bola nominada primero, o lo hace simultáneamente que a la bola on;

(ii) está en situación de *snooker* con todas las rojas, o la bola on, por la *free ball* así nominada, excepto cuando la rosa y la negra son las únicas bolas objetivo que quedan sobre la mesa.

(c) Si la *free ball* se emboca, se recoloca y su valor, que es el de la bola on, se suma a la puntuación.

(d) Si una bola es embocada después de que la bola blanca golpee la bola nominada, o simultáneamente con una bola on, la puntuación de la bola on se suma y permanece fuera de la mesa.

(e) Si tanto la bola nominada y una bola on son embocadas, solamente la bola on se puntúa a menos que fuera una roja, en cuyo caso es puntuada cada bola embocada. La bola libre es entonces embocada y la bola on queda fuera de la mesa.

(f) Si se le pide al infractor jugar de nuevo, la llamada bola libre será nula.

13.- Volver a jugar

Una vez que un jugador ha solicitado a un oponente que vuelva a jugar después de una falta, o solicitado la recolocación de bola(s) tras una falta y miss (*foul and a miss*), dicha solicitud no podrá ser retirada. El infractor, habiendo sido requerido para que juegue de nuevo, tiene derecho a:

(a) cambiar de opinión en cuanto a:

(i) qué golpe jugará; y

(ii) qué bola on intentará golpear;

(b) ganar puntos por todas las bolas que pueda embocar;

14.- Falta y Miss (*foul and a miss*)

(a) El atacante deberá, en la medida de sus posibilidades, esforzarse por golpear la bola on o una bola que podría ser “on” después de que una roja haya sido embocada. Si el árbitro considera la norma infringida, deberá cantar *FOUL AND A MISS* a menos que:

(i) cualquier jugador requiera puntos de penalización antes de, o como resultado de, el golpe que se está jugando;

(ii) antes o después del golpe, los puntos disponibles en la mesa sean iguales a la diferencia de puntos excluido el

valor de la negra recolocada; y el árbitro esté convencido de que el fallo no fue intencional.

(iii) existe una situación en la que es imposible golpear la bola on.

En este último caso hay que suponer que el jugador que va a tirar está tratando golpear la bola on prevista para jugar, directa o indirectamente, y con la fuerza suficiente a juicio del árbitro, como para llegar a la bola on a pesar de la bola o bolas que estén obstruyendo.

(b) Después de que una FOUL AND A MISS ha sido cantada, el siguiente jugador puede solicitar al infractor volver a jugar desde la posición dejada, o si lo juzga necesario, desde la posición original, con todas las bolas siendo recolocadas, en cuyo último caso la bola on será la misma que era antes del último golpe hecho, a saber:

(i) Cualquier bola roja, cuando la roja era la bola on;

(ii) la bola de color on, cuando todas las rojas estaban fuera de la mesa; o

(iii) una bola de color elegida por el jugador atacante, cuando la bola on era de color después de que una roja hubiera sido embocada.

(c) Si que el jugador que va a tirar, al realizar un golpe, falla al golpear primero una bola on cuando hay un camino claro en línea recta desde la bola blanca a cualquier parte de cualquier bola que es o podría ser on, el árbitro deberá cantar siempre FOUL AND A MISS, salvo como se describe bajo el apartado (a) (i) y (a) (ii).

(d) Después de que una *miss* ha sido cantada bajo el párrafo (c) anterior, cuando había un camino claro en línea recta desde la bola blanca a una bola que era on o podría haber sido on, de tal manera que el contacto con el centro de la bola era asequible (en el caso de las bolas rojas se toma el diámetro completo de cualquier roja que no esté obstruida por una bola de color) entonces:

(i) un fallo más al golpear primero una bola on al ejecutar un golpe desde la posición original será cantado como *FOUL AND A MISS* independientemente de la diferencia en las puntuaciones;

(ii) si se le pide volver a jugar desde la posición original, el infractor será advertido por el árbitro de que un tercer fallo dará lugar a que el frame sea otorgado a su oponente;
y

(iii) si se le pide jugar desde la posición dejada, la situación de *FOUL AND A MISS* comienza de nuevo.

(e) Después de que la bola blanca se ha recolocado bajo esta Regla, y que el jugador que va a tirar comete falta sobre cualquier bola, incluyendo la bola blanca mientras se prepara para jugar un golpe, no se cantará una *miss* si el golpe no ha sido jugado. En este caso se impondrá la pena correspondiente. El siguiente jugador puede elegir jugar él mismo o pedir al infractor jugar de nuevo desde la posición dejada o desde la posición original. Si se le pide jugar de nuevo, la bola on será la misma que antes del último golpe hecho, es decir:

(i) Cualquier bola roja, cuando la roja era la bola on;

(ii) la bola de color on, cuando todas las rojas estaban fuera de la mesa; o

(iii) una bola de color elegida por el jugador atacante, cuando la bola on era de color después de que una roja hubiera sido embocada.

Si la situación anterior surge durante una secuencia de *miss* como se describe bajo el párrafo (d), cualquier advertencia sobre la posible adjudicación del frame a su oponente se mantendrá vigente.

(f) Cuando cualquier bola está siendo recolocada después de un *miss*, tanto el infractor como el siguiente jugador serán consultados en cuanto a su posición, después de lo cual la decisión del árbitro será definitiva.

(g) Durante esta consulta, si cualquier jugador tocase alguna bola en juego, será penalizado como si fuera el jugador que va a tirar, sin afectar el orden de juego. La bola tocada será recolocada por el árbitro, aun cuando haya sido levantada de la mesa, Sección 3.10 (d) (iii).

15.- Bola movida por alguien que no es el atacante

Si una bola, parada o en movimiento, es alterada por alguien que no sea por el atacante, deberá volver a ser colocada por el árbitro en el lugar que juzgue que estaba la bola o en la que hubiera terminado, sin penalización.

(a) Esta regla deberá incluir los casos en que otra circunstancia o persona, ocasione que el atacante mueva una bola, pero no se aplicará en los casos en que una bola se mueve debido a cualquier defecto en la superficie de la mesa, excepto en el caso

en que una bola colocada en su punto se mueva antes de que el próximo golpe se haya hecho.

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

16.- Tablas o Punto Muerto

Si el árbitro cree que existe una posición de punto muerto o tablas, o se está llegando, ofrecerá a los jugadores la opción inmediata de volver a poner en marcha el frame. Si cualquier jugador objeta, el árbitro permitirá que el juego continúe con la condición de que la situación debe cambiar dentro de un período determinado, por lo general después de tres golpes más en todas direcciones, pero a discreción del árbitro. Si la situación se mantiene básicamente sin cambios después de la expiración del plazo indicado, el árbitro deberá anular todas las puntuaciones y volver a configurar todas las bolas como para el inicio de un frame. El mismo jugador deberá volver a hacer el golpe de apertura, sujeto a la Sección 3, Regla 3 (d) (iii), siendo mantenido el mismo orden establecido de juego.

17.- Snooker con cuatro jugadores (“a cuatro manos”)

(a) En un juego “a cuatro manos” cada equipo abrirá frames alternos y el orden de juego se determinará al comienzo de cada frame y, cuando así se decida, se deberá mantener a lo largo de ese frame.

(b) Los jugadores deben cambiar el orden de juego en el inicio de cada nuevo frame.

(c) Si se comete una falta y se hace una solicitud para jugar otra vez, el jugador que cometió la falta juega el siguiente golpe y el

orden de juego no será alterado. Si la falta fue cantada por jugar fuera de turno, la pareja del infractor perderá un turno, tanto si se le pide como si no al infractor jugar otra vez.

(d) Cuando un frame termina en empate se aplica la Sección 3, Regla 4. Si se necesita recolocar en su punto la bola negra, la pareja que juega el primer golpe tiene la opción de elegir qué jugador será el que haga el golpe. Luego, el orden de juego deberá continuar como en el resto del frame.

(e) Las parejas pueden consultar durante un frame, pero no mientras uno es el atacante y ha abordado la mesa hasta que el break haya terminado con un golpe no puntuable o falta.

18.- Uso de Equipos Auxiliares

Es responsabilidad del jugador que va tirar tanto a colocar como retirar cualquier equipamiento que pueda utilizar en la mesa.

(a) El atacante es responsable de todos los artículos incluyendo, pero no limitándose a, soportes y extensiones que él pone sobre la mesa, ya sean de su titularidad o prestados (salvo por parte del árbitro), y será penalizado por las faltas cometidas cuando utilice este equipo.

(b) El equipamiento que normalmente se encuentran en la mesa y que ha sido proporcionado por otro, incluyendo al árbitro, no es responsabilidad del jugador que va tirar. Si este material resultara ser defectuoso y por lo tanto provocara que el atacante tocara una bola o bolas, no se cantará falta.

(c) Si es necesario, el árbitro recolocará alguna de las bolas de conformidad con la Sección 3, Regla 15 y al atacante, si está

realizando un break, se le permitirá que continúe sin penalización.

19.- Interpretación

(a) A lo largo de estas Reglas y definiciones, palabras que impliquen el género masculino se aplicarán por igual a e incluyen el género femenino.

(b) Las circunstancias pueden requerir un ajuste en cómo se aplican las Reglas para personas con discapacidad. En particular y, por ejemplo:

(i) La Sección 3, Regla 10 (a) (iii) no se puede aplicar a los jugadores en sillas de ruedas; y

(ii) un jugador, previa solicitud al árbitro, puede preguntar el color de una bola si no es capaz de diferenciar entre los colores como, por ejemplo, el rojo y el verde.

(c) Cuando no hay un árbitro, como en una partida social, el jugador o equipo contrario se considerarán como tales a los efectos de este Reglamento.

SECCIÓN 4 LOS JUGADORES

1.- Conducta

(a) En el caso de que:

(i) un jugador tarde una cantidad anormal de tiempo durante un golpe o la selección de un golpe; o

(ii) cualquier conducta de un jugador que, en opinión del árbitro, sea deliberadamente o persistentemente desleal; o

(iii) cualquier otra conducta por parte de un jugador que signifique un comportamiento impropio de caballeros; o

(iv) se niegue a continuar con un frame;

El árbitro deberá:

(v) advertir al jugador que, en caso la conducta persista el frame se adjudicará a su oponente; u

(vi) otorgar el frame a su oponente; o

(vii) en caso de que la conducta sea suficientemente grave, otorgar el juego a su oponente.

(b) Si un árbitro ha advertido al jugador bajo el párrafo (v) anterior, en el caso de que la conducta se siga repitiendo ulteriormente, el árbitro debe:

(i) otorgar el frame a su oponente; o

(ii) en caso de que la conducta sea suficientemente grave, otorgar el juego a su oponente.

(c) Si un árbitro ha otorgado un frame para el oponente de un jugador en virtud de las disposiciones anteriores, en el caso de cualquier conducta ulterior a que se hace referencia más arriba por el jugador en cuestión, el árbitro debe conceder el partido al oponente de jugador.

(d) Cualquier decisión de un árbitro de otorgar un frame y/o el juego para el oponente de un jugador será definitiva y no podrá ser objeto de recurso alguno.

2.- Penalización

(a) Si un frame se pierde conforme a esta Sección, el infractor deberá:

(i) perder el frame; y

(ii) perder todos los puntos anotados y el no infractor recibirá un número de puntos equivalente al valor de las bolas restantes en la mesa, contando cada bola roja como 8 puntos y cualquier bola de color que esté fuera de la mesa se contará como si hubiera sido embocada.

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

(i) perder el frame en curso como en el párrafo (a); y

(ii) además, perder el número necesario de los frames no jugados para completar el juego cuando los frames son relevantes; o

(iii) perder, además, los frames restantes, cada uno valorado en 147 puntos.

3.- El jugador no atacante

El no atacante deberá, cuando el atacante está jugando, evitar estar de pie o en movimiento en la línea de visión del jugador que va tirar. Se sentará o parará a una distancia razonable de la mesa y evitará hacer cualquier movimiento o acción que pueda interrumpir la concentración del atacante.

4.- Ausencia

En el caso de su ausencia de la habitación, el no atacante podrá nombrar un suplente para velar por su interés y reclamar una falta si es necesario. Dicha designación debe ser puesta en conocimiento del árbitro antes de la salida.

5.- Conceder un frame

(a) Un jugador sólo puede conceder cuando es el atacante. El oponente tiene derecho a aceptar o rechazar la concesión, que se convierte en nula y sin efecto si el oponente elige jugar.

(b) Cuando la puntuación global se aplica y un frame se concede, se añade el valor de las bolas restantes sobre la mesa al marcador del contrario. En tal caso, las bolas rojas se contarán como 8 puntos cada una y cualquier bola de color que esté fuera de la mesa se contará como si hubiera sido embocada.

(c) Un jugador no debe conceder un frame en ningún partido a menos que se requieran snookers. Cualquier incumplimiento de esta norma será considerada como conducta poco caballerosa o mala conducta por el jugador en cuestión.

SECCIÓN 5 LOS OFICIALES

1.- El Árbitro

(a) El Árbitro deberá:

- (i) ser el único que juzgue el juego limpio y el desleal;
- (ii) tener la libertad de tomar una decisión en interés del juego limpio para cualquier situación no contemplada adecuadamente por este Reglamento;
- (iii) ser responsable de la buena marcha del juego bajo estas Reglas;
- (iv) intervenir si ve cualquier infracción de este Reglamento;
- (v) decirle a un jugador el color de una bola si así lo solicita;
y
- (vi) limpiar cualquier bola a petición razonable de un jugador.

(b) El Árbitro no deberá:

- (i) responder a cualquier pregunta no autorizada en el presente Reglamento;
- (ii) dar ninguna indicación de que un jugador está a punto de hacer una falta en un golpe;
- (iii) dar algún consejo u opinión sobre los puntos que afectan el juego; ni
- (iv) responder a cualquier pregunta con respecto a la diferencia en las puntuaciones.

(c) Si el árbitro se ha equivocado al comunicar algún incidente puede, a su discreción, puede consultar con el marcador (*marker*) o con otros oficiales o espectadores en mejores condiciones para observarlo, o puede ver una grabación de cámara/vídeo del incidente que le ayude en su decisión.

2.- El Marcador (*Marker*)

El marcador (*marker*) deberá mantener la puntuación en el marcador y asistir al árbitro en el desempeño de sus funciones. Actuará también como grabador, si es necesario.

3.- El Grabador (*Recorder*)

El grabador (*recorder*) deberá mantener un registro de cada golpe jugado, mostrando las faltas cuando proceda y cuántos puntos son sumados por cada jugador o equipo según se requiera. Anotará también los totales del break, o los breaks.

4.- Asistencia prestada por los Oficiales

(a) A petición del atacante, el árbitro o el marcador (*marker*) deberán mover y mantener en posición cualquier aparato de iluminación que interfiera con la acción del atacante al efectuar un golpe.

(b) Está permitido que el árbitro o el marcador (*marker*) den la asistencia necesaria a los jugadores con discapacidad de acuerdo a sus circunstancias.

ⁱ Reglamento actualizado en noviembre de 2.014.

ⁱⁱ Asociación Mundial Profesional de Billar y Snooker.