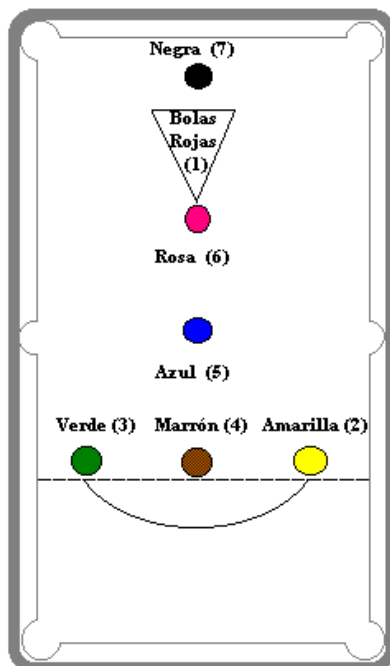


Snooker

ARTº. 1 REGLAS DEL JUEGO

- 1.- El Snooker es un juego que requiere, además de una habilidad técnica común a todas las modalidades de billar, un sentido de posicionalidad y de la estrategia que lo hace diferente.
- 2.- Pueden jugar dos personas o cuatro formando equipo, en cuyo caso los jugadores de cada equipo se alternarán en el tiro.
- 3.- Al inicio de la partida las bolas deben estar situadas en su posición teórica. (ver figura). El valor en puntos de ellas es el siguiente:

<i>Rojas</i>	<i>1 punto</i>	<i>Azul</i>	<i>5 punto</i>
<i>Amarilla</i>	<i>2 punto</i>	<i>Rosa</i>	<i>6 punto</i>
<i>Verde</i>	<i>3 punto</i>	<i>Negra</i>	<i>7 punto</i>
<i>Marrón</i>	<i>4 punto</i>		



- 4.- Se tira siempre con la bola blanca, ganando la partida el jugador o equipo que acumule mayor puntuación.
- 5.- Se inicia la partida golpeando la bola blanca, situada en el lugar que se quiera dentro del semicírculo existente en uno de los extremos de la mesa, e intentando contactar y a ser posible introducir en la tronera cualquier bola roja.
- 6.- El juego consiste en introducir una bola roja (o varias si se puede de un solo golpe), y una de color, alternativamente, mientras hayan bolas rojas sobre el tapete las bolas de color que se introduzcan se vuelven a situar en su posición teórica inicial antes de golpear nuevamente. El jugador que introduzca la última bola roja intentará introducir cualquier bola de color volviéndose a situar en su posición teórica inicial en caso de conseguirlo. Una vez introducidas todas las bolas rojas se intentará introducir las bolas de color en orden de valor ascendente, o sea, de la amarilla (dos puntos) a la negra (siete), la partida finaliza al introducir la bola negra.
- 7.- Un jugador sigue tirando mientras puntúe, en caso de no hacerlo, su contrincante continúa la partida golpeando la bola blanca desde la posición de reposo en que ésta quede. En caso de introducir la bola blanca o de que ésta caiga fuera de la mesa, se continuará la partida colocando la bola blanca en cualquier lugar del semicírculo situado en uno de los extremos de la mesa.
- 8.- Si después de introducir una bola de color se diera el caso de que su posición teórica inicial estuviera ocupada por otra bola, se colocará en la posición de más alto valor que quede libre.
- 9.- De un solo golpe se pueden introducir una o más bolas rojas, en cuyo caso se sumará un punto por cada bola roja introducida. Por el contrario sólo se puede introducir una bola de color por golpe.
- 10.- Si un jugador comete falta y la bola contra la que debe jugar su contrincante se encuentra tapada (snookered), éste podrá escoger como bola libre a cualquiera que se encuentre sobre el tapete que tendrá, sin embargo, el valor de la tapada. Si la bola introducida es de color se volverá a colocar en su posición teórica inicial. También tiene como opción obligar a jugar al jugador que ha cometido falta que se encontrará tapado.

ARTº. 2 FALTAS Y PENALIZACIONES

- 1.- La penalización mínima es de cuatro puntos que se suman a la puntuación del contrario. En caso de cometer varias faltas en un mismo golpe sólo se contabilizará la de mayor puntuación anulándose cualquier punto conseguido en ese golpe.
- 2.- Se considera falta con las penalizaciones que se indican en los casos siguientes:

5.- La regla de penalización por tres faltas consecutivas no será de aplicación durante el tiro de apertura.

6.- Si el jugador que abre el juego entronera la bola blanca, es castigado con falta y penalizado con un punto, aplicándose dicha falta para los casos de "faltas consecutivas". El oponente, obtiene entonces bola en mano detrás de la línea de cabeza, con la mesa en la posición que esté.

ARTº. 8 REGLAS DEL JUEGO

1.- Una bola entronerada correctamente permite al jugador seguir tirando hasta que falle en introducir, legalmente, una bola designada. El jugador puede tirar a cualquier bola, debiendo designar previamente bola y tronera, no estando obligado a indicar detalles tales como banda, combinaciones, carambolas, etc. Cualquier bola introducida adicionalmente en un tiro legal cuenta, así mismo, con un punto para el tirador.

2.- En todos los tiros el jugador debe contactar una bola objetiva con la tiradora, debiendo introducir alguna bola objetiva o que la tiradora, o cualquier otra bola, toque una banda, produciéndose falta, si no se cumple alguno de los dos supuestos.

a) *Por introducir la bola blanca en la tronera.*

Penalización: *El valor de la bola en juego o el de la bola tocada (en cualquier caso la de mayor valor).*

b) *Cuando la bola blanca toca una bola que no le correspondía tocar.*

Penalización: *El valor de la bola tocada o el valor de la bola que correspondía tocar; el que sea mayor.*

c) *por no tocar bola.*

Penalización: *El valor de la bola que correspondía tocar.*

d) *Por tapar (snooker) la jugada del contrincante con la bola escogida después de una jugada de falta, excepto cuando solo quedan las bolas rosa y negra.*

Penalización: *El valor de la bola en juego.*

e) *Por alcanzar simultáneamente o introducir con un sólo golpe dos bolas. excepto dos rojas, o la bola en juego y la bola escogida después de una jugada de falta.*

Penalización: *El valor más alto de las dos alcanzadas o introducidas en la tronera.*

f) *Por hacer salir una bola fuera de la mesa.*

Penalización: *El valor de la bola en juego o el valor de la bola que se ha hecho salir de la mesa, el que sea mayor. Si la bola es roja no vuelve a la mesa. Si la bola es de color se coloca en su posición teórica inicial.*

g) *Por introducir en la tronera cualquier bola a la que no correspondía jugar.*

Penalización: *El valor de la bola introducida o el de la que correspondía tocar. La de mayor valor.*

h) *Por jugar con otra bola que no sea la blanca.*

Penalización: *Siete puntos.*

i) *Por jugar contra dos bolas rojas en dos jugadas consecutivas.*

Penalización: *Siete puntos.*

j) *Por jugar sin tener por lo menos un pie en el suelo.*

Penalización: *La puntuación de más valor de entre la bola en juego, o el de la bola introducida, o el de la bola.*

k) *Por jugar antes de que las bolas se hayan detenido o antes de que hayan sido colocadas o cuando han sido mal colocadas.*

Penalización: *Misma penalización que el punto anterior.*

l) *Por tocar una bola excepto con la punta del taco.*

Penalización: *El valor de la bola en juego o el de la bola tocada. La de mayor valor.*

m) *Por empujar en vez de golpear la bola.*

Penalización: *La de más valor de entre la bola en juego, la bola tocada o el de la bola introducida.*

n) *Por hacer saltar la bola blanca por encima de otra bola.*

Penalización: *Mismo criterio que el apartado m).*

ñ) *Por jugar fuera de turno.*

Penalización: *Mismo criterio que el apartado m*