

Reglas del juego

El juego se practica en modalidad singles o dobles. Explicaremos las reglas a partir del juego en singles.

Se juega con la bola blanca y consiste en hacer el mayor puntaje posible con 15 bolas rojas y 6 bolas de colores con distinto puntaje.

Ubicación de salida o inicio.-

La bola amarilla se coloca en el punto en el extremo derecho, vértice del semicírculo.

La bola verde se ubica a la izquierda del semicírculo.

La bola marrón se coloca en el punto central, entre la amarilla y la verde.

La bola azul se coloca en el punto central de la mesa.

La bola rosada va en el punto siguiente a la posición de la azul.

La bola negra se ubica en el punto final luego de la posición de la rosada.

Las bolas rojas acomodadas en el triángulo, se ubican en bloque exactamente detrás de la bola rosada, antes de la posición de la negra.

Mecánica del juego.-

El jugador que inicia el game debe jugar la blanca desde el área del semicírculo, e introducir primero una bola roja; esta vale 1 punto.

Luego buscará que embocar una bola de color (amarilla 2 puntos, verde 3 puntos, marrón 4 puntos, azul 5 puntos, rosa 6 puntos o negra 7 puntos). El jugador debe indicar la bola de color que va a jugar, esta bola de color regresa a su posición; las bolas rojas ya no regresan.

Después de embocar la bola de color, se vuelve a jugar una bola roja para luego buscar una de color, y así sucesivamente. En caso de no embocar continúa el juego el contrincante.

Una vez terminadas todas las bolas rojas de la mesa, se procede a embocar las bolas de color de menor a mayor valor.

Las Faltas.-

Tocar una bola accidentalmente es una falta. Jugar una bola que no es la indicada es una falta. Los puntos siempre se suman; no se resta. Las faltas dan un puntaje como mínimo de 4 puntos. Si la bola implicada es de mayor puntuación que 4 son los puntos que valga la bola. Si hay más de una bola implicada la falta es igual a los puntos que valga la bola de máxima puntuación.

No tocar una bola también es falta. Si se juega a una de color y no se contacta con ella la falta es de los puntos que valga la bola que se nominó.

Se pueden meter varias bolas rojas en un tiro pero NO varias de color. Tampoco es válido dar a una bola de color o a una roja para meter otra de color.

Cuando un jugador no tiene opción de jugar a bola roja sin apoyarse en banda se dice que está "snooker".

Si se comete una falta se puede mandar repetir al jugador que cometió la falta si dejó la blanca en posición de snooker, excepto en el caso de embocar la blanca. Esta decisión solo la toma el jugador que está en posesión del turno, es decir el que NO ha cometido la falta.

Meter una bola que no corresponde es falta. Meter la blanca también. Si se mete una de color haciendo falta ésta vuelve a su sitio. Si se mete legalmente también vuelve a su sitio.

Si se mete la blanca el adversario tiene bola en mano que es colocada dentro del semicírculo de salida.

Si los puntos que ocupan las bolas de color estuviesen ocupados en el momento de devolverlas a su sitio se recolocan en el punto libre de MAYOR valor. Si estuviesen todos ocupados se coloca lo más cerca posible del punto de origen de la bola a colocar pero siempre del LADO DE MÁS VALOR y siempre sin hacer TOUCHING.

Si dos bolas están pegadas se considera TOUCHING BALL. En este momento si la blanca hace touching con una roja se considera que ya se ha tocado bola roja y se puede dirigir la bola blanca en OTRA dirección SIN MOVER O EMPUJAR la bola roja con la que se hace el touching. También se puede empujar la bola roja del touching pero en posición clara de embocarla.