

BOLA ADICIONAL ("BISQUE") EN JUEGO CON HÁNDICAP

- El Hándicap de un Jugador puede oscilar entre -6 y 20.
- En Individuales al mejor de 13 aros, el jugador de mayor Hándicap ("el Beneficiario") recibe un número de bisques igual a la diferencia entre los hándicaps de ambos jugadores, que se ajusta si el partido es al mejor de 7 o 19 aros.
- En Dobles al mejor de 13 aros, se divide por dos y se redondea al alza, de no ser número entero:
 - La diferencia entre el Hándicap más bajo de un Equipo y el más alto del otro
 - La diferencia entre los hándicaps de los otros dos Jugadores
 - Ajustándose también de ser el partido al mejor de 7 o 19 aros
- El Beneficiario puede jugar uno o mas Bisques seguidos, si tuviese más de uno
- Un Bisque:
 - Se juega, previo aviso al adversario, a continuación del Golpe dado por el *Beneficiario* en su *Turno* y con la bola jugada
 - No permite al Beneficiario anotar a su favor un Aro pasado con su bola,
 - Aunque si pasa la de su Adversario éste si se anota el Aro
- Tras jugar una Bola Incorrecta, el Beneficiario podrá jugar un Bisque solo si el Oponente opta por "Recolocar y Jugar de nuevo"
- Tras cometer una Falta, si el Beneficiario quiere jugar un Bisque, el Oponente debe optar por "Recolocar y Jugar de nuevo"
- Un jugador que dice que SÍ va a dar Bisque SÍ puede retractarse, salvo en el caso anterior (*)
- Un jugador que dice que NO va a dar un Bisque NO puede retractarse.
- Si se juega un Bisque inválidamente y se para el juego antes de que su Oponente haya jugado su Golpe
 - No vale el Golpe con el Bisque
 - Se recolocan a su posición anterior todas las bolas movidas
 - El Oponente continúa el juego en secuencia
- En los Torneos en que se estipule conceder un Golpe de gracia por Bola tras cumplirse el tiempo no podrá usarse un Bisque tras dicho Golpe, aunque sí luego, si hubiese desempate.