

JUEGOS DE SERIE - BILLAR

- CARACTERÍSTICAS Y PARTICULARIDADES -

Dentro de este capítulo de Billar se incluyen las siguiente modalidades: LIBRE, CUADRO 47/2, CUADRO 47/1, CUADRO 71/2 Y BANDA

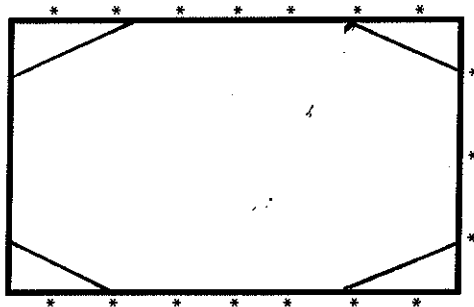
CONSIDERACIONES GENERALES COMUNES

- Bolas en contacto.- El jugador puede optar por: tirar a banda (salvo que estén en contacto), a la bola que no esté en contacto, jugar masé destacado o posición de salida.
- Bolas fuera del billar.- Las 3 bolas se colocan en posición de salida.
- Pausa de mitad del partido: debido a lo difícil de prever la mitad del partido, el árbitro puede determinar la pausa, consensuado con los jugadores, cuando los dos jugadores lleguen a la mitad de la distancia bien en carambolas, bien en entradas si hubiera limitación, o cuando uno de los jugadores alcance la distancia. En cualquiera de los casos nunca a mitad de una serie.
- Limpieza de bolas: el jugador que tiene la mano, puede pedir la limpieza de las bolas que desee, incluida la del jugador contrario.
- En el desarrollo del juego de serie y debido a que los recorridos de las bolas pueden ser mínimos, el árbitro debe estar muy atento y lo más cerca posible de las bolas, pero siempre sin molestar al jugador. Por ejemplo serie americana en la modalidad de libre.
- Aunque se sabe que el árbitro nunca indicará al jugador cual es su bola, sin embargo, en las modalidades con zonas limitadas, " Si " tiene que indicar la posición en que se encuentran las bolas respecto a las zonas limitadas, aunque ello lleve implícito aclarar cual es la bola del jugador.
- Así mismo, en las modalidades con zonas limitadas, cuando las bolas contrarias se sitúan sobre el centro de la línea, se juzgará como desfavorable para el jugador.

PARTICULARIDADES

MODALIDAD A LIBRE

- Zonas limitadas

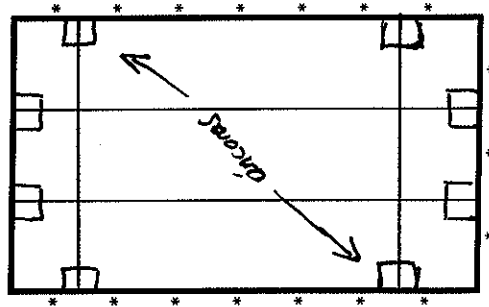


* Son cuatro áreas triangulares situadas en cada uno de las esquinas y una línea que se traza desde 71 cm de la banda larga a 35,5 cm de la banda corta, es decir desde la altura del rombo 2 de la banda larga al rombo 1 de la corta.

* El jugador puede hacer un punto con las bolas 2 y 3 en la misma zona limitada, pero en el siguiente punto es necesario sacar al menos una de ellas. Si no se produce "FALTA" y el árbitro pasa la mano.

* Desarrollo del juego: Cuando las dos bolas contrarias entran en la misma zona limitada, el árbitro canta "ENTRAN". Si al hacer el siguiente punto no sale ninguna de ellas, el árbitro cantaría "DENTRO" y es obligatorio que en el siguiente punto al menos una de ellas debe salir del rincón, aunque posteriormente vuelva a entrar. La tercera posición "A CABALLO" se canta cuando las bolas contrarias están cerca de las líneas, pero en diferente lado, no habiendo limitación de puntos hasta la distancia establecida.

- Zonas limitadas



Se trazan 4 líneas paralelas a las 4 bandas y a una distancia de estas de 47 cm., con lo que la superficie de juego se divide en 9 cuadros, siendo cada uno de ellos una zona limitada.

A su vez se trazan en cada extremo de las líneas, centrados sobre ellas y pegados a las bandas, otros 8 pequeños cuadros de 178 mm de lado, llamados "áncoras", que a su vez constituyen otras tantas zonas de limitación.

Desarrollo del juego: Igual que en la Libre, cuando las dos bolas contrarias entran en la misma zona limitada, el árbitro debe indicar "ENTRAN". Si al hacer el punto no ha salido ninguna de las bolas contrarias, el árbitro indicaría "DENTRO" y en el siguiente punto al menos una de las bolas contrarias debe salir del cuadro, si no sería "FALTA". La posición "A CABALLO" es cuando las bolas contrarias están cerca de las líneas pero en diferente cuadro. con lo que no hay limitación.

Si las bolas contrarias se sitúan cerca de los cuadro pequeños (áncoras), el árbitro señalará en primer lugar la posición de las mismas respecto al cuadro grande y después respecto al pequeño. Ej.: "ENTRAN" "ENTRAN" indica que están en un cuadro grande y a la vez en el pequeño; o "A CABALLO" "DENTRO" se puede dar si en la jugada anterior ha salido al menos una bola del cuadro grande pero no lo ha hecho del pequeño; o simplemente "A CABALLO" cuando no entran en ninguno cuadro común. No es necesario repetir "A CABALLO" si no están las bolas cerca de las líneas o porque resulta muy evidente.

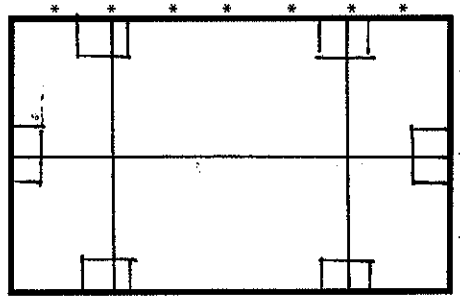
CUADRO 47/1

Todos los cuadros y zonas limitadas son idénticas a la modalidad 47/2.

También es igual el desarrollo del juego, con la única diferencia de que después de cualquier punto es necesario sacar al menos una de las bolas contrarias. Por tanto NO existe la posición de "ENTRAN", si no que directamente es posición "DENTRO" cuando estén en el cuadro. El resto "FALTA" "A CABALLO" es lo mismo.

CUADRO 71/2

- Zonas limitadas



Se trazan 3 líneas paralelas a las bandas y a 71 cms de distancia, con lo que la superficie de juego se divide en 6 cuadros, siendo cada uno de ellos una zona limitada.

A su vez se trazan en cada extremo de las líneas, centrados sobre ellas y pegados a las bandas, otros 6 pequeños cuadros de 178 mm de lado, llamados "áncoras", que a su vez constituyen otras tantas zonas de limitación.

Desarrollo del juego: Es igual que al Cuadro 47/2, es decir cuando las dos bolas contrarias entran en la misma zona limitada, el árbitro debe cantar "ENTRAN", en la siguiente "DENTRO" si no ha sacado ninguna de las bolas contrarias y sería "FALTA" si no saca al menos una de las bolas contrarias, pasando la mano al otro jugador. Por último el árbitro señalará "A CABALLO" será cuando las bolas contrarias estén en diferente cuadro, no existiendo limitación en este caso.

Del mismo modo es válido lo indicado para el 47/2 cuando las bolas se sitúan en las áncoras o cerca de ellas, debiendo el árbitro señalar en primer lugar la situación respecto a los cuadros grandes y después respecto a los pequeños (áncoras).

A LA BANDA

- Zonas limitadas

No existen zonas delimitadas

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX