

Reglas de Blackball - English pool o English eight-ball

El objetivo del juego:

El Blackball se juega con 15 bolas objetivas de colores y una bola blanca.

Las bolas objetivas consisten en dos grupos de siete y la bola negra.

Por lo general, las bolas de grupo comprenden un grupo de rojas y otro de amarillas.

Con menos frecuencia se utilizan bolas de otros colores, como el azul y el amarillo.

La bola negra puede denominarse a veces bola ocho.

El jugador o equipo que saque su propio grupo de bolas objetivas y saque legalmente la negra gana la partida.

Los jugadores no necesitan nombrar ninguno de los tiros que van a realizar en el billar de bolas negras.

Términos utilizados:

La mesa se compone de raíles, bandas, troneras y la superficie de juego.

El extremo de los pies de la mesa es donde se colocan las bolas objetivas al comienzo de la partida.

El extremo de la cabeza es donde se coloca la bola blanca cuando se va a empezar a jugar.

Las bandas y las troneras se consideran partes de las bandas de cabeza, de pie y laterales.

La línea de saque es paralela a la banda de cabeza. Se traza a una quinta parte de la longitud de la superficie de juego desde la banda de cabeza.

El baúl es el área rectangular delimitada por la línea del baúl y las tres bandas de la cabeza de la mesa.

La banda de la zona de saque se denomina a menudo banda del baúl.

Después de un tiro ilegal o de una falta, el oponente que llega tiene un tiro libre. Ese tiro libre puede jugarse desde la posición existente de la bola blanca en la mesa o desde el baúl.

Al hablar de las opciones de juego, es posible que escuche las palabras "en" la bola. Se dice que una bola objetiva está "on" cuando se puede jugar legalmente.

Un jugador es snooker cuando la bola blanca no puede tomar una trayectoria recta para golpear al menos una parte de la bola objetivo.

Los snookers deben ser declarados como tales por un jugador (y confirmados como tales por un árbitro, si procede) antes de intentar escapar de dicho snooker.

Lag y Break:

El juego comienza cuando se realiza un tiro de ruptura desde el baúl.

Sin embargo, antes de romper, es necesario determinar qué jugador ejecuta el primer tiro de ruptura de un partido.

Será el jugador que gane el lag quien decida qué jugador rompe.

Se utilizan dos bolas blancas. Las bolas se colocan en lados opuestos del baúl, adyacentes a las bandas laterales, pero sin tocarlas.

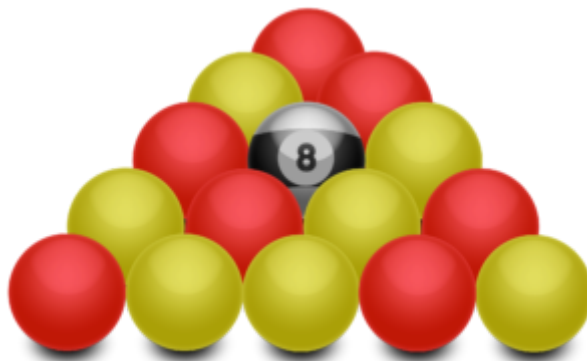
El objetivo de los jugadores opuestos es jugar su bola para que golpee directamente la almohadilla del pie antes de regresar y descansar lo más cerca posible de la almohadilla del baúl.

El ganador del lag es el jugador cuya bola se acerque más a esa banda de baúl.

Un jugador puede perder el lag si, por ejemplo, su bola golpea una almohadilla lateral o cae en una tronera.

Las reglas de rotura:

Las bolas se colocan como se indica.



La bola blanca comienza en la mano.

Esto significa que puede ser colocada por el jugador que rompe en cualquier lugar dentro del área de baúl.

Al romper, al menos una bola de grupo debe ser colocada o dos bolas objetivas deben cruzar la cuerda central. Se trata de una línea que une los puntos centrales de las dos troneras centrales.

Cuando dos bolas objetivas no cruzan esa línea y no se mete ninguna bola de grupo, se declara una falta estándar.

Si la bola blanca es encestada o expulsada de la mesa, también es una falta.

A continuación se explica más sobre las faltas y sus consecuencias en el billar de bola negra.

Cualquier falta en el saque se ignora si la bola negra es sacada.

Si esto ocurre, las bolas objetivas se vuelven a colocar en la mesa y el mismo jugador hace el saque.

Determinación de los grupos:

En este juego los jugadores no designan su grupo de bolas objetivas.

Al comienzo de un cuadro, antes de que se hayan determinado los grupos de los jugadores, se dice que la mesa está abierta.

La mesa está abierta después del descanso, y permanece abierta hasta que un jugador mete una o varias bolas de un solo grupo en un tiro legal normal.

La bola encestada decide el grupo de ese jugador. Sin embargo, los grupos no se asignan si se meten bolas de ambos grupos en un tiro, o en un tiro libre después de una falta.

Continuación del juego:

Un jugador permanece en la mesa mientras continúa jugando tiros legales, o hasta que el cuadro termine.

Si un jugador no mete ninguna bola en un tiro y no se ha cometido ninguna falta, el jugador entrante juega la bola blanca desde su posición actual.

Si un jugador comete una falta estándar, el juego pasa a la oposición.

El jugador entrante realiza entonces un tiro libre antes de continuar con su visita a la mesa de forma normal. Esto es así siempre y cuando, por supuesto, el jugador no cometa una falta en el transcurso de ese tiro libre.

Al efectuar un tiro libre, un jugador que llega puede jugar la bola blanca desde la posición existente en la mesa o elegir tener la bola blanca en la mano. En este caso, el jugador juega el tiro libre desde el baúl.

Al realizar ese tiro libre, el jugador puede, si lo desea, golpear o meter primero una o varias bolas del grupo del oponente. En un tiro libre esto no se considera falta.

Después de un tiro libre el juego continúa con una visita normal a la mesa.

Faltas estándar:

En el juego del blackball hay una serie de faltas denominadas estándar.

Este término las distingue de las faltas que conllevan la pérdida automática de un cuadro.

Todas las faltas estándar dan lugar a que el jugador entrante reciba un tiro libre.

- En el juego de un tiro normal es una falta estándar cuando se golpea accidentalmente primero la bola de grupo de un oponente o si sólo se bota la bola de grupo de un oponente.
- Sin embargo, esta jugada no se considera una falta si un jugador está realizando un tiro libre.
- Al jugar un tiro libre, después de conceder una falta, un jugador puede golpear primero o incluso meter una o varias bolas del grupo del adversario.

Durante el juego normal, o al ejecutar un tiro libre, también es una falta estándar en las siguientes circunstancias

- Ninguna bola entra en contacto con una banda después de que la bola blanca golpee una bola objetiva. Esto es, a menos que una bola objetiva sea legalmente encestada en ese mismo tiro. La excepción a esta regla es cuando se intenta escapar de un snooker. En ese caso, no es necesario golpear una banda cuando se juega un tiro. Por supuesto, si un jugador no logra escapar de un snooker, es una falta.
- La bola blanca es lanzada, o cualquier bola sale de la mesa de billar. Deben ser devueltas a la mesa, y colocadas de acuerdo con las reglas oficiales de bola negra antes de continuar el juego.
- Un jugador no tiene un pie en el suelo cuando la punta del taco entra en contacto con la bola blanca.
- Tocar o mover la bola blanca con la mano. Las excepciones son que la bola blanca se puede mover con la mano antes del tiro de apertura o en un tiro libre cuando se coloca la bola blanca en el baúl.
- Una bola es tocada accidentalmente durante el transcurso de una partida por tiza, puentes o, por ejemplo, el pelo o la ropa de un jugador.
- La punta del taco entra en contacto con la bola blanca más de una vez en un solo tiro.
- La punta del taco sigue tocando la bola blanca cuando ésta entra en contacto con una bola objetiva.
- El contacto de la punta con la bola se prolonga más allá de lo que se ve en un tiro normal. Esto constituye un tiro de empuje.
- Se realiza un tiro mientras hay bolas en movimiento.
- Un jugador efectúa involuntariamente un tiro fuera de turno.

- Si el árbitro considera que un jugador está jugando demasiado lento, se le puede aconsejar que acelere el juego.
- Si el jugador no lo hace, se le podrá sancionar con una falta.

Tiros combinados:

Al considerar las faltas estándar es importante entender el concepto de tiro combinado.

En el juego continuo normal, es decir, cuando no se juega un tiro libre, un jugador puede golpear una bola objetiva de su propio grupo y luego pasar a golpear legalmente bolas de ambos grupos en ese mismo tiro.

Tenga en cuenta que la bola objetiva golpeada primero debe ser la bola del propio grupo del jugador, a menos que se haya concedido un tiro libre.

Cuando se embocan bolas de ambos grupos en combinación, no importa qué bolas caen primero en las troneras.

Los tiros combinados también pueden jugarse con la bola negra. Por supuesto, al jugar un tiro en el que se mete la negra en combinación con cualquier otra bola objetiva, se gana el cuadro sólo si no quedan bolas del propio grupo del jugador en la mesa. De lo contrario, se pierde el marco.

El término tiro de habilidad también se utiliza para describir las combinaciones.

Bola de contacto:

Cuando un jugador juega una bola blanca lejos de una bola objetiva en contacto, se considera que esa bola blanca ha golpeado esa bola objetiva.

Una de las consecuencias de esto es que la bola blanca no necesita tocar posteriormente otra bola objetiva al ejecutar el tiro. Aunque, por supuesto, deben cumplirse los demás requisitos de un tiro legal, como golpear una banda.

También se deduce que al jugar lejos de una bola de contacto de su propio grupo, la bola blanca puede proceder legalmente a golpear una bola de grupo del oponente. Esto es posible porque se considera que el jugador ha golpeado primero la bola objetiva de toque de su propio grupo.

Pérdida del frame:

En determinadas circunstancias, un jugador puede perder automáticamente el marco.

Esto ocurre cuando un jugador....

- Pone la bola negra en un tiro ilegal. Por ejemplo, en un tiro de empuje.
- Pone la negra en un tiro que deja alguna de sus bolas de grupo en la mesa.
- Golpea intencionadamente una bola que no es "on".

- Toca o levanta deliberadamente una bola cuando no tiene derecho a hacerlo.
- No intenta golpear una bola "on".

Estancamiento:

En algunas partidas puede producirse una situación en la que no se puede jugar ningún tiro legal.

Ya sea que esto ocurra por accidente o por diseño, se trata de un empate y el cuadro se reinicia.

El árbitro decidirá si es posible realizar un tiro legal.

El jugador que rompe originalmente rompe de nuevo si se ha declarado un empate.

Conducta antideportiva:

Los jugadores deben saber que se impondrán sanciones por conductas consideradas antideportivas.

El árbitro puede emitir una advertencia, señalar una falta estándar, declarar la pérdida de un cuadro o incluso la pérdida de un partido.

La conducta antideportiva es cualquier comportamiento intencionado que desprestigie el deporte o que perturbe el juego hasta tal punto que afecte al juego limpio.

Este tipo de comportamiento puede incluir la distracción de un oponente, el error intencionado, el marcado de la mesa, el uso inadecuado del equipo o el juego bajo la influencia de la bebida o las drogas.

Este tipo de conducta puede dar lugar a la expulsión de una competición o incluso a la pérdida de premios, trofeos y puntos de la competición.