

# Reglas del Billar 14.1 continuo

## 1º.- EL JUEGO

El juego del billar de troneras continuo 14.1 se juega con una serie de bolas del 1-7 o bien 9-15 (de color) y una bola negra por medio de la bola blanca (sobre la que se juega). En los torneos se juega de dos en dos, pero el juego puede efectuarse por parejas o por equipos.

## 2º.- GOLPE DE APERTURA

Los contendientes llevan a cabo la ventaja para establecer quién debe dar el golpe de apertura. El que vence la ventaja tiene la posibilidad de asignar el golpe de inicio al adversario, cosa que suele producirse gracias a la improbabilidad de meter en la tronera una bola designada, en el golpe de inicio.

## 3º.- DISPOSICIÓN DE LAS BOLAS

Las bolas se disponen en forma de triángulo en la parte baja de la mesa (foot). La bola 15 se coloca en el vértice inferior del triángulo en el punto de la parte baja del billar (foot spot). La bola 1 se coloca en el vértice izquierdo del triángulo y la bola 5 en el vértice derecho. Las bolas que llevan los números más altos deben situarse cerca del vértice inferior del triángulo. Las bolas con los números más bajos deben disponerse en la base del triángulo.

Antes del inicio de un encuentro de torneo de campeonato, el árbitro debe trazar una línea con lápiz desde el punto de la parte baja del billar hasta el centro de la banda inferior (asegurando así la máxima precisión en la disposición de las bolas).

Tras disponer las bolas en forma de triángulo para la apertura del juego, el árbitro debe trazar también una línea con lápiz en el paño en torno al triángulo. Ello tiene también la finalidad de garantizar una exacta disposición de las bolas en forma de triángulo y para los golpes de inicio sucesivos.

## 4º.- REQUISITOS DEL GOLPE DE APERTURA

El jugador que comienza tiene la bola en mano para el golpe de apertura. Con el golpe de apertura debe enviar dos o más bolas a una banda o meter una bola en la tronera. (Si mete una bola en la tronera, ésta no se le cuenta a menos que haya declarado el golpe.)

Si el jugador que comienza contraviene las reglas del golpe de apertura, comete falta: pierde dos puntos y, a elección del adversario, puede perder la mano o dar nuevamente el golpe de apertura con las bolas colocadas de nuevo en forma de triángulo. El jugador que comienza pierde dos puntos por cada error sucesivo con respecto a las reglas del golpe de apertura.

No obstante, si el jugador que comienza envía dos bolas a una banda como se requiere y mete en la tronera el boliche (la bola sobre la que se juega, blanca) con un golpe de azar, pierde la mano y es penalizado sólo con un punto. El jugador que le sustituye tiene la bola

en mano. Al dar el golpe de apertura, el jugador puede golpear directamente la bola o bien hacer que el boliche toque una o más bandas antes de que golpee las bolas.

Cuando el jugador que comienza da el golpe de apertura a las bolas según las reglas sin meter en la tronera una bola designada, el que le sustituye juega con las bolas en la posición en que habían quedado.

#### 5°.- PUNTUACIÓN

En los torneos de campeonato, el jugador que se adjudica 150 puntos en primer lugar vence el juego. En un encuentro de campeonato, cuando la defensa del título depende de más de un grupo de partidas, la puntuación necesaria para vencer puede ser 125, 150 o cualquier otro número de puntos establecido con anterioridad. Suponiendo que la puntuación del grupo de partidas sea 125, el jugador que se adjudica 125 puntos en primer lugar vence el grupo de partidas pero debe seguir jugando hasta que meta en la tronera todas las bolas presentes en la mesa excepto una. Si el jugador, después de vencer el grupo de partidas adjudicándose 125 puntos, falla en un intento de eliminar de la mesa todas las bolas menos una, el jugador que ha liberado la mesa da el golpe de apertura en la partida siguiente. En los siguientes grupos de partidas, el jugador que alcanza en primer lugar 125 puntos vence el grupo de partidas. De todos modos, si el vencedor del segundo grupo de partidas tiene una diferencia de puntos a su favor equivalente a la puntuación de toda la partida, el juego prosigue hasta que uno de los jugadores tiene un total de 250 puntos, número necesario para dos grupos de partidas. Si esta situación continúa en la tercera serie de partidas, el juego continúa hasta que un jugador alcance 375 puntos, y así sucesivamente.

#### 6°.- PUNTOS DECLARADOS

El juego del billar de troneras continuo 14.1 es un juego de puntos declarados. El jugador debe indicar la bola que pretende meter en la tronera y la tronera en la cual piensa hacerlo, dando a conocer su intención al árbitro, a menos que para este último sea totalmente evidente lo que el jugador pretende hacer. En ese caso es el árbitro el que declara la bola.

Si comete un error al declarar, el jugador debe corregirlo antes de golpear el boliche.

En el juego del billar 14.1, se admiten los golpes de combinación y carambola.

El jugador recibe 1 punto por cada bola declarada y por las otras que se añaden con el mismo golpe, y se le adjudica un punto por cada bola metida en la tronera. Las bolas metidas contraviniendo las reglas se sitúan en la long string (línea imaginaria que va desde el centro de la banda inferior de la mesa hasta el joot spot y, si es necesario, prosigue más allá de éste).

#### 7°.- TIROS FALLADOS

Si el jugador falla la bola declarada, comete falta y pierde la mano. El jugador no es penalizado por no haber logrado golpear con el boliche la bola declarada a condición de que el boliche golpee otra bola y la envíe a golpear una banda o a una tronera, o siempre que la bola golpee una banda después de golpear una bola. Si el jugador falla la bola declarada y no logra tocar otra bola enviando esta última a una banda o a la tronera, o si no logra hacer

que golpee una banda después de haber golpeado una bola que no se dirige a una banda, comete falta. Acaba la mano y el jugador pierde un punto.

#### 8°.- JUEGO CONTINUO

En el billar de troneras continuo 14.1, un jugador puede meter en la tronera 14 bolas de forma consecutiva.

La 15.ª bola permanece en la mesa como bola de apertura. A continuación, el árbitro coloca las bolas metidas en la tronera en forma de triángulo, dejando vacío el espacio en el vértice del triángulo. Un segundo boliche puede colocarse como 15.ª bola en el vértice inferior del triángulo, de forma que se garantice una cuidadosa disposición de las bolas, y más tarde puede retirarse cuando se levanta el triángulo de madera.

El jugador puede seguir teniendo como bola de apertura la bola de fuera del triángulo. Su cometido es enviar la bola de apertura a un hoyo designado y hacer que el boliche rebote desde la bola de apertura hasta las bolas agrupadas en forma de triángulo. El jugador tiene la facultad de hacer que el boliche rebote desde la bola de apertura hasta una o más bandas y luego hasta el triángulo. No obstante, el jugador no está obligado a golpear la bola de apertura. Si así lo decide, puede golpear cualquier bola del triángulo.

Si el jugador logra meter en la tronera la bola de inicio o declara y mete en la tronera una bola del triángulo, sigue jugando. El jugador puede seguir adjudicándose 14 bolas de una vez, después de que se hayan dispuesto de nuevo en forma de triángulo y dar el golpe de apertura hasta que falle un golpe, o bien haga un tiro de azar o se adjudique el número total de puntos necesarios para ganar.

#### 9°.- FINAL DEL JUEGO

Un juego de torneo de campeonato termina cuando un jugador se adjudica 150 puntos. En los encuentros de campeonato, cuando el juego continúa de grupo en grupo de partidas, el jugador después de adjudicarse 150 puntos debe liberar la mesa de todas las bolas salvo la de apertura, de forma que esté en posición de continuar con su turno al inicio del siguiente grupo de partidas.

#### 10°.- FORMA DE PONER LAS BOLAS EN POSICIÓN

Al concluir el grupo de partidas del encuentro, el árbitro debe señalar con un lápiz la posición del boliche y la posición de una sola bola indicando el número de orden del próximo grupo de partidas. Por ejemplo, si el jugador ha terminado el sexto grupo de partidas, el árbitro, señalando la posición del boliche y de la bola, marca un 7, en el punto en que se hallaba la bola en la mesa. Así las bolas se marcan para el golpe de apertura del séptimo grupo de partidas.

#### 11°.- SERIE FINAL DE PARTIDAS

En el grupo final de partidas, el juego termina cuando el jugador mete en la tronera la bola que lleva su puntuación al número de puntos necesario para vencer toda la partida.

## 12°.- BOLA EN CONTACTO CON LA BANDA

Un jugador es penalizado en un punto si, mientras está jugando sobre una bola en contacto con la banda, detiene el boliche frente a esta bola y también si la toca. Mientras está jugando este golpe (para dar falta) el jugador debe meter en la tronera la bola, hacer que el boliche toque la banda después de golpear la bola y dirigir la bola hacia otra banda.

Si, como consecuencia de que una bola está en contacto con la banda, los jugadores, aún sin faltar a la mencionada regla, siguen jugando de falta, a cada jugador se le permiten dos tiros. En el tercer tiro, el jugador estará obligado a dirigir la bola hacia otra banda o bien a dirigir el boliche hacia cualquier banda después de tocar la bola. Si no lo logra, las 15 bolas se agruparán en forma de triángulo. El siguiente jugador tendrá la bola en mano y el jugador que ha cometido falta deberá dar el golpe de apertura como al inicio del juego.

Nota: si un jugador, recurriendo al juego de falta, da tres golpes de azar antes del límite de los dos golpes o como resultado de estos dos golpes de falta, es penalizado con un punto por cada golpe de azar y con 15 golpes por tres tiros de azar consecutivos. Se aplica la regla de los tres golpes de azar seguidos.

## 13°.- BOLICHE DENTRO DE LA LÍNEA

Dado que, cuando el jugador tiene la bola en mano, debe poner el boliche dentro de la línea de la parte superior del billar head string, pierde el turno y es penalizado con un punto si golpea después de haber sido advertido por el árbitro de que el boliche no está dentro de la head string. El jugador que le sustituye puede aceptar las bolas en posición o bien insistir para que sean dispuestas nuevamente como estaban antes de que el adversario cometiese la falta. Si el boliche no está dentro de la línea y el jugador golpea y se adjudica puntos antes de que se descubra la falta, se le cuentan las bolas metidas en la tronera y el juego continúa. Si falla, pierde simplemente el turno.

## 14°.- CARAMBOLA O CARROZA

Una carambolada efectuada con un golpe ininterrumpido del taco es válida, tanto si el boliche está en contacto con una bola o no. Una falta se penaliza con la pérdida de un punto. El árbitro es el único juez que establece las reglas de la carambolada.

## 15°.- BOLICHE EN CONTACTO

Cuando el boliche está en contacto con la bola el jugador puede jugar directamente sobre la bola que está en contacto con el boliche siempre que la bola se mueva y el boliche toque en una banda, o la bola que está en contacto con el boliche se envíe hacia una banda. Si no se logra, se comete falta. Penalización: pérdida de un punto.

## 16°.- PIE EN EL SUELO

Cuando el jugador golpea debe mantener el pie en contacto con el suelo. Si falla comete falta. Penalización: pérdida de un punto.

## 17°.- INTERFERENCIA

Si un jugador, deliberada o accidentalmente, obstaculiza, molesta, o toca de cualquier forma el boliche o una bola con el extremo más grueso o con la parte alta del taco, con la corbata, la chaqueta, la mano, o cualquier parte del cuerpo y la ropa, comete falta. Por consiguiente pierde el turno y es penalizado con un punto.

## 18°.- BOLAS EN MOVIMIENTO

Un golpe dado mientras el boliche y/o las bolas están en movimiento o rotan sobre sí mismas es falta. Penalización: pérdida de un punto. El jugador que sustituye puede jugar con las bolas en la posición en que las encuentra o insistir para que se restablezcan las condiciones anteriores (a la falta). El árbitro es el único juez al devolver las bolas a su posición.

## 19°.- PENALIZACIONES

Las penalizaciones se cuentan sustrayendo puntos de la puntuación del jugador que las ha cometido.

Si un jugador comete falta y no tiene puntos, las faltas se le adeudan y se le restan de los puntos que se adjudica. En el recuento de los puntos de un turno su puntuación puede ser menos uno o menos dos, etc. Si un jugador gana la partida mientras el adversario, no habiendo conseguido adjudicarse puntos, tiene dos penalizaciones a su cargo, la puntuación será 150 a menos dos.

Si un jugador, por ejemplo, tiene 15 puntos en su haber y luego pierde un punto a causa de una penalización, su puntuación es 14 hasta que se adjudique otros puntos en los turnos siguientes.

## 20°.- JUEGO DE FALTA

Es válido dar falta. El jugador puede declarar o no al árbitro su intención de dar falta. Si es evidente para el árbitro que un jugador ha recurrido al juego de falta sin declararlo, el árbitro dice «juego de falta» antes de que se detengan las bolas. Al intentar un golpe de falta, el jugador debe enviar una bola a una banda, meter en la tronera una bola y hacer que el boliche golpee una banda después de tocar una bola. Si se falla es falta. Penalización: pérdida de un punto.

## 21°.- PÉRDIDA DE 15 PUNTOS

Cuando un jugador efectúa un golpe de suerte, pierde el turno, es penalizado con un punto y en el marcador se expresa una indicación de que tiene un golpe de fortuna en contra, de forma que los jugadores y el árbitro puedan verlo. El juego del adversario no tiene efecto alguno en el golpe de fortuna. El jugador puede eliminar el golpe de fortuna, ya sea metiendo en la tronera una bola en el turno siguiente, ya sea jugando de falta según las reglas. Si hace un golpe de fortuna, teniendo ya uno en su pasivo, pierde un turno, es

penalizado con otro punto y en la pizarra se indican dos golpes de fortuna en su contra. De nuevo el jugador puede eliminar los golpes de fortuna, metiendo en tronera de falta según las reglas durante su siguiente turno, pero si efectúa un golpe de fortuna por tercera vez consecutiva pierde un punto por el tercer golpe de suerte más quince puntos por los tres golpes de suerte consecutivos y debe dar el golpe de apertura como al inicio, con bola en mano (en otras palabras los jugadores pierden un total de 18 puntos por golpe de suerte consecutivos). Al dar el golpe de apertura después de golpe de suerte consecutivos, se aplican las reglas del golpe de apertura.

Si, en opinión del árbitro, un jugador mueve con intención el boliche para jugar de falta, sin hacerlo con la virola de cuero del taco, o comete de cualquier modo una infracción voluntaria, es penalizado con 15 puntos, que se restan de su puntuación. El jugador que le sustituye juega con las bolas en la posición en que se hallan.

#### 22°.- BOLAS QUE REBOTAN DE LA TRONERA

Si una bola cae en una tronera y luego rebota en la mesa, no debe considerarse bola medida en tronera. Si la bola en cuestión es la bola declarada, el jugador pierde el turno y la bola permanece en juego en la posición en que se ha detenido en la mesa.

#### 23°.- BOLAS QUE SALTAN FUERA DE LA MESA

Si el boliche cae fuera de la mesa es falta. El jugador que ha cometido dicha falta pierde el turno y también es penalizado con un punto. Se indica un golpe de suerte en su contra. El jugador que le sustituye tiene la bola en mano. Si la bola declarada salta fuera de la mesa es golpe fallado y el jugador acaba el turno. La bola es recuperada y colocada según las reglas del juego. Si el jugador se adjudica puntos con la bola declarada y luego, como resultado del golpe, hace saltar otra bola fuera de la mesa, la bola es recuperada y puesta en posición según las reglas y al jugador se le acredita el punto por la bola adjudicada, y continúa el juego.

Si los aparatos de iluminación están colocados directamente encima de la mesa, deben considerarse parte del mobiliario. Si una bola sale de la mesa, golpea los aparatos de iluminación y vuelve a la mesa, permanece en juego donde se ha detenido. No se impone penalización alguna. Si una bola salta fuera de la mesa y se detiene encima de la banda, sin caer en el plano de juego, se considera bola que ha saltado fuera. Se aplican las reglas para las bolas que saltan fuera según se trate del boliche o de una bola.

#### 24°.- TIROS QUE HACEN QUE LAS BOLAS SALTEN FUERA

Estos tiros pueden ser válidos o no según las siguientes reglas:

1. Si un jugador hace que salte fuera el boliche (a partir del plano de juego) accidentalmente, o como resultado de un golpe reglamentario, o bien intencionadamente, levantando la parte posterior del taco y golpeando el boliche en el centro o encima del centro, el golpe es válido.

2. No obstante, si el jugador da un golpe debajo del boliche con la punta del taco y hace que la bola salte fuera, el golpe es falta. Penalización: pérdida de un punto.

#### 25°.- BOLA DENTRO DE LA LÍNEA

Si el jugador tiene la bola en mano y las bolas sobre la mesa se encuentran dentro de la head string (es decir, entre la head string y la banda inferior de la mesa) la bola más próxima a la línea se coloca en el foot spot.

Si dos bolas parecen hallarse a la misma distancia de la línea, es la que tiene el número más bajo la que debe colocarse en el foot spot. El jugador, que tiene la bola en mano, juega desde cualquier punto a su elección desde el interior de la head string golpeando la bola en el foot spot.

#### 26°.- BOLA EN MANO

La bola está en mano al inicio del juego, cuando sale de la mesa o se mete en la tronera y cuando por cualquier motivo 15 bolas se disponen en forma de triángulo. (A menos que la partida se encuentre en las situaciones contempladas en las siguientes reglas de interferencia.) La bola permanece en mano hasta que el jugador la envía dentro de la head string a una bola que se halle entre la head string y la banda inferior de la mesa. Cuando el boliche va a parar a la parte inferior del triángulo de bolas, y la bola se encuentra en el head spot o interfiere con el mismo, la bola está en mano y la bola se coloca en el punto central del billar.

#### 27°.- INTERFERENCIA CON LA DISPOSICIÓN DE LAS BOLAS

Cuando de forma accidental o a propósito un jugador mete en la tronera con un golpe reglamentario la 14.\* y la 15.a bola de un triángulo, ambas bolas le son acreditadas, las 15 bolas vuelven a agruparse en forma de triángulo y el jugador sigue jugando desde el punto en que se ha detenido el boliche.

#### 28°.- INTERFERENCIA CON EL TRIÁNGULO

Si una bola no metida en la tronera (la 15.4 bola del triángulo) interfiere con la disposición en forma de triángulo de las 14 bolas, ésta se sitúa en el head spot.

Si el boliche y la bola no metida en tronera interfieren con la disposición en forma de triángulo de las 14 bolas, las 15 bolas se agrupan en forma de triángulo y el jugador tiene la bola en mano.

Si el boliche interfiere con la agrupación en forma de triángulo de las bolas, se aplican las siguientes reglas:

a) El boliche está en mano si la bola de apertura (que se encuentra fuera del triángulo) no está dentro de la «head string» (entre la «head string» y la banda inferior de la mesa).

b) Si la bola de apertura se encuentra dentro de la «head string», el boliche se coloca en el «head spot». (Si la bola de apertura se detiene en el «head spot», el boliche se coloca en el «center spot».)

En cualquier caso, como resultado de la interferencia en la agrupación de las 14 bolas, el jugador puede elegir si golpea la bola de inicio (a menos que se haya colocado en el triángulo) o cualquier otra bola dentro del triángulo. Si el jugador elige golpear el triángulo, debe enviar una bola a una banda o hacer que el boliche toque en una banda después de tocar una bola, o bien meter en la tronera una bola. Si se falla se comete falta Penalización: pérdida de un punto.

#### 29°.- INTERFERENCIA DESDE EL EXTERIOR

Una bola obstaculizada de forma accidental o deliberada por el jugador que no tiene el turno debe volver a colocarse en la posición más cercana posible a la que tenía antes de la interferencia. El jugador prosigue su turno.

#### 30°.- CUÁNDO SE COMPLETA EL GOLPE

Un golpe con el que se adjudican puntos no se puede considerar completo hasta que todas las bolas presentes en la mesa se hayan detenido. Esta regla es válida también para las bolas que giran sobre sí mismas. El jugador que golpea mientras el boliche o una bola están en movimiento o giran sobre sí mismas comete falta. Penalización: pérdida de un punto.

#### 31°.- TIEMPO LÍMITE PARA LAS IMPUGNACIONES

Si, según la opinión del adversario, un jugador ha cometido una falta, el adversario puede solicitar que el árbitro tome una decisión al respecto. No obstante, la protesta debe efectuarse antes de que el jugador que presumiblemente ha cometido la falta golpee nuevamente. Las impugnaciones efectuadas después del golpe sucesivo no pueden tomarse en consideración.

*Reglamento copiado de la web A Tu Bola.*

<https://atubola.wordpress.com/2007/11/14/reglamento-del-pool-americano-141/>