



REGLAMENTO DE BILLAR

INDICE

01. EQUIPOS Y JUGADORES:	página 3
02. ASIGNACION ALEATORIA:	página 3
03. TURNOS:	página 3
04. LINEA ‘HEAD STRING’:	página 4
05. ‘BREAK’:	página 4
06. CONTINUIDAD:	página 5
07. MODALIDAD POOL:	página 5
08. PRE-ANUNCIO DE LA TRONERA:	página 5
09. FALTAS:	página 6
10. BOLA BLANCA	página 6
11. EQUIPO GANADOR:	página 7
12. SIGUIENTES PARTIDAS	página 7

01-EQUIPOS Y JUGADORES:

Se puede jugar billar con 2 EQUIPOS (A y B) según el siguiente esquema:

- 1: 2 Equipos de 1 jugador c/u
- 2: 2 Equipos de 2 jugadores c/u
- 3: 2 Equipos de 3 jugadores c/u
- 4: 2 Equipos de 4 jugadores c/u

02-ASIGNACION ALEATORIA:

La asignación de Equipos Pares e Impares, la Distribución de los Jugadores por equipo y el Orden de jugada de los jugadores serán determinados ALEATORIAMENTE, en modalidad a ser acordada entre los dos equipos.

03-TURNOS:

Los turnos son ALTERNADOS por equipo, según el orden aleatorio pre establecido, de acuerdo al siguiente esquema:

- 1: A1, B1
- 2: A1, B1, A2, B2
- 3: A1, B1, A2, B2, A3, B3
- 4: A1, B1, A2, B2, A3, B3, A4, B4

04-LINEA ‘HEAD STRING’:

Línea ‘Head String’ (o Línea de la Cocina) Es una Línea Imaginaria que cruza la Mesa de Banda a Banda, Está ubicada a la Derecha de la mesa, a la altura del segundo diamante del borde de las bandas:

- Divide la mesa en dos zonas:
 1. ‘La cocina’: la franja entre la banda corta de salida (donde quiebras) y esa línea.
 2. El resto de la mesa: todo lo que queda “hacia adelante”.

05-‘BREAK’:

Formación del ‘Break’ (Salida o Romper):

- Se forma Un Triángulo normal de 15 bolas ubicado al lado Izquierdo de la Mesa al centro de las dos Bandas, entre el primer y segundo diamante de las bandas
- La Bola Blanca se coloca al centro de la linea ‘Head String’
- La Bola #8 se coloca al centro del triángulo (posición estándar).
- Mezclar las Bolas pares/impares al azar, sin acomodarlas.
- SI NO ENTRA NINGUNA BOLA, al menos 4 bolas tocan banda, de no ocurrir ésto se deberá reiniciar el Break.
- Si en el Break entra la Bola #8, se deberá reiniciar el Break hasta que esto no vuelva suceder.

06-CONTINUIDAD:

Si un jugador emboca una bola de su Equipo (según le corresponda Par o Impar), el mismo jugador tiene el derecho de continuar jugando hasta que falle, pasando el turno al rival que le tocaba el turno siguiente.

07-MODALIDAD POOL:

La bola #8 deberá ser SIEMPRE la última bola por meter por cualquiera de los 2 Equipos (A o B), siempre que el Equipo que intente meter la bola #8 haya metido antes sus 7 bolas. El equipo que mete la bola #8 antes de meter sus 7 bolas PIERDE LA PARTIDA.

08-PRE ANUNCIO DE LA TRONERA:

El equipo que haya metido sus 7 bolas y apunte a la Bola #8, deberá anunciar con anticipación la TRONERA (o bolsillo) donde apunte a meter la bola #8. Teniendo en cuenta que a mesa tiene 6 TRONERAS, entre los 2 equipos se deberán PONER DE ACUERDO cuál es el LADO DERECHO y cuál es el LADO IZQUIERDO de la MESA:

- Tronera #1- ESQUINA DERECHA FRENTE
- Tronera #2- CENTRO FRENTE
- Tronera #3- ESQUINA IZQUIERDA FRENTE
- Tronera #4- ESQUINA IZQUIERDA FONDO
- Tronera #5- CENTRO FONDO
- Tronera #6- ESQUINA DERECHA FONDO

09-FALTAS:

En cualquiera de las siguientes faltas cometidas por el Equipo en Juego el Equipo Rival tendrá derecho al Beneficio ‘Bola en Mano’:

- Si el jugador ingresa una bola del Equipo Rival (según le corresponda Par o Impar),
y la bola del Equipo Rival queda metida correspondiéndole su respectivo puntaje.
- Si el Jugador mete la bola blanca.
- Si el Jugador no toca ninguna bola.

El jugador del siguiente turno del Equipo Rival tendrá derecho a BOLA EN MANO (colocar la Bola Blanca):

Solo detrás de la línea ‘Head String’ en cualquier lugar dentro de ‘La Cocina, cumpliendo las siguientes condiciones:

- En ese tiro, la Bola blanca debe cruzar la línea Hacia la zona más amplia de la mesa para que el tiro sea válido.
- Si quieres pegar a una bola que está detrás de la línea de partida (dentro de ‘La Cocina’), hay 2 opciones:
 1. tirar a banda primero (la blanca cruza la línea y vuelve), o
 2. tirar a una bola que esté delante y que luego abra el juego.

10-BOLA BLANCA:

La Bola Blanca siempre es neutral.

11-EQUPO GANADOR:

- El primero que mete 8 bolas, incluyendo al final la Bola #8 en la Tronera Pre Anunciada.
- El Equipo Rival del Equipo que Coloca la Bola #8 antes de su última bola (su séptima bola).
- El Equipo Rival del equipo que mete la Bola #8 a la vez que mete la Bola Blanca.

12-SIGUIENTES PARTIDAS:

Se alternan los turnos de los Jugadores manteniéndose el mismo Orden pre-establecido al inicio del juego.