1.8 REGLAS DEL JUEGO – BLACKBALL

1. BLACKBALL

El juego se conocerá como Blackball. Se jugará en Blackball deportivamente. El árbitro será el único juez de lo que es y no es juego correcto y tomará las acciones necesarias para garantizar que se respete el reglamento.

2. EQUIPAMIENTO Y CARACTERÍSTICAS DE LA MESA

El juego se desarrollará en una mesa rectangular de seis troneras con seis bandas. Equipamiento permitido…

a. Una bola blanca llamada "la blanca".
b. Dos grupos de bolas objetivo que consisten en siete rojas (o azules) y siete amarillas. Alternativamente, se podrán utilizar bolas numeradas de 1 a 7 y de 9 a 15.
c. Una bola negra (bola 8).
d. Alargadores con puentes de araña, cuello de cisne y cruz.
e. Tacos autorizados.

No se permite la utilización de otro equipamiento al menos que haya sido ratificado por la WPA.
La superficie de juego será la parte plana de la mesa rodeada por las bandas.
Se marcará la superficie con un punto negro en la intersección de las dos líneas diagonales imaginarias que unen las troneras del medio y las de los extremos.
Se marcará el tapete con la línea de salida: una línea recta dibujada de lado a lado a una quinta parte de la longitud de la mesa, paralela a la cara de la banda que se encuentra más alejada del punto negro. La cabaña es la zona rectangular delimitada por la línea de salida y tres bandas.

3. OBJETIVO DEL JUEGO

El primer jugador o equipo en meter su grupo de bolas objetivas en cualquier orden y que después la bola negra de forma legal gana la partida.

4. INICIO O REINICIO DEL JUEGO

El tiro de saque se determinará por punteado. El jugador que gane el punteo decidirá quién sale. Se alternará el tiro de saque en las partidas siguientes. La excepción será cuando por juego lento o negativo se vuelva a montar el triángulo (norma 8g).

PROCEDIMIENTO DE PUNTEO

Las bolas serán de tamaños y pesos iguales. Preferentemente se utilizarán dos blancas, pero cuando no estén disponibles se utilizarán dos bolas objetivas. Con la "bola en mano" desde detrás de la línea de salida – un jugador en la parte izquierda de la mesa, el otro en la parte derecha – se jugarán las bolas simultáneamente

hacia la banda contraria para devolverlas tan a cerca como sea posible en el lado corto de la cabaña. Gana el jugador que más acerque su bola a la banda corta de la cabaña.
Se perderá el punteo automáticamente si una...

a. pasa a mitad de la mesa donde juega lo contrario.
b. no llega a hacer contacto con la banda contraria.
c. cae en una tronera.
d. salta de la mesa.
e. toca una banda lateral.
f. se detiene dentro de la zona de una tronera pasado el límite de la banda corta de la cabaña.

Se repetirá el punteo si ambos jugadores efectúan tiros que conllevan la pérdida automática del punteado según las normas de punteado, o el árbitro no puede determinar qué bola es la más cercana.

a) EL TRIANGLO

Se montarán las bolas de la forma indicada con la negra sobre el punto negro.

b) LA SALIDA

El primer tiro de una partida es el saque. Para salir, se jugará la blanca desde de la cabaña hacia el triángulo de bolas objetivas.
La partida empezará en el momento en que la punta del taco del jugador contacte con la blanca.

a. El saque será legal si se entronera alguna bola, o si, como mínimo, dos bolas pasan totalmente la línea imaginaria que une el centro de las dos troneras del medio.
b. En caso de que la salida no sea legal, se otorgará un tiro libre más una entrada en el otro jugador. Se podrá jugar la blanca desde donde se encuentra o desde la cabaña o se volverá a montar el triángulo.

c) JUGANDO DESDE LA CABANA

a. La blanca estará dentro de la cabaña cuando se haga el tiro. Si el centro de la blanca está sobre la línea de salida, se considerará que está dentro de la cabaña.
b. Únicamente se podrá mover la blanca con la mano. No se podrá mover con la flecha del taco. El jugador podrá continuar ajustando la posición de la blanca con la mano hasta que se haga el tiro. Si se toca la blanca con la punta del taco se entenderá que se ha ejecutado un tiro y será falta si no reúne los requisitos de un tiro legal. Regla 5d.
c. Se podrá jugar la blanca en cualquier dirección.

Después de una falta, si el jugador decide jugar desde la cabaña, se colocará la blanca sin tocar otra bola. Será falta si la blanca toca otra bola durante su colocación.

d) ENTRONERAR LA NEGRA EN EL SAQUE o después de volver a montar el triángulo por un 're rack'...

Se volverán a montar las bolas y el propio jugador volverá a sacar. No habrá penalización alguna. Esto se aplicará, aunque se atasquen otros bolas o que salgan de la superficie de juego.

e) DECIDIENDO EL GRUPO EN UNA MESA ABIERTA

NO se decidirá el grupo y la mesa quedará abierta...

a. en un tiro de saque.
b. cuando un tiro es falta.
c. cuando es un tiro libre después de una falta.
d. cuando, en un tiro de combinación, se meten bolas de ambos grupos.

Después de la salida, la mesa permanecerá abierta y los jugadores podrán jugar bolas de ambos grupos. No

se podrá utilizar la negra como una bola "jugable" para meter una bola objetiva, al menos que se haya hecho falta y sea un tiro libre.

A menos que se apliquen alguna de estas excepciones, si un jugador mete una bola o más de una bola de un solo grupo, este grupo será el suyo mientras dure la partida. Se asignará el otro grupo de bolas al contrincante.

f) DECIDIENDO EL GRUPO DESPUÉS DE UNA FALTA

Si se comete falta en una mesa abierta y se entroneran una o más bolas objetivas, no se tendrán en cuenta estas bolas al determinar el grupo. Entonces, el jugador entrante tiene un tiro libre que se podrá jugar desde donde se haya detenido la blanca o desde la cabaña.

Un jugador podrá tirar a cualquier bola en un tiro libre y la mesa permanecerá abierta.

g) LA CONTINUACIÓN DEL JUEGO

Durante el transcurso de la partida, si se entroneran una o más bolas y se ejecuta un tiro legal, el jugador tendrá derecho a un tiro adicional. Esto continuará hasta que el jugador o...

a. no mete una o más de las bolas asignadas o
b. comete falta.

h) LA BLANCA EN MANO

Con la "blanca en mano" se jugará desde cualquiera lugar dentro de la cabaña y en cualquier dirección. Se define colocación legal en la norma 4c.

i) BOLAS EN CONTACTO ENTRE SI

Se jugará la blanca hacia fuera de cualquier bola que esté en contacto con ella.
Si la bola en contacto es una bola "jugable". Se entiende que el jugador debe jugar esa bola. Para hacer un tiro legal, sólo será necesario que el jugador embolse una bola de su grupo o hacer que cualquier bola, incluyendo la blanca, toque una banda.
Si la bola en contacto no es "jugable". El jugador tendrá que jugar hacia fuera de la bola y cumplir con todos los requisitos de un tiro legal. **Véase norma 5d.**
Al jugar hacia fuera de dos o más bolas en contacto entre sí. Se tendrán que cumplir todos los requisitos de un tiro legal. Si no es posible la partida será nula. **Véase norma 4o.**

En caso de que una bola en contacto con la blanca se mueva durante el acto de echar hacia fuera de ella, se considerará el tiro como falta.

j) TIROS DE COMBINACIÓN

Se podrán meter dos o más bolas objetivas en un solo tiro sin penalización. Las bolas podrán caer en las troneras en cualquier orden. En un tiro de combinación el jugador podrá:

a. contactar primero con una bola de su grupo y meter bolas de todos dos grupos.
b. jugar para meter la última bola o las últimas bolas y la negra para ganar la partida siempre y cuando el contacto inicial sea con una bola del su grupo y se meten todas las bolas.
c. jugar la negra (cuando la negra es "jugable") sobre una bola objetivo del contrincante y meter ambas bolas para ganar la partida.

En un tiro de combinación después de una falta, se podrá utilizar el tiro libre para contactar inicialmente con cualquier bola. Por ejemplo, se podrá jugar una bola del contrincante para meter la negra y así ganar la

partida, siempre y cuando la negra sea "jugable". En este caso, no será necesario meter la bola del contrincante (véase norma 6b).

k) BOLAS FUERA DE LA MESA

Será falta si una bola sale de la superficie de juego, no vuelve por sí sola, y queda fuera de la superficie de juego (excepto cuando se mete). Se devolverán las bolas a la mesa de la siguiente manera...

a. si es la blanca, se jugará desde la cabaña.
b. en el caso de las bolas objetivo, se volverán a colocar.

Si una bola vuelve a la mesa "por sí sola" entonces...

a. no será falta si una bola sale de la superficie de juego, corre por la banda, y antes de detenerse vuelve a la superficie o cae dentro de una tronera siempre y cuando se cumplan los demás requisitos de un tiro legal.
b. será falta si una bola sale de la superficie del juego y contacta con una persona u objeto que no forma parte de la mesa (como, por ejemplo, uno pieza de yeso) y luego vuelve a la mesa.

l) REPOSICIÓN Y REGRESO A LA MESA DE LAS BOLAS

Si es la blanca, se volverá a la mesa y se jugará desde la cabaña. Una bola objetiva se volverá a colocar con su centro sobre el punto de la negra o tan cerca como sea posible en una línea directa entre éste punto y el centro de la banda más lejos de la línea de salida. Se volverán a colocar las bolas en el siguiente orden...

a. la negra
b. las rojas (o azules o lisas 1-7)
c. las amarillas (o arañazos 9-15)

Se volverán a poner las bolas tan cerca de otras bolas como sea posible sin que contacten entre sí.

m) LAS INTERFERENCIAS Y DEJANDO MARCAS EN LA MESA

NO habrá penalización si las bolas se mueven en las circunstancias siguientes...

a. por personas que no sean jugadores participando en la partida o
b. como consecuencia de que un jugador reciba un golpe accidental de una otra persona o
c. por eventos que se consideren que están fuera del control del jugador.

El árbitro devolverá las bolas a las posiciones originales con tanta precisión como sea posible.
Un jugador no podrá utilizar una tiza u otro objeto como marcador.
No será falta que un jugador coloque una pieza de tiza en la mesa durante el su turno pero debería sacarlo antes de que su contrincante comience su turno en la mesa.
Será falta marcar la mesa de forma intencionada, por ejemplo, colocando una pieza de tiza para ayudarle en un tiro.

n) LA CAÍDA DE UNA BOLA EN UNA TRONERA SIN RECIBIR NINGÚN IMPACTO

a. Si una bola cae dentro de una tronera sin recibir el impacto de otra bola, después de permanecer inmóvil durante cinco segundos o más, y no forma parte de ningún tiro en progreso, se volverá a colocar y el juego va a continuar.
b. Si una bola cae dentro de una tronera "por sí sola" durante un tiro, de manera que habría recibido el impacto de otra bola si todavía estuviera, entonces se volverán a colocar esta bola y todas las demás que se hayan movido durante el tiro a sus posiciones anteriores antes del próximo tiro. Entonces, el jugador podrá jugar el mismo tiro o elegir uno diferente.
c. Si una bola se balancea momentáneamente al borde de la tronera y después cae, contará como entronerada y no volverá a colocarse.

o) UNA BOLA OBJETIVA TOCANDO UNA BANDA

Cuando el primer contacto que hace la blanca es con una bola objetivo "jugable" que está tocando una banda

será...

a. no se mete una bola o
b. la blanca no toca una banda o
c. a bola objetiva no contacta con otra parte o
d. ninguna otra bola objetiva contacta con una banda con la que no estaba en contacto antes de que se jugara el tiro.

No se considerará que una bola haya contactado una banda cuando vuelva a tener contacto con la misma banda con la que estaba en contacto en un principio, al menos que salga de la banda, impacte contra otra bola, y después contacte con la banda de nuevo.
No se considerará que una bola objetivo esté en contacto con la banda al menos que un árbitro o un jugador así lo declare antes de que se juegue el tiro.

p) PARTIDA NULA

Si surge una situación en la que no se puede jugar un tiro legal, véase norma 5d, ya sea de manera accidental o intencionada, se volverá a empezar la partida. Si se vuelve a montar el triángulo por motivos accidentales, el jugador que salió antes volverá a salir. Si la situación se debe a juego lento o negativo, o se ha provocado de forma intencionada, los jugadores volverán a puntear para determinar quién sale. Cuando se vuelva a montar el triángulo podrá ser con un número reducido de bolas. Norma 8g.

q) TERMINACIÓN DE UNA PARTIDA

Se acabará una partida cuando se entronere la negra con un tiro legal (norma 5d) y todas las bolas se hayan detenido o cuando exista una situación de "pérdida de partida" (norma 7).

El árbitro esperará hasta que todas las bolas estén paradas y anunciará el jugador o equipo ganador de la partida o el enfrentamiento.

Si el árbitro no ha hecho este anuncio y las bolas todavía están en movimiento, será pérdida de partida si el jugador hace otro tiro o interfiere con las bolas que quedan.

5. FALTAS

a) Meter la blanca después de impactar con otra bola, esto incluye el tiro de saque. Después de entrar la blanca de esta forma, el jugador o árbitro podrá recuperarla del cajón de retorno (ver norma 7e, evitando que una bola entre en una tronera).
b) Jugando desde fuera de la cabaña cuando existe la obligación de jugar desde dentro de la cabaña.
c) Meter la bola del contrincante (o la negra si ésta es su bola "jugable") sin meter una bola del propio grupo excepto cuando haya un tiro libre.
d) No hacer un tiro legal

LA DEFINICIÓN DE UN TIRO LEGAL:

Para jugar un tiro legal, el jugador hará que el impacto inicial de la blanca sea, con una bola "jugable" y ENTONCES diez...

a. meter una o más bolas que sean "jugables" o
b. hacer que la blanca o cualquier bola objetiva contacte con una banda (véase como excepción, norma 5g, snookers).

e) SALTOS La blanca salta por encima de otra bola. Si la blanca sale de la superficie de la mesa y no

impacta contra una bola objetiva con el que habría impactado si la blanca no hubiera saltado de la mesa en un disparo que en todos los demás aspectos fuera idéntico, entonces se considerará que la blanca ha saltado por encima de esa bola. Esto será falta.

f) CARRO Se definirá como la situación en que la punta del taco queda en contacto con la blanca después de que haya comenzado su movimiento adelante.

g) No conseguir escapar de un SNOOKER haciendo contacto con una bola "jugable".
Se considerará que un jugador estará en situación de snooker cuando se determine que es imposible contactar con cualquier parte de una bola "jugable" mediante un tiro de línea recta.
Para escapar de un snooker sólo será necesario que el jugador haga que la blanca contacte con una bola "jugable".
NO será necesario meter una bola NI hacer que una bola toque una banda DESPUÉS de escapar del snooker. Los jugadores tendrán que recibir la confirmación de que una situación es de snooker de un contrincante, árbitro, u oficial antes de hacer el tiro.

h) Contactar con la blanca con cualquier parte del taco que no sea la punta. 5i Jugar antes de que todas las bolas del tiro anterior se hayan detenido.

i) Jugar antes de que se hayan vuelto a emplazar todas las bolas que sean necesarios.

j) Jugar fuera de turno.

k) GOLPE DOBLE La punta del taco contacta con la blanca más de una vez en un mismo tiro. Si la punta del taco contacta con la blanca dos golpes y el árbitro ve o siente cada contacto, entonces será falta.

l) Hacer un tiro sin tener al menos un pie en el suelo. La excepción es en caso de minusvalía u otras necesidades especiales.

m) Tocar una bola. Cuando el cuerpo, la ropa, las joyas o los accesorios de un jugador, o parte del taco, con la excepción de la punta durante un tiro legal, toquen una bola. Que se caiga la punta de un taco o que se caiga una pieza de tiza será responsabilidad del jugador. En caso de que haya contacto con una bola sobre la mesa será falta. El jugador será responsable de los utensilios que lleve a la mesa pero no de los que están suministrados por el campeonato. Si el puente apoyador cae de un alargador que se ha suministrado por el campeonato, esto no será falta. Será un utensilio "suministrado". Sólo será falta si forma parte del equipamiento del propio jugador.

6. PENALIZACIÓN DESPUÉS DE UNA FALTA

a) Pérdida de control de la mesa Tras cualquier falta el jugador perderá su próxima entrada y el contrincante tendrá un tiro libre más la entrada.

b) EL TIRO LIBRE DESPUÉS DE UNA FALTA La mesa estará "ABIERTA" y el jugador entrante dispondrá de un tiro libresin la obligación de anunciarlo. Únicamente con el primer tiro, se jugará la blanca sobre cualquier bola sin penalización. Con un tiro libre un jugador podrá...

a. jugar o embolsar cualquiera de las bolas del contrincante.
b. jugar un tiro de combinación directamente sobre las bolas del contrincante y de esta forma entronerar bolas de su grupo o jugar sobre el suyo propio grupo de bolas y de esta forma entronerar una bola del grupo de su contrincante.
c. jugar la negra sobre las bolas del contrincante y entronerarlas o jugar la negra sobre bolas de su propio grupo y entronerarlas.
d. jugar la negra, pero no entronerarla, al menos que sea la bola "jugable". Se podrá entronerar la negra en tiros de combinación tal y como se describe en la norma 4j.

c) Tras cualquier falta, la blanca podrá ser... colocada en la cabaña o jugada desde donde permanezca sobre la superficie de la mesa. Se procederá como en las normas 6a y 6b. Mover la blanca a la cabaña, y dentro de la cabaña, no cuenta como un tiro ni como una entrada.

7. LAS FALTAS QUE RESULTAN EN PÉRDIDA DE PARTIDA SON LAS SIGUIENTES

a) Cometer una falta en un tiro en el que se meta la negra.
b) Meter la negra... cuando cualquiera de las bolas del grupo del jugador ejecutando el tiro quedan sobre la mesa una vez que se haya completado el tiro.
c) FALTA INTENCIONADA
Un jugador que claramente juega una bola que no es "jugable" de forma intencionada ha cometido una falta intencionada que resultará en pérdida de partida. No hacer un intento real de realizar un tiro legal será una falta intencionada, que resultará en pérdida de partida.
d) Tocar o coger una bola sobre la superficie de la mesa de forma intencionada sin permiso resultará en pérdida de partida. Excepto cuando se esté colocando la blanca en la cabaña (norma 4c), sólo el árbitro podrá tocar expresamente una bola en la superficie de la mesa. Si no hay un árbitro disponible, se pedirá permiso para coger la blanca en el contrincante.
e) Coger una bola que está cayendo a una tronera o evitar que se caiga. Si la blanca rebota de tal modo que vaya a caer en una tronera y el jugador coge esta bola, evitando en cuanto caiga dentro de la tronera y al mecanismo de la mesa, entonces es pérdida de partida.
f) Estorbar expresamente el juego de un contrincante por palabra o acción.

8. PROTOCOLO GENERAL POR LOS CAMPEONATOS Y LIGAS

a) CRONOMETRAJE DE TIROS Y FALTAS
Los jugadores tendrán 60 segundos para ejecutar un tiro, incluyendo el tiro de saque o un disparo con "bola a mano".
El árbitro empezará el cronometraje cuando todas las bolas se hayan dejado de mover (pero véase debajo, recuperación de la blanca cuando caiga en una tronera).
Si un jugador no ejecuta su tiro en 60 segundos será falta. Si un jugador no ha ejecutado su tiro después de 30 segundos, el árbitro anunciará "treinta segundos". Se hace este aviso en el mismo momento que transcurren y no se retrasará por el hecho de que el jugador esté listo de ejecutar su tiro.
El árbitro podrá recuperar la blanca del cajón de regreso si el jugador tarda al hacerlo.
El árbitro entregará la bola al jugador que tiene control de la mesa. Tal y como se la entregue, o el jugador recupere la bola, el árbitro empezará el cronometraje. El jugador tendrá 60 segundos para ejecutar el tiro.
Se declarará "tiempo muerto" por los siguientes motivos...
a. el jugador pide un alargador.
b. alguna persona o algo está obstruyendo al jugador.
c. se debe tomar una decisión respecto a una bola en contacto.

b) COMPORTAMIENTO ANTIDEPORTIVO
Se rompe "el espíritu del juego" y se otorgará la partida o el enfrentamiento al contrincante. Se podrán considerar las conductas siguientes como antideportivas...
a. Lenguaje grosero.
b. Tirar un taco o desatornillarlo como si se quisiera conceder la partida o el enfrentamiento.
c. Discutir con un contrincante, espectador o árbitro.
d. Mostrar desacuerdo con las decisiones del árbitro de forma reiterada.
e. Estorbar cuando el contrincante está ejecutando un tiro.
f. No apartarse de la mesa o no dejar al contrincante después de una entrada.

c) RECIBIR CONSEJOS
No se deben recibir consejos de otros. Si, en opinión del árbitro, se ha comprometido el resultado de

alguna forma, se podrá otorgar la partida al contrincante.

d) ABSENTÁNDOSE DE LA ZONA DE JUEGO
Si un jugador debe abandonar la zona de juego durante un enfrentamiento, debe de tener el permiso del árbitro.
Sólo debería ocurrir en casos excepcionales. En la ausencia de uno árbitro, sólo deberían tomarse descansos para ir a los servicios entre partidas.

e) El árbitro podrá dar consejos, bajo demanda, respecto al reglamento del juego. El árbitro explicará la norma lo mejor que pueda. El árbitro no dará ninguna opinión subjetiva que pudiera afectar al juego, como, por ejemplo, si se podrá ejecutar un tiro de forma legal. No se podrá hacer responsable al árbitro de haber dado información equivocada. Conocer el reglamento es la obligación del jugador.

f) El árbitro controlará que no se tome un tiempo excesivo en la ejecución de los disparos. Esto se aplicará en conformidad con las normas y protocolos de las competiciones locales y será necesario cuando no se aplique la norma 8a de cronometraje de los disparos.

g) Volviendo a montar el triángulo con nueve bolas después de juego lento o negativo. Se montarán las quince bolas como siempre. Se quitará la bola del ápice y las cinco de atrás. Los jugadores tendrán que hacer punteo para determinar quién sale.

h) Jugando a DOBLES (y o parejas escocesas) cuando un jugador se acerca a la mesa, es antideportivo conversar con otros, incluyendo la pareja, y se tratará según las normas de la competición.

i) JUGANDO SIN UN ÁRBITRO Se consultarán las discusiones entre jugadores con los oficiales del campeonato. El juego se detendrá para permitir que se llame a un oficial dado que se deben hacer las protestas antes de que se haga otro tiro.
Si no se hace así, no se podrán tener en cuenta las protestas. Si los jugadores no realizan esta acción, se considerará que no ha habido ninguna falta. Un jugador deberá respetar la petición de un contrincante de que se pare el juego y que se llame a un oficial. No hacerlo podrá resultar en pérdida de la partida o enfrentamiento.
Norma de nueva implementación a partir de abril 2015 Durante partidas de campeonato sin árbitro, un jugador que desea jugar la blanca desde la cabaña tras una falta está obligado a pedir a su contrincante que le pase la blanca excepto cuando ésta se encuentre en el cajón de regreso. En caso de que esto no se haga, se penalizará con pérdida de partida.